



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION MENCION PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LINCENCIADA EN EDUCACION PARVULARIA**

TEMA

**LOS VIDEOSJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA INTERACCIÓN SOCIAL EN
NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR MIXTA AZUCENA DE
QUITO DEL CANTÓN SAMBORONDON EN EL PERIODO LECTIVO 2019-2020**

TUTOR

Msc. Ruth Noemí Garófalo García

AUTORES:

KARLA STEPHANIE CHACÓN GALLEGOS

KIMBERLIN MABEL FRANCO VALVERDE

GUAYAQUIL

2020

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
<p>TÍTULO Y SUBTÍTULO: Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.</p> <p>Talleres metodológicos dirigidos a los docentes para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de Inicial II.</p>	
<p>AUTOR/ES:</p> <p>Karla Stephanie Chacón Gallegos</p> <p>Kimberlin Mabel Franco Valverde</p>	<p>REVISORES O TUTORES:</p> <p>Msc. Ruth Noemí Garófalo García</p>
<p>INSTITUCIÓN:</p> <p>Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil</p>	<p>Grado obtenido:</p> <p>Licenciada en Educación Párvularia</p>
<p>FACULTAD:</p> <p>Educación</p>	<p>CARRERA:</p> <p>Educadoras de Párvulos</p>
<p>FECHA DE PUBLICACIÓN:</p> <p>2020</p>	<p>N. DE PAGS:</p> <p>148</p>
<p>ÁREAS TEMÁTICAS: Formación personal docente y ciencias de la educación</p>	
<p>PALABRAS CLAVE: videojuego, interacción social, niños, comportamiento social.</p>	

RESUMEN: La presente investigación tuvo como objetivo general: el analizar cómo influyen los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020. Donde se establece como hipótesis que el uso excesivo de videojuegos incide de manera positiva en la interacción social en estudiantes de edad escolar, estableciendo como variable independiente: influencia de los videojuegos; y la variable dependiente: la interacción social entre pares en niños de 4 a 5 a años.

El diseño metodológico responde a un estudio cuali-cuantivo, de alcance exploratorio y descriptivo, no experimental, muestra discrecional, y como técnicas empíricas se diseñaron dos formatos de encuesta, una dirigida a docentes parvularios, otra para padres de familia; y dos fichas de observación para aplicar a los educandos de preescolar, una para evaluar habilidades sociales y otra una clase demostrativa que utiliza videojuegos, y una entrevista dirigida al directivo de la escuela.

Entre los principales resultados fue posible determinar que el uso de los videojuegos tiene un impacto positivo que beneficia a los educandos en edad escolar y preescolar, por lo tanto, la propuesta del estudio consistió en diseñar talleres metodológicos dirigidos a los docentes parvularios con la intención de darles a conocer el uso correcto de los videojuegos y fomentar el uso de estos como herramienta didáctica que potencie el proceso de interiorización del aprendizaje.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Chacón Gallegos Karla Stephanie Franco Valverde kimberli Mabel	Teléfono: 0994860363 0967450336	E-mail: Karlachacon1718@gmail.com Mabel-puchina.95@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Msc Georgina Hinojosa Dazza, Decana gchinojosa@ulvr.edu.ec Msc. Dunia Barreiro Moreira. Directora dbarreiom@ulvr.edu.ec	

	Teléfono: 596500 EXT. 217 Decanato
--	------------------------------------

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

17/4/2020

Turnitin

Turnitin Informe de Originalidad									
Procesado el: 15-abr.-2020 17:09 -05 Identificador: 1298617338 Número de palabras: 23474 Entregado: 1 TESIS Por 1	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Índice de similitud</td> <td style="padding: 5px; font-size: 24px; font-weight: bold;">7%</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-top: 5px; font-size: 8px;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Similitud según fuente</td> <td style="padding: 2px;">Internet Sources: 5%</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;">Publicaciones: 1%</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;">Trabajos del estudiante: 6%</td> </tr> </table>	Índice de similitud	7%	Similitud según fuente	Internet Sources: 5%		Publicaciones: 1%		Trabajos del estudiante: 6%
Índice de similitud	7%								
Similitud según fuente	Internet Sources: 5%								
	Publicaciones: 1%								
	Trabajos del estudiante: 6%								

1% match (Internet desde 17-abr.-2019) http://aliciachica.familiarmenteorana.com/2018/06/17/taller-de-habilidades-sociales-en-familia/
1% match (trabajos de los estudiantes desde 13-mar.-2013) Submitted to Systems Link on 2013-03-13
1% match (Internet desde 31-may.-2018) http://www.carlosgonzalezardon.com/basis/VideojuegosTransSocialCarlosGardon.pdf
1% match (Internet desde 14-may.-2018) https://ria.ua.es/dspace/bitstream/10045/61787/1/2016_Tecnologia-innovacion.pdf
< 1% match (Internet desde 10-ene.-2020) https://www.educacionresquintoero.com/recursos/las-mejores-aqs-cara-educacion-infantil/20779.html
< 1% match (Internet desde 15-abr.-2020) https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas-ganas/1503911803_842969.html
< 1% match () http://normalista.ilce.edu.mx/normalista/r_n_nlan_cron/ceescolar/4_semestreceescolar/1blo3_soc.htm
< 1% match (Internet desde 07-abr.-2020) https://metodologia.de.investigacion.cuantitativa.files.wordpress.com/2015/05/efectos-positivos-y-neoativos-de-los-videojuegos.pdf
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 16-ene.-2020) Submitted to Unidad Educativa Particular Javier on 2020-01-16

< 1% match (Internet desde 12-oct.-2015) http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/capitulos/3VideojuegoSerioVsTransSocCarlosGardon.pdf
< 1% match (Internet desde 25-jul.-2017) http://luzdelciel.blogspot.com/
< 1% match (Internet desde 19-may.-2019) http://repositorio.ionm.edu.pe/bitstream/ionm/1237/1/T811_46160455B.pdf
< 1% match (Internet desde 01-abr.-2020) https://www.imapeneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/
< 1% match (Internet desde 28-jul.-2019) https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf
< 1% match (Internet desde 23-ago.-2019) https://www.mocasoftware.com/avast-mobile-security-premium-licenta-gratis/
< 1% match (Internet desde 19-mar.-2019) http://repositorio.unmed.ac.cr/reunited/bitstream/120809/1807/1/Dise%c3%b1o%20y%20elaboracion%20de%20una%20herramienta%20did%c3%91ca%20para%20el%20an%c3%a1lisis%20de%20los%20videojuegos.pdf
< 1% match (Internet desde 18-ene.-2020) https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3827415
< 1% match (Internet desde 11-mar.-2016) http://intelectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11573/Vladimir%20Aranjo%20Martinez%20%28tesis%29.pdf?isAllowed=v&sequence=1
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 29-ene.-2020) Submitted to Universidad Catolica De Cuenca on 2020-01-29
< 1% match (Internet desde 15-jun.-2015) http://medicinapositiva.com/efectos-positivos-y-neoativos-de-los-videojuegos/
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 30-oct.-2019) http://medicinapositiva.com/efectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos/ Submitted to Jose Maria on 2019-10-30
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 30-oct.-2019) Submitted to SFK International Schools on 2019-10-30

Firma:



Ruth Noemí Garófalo García

C.I. 0201457199

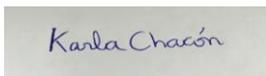
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El (Los) estudiante(s) egresado(s) Karla Stephanie Chacón Gallegos y Kimberlin Mabel Franco Valverde declara (mos) bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020, corresponde totalmente a el(los) suscrito(s) y me (nos) responsabilizo (amos) con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

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

Autor(es)

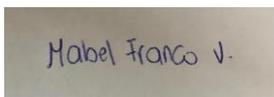
Firma:



Karla Stephanie Chacón gallegos

C.I.0928983634

Firma:



Kimberlin Mabel Franco Valverde

C.I.0953911518

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020, designado(a) 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 videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020, presentado por los estudiantes Karla Stephanie Chacón gallegos, Kimberlin Mabel Franco Valverde como requisito previo, para optar al Título de licenciada en educación parvularia, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



Ruth Noemí Garófalo García

C.I. 0201457199

AGRADECIMIENTO

Agradecemos principalmente a Dios por bendecirnos y guiarnos a lo largo de toda nuestra vida y ser nuestra fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, gracias a nuestros padres por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por sus consejos, valores y principios inculcados a lo largo de toda nuestra vida, y a nuestras familias en general por ser el motor principal y nuestro apoyo en todo momento.

Agradecemos a nuestra tutora miss Ruth Garófalo por su tiempo y enseñanzas para que este trabajo haya sido realizado con éxito.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi Madre Rosa Elisa, quien ha sido mi guía y mi fortaleza durante toda mi vida, sin ella nada de esto sería posible, a mi padre y hermano por su amor y apoyo incondicional. Todos mis logros son por y para ustedes.

Karla Chacón Gallegos.

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo se lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme la fuerza para continuar este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados, a mis padres por todos sus esfuerzos durante estos años, gracias a ellos he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, a mi esposo que siempre ha estado dispuesto a ayudarme en todo momento, brindándome su apoyo moral a lo largo de esta carrera.

Mabel Franco Valverde.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.....	ii
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO.....	v
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES.....	vi
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Formulación del Problema	5
1.4. Sistematización del Problema	5
1.5. Objetivo General	5
1.6. Objetivos Específicos.....	5
1.7. Justificación	6
1.8. Delimitación del Problema	7
1.9. Hipótesis o Idea a Defender.....	7
1.10. Línea de investigación	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO, CONCEPTUAL Y LEGAL.....	9
2.1. Marco Teórico.....	9
2.1.1. Antecedentes.....	9
2.1.2. Videojuegos.....	11
2.1.2.1. Clasificación y tipos de videojuegos	12
2.1.2.2. Efectos positivos y negativos del uso de los videojuegos	15
2.1.2.3. El uso de los videojuegos en la educación	19
2.1.3. Características del desarrollo en la infancia temprana	20

2.1.4.	Desarrollo de las habilidades sociales	22
2.1.4.1.	Habilidades sociales básicas	22
2.1.4.2.	Interacción social entre pares	23
2.1.4.3.	Problemas provocados por el escaso desarrollo de las habilidades sociales	24
2.1.5.	Fundamentación psicológica y pedagógica	25
2.1.5.1.	Teoría del aprendizaje social	25
2.1.5.2.	Teoría del desarrollo cognitivo	26
2.1.5.3.	Teoría sociocultural	27
2.1.5.4.	Teoría de las inteligencias múltiples	27
2.2.	<i>Marco conceptual</i>	29
2.3.	<i>Marco Legal</i>	31
2.3.1.	Constitución de la República del Ecuador	31
2.3.2.	Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021)	33
2.3.3.	Plan nacional decenal de protección integral para niños y niñas, y adolescentes	34
2.3.4.	Código de la Niñez y Adolescencia	34
2.3.5.	Ley orgánica de educación intercultural	35
2.3.6.	Ministerio de Educación del Ecuador	37
CAPÍTULO III		39
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		39
3.1.	<i>Metodología</i>	39
3.1.1.	Enfoque de la investigación	39
3.1.2.	Alcance de la investigación	39
3.1.3.	Tipo de investigación	40
3.1.4.	Diseño de la investigación	41
3.1.5.	Métodos y técnicas de investigación	42
3.1.6.	Población y muestra	43
3.2.	<i>Análisis de resultados</i>	44
3.2.1.	Resultados de la encuesta aplicada a los Docentes	44
3.2.2.	Resultados de la encuesta aplicada a los Padres de familia	56
3.2.3.	Resultados de la Ficha de Observación de habilidades sociales	66
3.2.4.	Resultados de la Ficha de Observación del uso de videojuegos	73
3.2.5.	Resultados de la entrevista aplicada al Directivo	80
CAPÍTULO IV		83
PROPUESTA		83
4.1.	<i>Título</i>	83
4.2.	<i>Objetivos de la propuesta</i>	83
4.2.1.	Objetivo general	83
4.2.2.	Objetivos específicos	83
4.3.	<i>Listado del contenido y esquema de la propuesta</i>	83
	<i>Contenido fundamental de la propuesta</i>	86
4.4.	<i>Limitaciones de la propuesta</i>	108
4.5.	<i>Impacto y beneficios de la propuesta</i>	108

CONCLUSIONES	110
RECOMENDACIONES	112
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Muestra de la investigación</i>	43
Tabla 2 <i>Encuesta Docentes: Correcto desarrollo de habilidades sociales</i>	44
Tabla 3 <i>Encuesta Docentes: Uso de metodologías innovadoras</i>	45
Tabla 4 <i>Encuesta Docentes: Uso de videojuegos en niños en 4-5 años</i>	46
Tabla 5 <i>Encuesta Docentes: Factibilidad de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje</i>	47
Tabla 6 <i>Encuesta Docentes: Aplicación didáctica de los videojuegos en el nivel inicial</i>	48
Tabla 7 <i>Encuesta Docentes: Factibilidad de los videojuegos en el desarrollo social.</i>	49
Tabla 8 <i>Encuesta Docentes: Viabilidad de Guía de actividades lúdicas para el desarrollo social mediante el uso de videojuegos.</i>	50
Tabla 9 <i>Encuesta Docentes: Conductas de interacción social entre pares.</i>	51
Tabla 10 <i>Encuesta Docentes: Características del apego.</i>	52
Tabla 11 <i>Encuesta Docentes: Características de asertividad y empatía</i>	53
Tabla 12 <i>Encuesta Docentes: Inteligencias Múltiples desarrolladas.</i>	54
Tabla 13 <i>Encuesta Docentes: Uso de recursos didácticos tecnológicos</i>	55
Tabla 14 <i>Encuesta Padres: Factibilidad de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje</i>	56
Tabla 15 <i>Encuesta Padres: Uso de videojuegos en niños en 4-5 años</i>	57
Tabla 16 <i>Encuesta Padres: Disposición de Tablet para jugar videojuegos</i>	58
Tabla 17 <i>Encuesta Padres: Factibilidad del uso de videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales</i>	59
Tabla 18 <i>Uso de los videojuegos restringido y controlado</i>	60
Tabla 19 <i>Relaciones sociales adecuadas entre pares</i>	61
Tabla 20 <i>Encuesta Padres: Factibilidad del uso de videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales y afectivas</i>	62
Tabla 21 <i>Encuesta Padres: Uso de videojuego en grupo</i>	63
Tabla 22 <i>Encuesta Padres: Tipo de videojuego</i>	64
Tabla 23 <i>Encuesta a Padres: Conductas de interacción social entre pares.</i>	65
Tabla 24 <i>Resultados generales de la Ficha de Observación de habilidades sociales.</i>	66
Tabla 25 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Apego y emociones básicas)</i>	68
Tabla 26 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Cooperación y comunicación)</i>	69
Tabla 27 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Asertividad y Empatía)</i>	70
Tabla 28 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Autocontrol y resolución de conflictos)</i>	71
Tabla 29 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)</i>	72
Tabla 30 <i>Resultados generales de la Ficha de Observación del uso de videojuegos.</i>	73
Tabla 31 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Desarrollo de Inteligencias Múltiples)</i>	75
Tabla 32 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Desarrollo cognitivo)</i>	76
Tabla 33 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Interés y motivación)</i>	77
Tabla 34 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Reglas del juego)</i>	78
Tabla 35 <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)</i>	79

Tabla 36 <i>Matriz de respuestas de la Entrevista aplicada al Directivo</i>	81
Tabla 37 <i>Primer taller de inducción para docentes</i>	86
Tabla 38 <i>Programa de actividades</i>	86
Tabla 39 <i>Segundo taller de inducción para docentes</i>	87
Tabla 40 <i>Programa de actividades</i>	87
Tabla 41 <i>Evaluación</i>	89
Tabla 42 <i>Evaluación</i>	91
Tabla 43 <i>Evaluación</i>	93
Tabla 44 <i>Evaluación</i>	95
Tabla 45 <i>Evaluación</i>	97
Tabla 46 <i>Evaluación</i>	99
Tabla 47 <i>Evaluación</i>	101
Tabla 48 <i>Evaluación</i>	103
Tabla 49 <i>Evaluación</i>	105
Tabla 50 <i>Evaluación</i>	107
Tabla 51 <i>Factibilidad de la propuesta</i>	109

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	44
Figura 2: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	45
Figura 3: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	46
Figura 4: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	47
Figura 5: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	48
Figura 6: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	49
Figura 7: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	50
Figura 8: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	51
Figura 9: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	52
Figura 10: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	53
Figura 11: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	54
Figura 12: <i>Encuesta aplicada a los Docentes</i>	55
Figura 13: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	56
Figura 14: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	57
Figura 15: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	58
Figura 16: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	59
Figura 17: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	60
Figura 18: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	61
Figura 19: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	62
Figura 20: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	63
Figura 21: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	64
Figura 22: <i>Encuesta aplicada a los padres de familia</i>	65
Figura 23: <i>Resultados generales de la Ficha de observación de habilidades sociales</i>	67
Figura 24: <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Apego y emociones básicas)</i>	68
Figura 25: <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Cooperación y comunicación)</i>	69
Figura 26: <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Asertividad y Empatía)</i>	70
Figura 27: <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Autocontrol y resolución de conflictos)</i>	71
Figura 28: <i>Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)</i>	72
Figura 29: <i>Resultados generales de la Ficha de observación del uso de videojuegos</i>	74
Figura 30: <i>Ficha de observación del uso de videojuegos (Desarrollo de Inteligencias Múltiples)</i>	75
Figura 31: <i>Ficha de observación del uso de videojuegos (Desarrollo cognitivo)</i>	76
Figura 32: <i>Ficha de observación del uso de videojuegos (Interés y motivación)</i>	77
Figura 33: <i>Ficha de observación del uso de videojuegos (Reglas del juego)</i>	78
Figura 34: <i>Ficha de observación del uso de videojuegos (Relación entre pares)</i>	79
Figura 35: <i>Esquema de la propuesta</i>	84
Figura 36 <i>Portada de la propuesta</i>	85
Figura 37 <i>ACTIVIDAD No. 1</i>	88
Figura 38 <i>ACTIVIDAD No. 2</i>	90
Figura 39 <i>ACTIVIDAD No. 3</i>	92
Figura 40 <i>ACTIVIDAD No. 4</i>	94
Figura 41 <i>ACTIVIDAD No. 5</i>	96

Figura 42 <i>ACTIVIDAD No. 6</i>	98
Figura 43 <i>ACTIVIDAD No. 7</i>	100
Figura 44 <i>ACTIVIDAD No. 8</i>	102
Figura 45 <i>ACTIVIDAD No. 9</i>	104
Figura 46 <i>ACTIVIDAD No. 10</i>	106

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Formato de entrevista para el directivo.....	119
Anexo 2: Formato de encuesta dirigida a la docente parvularia.....	121
Anexo 3: Formato de encuesta dirigida a los padres	123
Anexo 4: Ficha de observación de desarrollo de habilidades sociales	125
Anexo 5: Ficha de observación uso de videojuegos	126
Anexo 6: Instrumentos de la validación de la propuesta.....	126
Anexo 7: Evidencias fotográficas	129

INTRODUCCIÓN

Estamos en una era moderna, donde el uso de la internet, los dispositivos tecnológicos y las aplicaciones multimedia son utilizadas para casi todo en la actualidad, puesto que de una manera muy sencilla cualquier persona puede acceder a un sinnúmero de aplicaciones solo con el uso de la internet, de tal manera, que la presente investigación relaciona el uso de los videojuegos como herramienta didáctica para el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en niños de edad preescolar.

La estimulación y el desarrollo integral de las habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivas y sociales en los niños de primera infancia son vitales, por lo tanto, dichas destrezas deben ser estimuladas tanto en la escuela como en casa, puesto que este desarrollo incide en el desenvolvimiento de la vida diaria del educando, de tal manera, que al considerar el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas que se evidencian en la relación entre pares, surgen varios componentes y más si a dicha estimulación se le agrega un estímulo tecnológico como el uso de los videojuegos.

En ese sentido, se establecen dos variables; la primera, el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en los infantes; y, el segundo, el uso de videojuegos como herramienta didáctica para la estimulación de dichas habilidades, de tal manera que el objetivo principal fue evidenciar esta incidencia, además, de derogar el paradigma social negativo de que los videojuegos no favorecen al desarrollo de los niños, puesto que diversos estudios científicos en la actualidad han resaltado los efectos positivos y la validez de los videojuegos en la educación.

De igual manera, la presente investigación arroja como producto científico una propuesta de realización talleres docentes como medida de inducción para el uso de videojuegos como herramienta metodológica en el plan de trabajo y para la estimulación de habilidades sociales. Temas como estos, promueven la actualización del docente parvulario y responden a un tipo de educación constructivista, además de estar a favor del uso de tecnologías en la educación.

A continuación, se detallan un breve resumen de los capítulos que se encontraran en el presente trabajo de titulación:

Capítulo 1: Diseño de la investigación, en este apartado se delimita la información fundamental del anteproyecto de investigación, el planteamiento y formulación del problema, así como los objetivos, justificación e hipótesis.

Capítulo 2: Marco teórico, conceptual y legal, en este capítulo se establece la revisión bibliográfica de otros trabajos empíricos, fundamentación teórica de las variables identificadas, el marco conceptual de las palabras técnicas y el marco legal con las leyes que sustentan el presente estudio.

Capítulo 3: Metodología de la investigación, este apartado se divide en dos partes; la primera, el diseño metodológico estableciendo el enfoque, alcance, tipo y diseño de la investigación, así como los métodos, técnicas, población y muestra; la segunda parte, es el análisis de resultados de los instrumentos aplicados.

Capítulo 4: La propuesta, expone la solución a la problemática estudiada, el diseño de Talleres metodológicos dirigidos a los docentes para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de Inicial II.

Conclusiones y recomendaciones: Expone las principales conclusiones del estudio basadas en los objetivos específicos, y las recomendaciones para futuros estudios.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular Mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.

1.2. Planteamiento del Problema

En la actualidad la globalización y el acceso al internet han revolucionado la edad postmoderna en la que se vive, a tal punto que los niños desde muy temprana edad tienen acceso al internet mediante el uso de aparatos tecnológicos como tablets, celulares, Xbox, entre otros (Pauta, 2015). Para esto, Cuervo (2017) afirma que:

El internet facilita el acceso a información y a redes sociales de carácter mundial, la información es rápida y accesible, llamativa para todas las edades y gustos, de tal manera, que los niños de manera indirecta al crecer son nativos de la tecnología. Lo que se traduce que en edades menores de 5 años ya tengan acceso a la tecnología con o sin supervisión, pero sobre todo a los videojuegos ya que para los padres brindarles un dispositivo tecnológico como juguete es más sencillo que fomentar la estimulación psicomotriz y las habilidades socio-afectivas. (p.15)

Las formas de comunicarnos y hasta de conocer otras personas han cambiado, las redes sociales y/o los servicios de mensajería son más dinámicos, ofrecen nuevas oportunidades, son más rápidos, carecen de filtros, de mecanismos de control y son instantáneos, y de alguna manera resultan bastante peligrosos.

Bernal (2019) indica que “vivimos en un mundo en el que cada vez empleamos el mundo virtual para cualquier actividad rutinaria debido a la evolución constante de las nuevas tecnologías” (p.1). En el caso de los videojuegos esta evolución tecnológica ha revolucionado las diferentes maneras de entretenerse, generando una atracción

considerable a en los niños a edades tempranas. Por lo tanto, el uso de la tecnología ha abordado varios aspectos de la vida diaria a nivel mundial, siendo utilizada como una herramienta de trabajo y entreteniendo, que en el caso de los niños el uso temprano y excesivo de estos juegos interactivos podría afectar el desarrollo adecuado de sus habilidades socio-afectivas. En consonancia con lo dicho, en el país el día Diario el Universo (2017) publicó:

En Ecuador existen 1,2 millones de personas mayores a 5 años en Ecuador que poseen un teléfono inteligente, según el censo del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) del 2013, lo que representa un crecimiento de 141% frente años anteriores.

Según El PAÍS, el 65% de los hogares tienen uno o más dispositivos para jugar, sin contar los celulares. Existen, por ejemplo, consolas de video y software para computadoras que brindan entretenimiento con juegos de video de estrategias, que incluso ahora se puede contactar a *gamers* que estén conectados en cualquier parte del mundo y jugar a tiempo real, sin importar la diferencia horaria. (p.1)

El enunciado anterior, enfatiza que esta tendencia excesiva de utilizar la tecnología puede generar en los niños una atracción por jugar aislados y por varias horas en consolas de video, situación que puede incidir en el desarrollo de la sociabilidad. No obstante, la tecnología puede ser empleada de manera favorable para fomentar el desarrollo integral de los infantes, razón por la cual, en la actualidad se utilizan las Tics desde un enfoque positivo.

Ahora bien, para referir el campo de estudio es preciso señalar que en la Escuela Particular Mixta #16 Azucena de Quito. Se ha observado que los estudiantes de edad preescolar tienen un nivel alto de accesibilidad para los videojuegos usando aparatos tecnológicos como tablets, celulares y Xbox, entre otros. Es decir, que los niños en edades de 4 a 5 años pueden desarrollan habilidades cognitivas y socio-afectivas mediante el uso de la tecnología.

1.3. Formulación del Problema

¿Cómo influyen los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020?

1.4. Sistematización del Problema

- ¿Qué son los videojuegos?
- ¿Es favorable que los niños de 4 a 5 años jueguen con los videojuegos?
- ¿Cómo inciden los videojuegos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años?
- ¿En qué favorece la estimulación de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 – 5 años?
- ¿Qué actividades lúdicas se pueden implementar para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 – 5 años?

1.5. Objetivo General

Analizar cómo influyen los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.

1.6. Objetivos Específicos

- Revisar los referentes teóricos acerca de la incidencia de los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años.
- Determinar la accesibilidad a los videojuegos que tienen los niños de 4 – 5 años de la Escuela particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.
- Diseñar talleres metodológicos dirigidos para docentes que incentiven el uso correcto de los videojuegos como herramienta didáctica para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 – 5 años de la Escuela

particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.

1.7. Justificación

El desarrollo social de los niños debe abarcar varias áreas pues es vital poner a su disposición aquellas herramientas, suficientes y necesarias, para que puedan desenvolverse de manera eficaz y saludable en una esfera social cada vez más intrincada; más amplia, pero también valiosa, al fin y al cabo. De ahí la importancia del aprendizaje de las habilidades sociales en los niños. No obstante, la creencia social plantea que el acceso y uso prolongado de videojuegos puede afectar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de preescolar, sin embargo, las investigaciones actuales refieren que los recursos tecnológicos pueden favorecer el desarrollo infantil. Según Bernal (2019) el uso de videojuegos puede ser beneficioso como herramienta positiva para motivar a los niños a competir, fomentar la cohesión grupal, y la coordinación de movimientos, haciendo que de manera indirecta se fomente el desarrollo de las capacidades cognitivas: memoria, atención, percepción, procesamiento de la información y ejecución.

La justificación de la investigación aborda las esferas teórica, metodológica y práctica de la temática abordada. Lo que quiere decir que al demostrar la influencia de los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años será posible proponer talleres metodológicos que favorezcan el desarrollo social.

Desde la perspectiva teórica, esta investigación brindará un aporte bibliográfico acerca de la incidencia de los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años considerando la realidad social de Ecuador como parte de América Latina. En cambio, desde el punto de vista metodológico el diseño investigativo y los instrumentos que se emplearán servirán de referente científico para el abordaje de las variables de la incidencia de los videojuegos en niños menores de 5 años y el desarrollo socio-afectivo en la niñez temprana.

En cambio, desde el aporte práctico corresponde al diseño de talleres metodológicos dirigidos a los docentes parvularios con la intención de darles a conocer el uso correcto de los videojuegos y fomentar el uso de estos como herramienta didáctica que potencie el proceso de interiorización del aprendizaje. En ese sentido, la presente propuesta

investigativa favorece de una manera bidimensional en el área de la educación parvularia, ya que, por un lado, aporta con actualización pedagógica a los docentes beneficiarios de los talleres, y, por otro lado, los educandos del nivel preescolar podrán recibir clases empleando videojuegos favoreciendo su motivación, participación y desarrollo de inteligencias múltiples.

Por lo tanto, estos talleres metodológicos dirigidos a los docentes de la Escuela particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón, provincia del Guayas, apuntan a cambiar el paradigma de desconocimiento y hacer buen uso de estos medios tecnológicos, tal como son, los videojuegos interactivos, además, de fomentar la actualización docentes y promoción de otras estrategias metodológicas que mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje en educandos de nivel preescolar. Es decir, que la propuesta responde a los caracteres de originalidad y aporte científico con respecto a la influencia positiva que tiene el uso de los videojuegos para el desarrollo de las habilidades sociales educandos de 4 – 5 años.

1.8. Delimitación del Problema

- **Unidad responsable:** Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito
- **Campo:** Educación
- **Área:** Desarrollo de habilidades sociales
- **Periodo de ejecución:** Periodo lectivo 2019-2020
- **Ubicación geoespacial:** Provincia del Guayas, Cantón Samborondón.
- **Aspecto:** La influencia de los videojuegos en la interacción social en niños de 4 – 5 años.

1.9. Hipótesis o Idea a Defender

El uso de videojuegos ayuda a la interacción social en estudiantes de 4 – 5 años de la Escuela Particular Mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020.

- **Variable independiente:** influencia de los videojuegos

- **Variable dependiente:** la interacción social en niños de 4 a 5 años

1.10. Línea de investigación

El presente proyecto está enfocado en las líneas de investigación de la Facultad de Educación, la misma que responde a la inclusión socio educativa, atención a la diversidad y encaminada en la sub línea de investigación: Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud, de esta manera la investigación está dirigida a la interacción social para así promover un nuevo estilo de vida en niños de 4 – 5 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO, CONCEPTUAL Y LEGAL

2.1. Marco Teórico

En el siguiente apartado, se presentan las principales teorías que describen el desarrollo social de los niños, así como tópicos generales acerca de la sobreprotección familiar y el desarrollo de habilidades sociales en niños de edad preescolar. La definición de videojuegos, sus características y su utilidad en el área educativa.

2.1.1. Antecedentes

Antes de referir las definiciones de las variables identificadas, es importante plantear los antecedentes de otros estudios empíricos acerca del uso de los videojuegos en niños de edad preescolar, escolar y sobre todo haciendo referencia el uso de recursos tecnológicos en el área educativa.

En primer lugar, se debe enfatizar que la educación inicial se basa en el aprendizaje lúdico. La UNICEF (2018) en su informe Aprendizaje a través del juego concluye que: Las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar la evidencia creciente de que los entornos de aprendizaje temprano activos y basados en el juego. (p.30)

Por lo tanto, el juego y los recursos didácticos tienen una gran importancia en el desarrollo de habilidades y destrezas dentro del nivel de educación inicial, en ese sentido, al relacionarlo con las tecnologías de la información y comunicación se puede afirmar que los videojuegos forman parte de estas estrategias metodológicas.

En España, Moncada y Chacón (2012) en su artículo científico: El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes; exponen que la industria de los videojuegos es demasiado amplia y las investigaciones de sus usos y beneficios son pocas, mientras que algunos estudios refieren que su uso excesivo provoca aislamiento y agresividad, otras investigaciones resaltan que su uso es

beneficioso para estimular el aprendizaje. Algunos autores recomiendan el uso de videojuegos activos y grupales.

De igual manera, otro estudio realizado en España por Pascual (2013) en su trabajo de titulación manifiesta que: El uso del videojuego como herramienta didáctica, estudio las ventajas y desventajas que pueden surgir de la aplicación de los videojuegos como herramientas didácticas. Concluyendo que, el uso de videojuegos favorece a las actividades autónomas y grupales de todas las asignaturas, sin embargo, existe una limitación al momento de buscar un software libre que permite acceder a los juegos sin cancelar recargos.

En México, López (2016) en su artículo científico: El videojuego como herramienta educativa, posibilidades y problemáticas acerca de los *serious games*; esta investigación plantea un análisis bibliográfico de esta problemática, el autor enfatiza que “el videojuego se convertirá en un texto (cibertexto) en el cual se pondrán en juego más discursos de los que aparentemente se declaran” (López, 2016, p.35). Haciendo referencia de que el uso didáctico de los videojuegos se ha extendido a disciplinas como la pedagogía, la psicología y la publicidad, haciendo énfasis en el campo educativo, es decir, que los videojuegos son la tendencia metodológica en esta era tecnológica.

En Venezuela, Garassini y Padrón (2004) en su ponencia científica: Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela, describen el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en niños de edad preescolar, encontrando que el uso moderado de los recursos tecnológicos favorece al aprendizaje y al desarrollo del área cognitiva, de lenguaje, psicomotora y socio-emocional, además los autores sugieren que estos recursos tecnológicos (llamados videojuegos) deben ser integrados al currículo de preescolar.

En Colombia, Briceño (2015) en su trabajo de titulación: Usos de las TIC en preescolar, hacia la integración curricular; se analizó la realidad de la aplicación de las tecnologías y las expectativas de la comunidad educativa, esta autora concluye que los docentes emplean los recursos tecnológicos puesto que las consideran favorables para la interacción docente-estudiante-contenido.

En Argentina, Rolandi (2015) en su trabajo de titulación: Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial; realizó un análisis e interpretaciones sobre sus usos a partir de concepciones actuales del campo de la tecnología educativa. Concluye que la inclusión de las tecnologías de la información y comunicación en las prácticas de enseñanza dentro del nivel inicial favorecen al aprendizaje de los infantes, siempre y cuando estén orientadas a una temática y tengan planteado un objetivo claro.

Por último, en Ecuador, en la ciudad de Guayaquil, Saavedra (2019) en su trabajo de titulación: Los videojuegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín De Infantes Bilingüe La Ronda. Analizó la influencia de los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los infantes, encontrando que el uso correcto de videojuegos favorece al aprendizaje y potencia el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Con relación a los trabajos citados, se puede afirmar que el uso de los recursos tecnológicos y los videojuegos favorece al aprendizaje de los niños en edad escolar, es decir, que los videojuegos pueden ser utilizados como recursos didácticos dentro de la educación inicial, aunque cabe destacar que el uso de los videojuegos corresponde a una herramienta lúdica que debe tener un objetivo determinado y un uso limitado y supervisado.

2.1.2. Videojuegos

Los videojuegos corresponden a una modalidad tecnológica de entretenimiento virtual. Mera (2019) define que “El video juego es un programa informático orientada al entretenimiento a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (p.10). Estos videojuegos permiten el entretenimiento virtual del o de los usuarios, y requieren la participación activa de estos, como se entiende que los videojuegos son aplicaciones pueden ser utilizados mediante consolas conectadas al televisor, computadoras, celulares y Tablet, entre otros dispositivos tecnológicos.

Además, Mera (2019) también indica que “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” (p.11). En ese sentido, los videojuegos fomentan el entrenamiento en niños y adultos, permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotoras, de ese modo esta herramienta tecnológica fomenta el aprendizaje y la relajación.

En la actualidad, debido a la globalización y al uso cotidiano de las Tecnologías de la Comunicación e Información (Tics) los niños a edades tempranas ya tienen acceso a los videojuegos, de tal manera, que las grandes empresas ofertan diferentes tipos de juegos en distintas plataformas tecnológicas, cabe resaltar que muchos de estos juegos virtuales están dirigidos a estimular el desarrollo integral en los niños. Por su parte, González (2014) en su tesis doctoral establece que:

Los videojuegos han arrastrado una serie de prejuicios: que son tiempo perdido, que son triviales, que son para niños e, incluso, que son perniciosos. Se les asocia al fracaso escolar por el tiempo empleado en su uso, al aumento de la violencia o el aislamiento social. Pero, esta percepción se ha ido modificando hacia una más benigna, considerando los videojuegos una forma de ocio aceptable, una actividad para fiestas o un instrumento que puede mejorar la cohesión social y familiar. Empieza a valorarse positivamente su potencial educativo e incluso se empieza a utilizar como herramienta dentro del área de la salud. (p.95)

Es decir, que el constructo social y el uso de los videojuegos ha ido evolucionando, de manera que hoy en día se considera como una aplicación provechosa que fomenta el desarrollo de las habilidades sociales, y que, además, puede ser utilizada en diferentes ámbitos como la educación y la salud. Entonces, es posible referir que el uso de videojuegos como herramienta didáctica es bastante útil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2.1. Clasificación y tipos de videojuegos

Antes de mencionar la clasificación de los videojuegos y las diferentes plataformas que utilizan, es importante manifestar que existen *videojuegos serios* los cuales “comparten todas las características de los videojuegos de entretenimiento, pero incorporando al objetivo lúdico” (González, 2014, p.96). En ese sentido, el presente de

investigación estudia este tipo de videojuegos los cuales crean un impacto positivo en las actitudes y comportamiento del usuario virtual.

Para clasificar los videojuegos se consideran los criterios de: según la plataforma que utiliza, según el software, según su función, por otro lado, también se establece su tipología. De esta manera se tiene una visión holística de dicha clasificación, a continuación, se citan y se detallan:

- **Según la plataforma que utilizan.** - Mera (2019) refiere que las plataformas son los tipos de dispositivos en los que se pueden ejecutar videojuegos. A continuación, se detallan:
 - Videoconsolas portátiles: Son medios más utilizados en la actualidad, los teléfonos celulares o Tablet.
 - Las computadoras: Permiten reproducir el CD del juego, y a su vez jugar una manera online, usando internet.
 - Máquinas recreativas: Son los antiguos dispositivos que permitían jugar si se introducía una moneda, dichas maquinas estaban ubicadas en sitios públicos.
 - Videoconsolas: Son los más populares, corresponden a un uso doméstico y sirven únicamente para reproducir videojuegos.
- **Según el software que utilizan.** – Pascual (2012) explica que el software es el conjunto de programas y reglas informáticas que permiten la ejecución de aplicaciones interactivas, clasificándolos en tres:
 - Software libre. – Permite que el usuario ejecute, distribuya, copie e incluso modifique las características del software, ya que el creador renuncia a la patente original, siendo de fácil acceso.
 - Software privado. – El creador de este programa informático no permite la modificación ni la redistribución, a menos de obtener permiso de este, su uso es restringido y bajo condiciones del proveedor.

- Software educativo y comercial. – Su principal finalidad es desarrollar competencias académicas y presentar contenidos escolares.
- **Según su objetivo.** – González (2014) refiere que los videojuegos serios tienen diferentes funciones educativas de aplicación, entre estas:
 - *Edutainment.* -, Herramienta que facilita la educación de conceptos.
 - *Training games.* - Herramienta de entrenamiento de habilidades partiendo desde la realidad virtual.
 - *Newsgames.* - Herramienta que simula medios de comunicación.
 - *Advergaming.* - Herramienta de marketing que permite la publicidad interactiva.
- **Según su tipología básica.** – Pascual (2012) refiere una clasificación basada en el tipo de juego virtual, clasificándolos en los siguientes:
 - Arcade. – Son juegos que emplean plataformas interactivas como *Super Mario* y *Pacman*. Estos videojuegos favorecen el desarrollo psicomotor dada la velocidad de reacción en los controles utilizados.
 - Deporte. – Es un género de videojuego arcade como *FIFA* y *NBA Live*. Desarrollan la psicomotricidad y la coordinación de movimientos.
 - Rol y aventuras gráficas. – Videojuego que permiten simular el realismo como *Naraba* y *Lineage II*. Pueden superar los niveles de realidad y ficción, así como motivar a los participantes.
 - Simuladores y constructores. – Permiten vivenciar situaciones ajenas a la vida real, son juego como *Sims* y *Roller Coaster*. Estimula la imaginación y creatividad.
 - Estrategia. – Estos videojuegos exigen mayor concentración, son juegos como *Warcraft* y *Civilización*. Fomentan conocimiento acerca de la realidad social y el entorno.

- Puzles y juegos de lógica. – Desarrollan la visión espacial y la coordinación viso manual, son jugos como *Tetris* y *Candy Crush Saga*. Estimulación el desarrollo cognitivo y de coordinación motora.
- Juegos de preguntas y acertijos. - Permite desarrollar habilidades cognitivas y de lenguaje, así como la creatividad.

En ese sentido, se puede referir que los videojuegos de preguntas y acertijos desarrollan la inteligencia lingüística; en cambio, los videojuegos de Puzles y juegos de lógica desarrollan habilidades numéricas y de pensamiento lógico así como la inteligencia espacial; por su parte, los videojuegos de Deporte, Simuladores y constructores fomentan la inteligencia cinético-corporal; y, los videojuegos Arcade y otros videojuegos al ser jugados en grupo permiten el desarrollo de la inteligencia interpersonal (González, 2014). En relación a la clasificación establecida, se entiende que los videojuegos tienen una categorización bastante amplia, diversas formas de uso, pero sobre todo se establece su incidencia positiva en el desarrollo de habilidades en los niños y en los adultos, es decir, que en la actualidad el uso didáctico de estos juegos de realidad virtual fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, socio afectivas y psicomotrices en los infantes, siendo imprescindible la supervisión y restricción prolongada de estos juegos.

La Revista Hacer Familia (2019) explica que los diferentes videojuegos permiten desarrollar diferentes habilidades según el tipo de videojuego, de tal manera, que los videojuegos de plataformas (arcade) debido a su complejidad promueve la rapidez en la función ejecutiva del pensamiento y en el aumento de la atención focalizada; por otro lado, los videojuegos de simulación y roles al imitar diferentes acciones favorecen a la coordinación motora de mano-ojo, el equilibrio y dominio del esquema corporal; de igual, los juegos de estrategia y deportes permiten el desarrollo motor, además de promover la cooperación y el trabajo en equipo; y, por último, los juegos de acción o lucha predisponen conductas violentas.

2.1.2.2. Efectos positivos y negativos del uso de los videojuegos

Efectos positivos de los videos juegos

Cuervo (2017) señala que el “desarrollo de las habilidades comprende que los procedimientos mentales empleados a partir del aprendizaje prosperarán”. (p.31) Esto

sucede cuando el sujeto ejecuta la práctica necesaria, señala: que los seres humanos no estamos lejos de desconocer como tal el todo de estos procedimientos, conseguir a través de la práctica constante que estos puedan ser dominados y aumentarlos.

Es por esto que Pascual (2013) refiere que “los videos juegos pueden desarrollar y aumentar las variadas habilidades con el control y la supervisión necesaria”. Esto es por parte de las familias una manera de adquirir conocimientos de manera atractiva, desarrollar competencias y motivar el aprendizaje en los niños, estimula funciones cognitivas como la lógica, la discriminación de objetos, la capacidad deductiva, es decir, que provoca una sensación motivadora para el aprendizaje significativo en los infantes, pero hay que considerar que el efecto positivo de los videojuegos ocurre siempre y cuando se usen de una forma controlada, sobre todo los que estimulen una coordinación entre los ojos y las manos, la capacidad de decisión y el razonamiento lógico, para evitar alguna alteración psicomotora.

Efectos negativos de los videos juegos

Dentro de este punto se hace referencia a Bernal (2019) quien menciona que “jugar videos juegos que son de estilo agresivos puede causar consecuencias negativas a corto plazo en cuanto al estado emocional que pueda presentar el jugador” (p.58). Sin embargo, los cambios en la esfera afectiva se ven ampliamente estimulados por el tipo de videojuego que el menor este empleando, esto se comprende de la siguiente manera, los videojuegos que son más agresivos pueden influir en la aparición de las conductas de tipo hostil y agresivas en el infante esto se analiza en relación a aquellos infantes que no interactuaron con este tipo y estilo de videojuegos.

Esto refiere que sin la existencia de un necesario control de los padres dirigido hacia sus hijos y el uso exagerado del tiempo en los videojuegos pueden tener consecuencias y repercusiones que pueden verse en los pequeños de la casa. Pudiendo presentar conductas como:

- Decir mentiras para poder seguir en el juego, estará obsesionado por dominar.
- Puede llegar a aislarse de todo grupo social e inclusive el familiar.
- Puede manifestar una pérdida constante de la realidad en donde este se desenvuelve en un mundo imaginario.

- Puede llegar a presentar agotamiento con facilidad además de cuadros depresivos y ansiosos.
- Puede perder el control, desatando cuadros agresivos propensos a desarrollar un sedentarismo acompañado de sobrepeso.
- También manifestaciones fisiológicas como: ojos irritados, dolores de cabeza y musculares.

Por otro lado, el Diario el Universo (2017) refiere que el uso excesivo y problemático de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tics) trae consigo consecuencias negativas como:

1. El dedo de BlackBerry: También llamado *la artrosis de las costureras* es un entumecimiento e inflamación de los tendones de los dedos pulgares debido al exceso de tecleo en el celular o en la consola. Esta situación se puede prevenir con la disminución del uso del celular y ejercicios de movimiento suaves en las articulaciones cuando estas se sientan fatigadas.

2. Síndrome del túnel carpiano: La presión excesiva en el nervio mediano de la muñeca provoca entumecimiento, hormigueo, debilidad, o daño muscular en la mano, la constante mala postura de la muñeca produce el llamado síndrome del túnel carpiano, manifestando fuertes dolores en la muñeca y/o en las palmas de las manos. Para prevenir esta condición es importante que se utilice el soporte adecuado para la muñeca.

3. Codo de tenista: Llamada también *epicondilitis* es una inflamación de los tendones que se encuentran en la unión de los músculos del antebrazo y la parte externa del codo, este daño produce dolor y sensibilidad en la parte externa del codo. Esta condición se previene mediante la realización de estiramientos que eviten la tensión muscular y el adecuado descanso.

4. Daños cervicales: La mala postura provoca problemas en las cervicales, por ejemplo, cuando la pantalla del ordenador no se encuentra a la altura apropiada de los ojos, lo que supone un fallo en la ergonomía causando dolor y tensión muscular en el área del cuello y la cabeza. Estos daños se previenen mediante la correcta postura ergonómica, y el estiramiento físico.

5. Estrés visual: Cuando se utiliza excesivamente dispositivos tecnológicos como teléfonos móviles, libros electrónicos y tabletas, es posible que este estímulo visual provoque estrés visual y resequeidad ocular. Este estrés se previene mejorando la iluminación del campo visual, realizando descansos periódicos durante el uso de estos equipos, mantener los ojos lubricados y emplear filtros que protejan la pantalla.

6. Obesidad infantil y juvenil: La falta de actividad física y el sedentarismo puede traer consigo el sobrepeso y la obesidad, puesto que los niños y jóvenes dedican muchas horas al uso de los dispositivos tecnológicos. Esto se previene mejorando la alimentación y fomentando la actividad física en los niños y adolescentes, así como actividades recreativas con amigos y familia.

7. Insomnio: A nivel neurológico el uso de los dispositivos tecnológicos que usan una fuente de luz muy alta puede reducir la producción de la melatonina en el cerebro, dicha hormona es la encargada de la relajación y la regulación del sueño y la vigilia, es decir, que la disminución de esta dificulta la calidad del sueño provocando insomnio. Como medida de prevención es imprescindible evitar el uso prolongado de los dispositivos tecnológicos, establecer rutinas de sueño, y evitar los factores ambientales que no favorecen el descanso.

8. Problemas de audición: El uso de los dispositivos tecnológicos (como la televisión, los reproductores de música, y la radio) en alto volumen y/o el uso de manos libres o audífonos pueden ser perjudiciales para el sentido de la audición. Para evitar esta situación es importante utilizar protección auditiva y no hacer uso de audífonos a todo volumen.

9. Infertilidad: Llevar el móvil en los bolsillos o trabajar asiduamente con el ordenador portátil en las piernas puede causar consecuencias negativas a la calidad del semen y, por lo tanto, a la fertilidad de los hombres. Esto se previene evitando el uso prolongado de los dispositivos tecnológicos.

10. Adicción: El uso exagerado de los dispositivos tecnológicos puede provocar comportamientos aditivos en los sujetos, pues existe el uso excesivo del teléfono móvil y a pasar demasiadas horas en los videojuegos o en redes sociales, entre las más destacadas tenemos:

- A los videojuegos: El uso exagerado, prolongado y sin medida de los videojuegos puede potenciar el riesgo de aislamiento social, adicción a las pantallas, pudiendo incluso hacer que los niños y jóvenes confundan lo virtual con lo real; en los niños puede disminuir el desarrollo de sus habilidades sociales y negarse a ir al parque o actividades sociales, en el caso de los adolescentes pueden que salir con amigos les resulte aburrido o insatisfactorio. Por lo tanto, es imprescindible que el uso de los dispositivos tecnológicos sea controlado y supervisado.
- Nomofobia: Es la dependencia exagerada hacia el teléfono móvil. Esta patología solo se evita disminuyendo el uso del celular, poner horarios para su uso y acceso a redes sociales.

El uso excesivo de los dispositivos tecnológicos (como la televisión, los reproductores de música, la radio, el teléfono celular, la computadora, las consolas, entre otros) pueden ser considerados como una problemática preocupante cuando el uso de estos productos tecnológicos es considerado por el consumidor, como lo más importante reemplazando su interacción social.

2.1.2.3. El uso de los videojuegos en la educación

El uso de la tecnología dentro de las áreas de enseñanza y salones de clases o inclusive de videojuegos, significan una como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que este va fomentando de manera gradual las experiencias nuevas que el sujeto puede ir adquiriendo mediante la realización de sus habilidades y las competencias y colaboración en grupo. Este tipo de trabajo dentro del aula es conocido como mecánica de jugabilidad que describe la calidad del juego en términos, funcionamiento, reglas y diseño. Dada la afinidad que los menores poseen frente a los videojuegos y la interacción que ellos representan, se puede aprovechar este interés que demuestran por las tecnologías explotando y potenciando los beneficios que se pueden lograr utilizando estas herramientas en el ámbito tanto educativo como social, así como relacionarse con los demás. Así mismo los padres de familia y cabezas de hogar pueden realizar variadas actividades tecnológicas con varios tipos de juegos que podrán fomentar el aprendizaje, además de lograr una mejor coordinación y orientación espacial. (UNICEF, 2018)

Una de los principales aportes al desarrollo humano lo ha realizado la interacción con las tecnologías y el videojuego, el aprendizaje que se puede adquirir a través de ellos representa actualmente una de las principales fuentes de aprendizaje es por esto que Bernal (2019) indica que “los videojuegos no se apartan de esto, además de todas las habilidades que se potencian, existen una importante punto en la adquisición de valores en forma intuitiva a través de los procesos de ensayo y error”. (p.37). Esta representa un aspecto fundamental para distinguirlo de la enseñanza clásica a la que se acostumbra, como la escuela. Los videojuegos están en pos de que los sujetos experimenten y puedan realizar una reflexión de las consecuencias de sus actos a través del juego de una forma casi inmediata, pero exonerándole de las consecuencias que estas tendrían en el mundo real. Esto ocasiona que el usuario pueda jugar con posiciones morales y éticas con el fin de aprender no sólo qué sino el porqué de esas posiciones.

Finalmente, los videojuegos son considerados benévolos, ya que estos te permiten reiniciar la cometida cuando se ha cometido un error, o se ha llegado a un punto muerto, o una acción fatal, lo que lleva a una situación de aprendizaje sin precedentes. Es por esto que hace años se afirmaba Cuervo (2017) “la educación de los niños era considerado arte, en el futuro deberá ser tomado como ciencia” (p. 22). Con los videojuegos de carácter interactivo educacional, se debe hacer un esfuerzo para entenderlos y llegar a la correcta aplicación claro esta desde el punto de vista del aprendizaje, además sin depender enteramente de la genialidad y creatividad de los desarrolladores.

2.1.3. Características del desarrollo en la infancia temprana

Morris y Maisto (2011) establecen que la etapa de la infancia temprana “es un periodo donde los niños cambian de apariencia, crecen, y mejoran sus habilidades y destrezas” (p. 225). Estos autores explican también que esta etapa del desarrollo humano inicia a la edad de 3 años y cesa a los 6 años aproximadamente, dicha etapa también es llamada edad preescolar. A continuación, se mencionan las principales características de desarrollo infantil en esta etapa:

Desarrollo físico y psicomotor

El desarrollo físico y locomotor en esta edad, se caracteriza por el perfeccionamiento de habilidades motrices finas y gruesa, la coordinación del cuerpo, el equilibrio y el

reconocimiento del propio esquema corporal, además, se define la lateralidad, es decir, que el desarrollo psicomotor adecuado en esta etapa evidencia la coordinación de los pensamientos y los movimientos corporales. En cambio, a nivel físico ocurre un crecimiento rápido y constante en el crecimiento de la musculatura, estatura, y la fuerza. (Morris y Maisto, 2011, p. 65)

Desarrollo cognitivo y neurológico

Durante esta etapa se desarrollan los procesos cognitivos básicos de la percepción, la atención y la memoria, aunque evidencia inmadurez cognoscitiva, consolidación del lenguaje y la inteligencia. El infante es capaz de asimilar, aprender y recordar experiencias vividas con mayor facilidad, debido a que su desarrollo de pensamiento utiliza símbolos, lo que significa que el niño tiene la capacidad de identificar y emplear símbolos para representar su realidad, de tal manera que empieza a relacionar e interiorizar los objetos con sus conceptos, además, aparece la comprensión del lenguaje, presenta un razonamiento egocéntrico. (Morris y Maisto, 2011, p. 370)

Desarrollo del lenguaje y comunicación

Usualmente durante la edad de preescolar, los niños de 4 a 5 años muestran el desarrollo constante del lenguaje y la comunicación durante su crecimiento, lo que quiere decir, que los niños se comunican de manera verbal, análoga y pragmática, además los infantes son capaces de utilizar los signos y símbolos propios de su idioma materno.

Desarrollo social y afectivo

El desarrollo socio-afectivo se fundamenta básicamente el apego que los niños tienen hacia sus padres y/o cuidadores, así como de otros familiares o personas allegadas a la familia, ya que surge la curiosidad y el interés por explorar el entorno, lo que favorece al desarrollo de la autoconciencia y la autonomía, también se desarrollan las habilidades sociales básicas, la comprensión de las emociones básicas, se manifiestan conductas de iniciativa, independencia y de autocontrol, por otro lado, se establece su identidad sexual, roles sociales y rasgos de la personalidad. (Morris y Maisto, 2011, p.330-335)

Como se indica en las características referidas, los niños durante esta etapa muestran un desarrollo acelerado a nivel psicomotor y social, lo que significa que fomentar el

desarrollo integral durante esta etapa será una base fundamental para afrontar la siguiente etapa del desarrollo humano, puesto que durante la primera infancia el desarrollo de las habilidades motrices, cognitivas, socio-afectivas se encuentran en su máxima auge de estimulación y desarrollo.

2.1.4. Desarrollo de las habilidades sociales

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños de edad preescolar es un proceso complejo, puesto durante esta edad a nivel cognitivo, afectivo y volitivo se establecen esquemas mentales como ideas, creencias, valores éticos y sentimientos, dichas estructuras mentales permitirá la asimilación de la experiencia, y esto, a su vez, permitirá el aprendizaje, lo que involucra y resalta la importancia del medio sociocultural para el desarrollo de competencias sociales e interiorización de las normas éticas y sociales que regulan la conducta.

Monjas (2002) menciona que “el infante debe ser capaz de relacionarse con sus padres y crear vínculos con personas de su círculo familiar y social” (p. 38). De tal manera, que el desarrollo del aprendizaje social inicia con el nacimiento y la interacción con los padres, cuidadores y parientes, aunque es importante resaltar que durante los 3 a 5 años y la integración al medio escolar y/o guardería se evidencian las competencias sociales entre pares y con su entorno, esto permitirá que los niños estimulen sus habilidades sociales, reconozcan sus emociones, deseos y necesidades de manera que puedan expresarlos con las otras personas.

2.1.4.1. Habilidades sociales básicas

Rodríguez (2013) explica que las habilidades sociales o también llamadas competencias sociales, permiten que los infantes expresen sus ideas, sentimientos, deseos y opiniones de manera asertiva, además estas habilidades permiten la resolución de conflicto, a continuación, se enlistan dichas habilidades:

- **Apego:** Se entiende como la capacidad de identificar y establecer lazos afectivos con personas cercanas.
- **Empatía:** Es la capacidad de ponerse en el lugar del otro, e intentar entender su situación y/o sentimientos.

- **Asertividad:** Es una manera de respuesta que permite a la persona de defender su opinión y criterio de manera adecuada, sin agredir a las demás personas.
- **Cooperación:** Es la habilidad colaborar con los demás, es decir, trabajar en equipo para lograr un objetivo en común.
- **Comunicación:** Es la habilidad expresar pensamientos, sentimientos, emociones, ideas, deseos, necesidades, entre otros; así como la habilidad de escuchar a las demás personas.
- **Autocontrol:** Es la habilidad de identificar y dominar sus propios impulsos de respuesta ante situaciones conflictivas.
- **Comprensión de situaciones:** Es la habilidad de entender y comprender las situaciones sociales para no tomarlas de manera personal, o culparse de determinadas situaciones o reacciones.
- **Resolución de conflictos:** Es la capacidad para interpretar y resolver un conflicto, evaluando alternativas de solución. (Rodríguez, 2013, p. 2)

Las competencias sociales mencionadas son fundamentales para el desarrollo social y afectivo de los niños durante la primera infancia y durante la vida social en general. En este caso, los estudiantes de inicial que forman parte del objeto de estudio de la presente investigación evidencian un escaso desarrollo en habilidades como la empatía, el autocontrol y la capacidad de resolución de conflictos.

2.1.4.2. Interacción social entre pares

Rodríguez (2013) define que “las habilidades son aprendidas y se desarrollan a lo largo de todo el crecimiento, se presenta como el resultado de la interacción con otras personas” (p.3), lo que quiere decir, que las habilidades sociales son adquiridas y aprendidas por las normas socio-culturales. Este autor indica que durante la edad escolar las competencias sociales se desarrollan y perfeccionan mediante tres procesos psicológicos básicos, estos son:

- **Experiencia directa:** Los infantes al interactuar en varios entornos sociales empiezan a asimilar las experiencias sociales y ensayan las conductas sociales, dichas experiencias son interpretadas e incorporadas a sus propios esquemas

mentales que van definiendo su manera de pensar, actuar y reaccionar ante diferentes situaciones.

- **Imitación:** Los infantes aprenden y replican lo que observan, es decir, que imitan conductas sociales que observan del medio socio-cultural, de tal manera, que el ejercicio social de imitar permite que ellos aprendan inconscientemente a interpretar contextos, responder ante estos e incluso aprenden que como deben sentirse ante determinadas situaciones.
- **Refuerzos:** Son medios y acciones que permiten que los infantes repliquen una conducta, pudiendo ser positiva o negativa, estos refuerzos sociales vienen de los adultos hacia los niños, y son considerados un estilo de crianza. (Rodríguez, 2013, p.3)

Los procesos psicológicos referidos son básicos para el desarrollo social en los infantes, considerando que la experiencia directa no puede ser reemplazada por realidad virtual, es decir, que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos como videojuegos pueden incidir en su adecuado desarrollo, por lo tanto, lo ideal es estimular el juego cooperativo y las experiencias vivenciales.

2.1.4.3. Problemas provocados por el escaso desarrollo de las habilidades sociales

Por otro lado, Rodríguez (2013) hace referencia que “el inadecuado desarrollo de las habilidades sociales puede provocar múltiples repercusiones en los niños” (p.3), a continuación, se enlistan las principales dificultades que el infante puede evidenciar:

- **Problemas de autoestima:** Esto significa que la imagen propia es negativa e incide en su desarrollo social. Los infantes que muestran retraso en el desarrollo de sus competencias sociales tienen a presentar dificultades para desenvolverse en su entorno y su relación con los demás.
- **Dificultad para expresar deseos y opiniones:** Los infantes que no desarrollan sus capacidades sociales adecuadamente, presentan dificultades para identificar sus propias emociones, deseos y necesidades, es decir, que presentan dificultades y limitaciones para expresar lo que piensan y sienten.

- **Dificultades para relacionarse con los demás.** El escaso desarrollo de las habilidades sociales puede acarrear conductas de apocamiento y timidez mostrando dificultades para entablar diálogos y hacer amistades.
- **Problemas escolares.** Dentro del área social escolar se pueden presentar problemas de conductas como la inadaptación social, el rechazo a las normas sociales de la institución llegando incluso al fracaso escolar.
- **Malestar emocional.** Las relaciones sociales son fundamentales para el equilibrio emocional y la sana convivencia social, por lo tanto, la ausencia de relaciones sociales provoca malestar emocional. (Rodríguez, 2013, p.4)

De acuerdo con los procesos mencionados, la poca estimulación de las habilidades sociales retrasa el desarrollo integral de los infantes, provocando falencias en el desarrollo de su área cognitiva, afectiva y social, lo que afecta la formación de sus rasgos psicológicos.

2.1.5. Fundamentación psicológica y pedagógica

En el siguiente apartado se exponen las principales teorías psicológicas y pedagógicas que sustentan el presente trabajo de titulación, entre estas la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, la Teoría Sociocultural de Vygotsky, y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

2.1.5.1. Teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social fue establecida por Albert Bandura, basada en el aprendizaje por imitación “donde las personas aprenden mucho con tan solo observar a los que les rodean, lo que se conoce como aprendizaje por imitación u observacional” (Kail y Cavanaugh, 2011, p.13). En ese sentido, se entiende que los seres humanos observan comportamientos y actitudes del entorno, las cuales son procesadas cognitivamente y se acomodan a los esquemas mentales propios del sujeto.

De tal manera, Bandura (1987) refiere que el *aprendizaje social* ocurre en tres fases; la primera, sucede a través de la observación y la asimilación de la experiencia del entorno; la segunda, establece la importancia de los procesos cognitivos básicos y superiores que intervienen en el proceso de creación y acomodación de los esquemas

mentales; y, la tercera, donde se manifiesta el aprendizaje y se evidencia la modificación de conducta y de contenidos. Por lo tanto, el aprendizaje social contiene elementos cognitivos, afectivos y volitivos basados en la asimilación de la experiencia, como muestra de la propia percepción y memorización. Por consiguiente, los infantes son capaces de aprender a través de la imitación y el modelamiento de conducta, a pesar de que los comportamientos observados sean positivos o negativos, por lo tanto, el entorno incide el procesamiento cognitivo e influye en el desarrollo de habilidades sociales.

2.1.5.2. Teoría del desarrollo cognitivo

Piaget propuso la teoría del desarrollo cognitivo en la cual define que “los infantes en su esfuerzo por comprender su mundo, los niños actúan como científicos, creando teorías acerca de los mundos social y físico” (Kail y Cavanaugh, 2011, p. 13). Lo que explica la tendencia que tienen los niños en explorar su entorno como parte de un instinto cognitivo de aprendizaje.

Para esto, Piaget establece que el desarrollo cognitivo se divide en 4 etapas dentro del desarrollo infantil, estos periodos son; periodo sensorio motor (desde el nacimiento hasta los 2 años aprox.), periodo pre operacional (2 a 7 años aprox.), operaciones concretas (7 a 12 años aprox.) y las operaciones concretas de (12 años en adelante), no obstante, para efectos de la presente investigación solo se tomará en consideración el periodo de edad de 2 a 7 años.

El estadio preoperatorio. Inicia apropiadamente a los 2 o 3 años y dura aproximadamente hasta los 7 años.

Esta etapa los niños desarrollan la habilidad de emplear símbolos para comunicarse sean gestos, palabras, entre otros. Durante el desarrollo del pensamiento representacional los niños emplean el juego simbólico para representar situaciones reales y simples, o fantasías que son atractivas para ellos, lo que facilita el desarrollo de las habilidades cognoscitivas y sociales. (Linares, 2008, p.9)

Socialmente los niños durante el estadio preoperatorio ya son capaces de reconocerse a sí mismos como personas y a los demás, sin embargo, la decadencia en el desarrollo de habilidades durante esta etapa puede incidir en el desarrollo de las habilidades sociales y en lenguaje, otras características negativas de este estadio es el egocentrismo, dificultad

para diferenciar la fantasía de lo real, razón por la cual, si esta etapa se supera positivamente los infantes manifiestan un adecuado desarrollo de habilidades sociales.

2.1.5.3. Teoría sociocultural

La teoría sociocultural fue propuesta por Vygotsky (como se citó en Linares, 2008) la cual establece que el desarrollo del ser humano no puede ser reducido a cambios fisiológicos y psicológicos, sino, que debe ser comprendido desde un punto de vista de incidencia históricos-sociales que afectan el comportamiento y el desarrollo de los individuos, es decir, que la conducta es meramente social, y ha sido creada por la sociedad, la cual establece los patrones de conductas correctos e incorrectos.

Esta teoría establece diferentes preceptos relacionados con el enfoque cognitivos, el desarrollo de habilidades psicológicas y el aprendizaje social, para efectos del presente trabajo de investigación, se cita la importancia de la *zona de desarrollo próximo (ZDP)* como un elemento que media entre el infante y su entorno.

Zona de desarrollo próximo. Los infantes aprenden mediante interacciones sociales entre sus pares y sus padres, además, se enfatiza la importancia de las relaciones sociales con personas cercanas, entonces la zona de desarrollo próximo es la más cercana al niño y evidencia la mediación social que el niño requiere. Vygotsky explica que el pensamiento del infante no se desarrolla en el vacío, sino que el desarrollo del pensamiento es influenciado por factores externos, este conjunto de factores se conoce como cultura, mismo que contiene elementos del sistema social como creencias, costumbres, tradiciones, entre otras, elementos que son enseñados y compartidos a los niños desde muy pequeños.

2.1.5.4. Teoría de las inteligencias múltiples

Gardner propuso la teoría de las inteligencias múltiples, en la cual establece ocho tipos de inteligencias, mismas que dentro del ámbito de la educación son reconocidas y relacionadas a la diversidad de talentos que pueden evidenciar los educandos. Para comprender los enunciados de esta teoría es importante, primero definir que es la *inteligencia*, para esto, Díaz (2006) la define como “un potencial biológico y psicológico capaz de ser desarrollado a una extensión mayor o menor como consecuencia de los factores experienciales, culturales y motivacionales que afectan a una persona” (p. 32).

Por lo tanto, las habilidades que se dependen del ámbito general de la inteligencia se pueden explorar, estimular y desarrollar con la finalidad de potenciar y optimizar el aprendizaje. A continuación, se definen los diferentes tipos de inteligencias propuestos por Gardner:

- 1. Inteligencia lingüística:** Verbalizar, aprenden escuchando, leyendo, hablando, escribiendo. Por ejemplo, los niños disfrutan de cuentos infantiles.
- 2. Inteligencia lógico-matemática:** Conceptualizar, aprenden haciendo abstracciones, razonando y categorizando. Por ejemplo, tienen unas buenas nociones y disfrutan de juegos de cálculos.
- 3. Inteligencia espacial:** Visualizar, aprenden viendo, imaginando y pintando. Por ejemplo, los niños disfrutan jugar con legos y armar rompecabezas.
- 4. Inteligencia cinético-corporal:** Dramatizar, aprenden moviéndose, siendo y tocando. Por ejemplo, los niños prefieren bailes como rondas y juegos dinámicos.
- 5. Inteligencia musical:** Armonizar, aprenden mediante el canto y las percusiones. Por ejemplo, prefieren jugar con instrumentos sencillos como la pandereta y la lira de juguete.
- 6. Inteligencia interpersonal:** Fraternalizar, aprenden haciendo relaciones, cooperando y enseñando. Por ejemplo, reconocen en sí mismos, sus emociones básicas como el enojo, la tristeza y la felicidad.
- 7. Inteligencia intrapersonal:** Interiorizar, aprenden meditando y de manera individualizada. Por ejemplo, muestra signos de empatía con sus pares.
- 8. Inteligencia naturalista:** Identificar, aprenden mediante el medio ambiente. Por ejemplo, les gusta jugar aire libre con mascotas y/o cuidar plantas. (Díaz, 2006, p. 33-34)

Además, se puede afirmar que la teoría de Gardner acerca de las inteligencias múltiples explica las diferentes dimensiones que puede tener la inteligencia, y los diferentes enfoques en la que puede ser estimulada, por lo tanto, según los preceptos de esta teoría todas las personas pueden desarrollar diferentes habilidades o cualquiera de las inteligencias mencionadas desde los centros de interés o preferencias.

2.2. Marco conceptual

Actividades Lúdicas. - El término lúdico tiene origen latín *ludus* que significa *juego*, se le designa a su significado todo aquello relacionado al juego, entretenimiento o diversión. Esto quiere decir, que son actividades creadas a partir de juegos y relacionadas al ocio. (Rozenbaum, 2014)

Análoga. – Quiere decir que tiene la misma función que otro en un tipo distinto de organismos, pero con un origen diferente, es decir, se refiere al vínculo de semejanza que existe entre dos elementos diferentes. (Pérez, 2017)

Aplicación multimedia interactiva. – Son sistemas multimedia aquellos que básicamente trabajan con sistemas interactivos y múltiples códigos; estas aplicaciones se basan en el diálogo entre usuarios y contenido, donde el diseño y ejecución corresponden a medios audiovisuales. (González, 2014)

Autoestima. - Es la valoración de uno mismo, desde el punto de vista psicológico se trata de la opinión emocional y personal de cada individuo, es decir, que es parte del componente afectivo del Yo, que se compone de autoevaluaciones, pudiendo ser positivas o negativas. (Kassin, Fein, y Markus, 2010)

Autonomía. – Corresponde a la capacidad que tiene cada persona para establecer sus propias normas y tomar sus propias decisiones, dentro del ámbito educativo, la autonomía tiene relación al saber hacer y saber ser. (Freire, 1966).

Conducta. - Este término se emplea como sinónimo de comportamiento, puesto que se refiere a las acciones o respuestas que desarrolla un sujeto ante diferentes estímulos que recibe y a los vínculos socio-afectivos que establece con su entorno. (Pérez y Merino, 2008)

Desarrollo de habilidades sociales. - Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que le permiten al sujeto interactuar y relacionarnos con los demás de manera efectiva y satisfactoria; y el desarrollo de estas habilidades es el ensayo y error de las mismas, así como la adquisición de patrones sociales aceptados. (Gárce, Santana, y García, 2012)

Desarrollo infantil. – En primera instancia el término desarrollo infantil hace referencia a los cambios biológicos, fisiológicos y psicológicos que ocurren en los seres humanos desde el nacimiento hasta el final de la adolescencia, por lo tanto, es un proceso continuo de secuencia predecible. (Lejarraga, 2004)

Educación inicial. – Es el nivel de educación dirigido para la primera infancia, el cual es concebido como un proceso continuo y permanente de interacciones, oportunas y pertinentes que permiten que los infantes puedan estimular y potenciar sus competencias, habilidades y destrezas para su promover su desarrollo integral. (Ministerio de Educación, 2009)

Empatía. – Es ponerse en el lugar de otro, es decir, la sensibilidad de comprender los sentimientos, pensamientos, experiencias y significados de la otra persona, sin que estos componentes afectivos hayan sido expresados y de manera objetiva y explícita. (Bermejo, 2011)

Inadaptación social. - Ayerbe (2000) refiere que “la inadaptación social causa relaciones inadecuadas entre el sujeto y su entorno, un desajuste, una conflictividad en el proceso de interacción entre el individuo y la situación en que éste se encuentra” (p. 16).

Internet. - Red informática de nivel mundial, considerada una red de redes que facilita la interconexión descentralizada de computadoras, ordenadores y otros dispositivos multimedia a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. (Pérez, 2008)

Juegos arcade. - Arcade es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión. También se relaciona el término *Arcade* a un tipo de juego muy común para consolas, siendo una versión más sencilla y rápida de videojuego. (Rolandi, 2015)

Realidad virtual. - La realidad virtual (RV) es un entorno de apariencia muy real, se genera mediante tecnología informática, creando en el usuario la sensación de estar inmerso en esta realidad. (González, 2014)

Relación entre pares. - Las relaciones entre pares corresponde a las relaciones entre iguales; durante la primera infancia la relación social entre pares permite la adaptación psicosocial actual y futura del infante. (Lejarraga, 2004)

Tecnologías de la información y comunicación (Tics). - Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, entre otros). (Revista Madrid Salud, 2008)

Videojuegos. - Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que utiliza ciertos mandos o controles, además, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico multimedia conectado o no a la internet. (Pauta, 2015)

2.3. Marco Legal

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador

El presente trabajo investigativo se sustenta legalmente en la Constitución Política de la República del Ecuador (2008) citando los siguientes artículos:

TÍTULO II DERECHOS: Capítulo segundo, Derechos del buen vivir.

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.

- **Art. 28.-** La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Título VII Régimen Del Buen Vivir: Capítulo Primero, Inclusión y equidad

Sección Primera - Educación

- **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:
 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
 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.

Con relación a los artículos citados, la educación es un derecho público y es deber del estado velar por la seguridad y escolarización de los niños y niñas, además, se enfatiza que los padres tienen la responsabilidad de participar durante el proceso enseñanza

aprendizaje, de igual manera la constitución pone en relevancia el uso de las tecnologías de la información dentro del ámbito educativo.

Por lo que, la presente investigación se respalda ante la constitución, puestos niños se educan dentro de un sistema de educación regular, no solo deben tener un representante legal, sino que este padre de familia y/o cuidador/ tutor debe garantizar el desarrollo integral del educando, y, comprometerse con este desarrollo, así como el estado debe proveer una educación de calidad que responda a las nuevas demandas sociales, haciendo uso de la tecnología.

2.3.2. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021)

El Plan Nacional de Desarrollo (2017) establece tres ejes principales de acción; el primero, los Derechos para todos durante toda la vida; el segundo, la Economía al servicio de la sociedad; y, el tercero, Más sociedad, mejor Estado. De acuerdo a la problemática analizada en la presente investigación se toma en consideración el primer eje, los Derechos para todos durante toda la vida. A continuación, se citan las principales políticas:

- Política 1.4: Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades.
- Política 1.6: Garantizar el derecho a la salud, la educación y al cuidado integral durante el ciclo de vida, bajo criterios de accesibilidad, calidad y pertinencia territorial y cultural.

El eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, fomenta “las facilidades de acceso a todos los niveles de educación, (...) acceso a TICS por parte de la población” (Plan Nacional de Desarrollo, 2017, p.41). Las políticas mencionadas implícitamente refieren la garantía del cuidado del desarrollo al infantil integral, y enfatiza el acceso a una educación de calidad.

2.3.3. Plan nacional decenal de protección integral para niños y niñas, y adolescentes

De acuerdo con el Plan nacional desarrollado para protección integral de niños, niñas y adolescentes (2004), a continuación, se citan ciertas políticas que complementan el presente trabajo de estudio:

Políticas de Protección Integral Niños y niñas menores de 6 años

- Política 5.- Garantizar el acceso de niños y niñas menores de cinco años a servicios, programas y proyectos de desarrollo infantil con calidad.
- Política 6.- Garantizar el acceso efectivo, universal y obligatorio a todos los niños y niñas menores de seis años a la educación inicial y al primer año de educación básica de calidad bajo los principios de equidad, interculturalidad, pluralidad y solidaridad.
- Política 7.- Garantizar que las familias cuenten con los conocimientos y destrezas necesarias que les permitan criar a sus hijos e hijas promoviendo al máximo sus capacidades emocionales, intelectuales, sociales y morales con sentido de equidad e inclusión, en un ambiente de afecto y estimulación.

Las normas citadas sustentan el desarrollo del presente estudio, pues enfatizan la necesidad de fomentar el correcto desarrollo integral de los niños/as menores de 6 años, así como el rol fundamental que cumple la familia en su cuidado, además, estas políticas evidencian como el estado garantiza el acceso la educación de calidad.

2.3.4. Código de la Niñez y Adolescencia

El Código de la Niñez y adolescencia del Ecuador (2003) sustenta el presente trabajo de titulación, a continuación, se citan los artículos que mejor se relacionan al tema de estudio:

- **Art 1: Finalidad.** - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

- **Art. 9: Función básica de la familia.** - La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente. Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.
- **Art. 26: Derecho a una vida digna.** - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.
- **Art. 51: Derecho a la libertad personal, dignidad, reputación, honor e imagen.** - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete:
 - a) Su libertad, sin más limitaciones que las establecidas en la ley. Los progenitores y responsables de sus cuidados los orientarán en el ejercicio de este derecho;
 - b) Su dignidad, autoestima, honra, reputación e imagen propia. Deberá proporcionárseles relaciones de calidez y buen trato fundamentadas en el reconocimiento de su dignidad y el respeto a las diferencias.

De acuerdo con el Código de la niñez y adolescencia, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a tener un desarrollo integral. Estos artículos hacen hincapié en la responsabilidad que tiene la familia al momento de fomentar el desarrollo de los infantes y adolescentes.

2.3.5. Ley orgánica de educación intercultural

De la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), se tomarán en consideración

los siguientes artículos:

- **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. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.
 - q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.
 - s. Flexibilidad. - La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica - tecnológica y modelos de gestión.
 - u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica.
- **Art. 6.- Obligaciones.** - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene otras obligaciones adicionales que fueron consideradas a partir del Marco Legal Educativo del que se seleccionó los siguientes literales:

- d. Garantizar la universalización de la educación en sus niveles inicial, básico y bachillerato, así como proveer infraestructura física y equipamiento necesario a las instituciones educativas públicas.

- j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

- m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

- x. Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

2.3.6. Ministerio de Educación del Ecuador

De acuerdo con el Registro Oficial publicado el 30 de mayo de 2014, el Acuerdo No. 0070-14 del Ministerio de Educación del Ecuador (2014), se consideran las normativas que regulan el uso de teléfonos celulares en las unidades educativas, a continuación, se citan los artículos:

Regulaciones para el uso de teléfonos celulares en las Instituciones educativas

- **Art. 1.-** Los teléfonos celulares al igual que otros recursos tecnológicos de información y comunicación, pueden ser empleados como instrumentos opcionales generadores de aprendizajes dentro y fuera del aula.

- **Art. 2.-** Los teléfonos celulares no son recursos obligatorios ni deben ser considerados por estudiantes o padres de familia como útiles escolares. La necesidad de proveer teléfonos celulares al estudiante debe ser evaluada por el respectivo padre, madre de familia o representante legal, quien debe acordar con aquel sus reglas de uso.

- **Art. 3.-** La utilización de teléfonos celulares en el aula, para fines pedagógicos,

será autorizada por la docente única y exclusivamente a estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato.

- **Art. 4.-** Los códigos de convivencia recogerán acuerdos y regulaciones específicas sobre el buen uso de los teléfonos celulares y otros recursos tecnológicos, al interior de la institución educativa, dentro y fuera del aula.
- **Art. 5.-** Los docentes contarán con capacitación en el uso de tecnologías de la información y comunicación en educación, para que, en un marco colaborativo, se incorpore su utilización en el proceso educativo.

De acuerdo con los artículos mencionados, el uso de celulares y otros recursos tecnológicos pueden ser empleados como estrategia metodológica dentro del salón de clases siempre y cuando sea para fines educativos, consentimiento de los padres y regulado su uso por parte del docente. No obstante, la ley no especifica qué tipo de herramientas tecnológicas pueden ser empleadas en el área de educación inicial, por lo que, cada institución educativa al responder al principio de innovación puede establecer su propia estrategia metodológica de manera interna.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Metodología

El diseño que se utiliza en esta investigación es tipo no experimental, transeccional de abordaje micro-etnográfico. Según la naturaleza de estudio será mixta, es decir, recoge información cualitativa y cuantitativa, con alcance exploratorio, descriptivo y explicativo. Utilizando el método de razonamiento inductivo-deductivo, y las técnicas empíricas de la observación, encuesta y entrevista.

3.1.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de una investigación define la naturaleza de la información que se recoge, pudiendo ser cualitativa, cuantitativa y mixta (*cualicuantitativa*). Para una mejor explicación Ruíz (2012) establece que el enfoque cualitativo analiza el fenómeno de estudio para crear soluciones o establecer supuestos; a diferencia de lo enfoque cuantitativo que mide o correlación la incidencia de las variables; y, el enfoque mixto se considera un enfoque completo pues no solo permite la estratificación de las variables, si no que define porque y como ocurre el fenómeno estudiado. Por lo tanto, se define que la presente investigación es de carácter mixta, pues presenta las siguientes características:

- **Cualitativo:** Analiza la interacción social en niños de 4 a 5 años.
- **Cuantitativo:** Determina la incidencia del uso de los videojuegos.

En ese sentido, la presente investigación establece variables, hipótesis y responde a una pregunta basada en supuestos.

3.1.2. Alcance de la investigación

Sampieri (2006) explica que el alcance investigativo determina profundidad de conocimiento y/o el tipo de abordaje que se utilizará para el estudio, los cuales se clasifican en exploratorio, descriptivo, explicativo.

El exploratorio es el nivel más básico, se emplea cuando no existen antecedentes investigativos; el descriptivo se ajusta al enfoque cuantitativo y expresa en graficas la correlación de las variables; mientras que el explicativo es complementario al enfoque cualitativo pues que explica la realidad del problema y permite la creación de teorías. A continuación, se explican los tipos de alcance que responden al presente estudio:

- **Descriptivo:** Mide y expresa estadísticamente la incidencia de las variables, responde al estudio de la variable independiente, para describir la incidencia positiva o negativos de los videojuegos en niños de edad parvularia.
- **Explicativo:** Analiza y aclara la variable dependiente, en este caso la interacción social entre pares, infantes de 4 a 5 años a fin de definir si el desarrollo social está siendo afectado por el uso de videojuegos.

Por lo tanto, el alcance será bidimensional, descriptivo y exploratorio con la intención de responder al enfoque mixto que se ha planteado y poder analizar la complejidad de las variables establecidas.

3.1.3. Tipo de investigación

La investigación se dirige a identificar las características propias del desarrollo socioafectivo de niños de 4 a 5 años, es decir, educandos del inicial II de la Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito a fin de diagnosticar cuanto beneficia el uso de videojuegos en la interacción social. Por tanto, la investigación se apoyó en diferentes tipos de investigación para enriquecer el contenido y mantener la objetividad científica.

Hernández, Fernández, & Baptista (2016) explican que los tipos de investigación pueden ser de campo, bibliográfica y documental. Siendo la investigación de campo aquella que recoge datos directamente con los actores claves en el lugar de los hechos; a diferencia de la investigación documental, que revisa datos propios del sitio como antecedentes y registros, por otro parte, la investigación bibliográfica permite el construir la fundamentación teórica y empírica. El presente estudio emplea los tres tipos de investigación, a continuación, se explica cada una:

- **Investigación de campo:** Corresponde a la aplicación de las técnicas empíricas con los involucrados (muestra discrecional), se trabajará directamente en el espacio físico de la institución educativa.
- **Investigación bibliográfica:** Son los estudios de referentes teóricos y empíricos que sustentan el marco teórico, conceptual y legal del presente estudio, manteniendo el enfoque científico analizando información válida hallada en revistas científicas, libros y otras investigaciones de temas similares.
- **Investigación documental:** Se revisarán documentos y novedades de los educandos en relación con su interacción social y el uso de videojuegos, es decir, que considerará la información de registros anecdóticos y expedientes estudiantiles de los educandos de inicial II.

3.1.4. Diseño de la investigación

Hernández, Fernández, & Baptista (2016) explican que el diseño investigativo puede ser experimental, cuasiexperimental y no experimental. Siendo el diseño experimental, aquel que manipula las variables deliberadamente e irrumpe en ambiente natural de los sujetos; mientras que el diseño cuasiexperimental, simula un falso experimento donde se maneja un grupo de control y el grupo experimental, y, por último, el diseño no experimental estudia el fenómeno sin manipular su entorno o variables.

En ese sentido, el diseño no experimental, responde al enfoque, alcance y tipo de investigación definida, es decir, que este estudio se basa en la observación y explicación empírica, siendo un abordaje *transeccional descriptivo*, puesto que la información que se recolecta ocurre en un momento único, siendo en el periodo lectivo 2019-2020, además, se considera de método micro-etnográfico pues se desenvuelve en un establecimiento con un pequeño grupo de persona, es decir, la Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito.

Cabe referir que, aunque las variables no serán manipuladas deliberadamente o comparadas con un grupo de control y experimental, durante este proceso investigativo si se utilizarán herramientas tecnológicas como tablets y se aplicarán videojuegos interactivos y grupales con la finalidad de observar la viabilidad de estos como recurso didáctico.

3.1.5. Métodos y técnicas de investigación

Ruíz (2012) refiere que los métodos y técnicas empíricas responden al diseño y enfoque establecido en la investigación, por lo tanto, existe una variedad de métodos cada uno con sus técnicas e instrumentos, es por esto, que para efectos del presente estudio se establecen métodos lógicos y empíricos; el método lógico es tipo de razonamiento, y en este sea el método inductivo deductivo; en cambio para los métodos empíricos se utilizarán las técnicas de la observación, la encuesta y la entrevista, a continuación se explica el uso de estos métodos:

- **Método inductivo-deductivo.** - Es un método de razonamiento, donde la inducción analiza las premisas particulares para tener una conclusión general, y la deducción emplea principios generales para llegar a la especificidad. Es decir, que al deducir la incidencia del uso de los videojuegos en niños de edad parvularia se podrá establecer si afecta su desarrollo social, y estos elementos podrán ser generalizados para efectos de otros estudios y el desarrollo de actividades que estimulen el desarrollo de habilidades sociales.
- **Entrevista.** - Es un diálogo entre los investigadores y sujetos investigados con el propósito de conocer sus percepciones, opiniones y puntos de vista sobre las variables consideradas en el objeto de estudio. Esta conversación será ejecutada con una secuencia de preguntas dirigida al directivo de la institución educativa con la finalidad de identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial II.
- **Observación.** - Es una técnica científica que fomenta el análisis del objeto o hecho de estudio, utilizando un registro o bitácora. Dicha técnica se aplicará mediante dos formatos de ficha de observación, una ficha con la finalidad de caracterizar la interacción social de los educandos en el salón de clases, y la otra ficha con la intención de caracterizar el uso de videojuegos como herramienta didáctica.
- **Encuesta.** - Esta técnica se representa con formularios sencillos de lineamientos generales que son respondidos con respuestas cerradas de si/no, escala Likert o selección múltiple. Se emplearán dos formatos de preguntas

cerradas, uno dirigido a los padres de familia con la intención de conocer la accesibilidad y tiempo de uso que los niños tienen para los videojuegos, y el otro dirigido a la docente del nivel de inicial con Identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial II, así como establecer la viabilidad del uso de videojuegos como estrategia metodológica.

3.1.6. Población y muestra

Fuentelsa, Icart & Pulpón (2006) explican que la población y la muestra son elementos que difieren, estos autores indican que “La población es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar (...) la muestra es el grupo de individuos que realmente se estudiarán” (p.55). Entonces se entiende que la población general del estudio contiene a la muestra seleccionada.

En ese sentido, la población donde se realiza el estudio es la Escuela Particular Mixta #16 Azucena de Quito, donde se tiene como referencia una población de 100 niños de la inicial, ocho profesores y un directivo En cambio, para el muestreo la selección será *discrecional*, es decir, que será escogida de acuerdo con los objetivos de la investigación, en la siguiente tabla se detalla la selección y los instrumentos de aplicación:

Tabla 1 Muestra de la investigación

Muestra discrecional		Instrumento
Docentes	8	Encuesta
Padres de familia	20	Encuesta
Estudiantes (4 – 5 años)	20	Ficha de observación de habilidades sociales
		Ficha de observación de uso de videojuegos
Directivo	1	Entrevista
Total	42	

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

3.2. Análisis de resultados

En el siguiente apartado, se describe el análisis y tabulación de los resultados de cada instrumento aplicado, la entrevista dirigida al Directivo de la institución educativa, las encuestas aplicadas a docentes y padres de familia, así como las fichas de observación aplicadas a los educandos que fueron tabuladas y arrojaron información necesaria.

3.2.1. Resultados de la encuesta aplicada a los Docentes

La encuesta aplicada a los docentes tuvo como objetivo identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial I, así como establecer la viabilidad del uso de videojuegos como estrategia metodológica. A continuación, se presenta la tabulación de los resultados:

1. ¿Considera que las habilidades sociales básicas se están desarrollando adecuadamente en sus educandos de nivel inicial?

Tabla 2 Encuesta Docentes: Correcto desarrollo de habilidades sociales

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	4	50%
No	3	37%
A veces	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

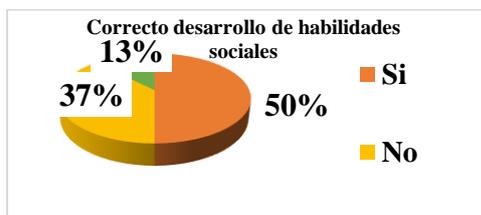


Figura 1 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados consideran que los educandos de Inicial tienen desarrolladas sus habilidades sociales básicas, seguido de un tercio que consideran que los educandos no están manifestando un correcto desarrollo de sus habilidades sociales, seguido de una minoría que respondió que a veces.

2. ¿Utiliza metodologías innovadoras para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los educandos de inicial?

Tabla 3 Encuesta Docentes: Uso de metodologías innovadoras

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	7	87%
No	0	0%
A veces	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)



Figura 2 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los docentes afirma que sí utiliza metodologías innovadoras para estimular el desarrollo de las habilidades sociales, una mínima diferencia en cambio respondió que a veces. Es decir, que los docentes consideran importante la estimulación de las habilidades sociales a través de metodologías innovadoras.

3. ¿Considera apropiado que los niños/as de 4-5 años utilicen videojuegos?

Tabla 4 Encuesta Docentes: Uso de videojuegos en niños en 4-5 años

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	2	25%
No	2	25%
A veces	4	50%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

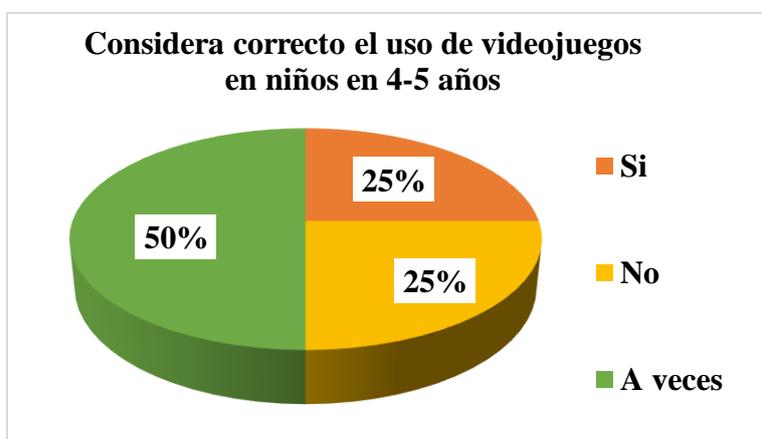


Figura 3 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados consideran que a veces es apropiado que los niños/as de 4-5 años utilicen videojuegos, a diferencia de un tercio que respondieron que no, y otro tercio que refiere que sí. De tal manera, que los resultados se muestran ambivalentes, lo que evidencia dudas de parte de los docentes con respecto a los beneficios de los videojuegos en sus educandos.

4. ¿Considera favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?

Tabla 5 Encuesta Docentes: Factibilidad de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	5	62%
No	0	0%
A veces	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

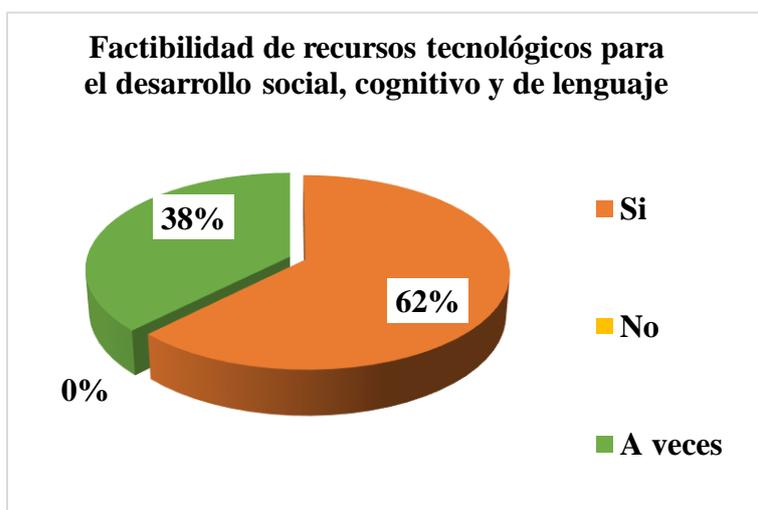


Figura 4 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los docentes encuestados respondieron que sí es favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar, no obstante, un tercio de los docentes respondieron que a veces. Es decir, que la mayoría está a favor de usos de recursos tecnológicos, aunque una minoría muestra ciertas ambivalencias.

5. ¿Considera que el uso de los videojuegos tiene una aplicación didáctica durante el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 6 Encuesta Docentes: Aplicación didáctica de los videojuegos en el nivel inicial

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	5	62%
No	0	0%
A veces	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

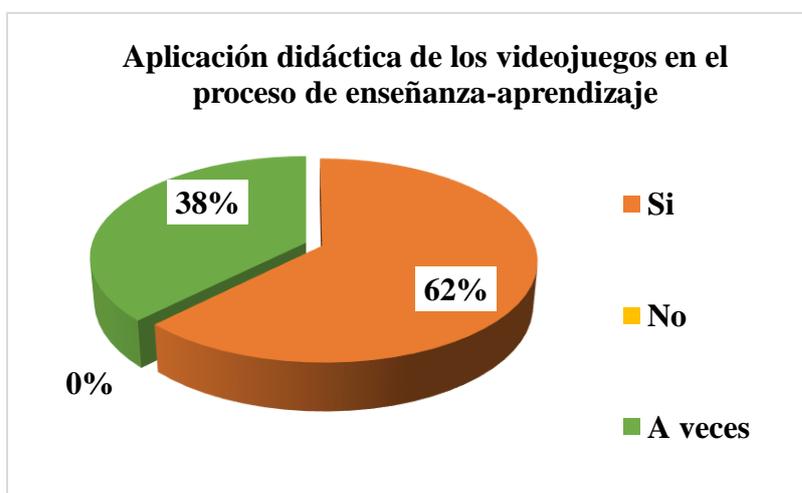


Figura 5 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los docentes encuestados considera que el uso de los videojuegos si tiene una aplicación didáctica durante el proceso enseñanza-aprendizaje en los educandos, y solo un tercio de los docentes respondieron que a veces. Se debe considerar que las respuestas oscilan en una ambivalencia con tendencia positiva, además, no existe un rechazo hacia el uso de los videojuegos.

6. ¿Considera que el uso de video juegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en niños de preescolar?

Tabla 7 Encuesta Docentes: Factibilidad de los videojuegos en el desarrollo social.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	3	37%
No	1	13%
A veces	4	50%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

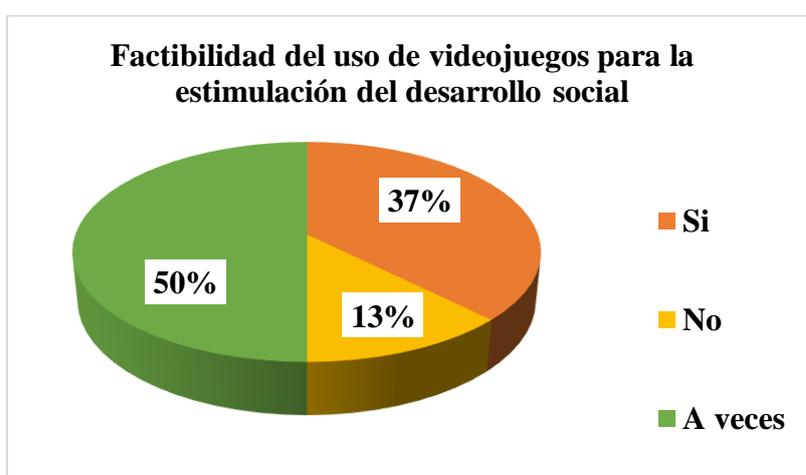


Figura 6 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados refieren que a veces el uso de video juegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en niños de preescolar, en cambio, un tercio de los docentes encuestados respondieron que sí es favorable su uso, a diferencia de una minoría que considera que el uso es desfavorable. Por lo tanto, esas respuestas arrojan las dudas que tienen docentes al momento de emplear videojuegos como herramientas didácticas.

7. Si se le presentara un Guía de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de habilidades sociales mediante el uso de videojuegos ¿Usted la pondría en práctica?

Tabla 8 Encuesta Docentes: Viabilidad de Guía de actividades lúdicas para el desarrollo social mediante el uso de videojuegos.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	4	50%
No	2	25%
A veces	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

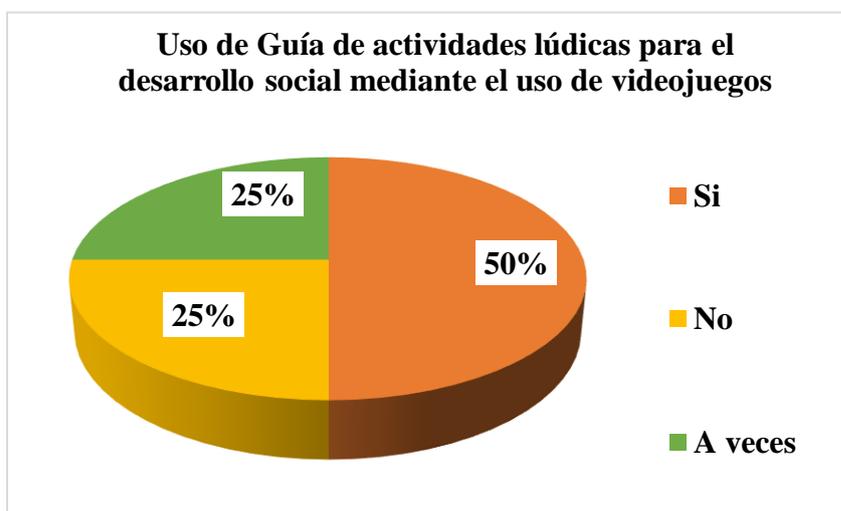


Figura 7 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados respondieron que si pusieran en práctica una Guía de actividades lúdicas que fomente el desarrollo de habilidades sociales mediante el uso de videojuego. En cambio, un tercio de los docentes respondieron que no, y el otro tercio en cambio respondieron que a veces. Estas respuestas muestran una parte de los docentes consideran que el uso de videojuego no fomenta el desarrollo de habilidades sociales en educandos de nivel inicial.

8. Durante la interacción social entre pares en los educandos de inicial II, manifiestan conductas de:

Tabla 9 Encuesta Docentes: Conductas de interacción social entre pares.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Conductas de iniciativa	6	75%
Conductas de imitación	1	12%
Conductas de evasión y agresividad	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

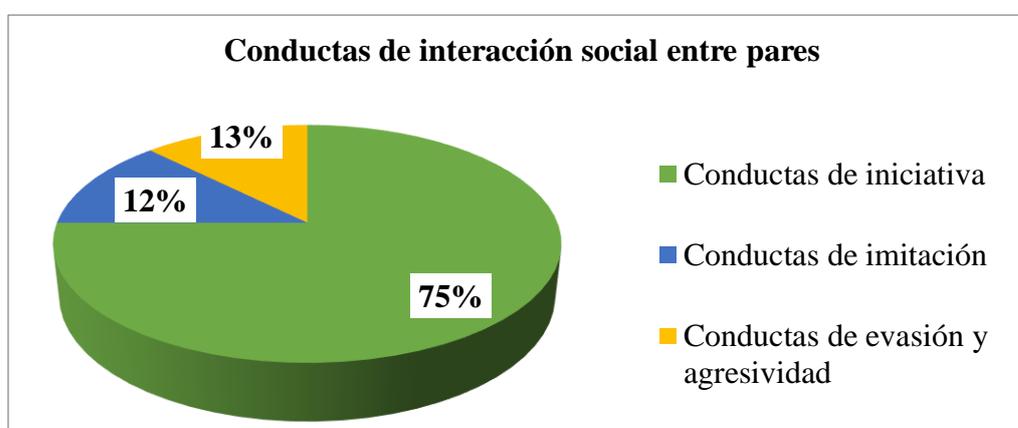


Figura 8 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los encuestados respondieron que los educandos de inicial muestran conductas de iniciativa al momento de relacionarse con sus pares, a diferencia de un tercio que muestran conductas de imitación, y el otro tercio de los docentes indican que los educandos de inicial si manifiestan conductas de evasión y agresividad. En todo caso, tanto las conductas de iniciativa como de imitación favorecen al desarrollo de habilidades sociales, pero las conductas de evasión y agresividad ponen en manifiesto la necesidad de intervención y estimulación adecuada de habilidades sociales.

9. Las características de Apego y emociones básicas en los educandos de inicial II, son:

Tabla 10 Encuesta Docentes: Características del apego.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Apego seguro y reconoce sus emociones	6	75%
Apego ambivalente y a veces reconoce sus emociones	1	12%
Apego inseguro y no reconoce sus emociones	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

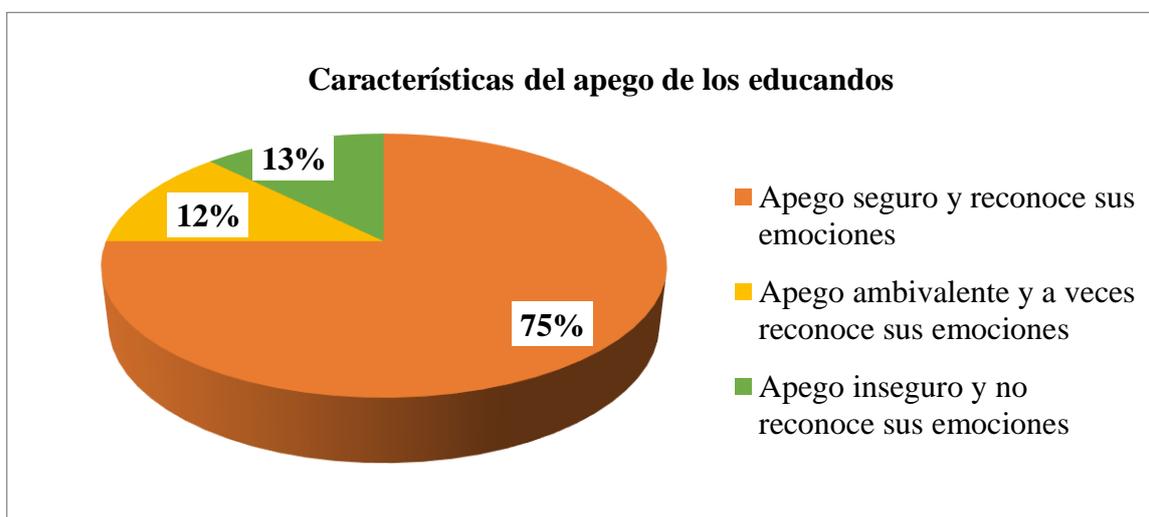


Figura 9 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los docentes encuestados refieren que los educandos de inicial II muestran características de apego seguro y reconocen sus emociones básicas, en cambio, un tercio de los docentes refieren que estos educandos muestran apego inseguro, y no reconocen sus propias emociones, y el otro tercio de los docentes indicaron que los niños presentan apego ambivalente, aunque sí reconocen sus emociones básicas. Las cifras referidas por los docentes indican un desarrollo positivo y normalizado de las habilidades sociales en los infantes de inicial.

10. Las características de Asertividad y Empatía en los educandos de inicial II, muestran:

Tabla 11 Encuesta Docentes: Características de asertividad y empatía

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Respeto a sus pares y se identifica con ellos	4	50%
Respeto a sus pares, pero no se identifica con ellos	4	50%
No respeta a sus pares y no se identifica con ellos	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

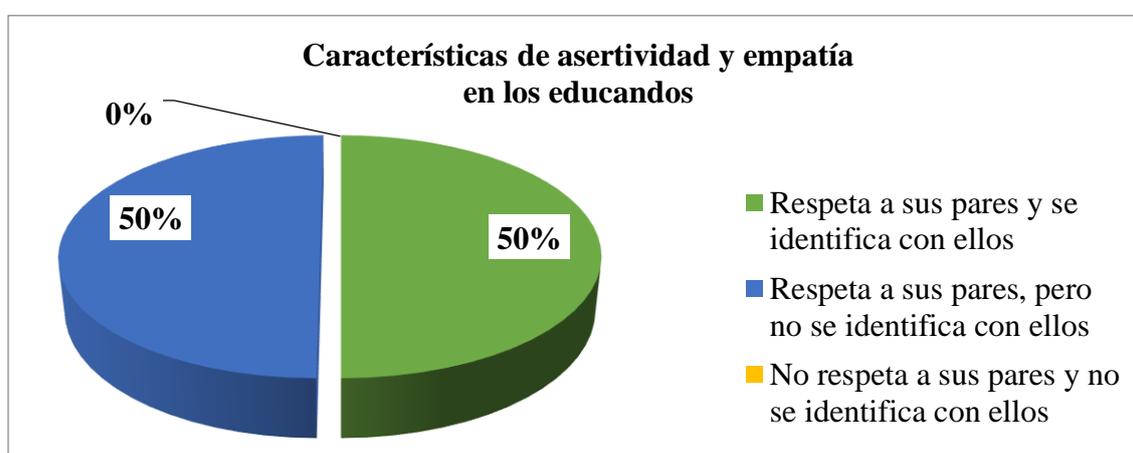


Figura 10 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados refieren que los educandos de inicial II muestran características respeto hacia sus pares y se identifican con ellos, en cambio, la otra mitad de los docentes indican que estos educandos evidencian características respeto hacia sus pares, pero que no se identifican con ellos. Lo que pone en manifiesto la necesidad de estimular las habilidades sociales en estos educandos.

11. Cuáles son las Inteligencias Múltiples que más tienen desarrollada sus educandos

Tabla 12 Encuesta Docentes: Inteligencias Múltiples desarrolladas.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Inteligencia lingüística, matemática, y visual-espacial	4	50%
Inteligencia kinestésica y corporal	3	37%
Inteligencia intrapersonal e interpersonal	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

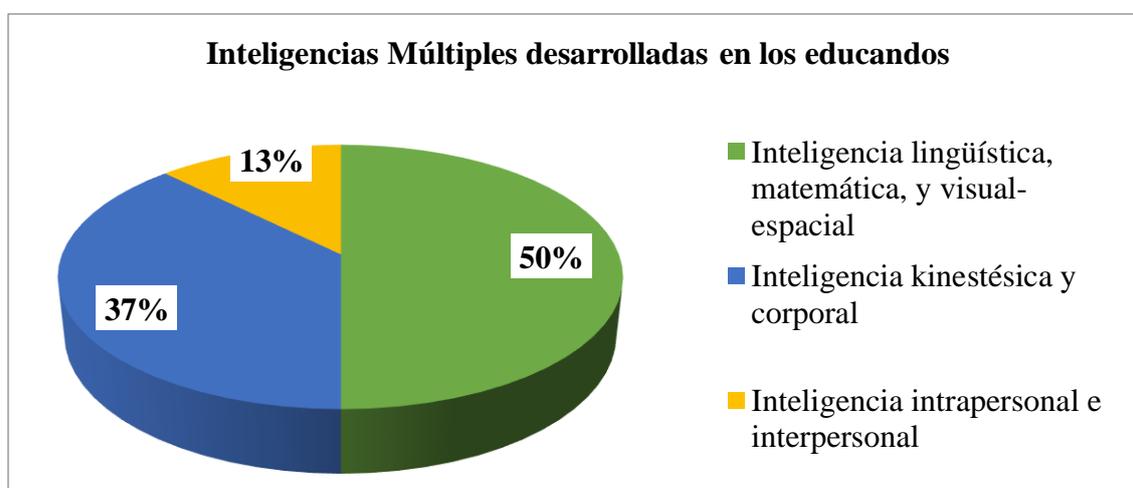


Figura 11 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los docentes encuestados refieren que los educandos de inicial I muestran han desarrollado su inteligencia lingüística, matemáticas y visual-espacial, en cambio, un tercio de los docentes encuestados indican que los educandos tienen más desarrollada su inteligencia corporal, y una minoría respondieron que los educandos si tienen inteligencia intrapersonal e interpersonal.

12. Las estrategias metodológicas asociadas a recursos didácticos tecnológicos, favorecen en el educando:

Tabla 13 Encuesta Docentes: Uso de recursos didácticos tecnológicos

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
La motivación a participar y jugar en grupo	6	75%
Despierta su interesa, pero busca jugar solo	1	12%
Los juegos tecnológicos no llaman su atención	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

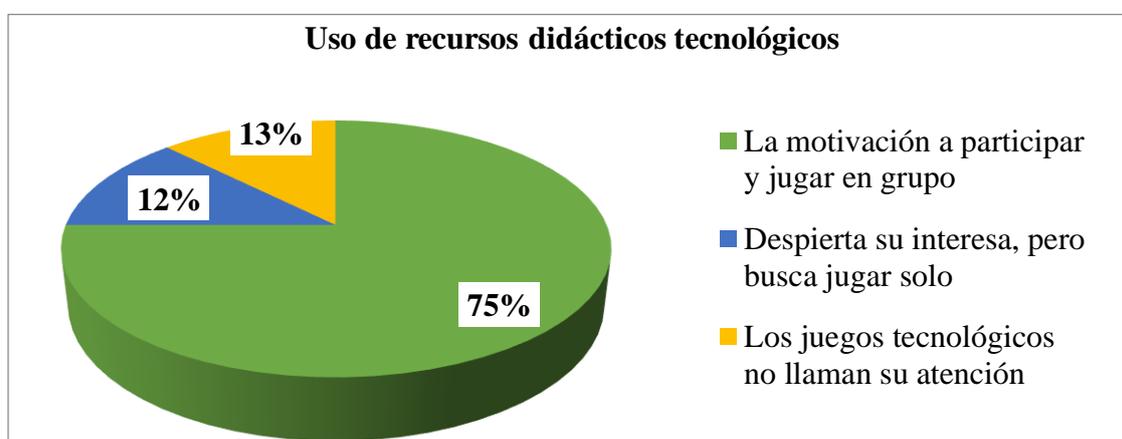


Figura 12 Encuesta aplicada a los Docentes

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los docentes encuestados refieren que los educandos de inicial II muestran responden positivamente a estrategias metodológicas asociadas a recursos didácticos tecnológicos, porque los motiva a participar y jugar en grupo, en cambio, los docentes también respondieron que un tercio de los educandos se muestran interesados, pero prefieren jugar solos, y al otro tercio no le llaman la atención los juegos tecnológicos.

3.2.2. Resultados de la encuesta aplicada a los Padres de familia

La encuesta aplicada a los padres de familia tuvo como objetivo conocer la accesibilidad y tiempo de uso que los niños tienen para los videojuegos, así como caracterizar su socialización entre pares. A continuación, se presenta la tabulación de los resultados:

1. ¿Considera favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?

Tabla 14 Encuesta Padres: Factibilidad de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	10	50%
No	7	35%
A veces	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)



Figura 13 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los padres de familia encuestados refieren que sí es favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar, mientras que un tercio respondieron que a veces, y una minoría afirmaron que el uso de videojuegos no es favorable. Es decir, que no todos los padres consideran apropiado el uso de recursos tecnológicos para promover el desarrollo integral de sus hijos.

2. ¿Considera apropiado que su niño/a de 4-5 años utilice videojuegos para su aprendizaje?

Tabla 15 Encuesta Padres: Uso de videojuegos en niños en 4-5 años

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	13	65%
No	7	35%
A veces	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

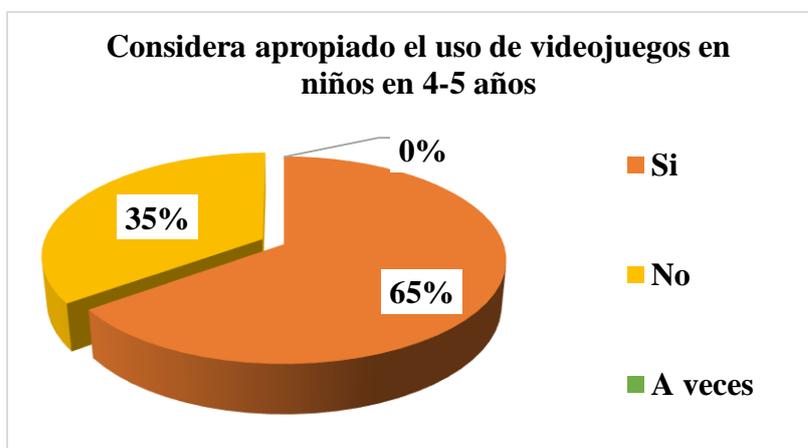


Figura 14 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados consideran que si es apropiado que su hijo de 4-5 años utilice los videojuegos para desarrollar su aprendizaje, mientras que un tercio respondieron que no. Por lo tanto, los padres de familia están a favor de los videojuegos como herramienta didáctica.

3. ¿Su hijo tiene y/o dispone de una Tablet para videojuegos?

Tabla 16 Encuesta Padres: Disposición de Tablet para jugar videojuegos

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	4	80%
No	16	20%
A veces	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

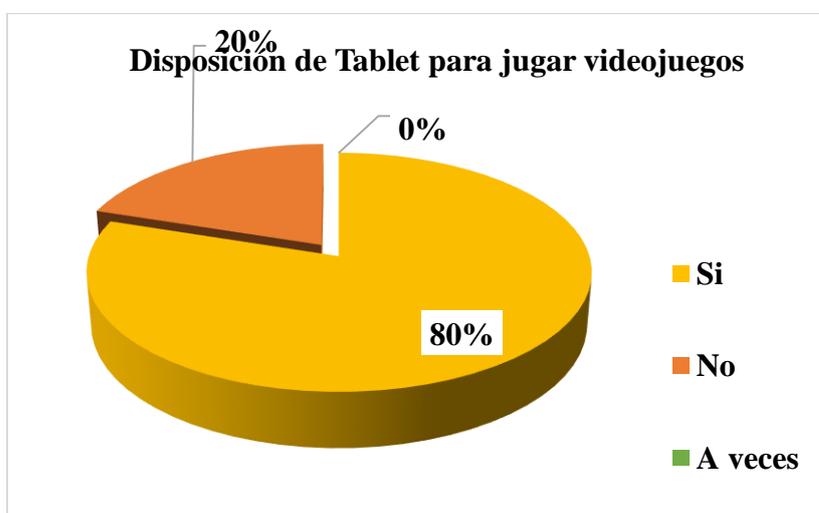


Figura 15 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron que su hijo si dispone de una Tablet para jugar videojuegos, mientras que una minoría respondieron que no. Es decir, que los padres en su mayoría promueven el uso de recursos tecnológicos a la edad de 4-5 años.

4. ¿Considera que el uso de videojuegos ha permitido el desarrollo de habilidades sociales en su hijo?

Tabla 17 Encuesta Padres: Factibilidad del uso de videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	5	70%
No	14	25%
A veces	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

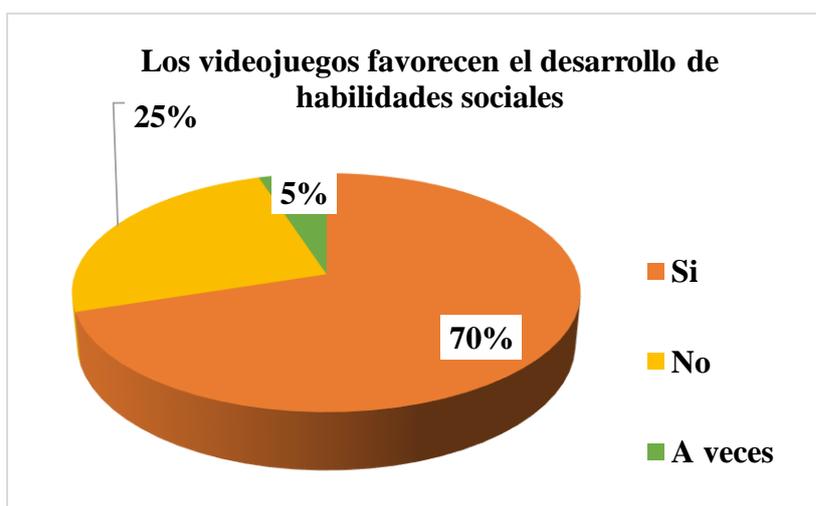


Figura 16 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron que, si consideran que el uso de videojuegos permite el desarrollo de habilidades sociales en sus hijos, en cambio un tercio de los encuestados mencionaron que no consideran positivo el uso de videojuegos, mientras que una minoría respondió que a veces, es decir, que los padres en su mayoría promueven el uso de videojuegos ya que lo ven positivo para su desarrollo integral.

5. El uso de los videojuegos es restringido y controlado

Tabla 18 *Uso de los videojuegos restringido y controlado*

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nunca	1	5%
Pocas veces	3	15%
Muchas veces	7	35%
Siempre	9	45%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)



Figura 17 *Encuesta aplicada a los padres de familia*

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron siempre el uso de los videojuegos en sus hijos es restringido y controlado, seguido de un tercio que respondió muchas veces, seguido de otros padres que respondieron que pocas veces es supervisado, y solo una minoría respondieron que nunca. Es posible asociar las cifras negativas a los casos de los niños que no disponen de tablets, ya que la mayoría de los padres indican que si controlan el uso de videojuegos.

6. ¿Considera que su niño/a de 4-5 años se relaciona adecuadamente con sus pares (compañeros de clase y parientes contemporáneos)?

Tabla 19 Relaciones sociales adecuadas entre pares

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nunca	1	15%
Pocas veces	3	10%
Muchas veces	7	15%
Siempre	9	60%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

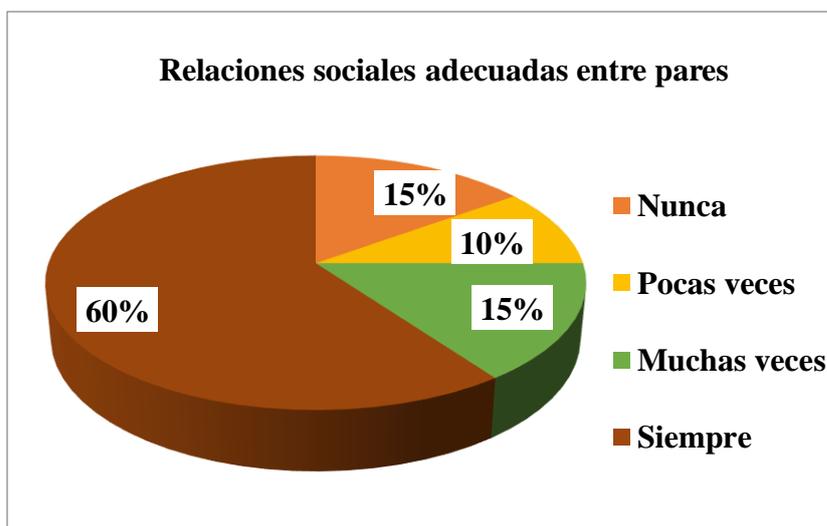


Figura 18 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron siempre sus hijos se relacionan adecuadamente con sus pares, seguido de otros padres que respondieron muchas veces, en cambio, una minoría indicó que pocas veces, seguido de otra minoría que respondieron que nunca. Lo que evidencia la necesidad de estimulación en el desarrollo de las habilidades sociales en los infantes.

7. ¿Considera que el uso de videojuegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en sus hijos?

Tabla 20 Encuesta Padres: Factibilidad del uso de videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales y afectivas

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nunca	15	5%
Pocas veces	2	10%
Muchas veces	2	10%
Siempre	1	75%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

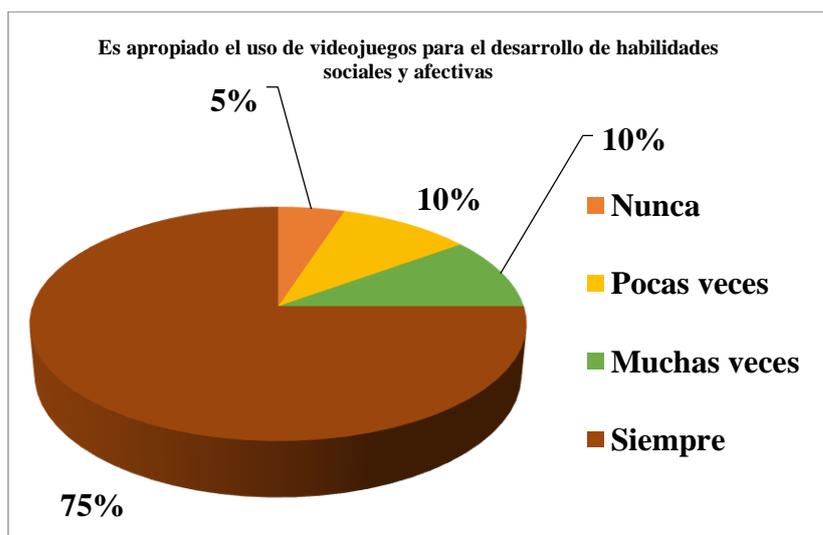


Figura 19 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron que siempre el uso de video juegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en sus hijos, seguido de una minoría que respondieron muchas veces, en cambio, una minoría negativa respondieron que pocas veces, y otros respondieron que nunca. Lo que muestra que los padres de familia tienen una apreciación positiva del uso de video juegos.

8. Si su hijo utiliza videojuegos, juega en grupo:

Tabla 21 Encuesta Padres: Uso de videojuego en grupo

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nunca	12	60%
Pocas veces	3	15%
Muchas veces	3	15%
Siempre	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

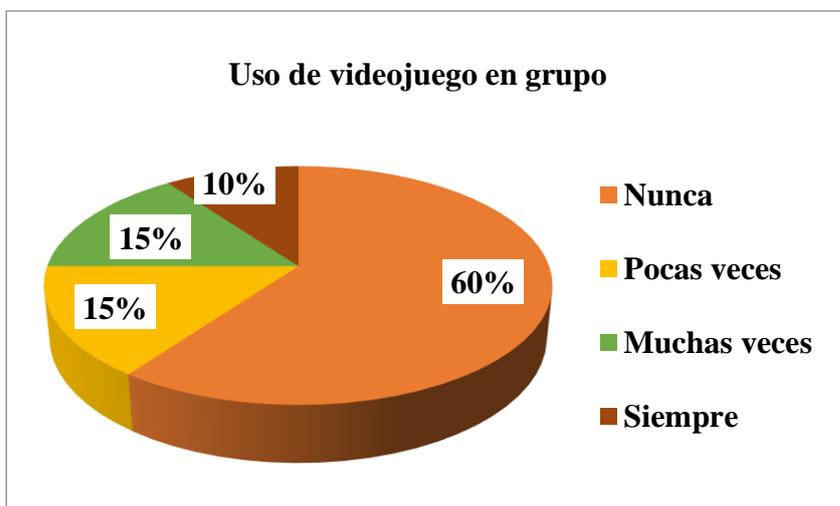


Figura 20 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los padres de familia encuestados respondieron que sus hijos nunca juegan en grupo cuando usan videojuegos, seguido de una minoría que respondió que pocas veces juegan en grupo, en cambio, otra minoría respondieron que muchas veces, y otros respondieron que siempre juegan en grupo. Es decir, que el uso de los videojuegos los niños en su mayoría lo utilizan de manera individual.

9. En el caso de que su niño/a de 4-5 años utilice videojuegos, estos juegos interactivos son de tipo:

Tabla 22 Encuesta Padres: Tipo de videojuego

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Juegos de acción (lucha y peleas)	2	7%
Juegos de arcade (plataformas, laberintos)	4	14%
Juegos de estrategia (aventuras, rol, juegos de guerra)	1	4%
Juegos de simulación (simuladores de una situación o instrumentales)	6	22%
Juegos musicales (seguir los patrones de una canción/ cantar)	11	39%
Juegos deportivos (recrean diversos deportes.)	4	14%
Total	28	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)



Figura 21 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: Un tercio de los padres de familia encuestados respondieron que sus hijos utilizan Juegos musicales, seguido de otros padres que indicaron que sus hijos utilizan Juegos de simulación, una minoría indicó que emplean Juegos deportivos, otra una minoría respondieron que usaban Juegos de arcade, seguido de juegos de acción, y Juegos de estrategia. Estos resultados ponen evidencia la preferencia de los juegos musicales y de simulación.

10. Durante la interacción social y la relación con otros niños de la misma edad, su hijo manifiesta conductas de:

Tabla 23 Encuesta a Padres: Conductas de interacción social entre pares.

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Conductas de iniciativa	11	55%
Conductas de imitación	6	30%
Conductas de evasión y agresividad	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

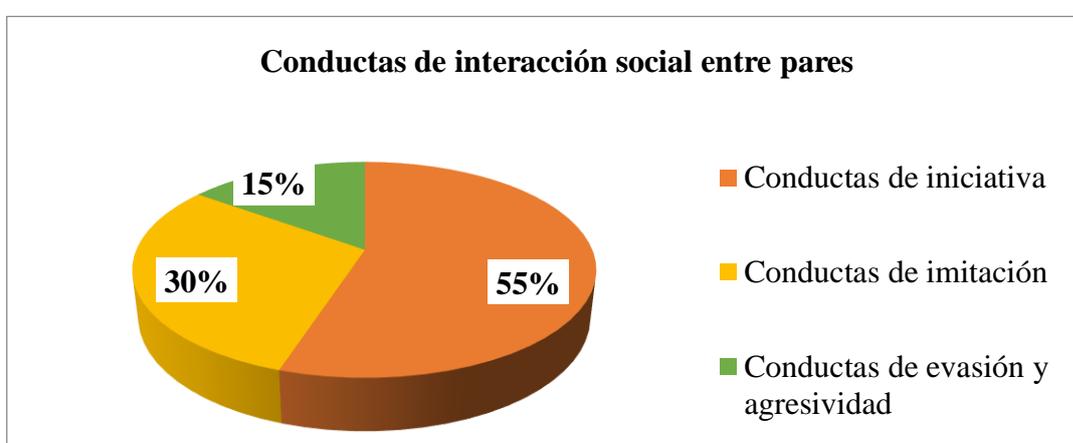


Figura 22 Encuesta aplicada a los padres de familia

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: El 55% de los padres de familia encuestados respondieron durante la interacción social y la relación con otros niños sus hijos manifiestan conductas de iniciativa, seguido de un 30% que muestran conductas de imitación, sin embargo, el 15% muestran conductas de evasión y agresivas. Las conductas de iniciativa como de imitación favorecen al desarrollo de habilidades sociales, pero las conductas de evasión y agresividad deben ser mejoradas, entonces se ponen en manifiesto la necesidad de estimulación de las habilidades sociales.

3.2.3. Resultados de la Ficha de Observación de habilidades sociales

Los infantes fueron observados con la finalidad de caracterizar el desarrollo de habilidades sociales básicas y la interacción social de los educandos de Inicial II dentro del salón de clases. Para lo cual, se establecieron 5 variables; la primera, apego y emociones básicas; la segunda, cooperación y comunicación; la tercera, asertividad y empatía; la cuarta, autocontrol y resolución de conflictos; y, por último, la relación entre pares.

A continuación, se presenta la tabulación general que evidencia si las destrezas han sido adquiridas, se encuentran en proceso de adquisición o no están adquiridas, para luego establecer un análisis por cada variable.

En la siguiente tabla, se muestran los resultados generales y porcentuales de cada variable por analizar, de igual manera se representan gráficamente estos datos estadísticos, los cuales de manera general arrojar que la mayoría de los estudiantes han adquirido y desarrollado habilidades sociales, no obstante, las cifras también evidencian la necesidad de estimulación de estas áreas socio afectivo.

Tabla 24 Resultados generales de la Ficha de Observación de habilidades sociales.

	Apego y emociones básicas	Cooperación y comunicación	Asertividad y Empatía	Autocontrol y resolución de conflictos	Relación entre pares
1) Adquirida	55%	65%	65%	60%	55%
2) En proceso	27%	20%	15%	20%	20%
3) Iniciada	18%	15%	20%	20%	25%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

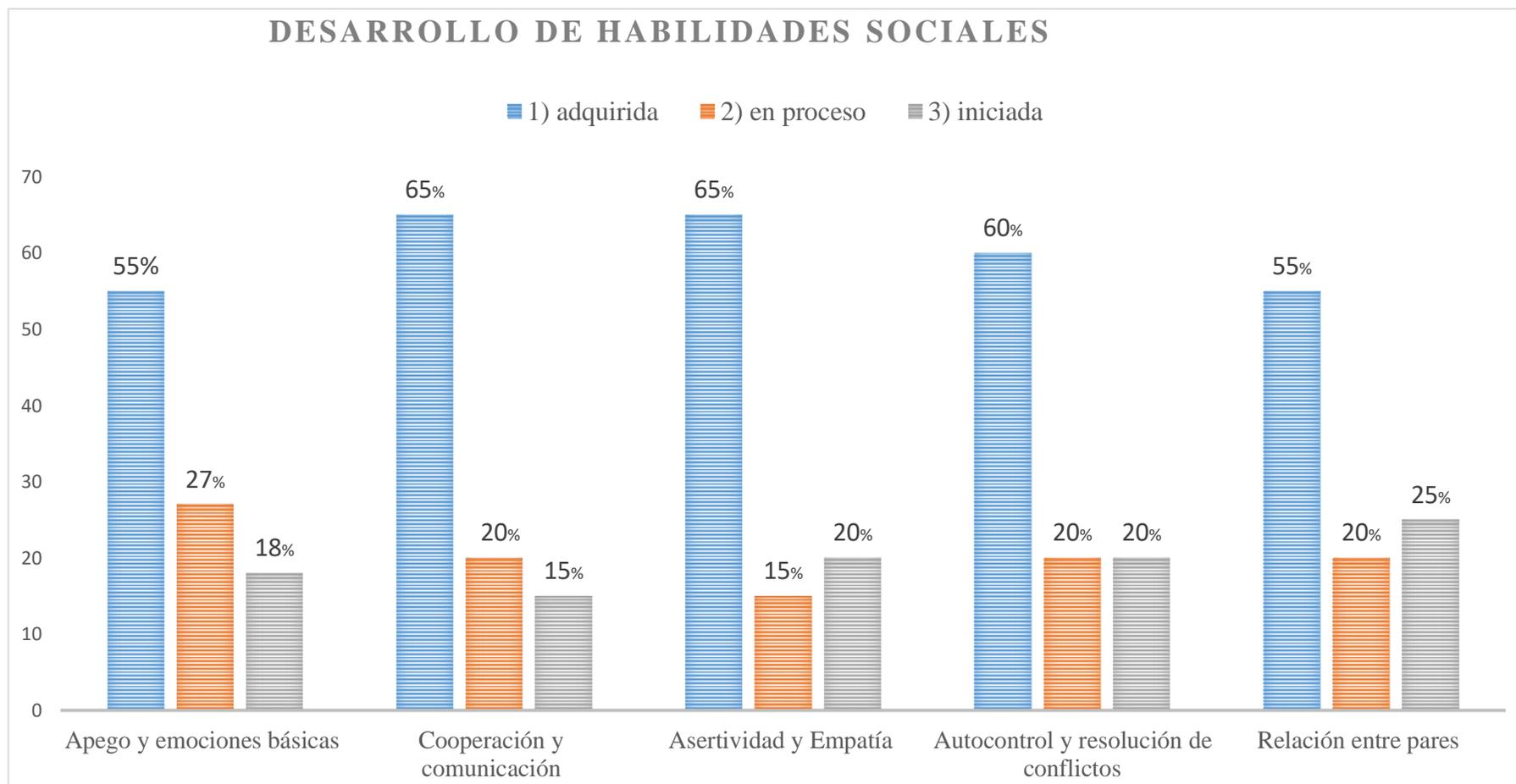


Figura 23 Resultados generales de la Ficha de observación de habilidades sociales
Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Variable: Apego y emociones básicas

Tabla 25 Ficha de observación de habilidades sociales (Apego y emociones básicas)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Apego seguro y reconoce sus emociones (1)	12	60%
Apego ambivalente y a veces reconoce sus emociones (2)	5	25%
Apego inseguro y no reconoce sus emociones (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

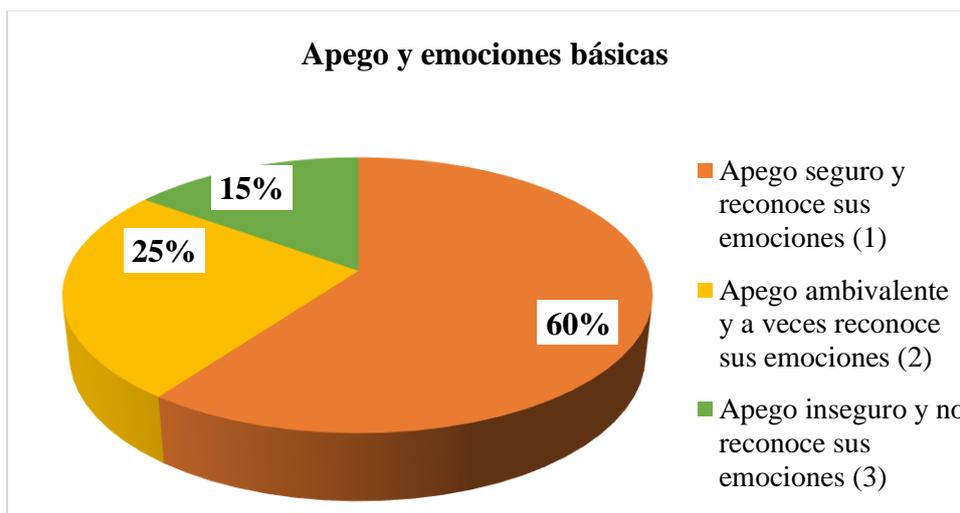


Figura 24 Ficha de observación de habilidades sociales (Apego y emociones básicas)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los educandos presentan apego seguro y reconocen sus emociones, a diferencia de un tercio que presentan apego ambivalente y a veces reconoce sus emociones, y una minoría presenta apego inseguro y no reconoce sus propias emociones. Es decir, que la mayoría tiene adquirida esta destreza.

Variable: Cooperación y comunicación

Tabla 26 Ficha de observación de habilidades sociales (Cooperación y comunicación)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Usa términos adecuados y trabaja en grupo (1)	12	60%
No es grosero, pero evita el trabajo en grupo (2)	5	25%
Es grosero y no trabaja en grupo (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

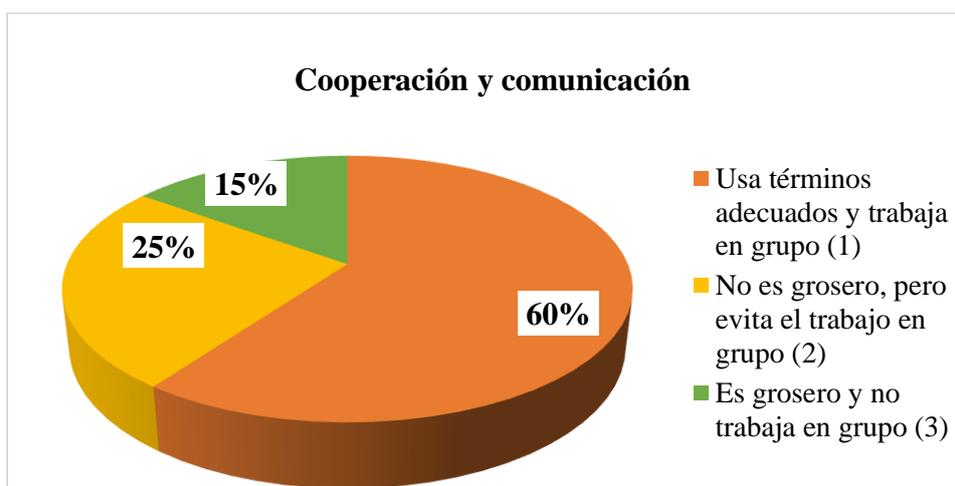


Figura 25 Ficha de observación de habilidades sociales (Cooperación y comunicación)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los educandos usa términos adecuados para expresarse y trabaja en grupo, seguido de un tercio que no se expresa ni comporta groseramente, pero prefiere trabajar solo, y en cambio, una minoría de los educandos se comportan groseros y no trabajan en grupo. Es decir, que la mayoría tiene adquirida esta destreza, pero es necesario la estimulación adecuada de esta destreza.

Variable: Asertividad y Empatía

Tabla 27 Ficha de observación de habilidades sociales (Asertividad y Empatía)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Respeto a sus pares y se identifica con ellos (1)	12	60%
Respeto a sus pares, pero no se identifica con ellos (2)	5	25%
No respeto a sus pares y no se identifica con ellos (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

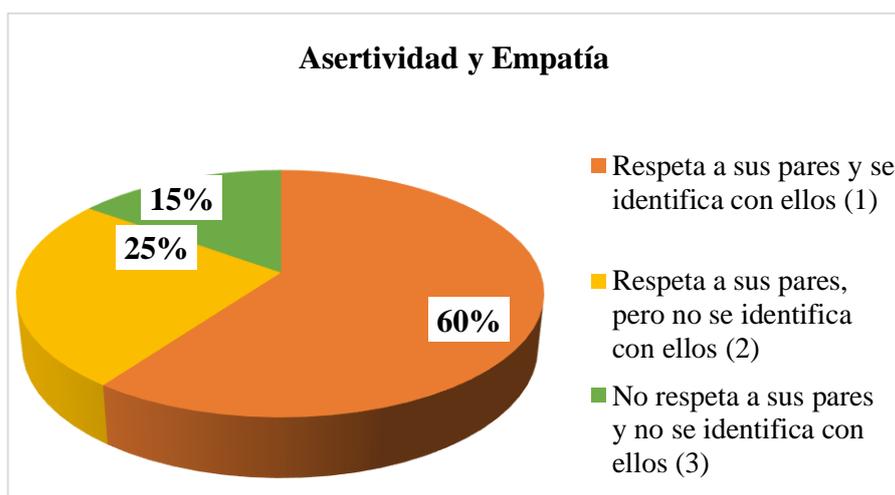


Figura 26 Ficha de observación de habilidades sociales (Asertividad y Empatía)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los educandos respeta a sus pares y se identifica con ellos, seguido de un tercio que respeta a sus compañeros, pero no se identifica con ellos, pero una minoría de los infantes no respeta a sus pares ni se identifica socialmente con ellos. Es decir, que, aunque la mayoría tiene adquirida esta destreza, es muy importante estimular las relaciones de empatía entre pares.

Variable: Autocontrol y resolución de conflictos

Tabla 28 Ficha de observación de habilidades sociales (Autocontrol y resolución de conflictos)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Es reflexivo, busca soluciones (1)	12	60%
Es pasivo, a veces busca soluciones (2)	4	20%
Es reactivo, pelea o golpea (3)	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

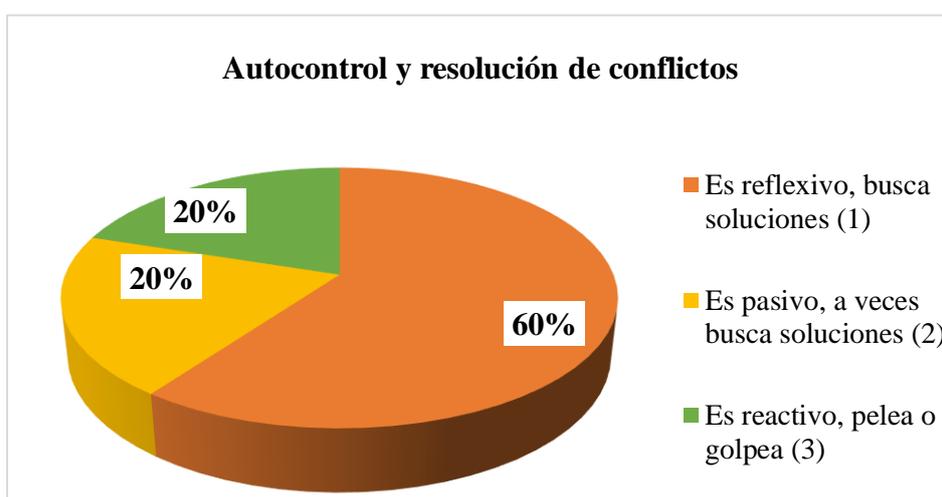


Figura 27 Ficha de observación de habilidades sociales (Autocontrol y resolución de conflictos)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los educandos se muestran reflexivos y buscan soluciones, en cambio, seguido de un grupo equivalente que se muestran pasivos y a veces buscan soluciones, siendo importante resaltar que una minoría de los infantes se muestran reactivos, generando peleas y golpes entre pares. Es decir, que existe la necesidad de fomentar la autorregulación emocional y la capacidad de resolución de conflictos.

Variable: Relación entre pares

Tabla 29 Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Conductas de iniciativa (1)	12	60%
Conductas de imitación (2)	3	15%
Conductas de evasión y agresividad (3)	5	25%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

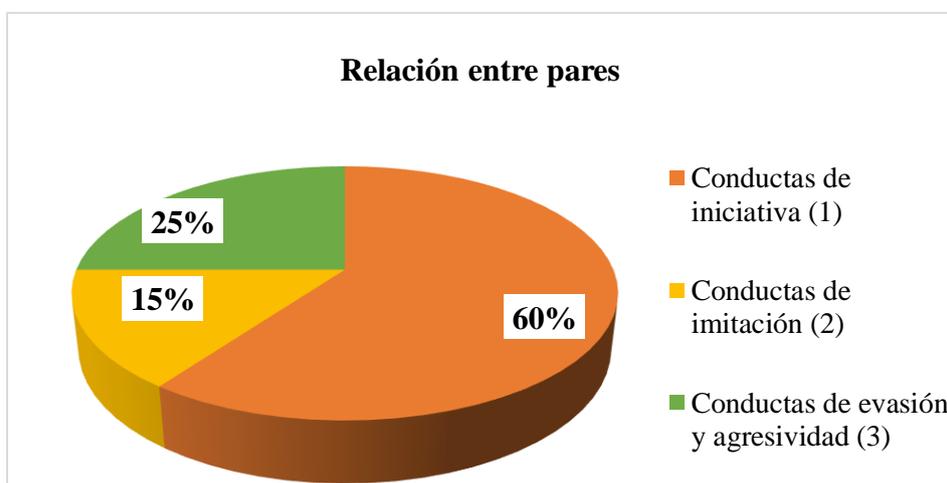


Figura 28 Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los educandos muestran conductas de iniciativa, seguido de una minoría que presentan conductas de imitación, en cambio, un tercio de los educandos muestran conductas de evasión y conductas agresivas. Es decir, que la mayoría tiene esta destreza en proceso de adquisición, pero las conductas de evasión y agresividad deben ser corregidas.

3.2.4. Resultados de la Ficha de Observación del uso de videojuegos

Los infantes fueron observados con la finalidad de caracterizar el uso de videojuegos como herramienta didáctica en los educandos de inicial I dentro del salón de clases. Para lo cual, se establecieron 5 variables; la primera, desarrollo de inteligencias múltiples; la segunda, desarrollo cognitivo; la tercera, interés y motivación; la cuarta, reglas del juego; y, por último, la relación entre pares.

A continuación, se presenta la tabulación general que evidencia si las destrezas han sido adquiridas, se encuentran en proceso de adquisición o no están adquiridas, para luego establecer un análisis por cada variable.

En la siguiente tabla, se muestran los resultados generales y porcentuales de cada variable por analizar, de igual manera se representan gráficamente estos datos estadísticos del uso de los videojuegos, en los cuales se muestra que existe un proceso adecuado del desarrollo de las inteligencias múltiples y el desarrollo cognitivo, en cuanto al uso de los videojuegos como herramienta didáctica se muestran conductas adquiridas de motivación, respeto a las reglas del juego y buena relación entre pares.

Tabla 30 Resultados generales de la Ficha de Observación del uso de videojuegos.

	Desarrollo de Inteligencias Múltiples	Desarrollo cognitivo	Interés y motivación	Reglas del juego	Relación entre pares
1) Adquirida	55%	65%	65%	60%	60%
2) En proceso	30%	20%	15%	20%	20%
3) Iniciada	15%	15%	20%	20%	20%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

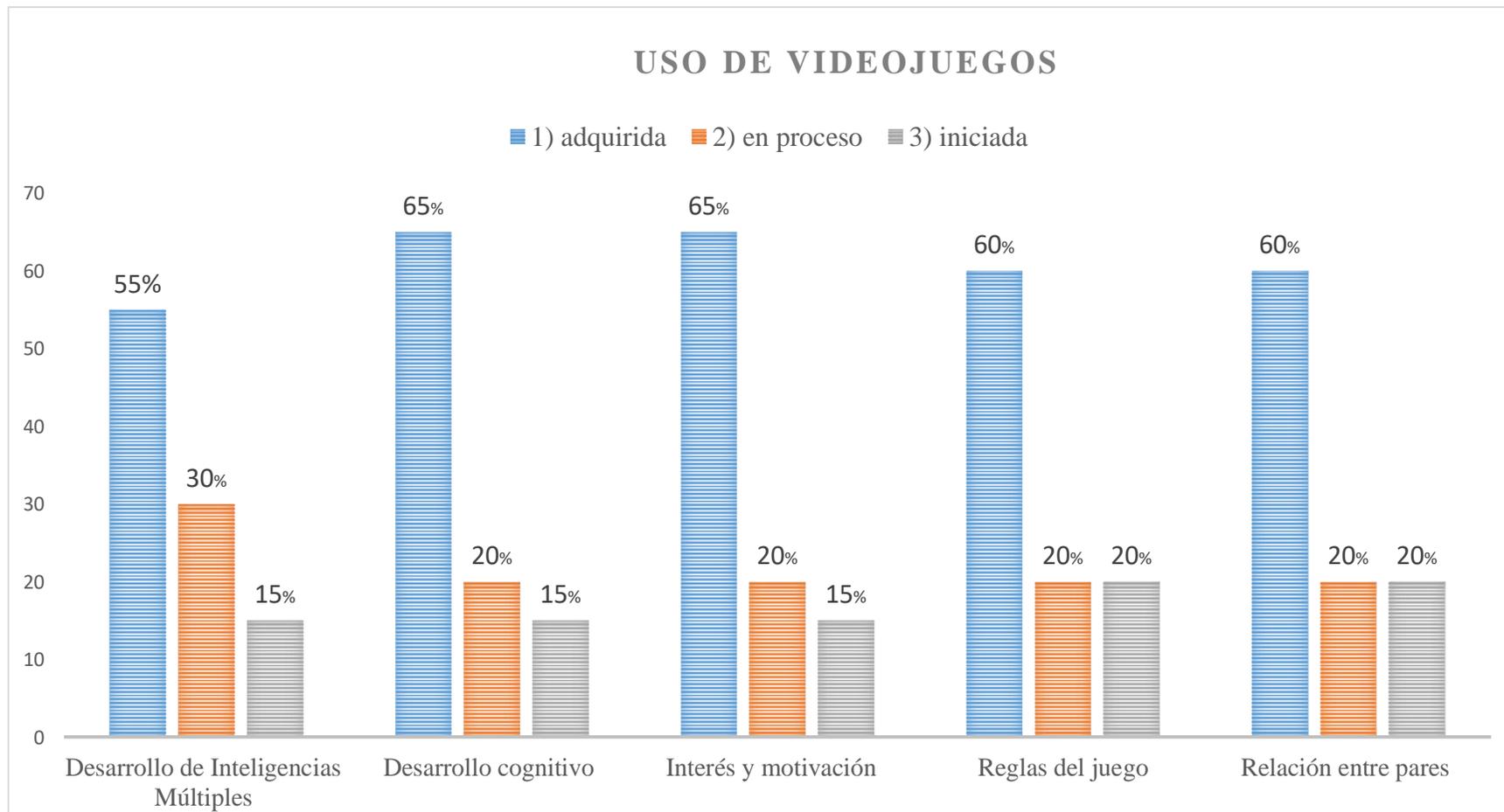


Figura 29 Resultados generales de la Ficha de observación del uso de videojuegos

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Variable: Desarrollo de Inteligencias Múltiples

Tabla 31 Ficha de observación de habilidades sociales (Desarrollo de Inteligencias Múltiples)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Inteligencia lingüística, matemática, y visual-espacial (1)	11	55%
Inteligencia kinestésica y corporal (2)	6	30%
Inteligencia intrapersonal e interpersonal (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

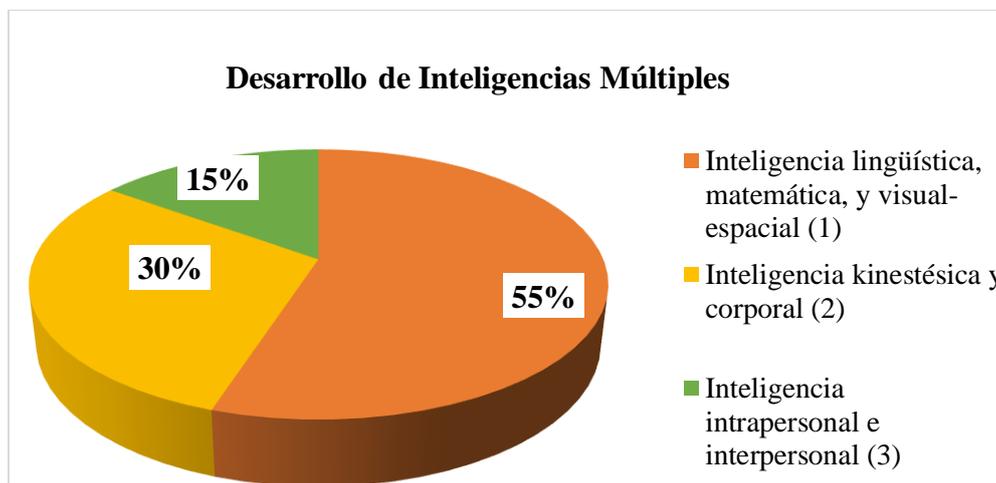


Figura 30 Ficha de observación del uso de videojuegos (Desarrollo de Inteligencias Múltiples)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mitad de los educandos han desarrollado su inteligencia lingüística, matemática y visual espacial, un tercio evidencian inteligencia corporal y kinestésica, seguido de una minoría que muestran inteligencia intrapersonal e interpersonal. Por lo tanto, es necesario seguir estimulando los diferentes tipos de inteligencia.

Variable: Desarrollo cognitivo

Tabla 32 Ficha de observación de habilidades sociales (Desarrollo cognitivo)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Favorece a la concentración y atención (1)	13	65%
Evidencia el desarrollo de la atención y memoria (2)	4	20%
Manifiesta distracción y problemas de concentración (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

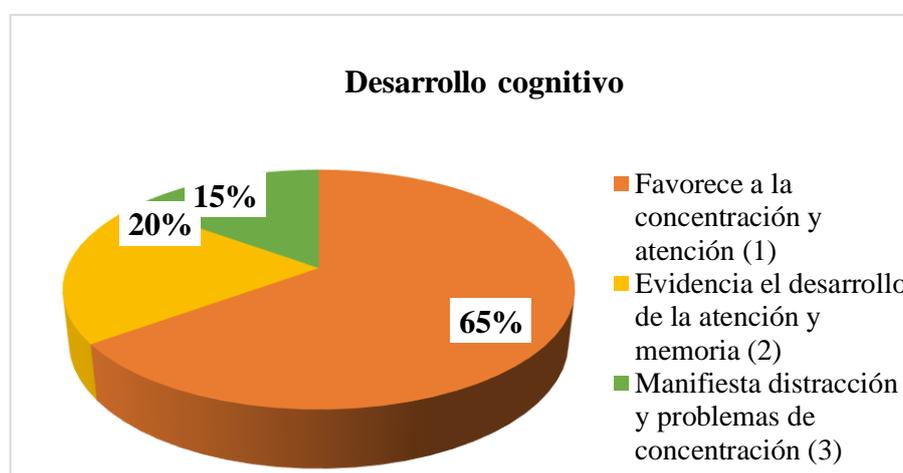


Figura 31 Ficha de observación del uso de videojuegos (Desarrollo cognitivo)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: La mayoría de los educandos presentan un buen desarrollo de concentración y atención, seguido de un grupo mediano que muestra un buen desarrollo de atención y memoria, mientras que una minoría presenta problemas de concentración. Es decir, que, aunque la mayoría tienen adquirida esta destreza, es imprescindible continuar con la estimulación de los procesos cognitivos.

Variable: Interés y motivación

Tabla 33 Ficha de observación de habilidades sociales (Interés y motivación)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
El juego interactivo lo motiva a participar y jugar en grupo (1)	13	65%
El juego interactivo le interesa, pero busca jugar solo (2)	4	20%
El juego interactivo no le llama la atención (3)	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

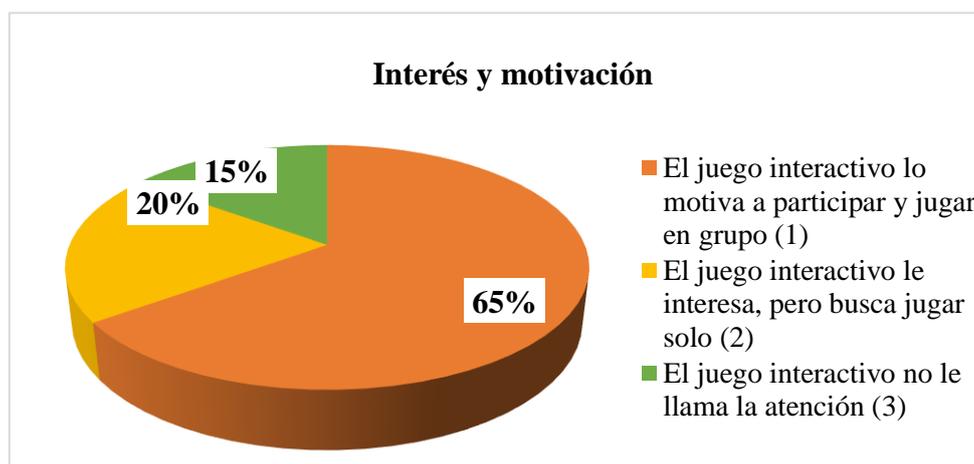


Figura 32 Ficha de observación del uso de videojuegos (Interés y motivación)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: A la mayoría de los educandos les agrada el juego interactivo (videojuego) y se sienten motivados a participar en grupo, seguido de un grupo representativo que se muestra interesado en el juego interactivo, aunque prefiere jugar solo, en cambio, una a una minoría de estudiantes no les llama la atención el videojuego. A la mayoría de estudiantes le motiva el uso de recursos didácticos tecnológicos como son los videojuegos.

Variable: Reglas del juego

Tabla 34 Ficha de observación de habilidades sociales (Reglas del juego)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Respeto las reglas del juego y completa la orden (1)	12	60%
Respeto el turno de jugar de sus compañeros, pero le molesta jugar en grupo (2)	4	20%
No respeto las reglas del juego ni el turno de sus compañeros (3)	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

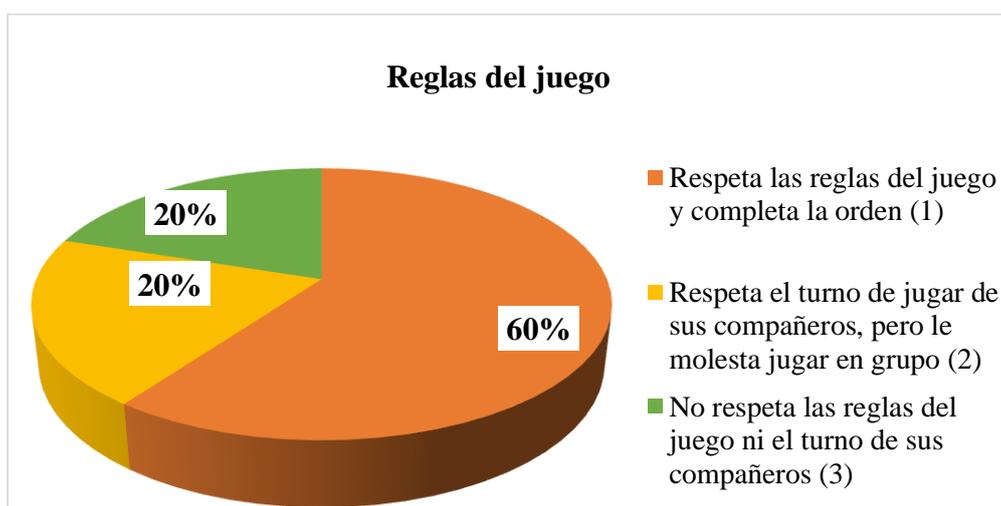


Figura 33 Ficha de observación del uso de videojuegos (Reglas del juego)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: Más de la mitad de los educandos respetan las reglas del juego y cumplen la orden, seguido de un grupo representativo que solo respetan su turno porque les molesta trabajar en grupo, en cambio, otro grupo representativo no respeta las reglas del juego ni el turno de los compañeros.

Variable: Relación entre pares

Tabla 35 Ficha de observación de habilidades sociales (Relación entre pares)

Respuestas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Conductas de iniciativa para jugar (1)	12	60%
Conductas de evasión, prefiere jugar solo (2)	4	20%
Conductas de agresividad, no tolera la frustración (3)	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

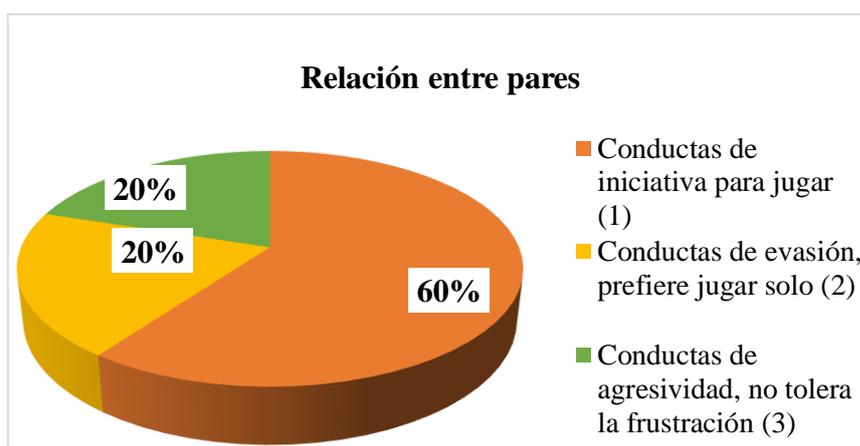


Figura 34 Ficha de observación del uso de videojuegos (Relación entre pares)

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Análisis: Más de la mitad de los educandos presenta conductas de iniciativa para jugar, seguido de un grupo representativo que presenta conductas de evasión y prefiere jugar solo, mientras que otro grupo representativo manifiestan conductas de agresividad y no toleran frustración.

3.2.5. Resultados de la entrevista aplicada al Directivo

La entrevista fue dirigida al directivo de la Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito, con la finalidad de identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial I y la viabilidad del uso de videojuegos como estrategia metodológica en el nivel de educación inicial. Es importante referir que las respuestas textuales se encuentran detalladas en la Tabla #2, no obstante, a continuación, se expresan los principales hallazgos:

- Se establece al apego, la cooperación y comunicación como las principales habilidades sociales que se deben desarrollar en los educandos de inicial. No obstante, las habilidades sociales menos desarrolladas suelen ser la asertividad, el autocontrol y la resolución de conflictos.
- Se reconoce que la relación entre pares varía según el género y los aspectos sociales y culturales de cada infante.
- Las actividades que se realizan en clases son orientadas al desarrollo de habilidades sociales basadas en la asertividad y en la autonomía de cada educando.
- De acuerdo a la perspectiva del directivo, el uso de recursos tecnológicos favorece al aprendizaje, la motivación y la satisfacción en los niños. Además, de que considerar que los videojuegos representan una herramienta positiva para el desarrollo integral de los educandos.
- Se considera recomendable el uso de la tecnología en los niños, siempre y cuando exista supervisión de los adultos y límites de horario.

Tabla 36 Matriz de respuestas de la Entrevista aplicada al Directivo

Preguntas	1.- ¿Cuáles son las habilidades sociales básicas más desarrolladas que muestran los educandos de inicial II?	2.- ¿Cuáles son las habilidades sociales básicas menos desarrolladas que demuestran los niños de inicial II?	3.- ¿De qué forma sucede la interacción social entre pares entre los educandos?	4.- ¿Qué metodologías se utilizan dentro del aula para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los educandos de inicial II?	5.- Describa las actividades dirigidas que se emplean para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los menores
	<p>Como directora de la escuela considero que las habilidades más desarrolladas son apego, cooperación y comunicación ya que es de vital importancia para los educandos de inicial II</p>	<p>A lo largo de toda mi carrera, tanto como docente y ahora directora de la Institución considero que las habilidades menos desarrolladas en el salón de clases son: la asertividad, autocontrol y resolución de conflictos, por lo tanto, es muy importante desarrollar la autonomía en los educandos</p>	<p>Dentro del salón de clases la interacción social entre pares depende en gran medida de las experiencias de aprendizaje durante los primeros años de vida, pero por la general se miden aspectos como: genero, los amigos, y los juguetes</p>	<p>La metodología más utilizada por los docentes dentro del salón de clases es la asertividad ya que enseñar el arte de esta es una de nuestras mayores prioridades como educadores y directivos</p>	<p>Dentro del salón de clases las docentes emplean diferentes actividades para pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales. La gran tortuga: enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan en los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.</p> <p>Dibujos en equipo: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.</p> <p>El dragón: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda. El aro: ser capaz de comprender a los demás, reconocer sentimientos y emociones ajenos. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.</p>

Preguntas	6.- ¿Considera que es favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?	7.- ¿Qué opina acerca del uso de los videojuegos a edades tempranas?	8.- Considera que el uso de videojuegos incide en el desarrollo de habilidades sociales en los niños. ¿De qué manera?	9.- Considera que el uso de los videojuegos tiene una aplicación didáctica y que se puede aplicar como método de enseñanza-aprendizaje. ¿Por qué?	10.- Si se le presentara un Guía de actividades lúdicas que fomente el desarrollo de habilidades sociales mediante el uso de videojuegos, usted la pondría en práctica.
	Considero que sí, ya que hoy en día estamos en la era de la tecnología debemos utilizar correctamente estos recursos en el salón de clases ya que para los niños es una forma novedosa y divertida para aprender y a su vez desarrollar sus habilidades.	Opino que el mejor juego es el que se produce en el exterior, moviéndose y en grupo de niños de diferentes edades. Sin embargo debemos adaptarnos a las nuevas tecnologías, debemos integrar los dispositivos electrónicos en la vida de nuestros hijos siempre bajo supervisión de un adulto para de esta manera aprovechar sus ventajas y así evitar sus inconvenientes.	<p>Por supuesto que, si los videojuegos son una herramienta esencial hoy en día para motivar a los niños a competir, lo que puede ser positivo y motivador para la escuela y la vida misma.</p> <p>Con el uso desarrollamos:</p> <p>Cohesión grupal</p> <p>Coordinación de movimientos</p> <p>Fomento de las capacidades cognitivas: memoria, atención, percepción, procesamiento de la información y ejecución.</p>	<p>Considero que si, por que los videojuegos si son utilizados de correcta forma pueden ser una experiencia positiva y enriquecedora si lo basamos en actividades lúdicas. A su vez son una estrategia que permite adquirir competencias y desarrollar habilidades de una manera divertida para los alumnos.</p>	<p>Por supuesto que sí, ya que como hemos visto a lo largo de la entrevista podemos llegar a la conclusión de que los videojuegos son una herramienta tecnológica positiva, ya que por medio de ellos podemos desarrollar las habilidades sociales en los alumnos.</p>

Fuente: Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Título

Talleres metodológicos dirigidos a los docentes para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de Inicial II.

4.2. Objetivos de la propuesta

4.2.1. Objetivo general

Diseñar talleres metodológicos dirigidos a los docentes para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de Inicial II.

4.2.2. Objetivos específicos

- Ejecutar sesiones de inducción a los docentes acerca del uso adecuado de los videojuegos para desarrollar el nivel de aprendizaje de los infantes.
- Impartir talleres teóricos acerca de los beneficios y el aporte positivo de los videojuegos como herramienta lúdica para el desarrollo integral en los niños de Inicial II.
- Ejemplificar con actividades educativas el uso correcto de los videojuegos para favorecer la estimulación y el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales en los niños de Inicial II.

4.3. Listado del contenido y esquema de la propuesta

- El aporte positivo de los videojuegos para el desarrollo integral de los niños de preescolar.
- Características del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de preescolar.
- Ejercicios mediante el uso de los videojuegos interactivos y grupales que favorecen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de preescolar.

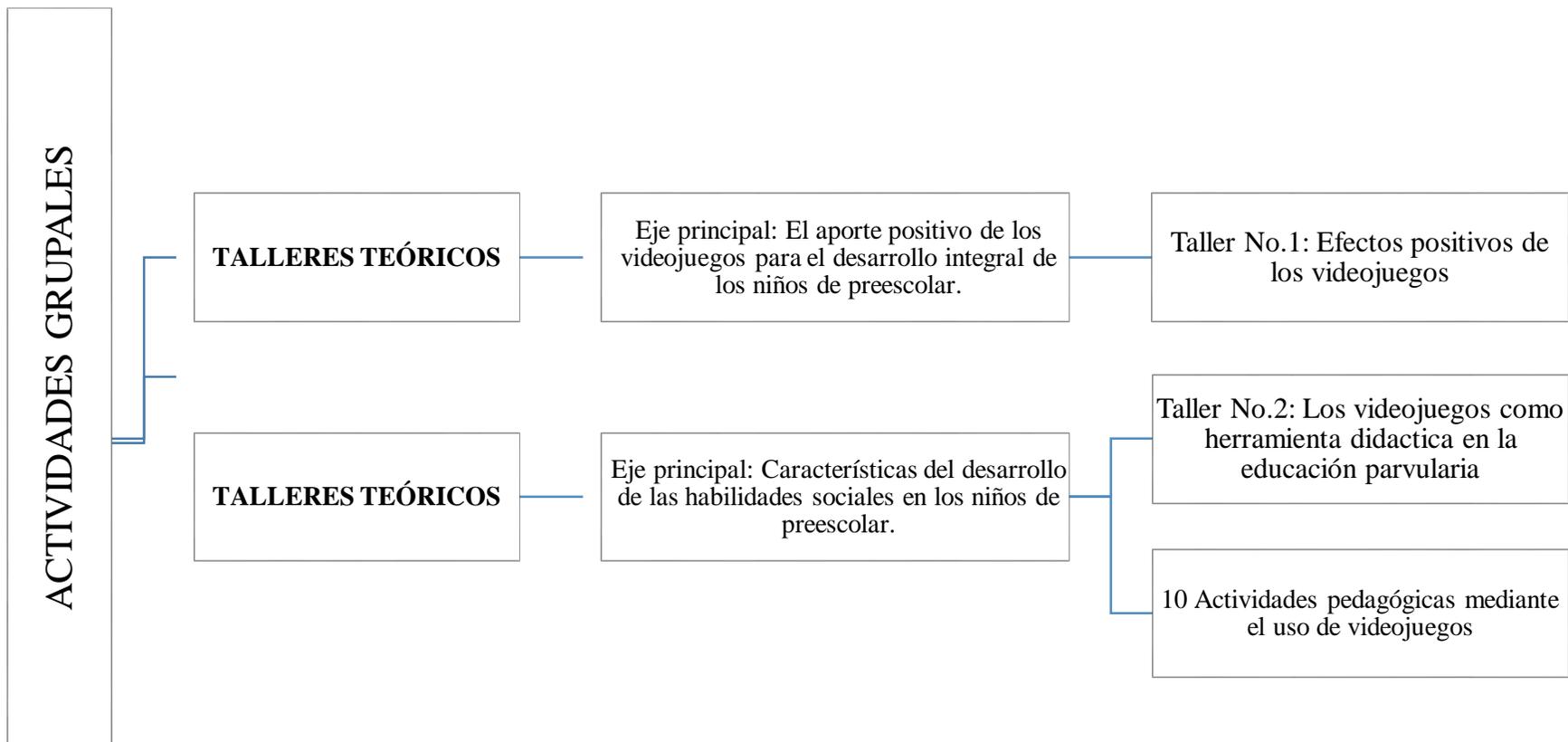


Figura 35 *Esquema de la propuesta*
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

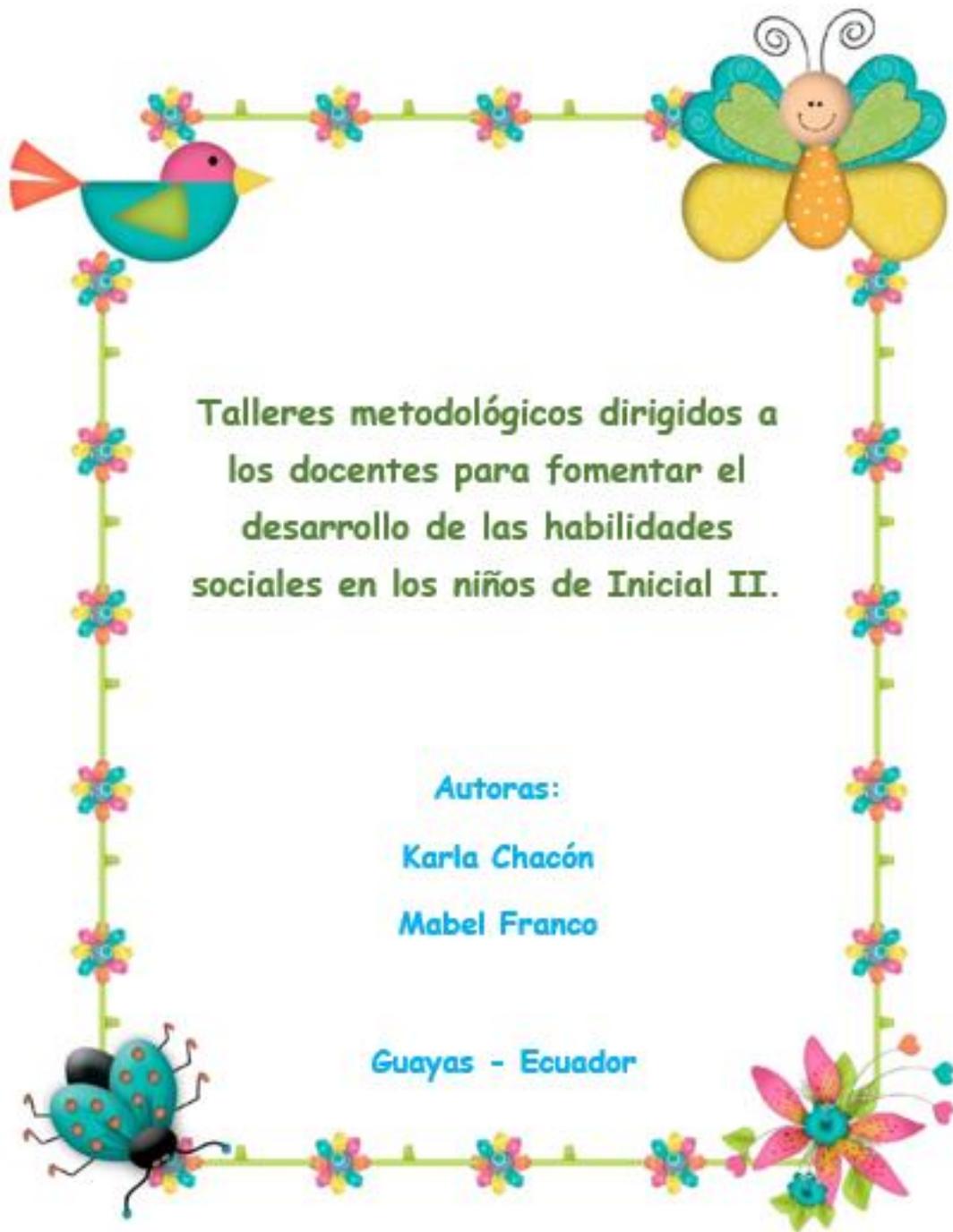


Figura 36 *Portada de la propuesta*
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Contenido fundamental de la propuesta

PRIMER TALLER DE INDUCCIÓN PARA DOCENTES

Tabla 37 *Primer taller de inducción para docentes*

TEMA:	Efectos positivos de los videojuegos
OBJETIVO:	Presentar los efectos positivos de los videojuegos y el uso adecuado en niños de 4 y 5 años con la intención de emplearlo como recurso didáctico.
META:	Que los docentes cambien el paradigma negativo que tienen hacia los videojuegos y consideren su uso dentro de la perspectiva educativa.
JUSTIFICACIÓN:	El presente taller está basado en la fundamentación teórica de acerca de la definición, características, y efectos positivos del uso de los videojuegos.
METODOLOGÍA:	La metodología para la impartición de este taller será teórica, empleando clase magistral, lluvia de ideas y discusión grupal.

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Tabla 38 *Programa de actividades*

PROGRAMA DE ACTIVIDADES		
Actividades	Objetivo	Duración
Dinámica inicial:	Romper el hielo: “Mi nombre es”	20 minutos
Lluvia de ideas:	¿Qué son los videojuegos? Que sabemos acerca de los videojuegos	20 minutos
Exposición teórica:	Definición, clasificación y tipos de videojuegos Los efectos positivos y negativos del uso correcto de los videojuegos	60 minutos
Discusión grupal:	¿Cuál podría ser el uso didáctico de los videojuegos en el campo de la educación?	20 minutos

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

SEGUNDO TALLER DE INDUCCIÓN PARA DOCENTES

Tabla 39 Segundo taller de inducción para docentes

TEMA:	Los videojuegos como herramienta didáctica en la educación parvularia
OBJETIVO:	Presentar las ventajas del uso de los videojuegos como herramienta didáctica en la educación parvularia.
META:	Que los docentes consideren que el uso de los videojuegos como herramienta didáctica que puede ser empleada como estrategia metodológica para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.
JUSTIFICACIÓN:	El presente taller contiene fundamentación práctica, donde se presentarán las actividades para el desarrollo socio-afectivo de los infantes de preescolar.
METODOLOGÍA:	La metodología para la impartición de este taller será práctica, empleando tablets, aplicaciones didácticas con juegos interactivos.

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Tabla 40 Programa de actividades

PROGRAMA DE ACTIVIDADES		
Actividades	Objetivo	Duración
Preguntas y respuestas:	Eje principal: ¿Cómo se pueden emplear los videojuegos en el campo de la educación parvularia?	20 minutos
Presentación de video:	TED: Los videojuegos enseñan mejor que la escuela https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o	18 minutos
Exposición practica	Ejercicios prácticos y grupales con cada videojuego: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a leer y escribir - Juego de ABC alfabeto • Aprender a leer con Sílabas • JumpStart Academy Preschool • Animatch • Aprende las emociones (con padres) • Cuentos de las Emociones (con padres) • Cuentos infantiles con valores (con padres) • Juegos gratis para 2 jugadores 	20 minutos x cada juego

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 1

Videojuego: Aprender a leer y escribir - Juego de ABC alfabeto



Figura 37 ACTIVIDAD No. 1
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Fomentar el aprendizaje lingüístico y grafo motriz con ejercicios que requieren aprender la letra, practicar su trazo en la pantalla y escuchar una palabra que comience por esta grafía.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, se emplea con la finalidad del reforzar y repasar los conocimientos adquiridos.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, pizarra y marcadores de acrílicos.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada del salón.
2. Se inicia la actividad con la canción de las vocales, video “canta a e i o u”:
https://www.youtube.com/watch?v=Aw2q1KR3US4&list=PLeY6ZuXvniIX9p_XwmFsYbZm12IeEPF1E&index=5&t=0s

3. La maestra empieza con las vocales para que los educandos refieran una palabra con esa grafía, y comienza a referir: “la A de..., la E de..., la I de..., la O de..., la U de...”. Fomentando que los niños expresen verbalmente los conceptos asociados a las vocales mencionadas.
4. Indicar a los infantes la orden de trabajo, y delimitando el uso de la Tablet, también se establecen normas de uso de la aplicación.
5. Entregar la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.es&gl=ES>
6. La docente puede hacer grupos de 4 niños para hacerles trabajar una vocal a la vez, y de esta manera poder supervisar el trabajo en equipo.
7. La APP tiene sus propias indicaciones para el desarrollo de cada juego, la maestra debe supervisar que las actividades descritas se realicen al ritmo de cada niño.
8. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación son el reconocimiento de las vocales mayúsculas y minúsculas, así como la ejecución escrita de las grafías.

Tabla 41 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	adquirida
Reconocimiento de las vocales mayúsculas			
Reconocimiento de las vocales minúsculas			
Escritura correcta de las letras			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 2

Videojuego: Aprender a leer con Sílabas



Figura 38 ACTIVIDAD No. 2

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Desarrollar el aprestamiento de la lecto-escritura, favoreciendo al reconocimiento de sílabas, permitiendo el desarrollo de la conciencia sintáctica y fonológica, permitiendo el aumento del vocabulario.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, se emplea con la finalidad del reforzar y repasar los conocimientos adquiridos.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, tarjetas con las letras e imágenes de las vocales, cinta de papel.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.
2. Antes de iniciar la actividad se presenta a los niños los fonemas básicos, a través del “La Maleta” link: <https://www.youtube.com/watch?v=-OBiaqzGCXE>

3. Indicar a los infantes la orden de trabajo, y delimitando el uso de la Tablet, también se establecen normas de uso de la aplicación.
4. Entregar la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Company.aprenderjugando&gl=ES>
5. La maestra muestra una tarjeta con la letra e imagen de cada vocal, pide a los niños identificar las imágenes; a medida que trabaja con la APP. Una vez revisada se pega en el pizarrón la imagen y la letra identificada. Es decir, que los niños trabajan directamente en la Tablet con la orientación de la docente.
6. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación es el reconocimiento de grafías tanto en pronunciación como en escritura de cada letra.

Tabla 42 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Reconocimiento de las sílabas			
Desarrollo de la conciencia sintáctica			
Desarrollo de la conciencia fonológica			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 3

Videjuego: JumpStart Academy Preschool

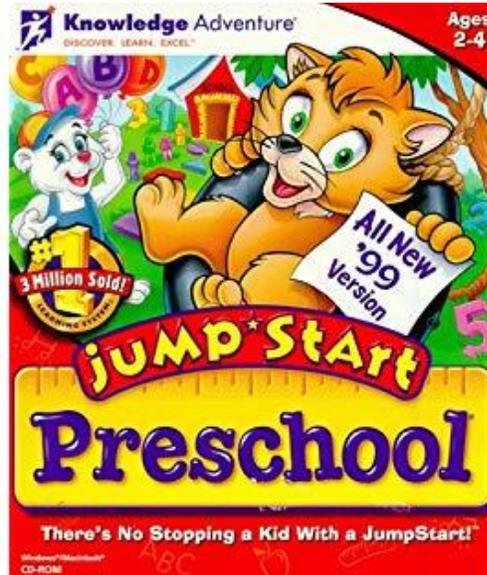


Figura 39 ACTIVIDAD No. 3
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Enseñar los colores primarios y secundarios, así como estimular la concentración y la memoria.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, puede usarse como estrategia didáctica para la interiorización de conocimiento de colores primarios y secundarios.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet, hojas de trabajo, pinceles y temperas. Tablet con dispositivo Android.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.

2. Se empieza con la canción de los colores. A través del link: <https://www.youtube.com/watch?v=M9hxEpBvKdA>
3. La maestra inicia su clase tradicional, utilizando las hojas de trabajos y temperas para enseñar los colores primarios y secundarios.
4. Para reforzar la clase dada, se entrega la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.KnowledgeAdventure.JSAcademyPS&gl=ES>
5. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación es el reconocimiento de las figuras geométricas y los colores primarios.

Tabla 43 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Reconocimiento de los colores primarios			
Nociones básicas de colores secundarios			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 4

Videjuego: JumpStart Academy Preschool

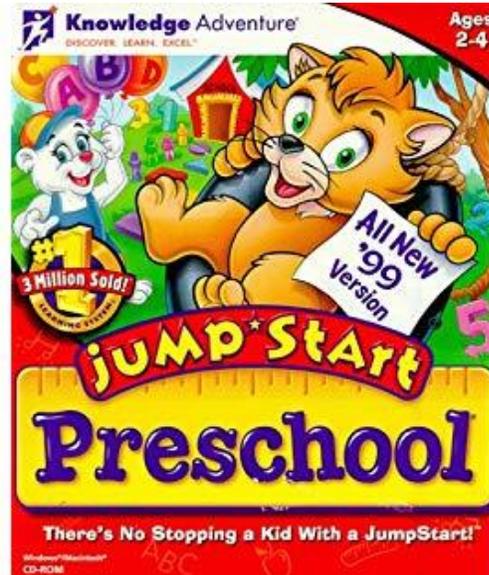


Figura 40 ACTIVIDAD No. 4
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Enseñar las figuras geométricas elementales, así como estimular la concentración y la memoria.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, puede usarse como estrategia didáctica para la interiorización de conocimiento de figuras geométricas.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, rompecabezas de encaje de figuras geométricas.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.

2. Se empieza con la canción de las figuras geométricas. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NlvBEF-8Bxc>
3. La maestra inicia su clase tradicional, utilizando rompecabezas de las figuras geométricas.
4. Para reforzar la clase dada, se entrega la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.KnowledgeAdventure.JSAcademyPS&gl=ES>
5. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación es el reconocimiento de las figuras geométricas y los colores primarios.

Tabla 44 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Reconocimiento de las figuras geométricas			
Identificación de los colores primarios			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 5

Videojuego: JumpStart Academy Preschool



Figura 41 ACTIVIDAD No. 5

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Enseñar los números/cantidades, así como estimular la concentración y la memoria.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, puede usarse como estrategia didáctica para la interiorización de conocimiento de colores, formas y números.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, tarjetas con números y/o cantidades.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.

2. Se empieza con la canción de los números. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=pSqnI2eSu9Y>
3. La maestra inicia su clase tradicional, utilizando tarjetas con imágenes. En la práctica la maestra muestra una tarjeta con cada número para asociar las cantidades.
4. Para reforzar la clase dada, se entrega la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.KnowledgeAdventure.JSAcademyPS&gl=ES>
5. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación es el reconocimiento de las figuras geométricas y los colores primarios.

Tabla 45 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Reconocimiento de números			
Reconocimiento de cantidades			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 6

Videojuego: Animatch



Figura 42 ACTIVIDAD No. 6
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Mejorar su concentración, memorizar los animales y sus sonidos y adquirir habilidades cognitivas.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego, puede usarse como estrategia didáctica para la interiorización de conocimiento de animales de granja.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, juguetes de plástico de animales de granja.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.
2. La actividad inicia, con una ronda con la Canción del “El viejo MacDonald tiene una granja”. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=dnHvNpPktwQ>

3. La maestra entrega los muñecos de plástico de los animales, indicando su nombre, sonido que realiza, llevando una clase lúdica.
4. Para reforzar la clase dada, se entrega la Tablet con la aplicación previamente descargada a través del siguiente link:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.gamedesire.animatch&gl=ES>
5. Los niños podrán utilizar la APPs luego de la clase a manera de repaso. Con la supervisión de la docente.
6. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación es el reconocimiento de los animales de granja y animales salvajes su nombre y el sonido que hacen.

Tabla 46 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	adquirida
Reconocimiento de los animales de granja			
Correcta pronunciación y repetición de sonidos de animales			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 7

Videojuego: Aprende las emociones



Figura 43 ACTIVIDAD No. 7
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Identificar las emociones propias y ajenas es fundamental para desarrollar la empatía en los niños, mediante preguntas para reflexionar sobre cuál es la emoción que va unida a la situación planteada.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, se llevará a cabo con los padres de familia.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android, un diccionario de emociones (tarjetas con emociones primarias).

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.

2. Empezar la clase de manera tradicional, mostrando un “Diccionario de emociones” y trabajar con los niños las emociones primarias (alegría, tristeza, furia, desagrado).

3. Proyectar un video corto acerca de las emociones básicas basado en la Película “Intensamente”. Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=83MzL3YGR3M>

4. Invitar a los padres a participar y hacer parejas/grupo con sus hijos para utilizar las tablets con la aplicación.

5. Explicación de la Apps que se utilizará. Entregar la Tablet con aplicación previamente descargada del Link:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.napko.luckys_learnemotions&gl=ES

6. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación se basan en el desarrollo de la inteligencia emocional y nociones de autorregulación emocional.

Tabla 47 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Reconocimiento de las emociones básicas			
Desarrollo de habilidades sociales de empatía			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 8

Videojuego: Cuentos de las Emociones



Figura 44 ACTIVIDAD No. 8
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Desarrollar la empatía en los niños competencias emocionales básicas: consciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, habilidades para el bienestar y la vida, basándose en la lectura comprensiva.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, se llevará con los padres de familia.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet.
Tablet con dispositivo Android.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.
2. La docente debe seleccionar al menos 3 cuentos y preguntas básicas de reflexión para mantener una guía de la actividad de comprensión lectora.
3. Explicación de la Apps que se utilizará. Entregar la Tablet con aplicación previamente descargada del Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.andromo.dev722938.app833312&gl=ES>

4. Invitar a los padres a participar y hacer parejas/grupo con sus hijos para utilizar las tablets con la aplicación. Los padres deben leerles los cuentos y fomentar el razonamiento lógico.
5. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación se basan en el desarrollo de las competencias emocionales básicas.

Tabla 48 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	adquirida
Consciencia emocional			
Regulación emocional			
Autonomía emocional			
Habilidades adaptativas			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 9

Videojuego: Cuentos infantiles con valores



Figura 45 *ACTIVIDAD No. 9*
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Desarrollar la conciencia social, los valores éticos y las competencias adaptativas en los educandos.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego, se llevará con los padres de familia

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet.
Tablet con dispositivo Android.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.
2. La docente debe seleccionar al menos 3 cuentos y preguntas básicas de reflexión para mantener una guía de la actividad de comprensión lectora.

3. Invitar a los padres a participar y hacer parejas/grupo con sus hijos para utilizar las tablets con la aplicación. Los padres deben leerles los cuentos y fomentar el razonamiento lógico.
4. Explicación de la Apps que se utilizará. Entregar la Tablet con aplicación previamente descargada del Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bosquedefantacias.cuentos&gl=ES>
5. Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación se basan en el desarrollo de la comprensión lectora, conciencia social y valores éticos.

Tabla 49 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Comprensión lectora			
Valores éticos			
Capacidad de resolución de problemas			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

ACTIVIDAD No. 10

Videojuego: Juegos gratis para 2 jugadores



Figura 46 *ACTIVIDAD No. 10*
Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

Objetivo: Desarrollar las habilidades sociales utilizando la tecnología, así como fomentar el razonamiento cognitivo con juegos sencillos de razonamiento.

Duración: 1 hora

Metodología a emplear: videojuego didáctico, puede usarse como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales y romper el hielo invitando a los educandos a jugar en grupos.

Recursos: Laboratorio de computo, computadora, proyector, parlantes e internet. Tablet con dispositivo Android.

Desarrollo de la actividad:

1. Saludo y bienvenida dirigido por la persona encargada.
2. La docente debe separar grupos de 3 a 6 educandos para que puedan jugar en línea. Considerar que son juegos competitivos, establecer grupos de manera estratégica evitando discusiones o peleas.

- Explicación de la Apps que se utilizará. Establecimiento de normas de uso y de modos de juego. Entregar la Tablet con aplicación previamente descargada

Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twoplayergamesfree.twoplayergames&gl=ES>

- Invitar a los niños a participar en grupo utilizando las tablets con la aplicación.
- Durante el desarrollo y al finalizar la actividad la maestra puede evaluar con indicadores de logro las destrezas aprendidas en los niños.

Evaluación: Los indicadores de evaluación se basan en el desarrollo de las habilidades sociales.

Tabla 50 *Evaluación*

Destreza	Indicadores		
	Iniciada	En proceso	Adquirida
Cooperación y comunicación entre pares			
Buena sociabilidad entre pares			
Respetar las reglas de juego y su turno			

Fuente: Información tomada de la investigación directa.

Elaborado por: Chacón & Franco (2020)

4.4. Limitaciones de la propuesta

La impartición de talleres metodológicos para los docentes parvularios acerca del uso correcto de los videojuegos como herramienta lúdica para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de nivel preescolar favorece la dinámica de clase; potencia el proceso de aprendizaje en los infantes y mejorar la relación entre pares.

4.5. Impacto y beneficios de la propuesta

El impacto de la presente propuesta a través de la impartición de los “Talleres metodológicos para el personal docente acerca del uso correcto de los videojuegos como herramienta lúdica para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de nivel parvulario” para la Escuela Particular mixta Azucena de Quito, del Cantón Samborondón, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2019-2020; lo que se espera es que los docentes parvularios incorporen a su planificación de trabajo el uso de los videojuegos como herramienta didáctica; es decir, que utilicen los medios tecnológicos como una estrategia metodológica a fin de que se favorezca el desarrollo integral de los educandos del nivel inicial; pero, sobre todo se espera que el uso de los videojuegos grupales favorezcan a la estimulación de las habilidades sociales y a la mejor relación entre pares.

Por lo tanto, para la proyección de la aplicación y desarrollo de los talleres mencionados fue necesario realizar un breve reporte acerca de la situación, los costos y beneficios de la ejecución de la propuesta. A continuación, en la siguiente tabla se explica dicho reporte:

Tabla 51 *Factibilidad de la propuesta*

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN	ANÁLISIS DE LOS BENEFICIOS
Los niños de 4-5 años necesitan estimular sus habilidades sociales y mejorar la relación entre pares Los docentes parvularios no utilizan medios tecnológicos para estimular el desarrollo integral de los educandos	<ul style="list-style-type: none">❖ Desarrollo adecuado de las habilidades sociales, evidencia de buena relación entre pares.❖ Docentes dispuestos a emplear medios tecnológicos (Tablets) y plataformas educativas (videojuegos) como herramienta didáctica en el aprendizaje.

Elaborado por: Chacón, K. & Franco, M.

Como se menciona en la tabla anterior, los beneficios pueden ser multifactoriales, debido a que los beneficiarios directos de la propuesta son los docentes, y estos al recibir la inducción y guía, pueden incorporar el uso de los videojuegos como estrategia metodológica que mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que a su vez fomenta la motivación en los educandos y mejora el entorno de la clase, de igual manera, los educandos de preescolar son los beneficiarios indirectos, y quienes podrán vivenciar y evidenciar como el uso didáctico de los videojuegos permite el desarrollo de las habilidades sociales y fomenta la estimulación de las inteligencias múltiples.

CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar la influencia del uso de aplicaciones tecnológicas como los videojuegos en la interacción social y desarrollo de habilidades sociales en niños del nivel parvulario de la Escuela Particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020, en donde se llegaron a las siguientes conclusiones:

- En la actualidad, los aportes bibliográficos basados en estudios empíricos de otras investigaciones y publicaciones científicas establecen que los videojuegos pueden servir como herramienta lúdica que estimula el desarrollo integral de los niños, advierten que deben ser utilizados con supervisión y control, pero enfatizan que su uso didáctico fomenta el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, psicomotor e incluso social. Es decir, que los aportes científicos respaldan los efectos positivos y didácticos del uso de los videojuegos en la infancia temprana.
- En la clase demostrativa de uso de videojuegos, se les dotó a los niños de nivel preescolar de tablets con aplicaciones de juegos ya establecidas, durante esta dinámica de trabajo distinta los niños manifestaron motivación, participación e interés al momento de interactuar con las aplicaciones y con sus pares. Cabe indicar que la mayoría de los educandos se mostraron interesados, cómodos dispuestos a colaborar con los aprendizajes.
- Los docentes consideran que el uso de videojuegos como recurso didáctico y como una metodología de aprendizaje viable que puede favorecer al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, no obstante, manifestaron ciertas dudas y desconocimiento en cuanto al uso de videojuegos como medida de estimulación de las habilidades sociales en los educandos de nivel inicial.

Entonces es posible afirmar que los docentes no rechazan la propuesta de emplear aplicaciones tecnológicas en su plan de trabajo diario.

- Luego de realizar una investigación exploratoria basada en la observación fue posible determinar que el uso de los videojuegos tienen un impacto positivo que beneficia a los educandos en edad escolar y preescolar, por lo tanto, es fundamental diseñar talleres metodológicos dirigidos a los docentes parvularios con la intención de darles a conocer el uso correcto de los videojuegos y fomentar el uso de estos como herramienta didáctica que potencie el proceso de interiorización del aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Para futuras investigaciones se recomienda analizar la incidencia del uso de videojuegos en el desarrollo de otras habilidades académicas (como el cálculo matemático y el aprestamiento de la lecto-escritura) en niños de nivel preescolar.
- Se recomienda a la Escuela particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón ejecutar la propuesta metodológica para capacitar a los docentes en cuanto al uso didáctico de los videojuegos como herramienta metodológica para el desarrollo de habilidades sociales.
- Se recomienda a la Escuela particular mixta Azucena de Quito del Cantón Samborondón orientar a los padres acerca de los efectos positivos y negativos del uso de los videojuegos, para fomentar que en casa los niños que disponen de dispositivos tecnológicos los utilicen de manera adecuada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayerbe, P. (2000). *Concepto de inadaptación social. Intervención Educativa en Inadaptación Social*. Madrid: Síntesis Educación.
- Bandura, A. (1987). *Teoría del Aprendizaje Social*. Espasa Libros.
- Bermejo, J. (2011). *Empatía y ecpatía*. Obtenido de <https://josecarlosbermejo.es/articulos/empatia-y-ecpatia>
- Bernal, A. (2019). *Los videojuegos y su impacto en el desarrollo infantil*. Obtenido de Revista Hacer Familia: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/videojuegos-impacto-desarrollo-infantil-ludopatia-habilidades-sociales-20170503115740.html>
- Betina, A., & Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de extrema pobreza. *Scielo Uruguay - Ciencias Psicológicas*. Obtenido de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006
- Briceño, B. (2015). *Usos de las tics en preescolar, hacia la integración curricular*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/49461/1/52313307.2015.pdf>
- Código de la Niñez y adolescencia. (2003). *Registro Oficial 737*. Obtenido de <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>
- Consejo Nacional de la niñez y adolescencia. (2004). *Plan nacional decenal de protección integral a la niñez y adolescencia*. Ecuador.
- Constitución Política de la República del Ecuador. (2008). Obtenido de https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf
- Cruz, M. (2014). *Metodología de Investigación*. Colima: Universidad Multitécnica Profesional.
- Cuervo, A. b. (2017). *El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/1503911803_842969.html

- Diario El Universo. (2017). *Videojuegos: cuál es el impacto al cerebro de los niños*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/tendencias/2017/08/29/nota/6355654/videojuegos-cual-es-impacto-cerebros-ninos>
- Díaz, R. (2006). *Inteligencias Múltiples: ¡Despierte el potencial de Aprendizaje!* México: Orbispress.
- Freire, P. (1966). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. Madrid: Siglo XXI.
- Fuentelsa, C., Icart, T., & Pulpón, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. España: Universidad de Barcelona.
- Garassini, M., & Padrón, C. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. *Anales de la Universidad Metropolitana, Vol. 4, N° 1*, 221-239.
- Gárces, Y., Santana, L., & García, L. (2012). *El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión*. Obtenido de Revista REID: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social, aportaciones conceptuales y metodológicas*. Bilbao: Universidad de Deusto. Obtenido de <http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/VideojuegosTransSocialCarlosGardon.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2016). *Metodología de la Investigación (ed. sexta)*. México: Mc Graw Hill Education. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Kail, R., & Cavanaugh, J. (2011). *Desarrollo humano: una perspectiva del ciclo vital*. México: CENGAGE Learning.
- Kassin, S., Fein, S., & Markus, H. (2010). *Psicología social*. México: Cengage Learning Editores.
- Lejarraga, H. (2004). *Desarrollo del niño en contexto*. Buenos Aires: Paidós.

- Linares, A. (2008). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygostky*. Obtenido de Universidad Autónoma de Barcelona: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa, posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Revista de innovación educativa*, Vol. 8, Núm. 1. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>
- Marco legal Educativo. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de Educación de Calidad: <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
- Mera, M. (2019). *Los videojuegos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años del Centro Educativo Jardín de Infantes Biligüe La Ronda*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2642/1/T-ULVR-2438.pdf>
- Ministerio de Educación. (2009). *¿Qué es la educación inicial?* Obtenido de Mineducación: <http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/w3-article-178050.html>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Acuerdo No. 0070-14*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/05/ACUERDO_070_14.pdf
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Monjas, M. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Morris, C., & Maisto, A. (2011). *Introducción a la psicología*. México: Pearson Educación .
- Muñoz, A. (2016). *Desarrollo Psicosocial. Las Etapas De Erikson*. Obtenido de CEPVI: <http://www.cepvi.com/index.php/psicologia-infantil/articulos/desarrollo-psicosocial-las-etapas-de-erik>

- Muñoz, L. (diciembre de 2013). *Diez males de las nuevas tecnologías*. Obtenido de EFE SALUD: <http://www.efesalud.com/blog-salud-prevencion/10-males-de-las-nuevas-tecnologias/>
- Pascual, J. (2012). *El uso de los videojuegos como herramienta didáctica*. España: Universidad La Rioja. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf
- Pascual, J. (2013). *El uso del videojuego como herramienta didáctica*. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf
- Pauta, R. (2015). *Los niños, la influencia de la televisión y el rendimiento escolar (tesis de grado)*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS .
- Pérez, J. (2008). *Definición de internet*. Obtenido de <https://definicion.de/internet/>
- Pérez, J. (2017). *Defición de análogo*. Obtenido de <https://definicion.de/analogo/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2008). *Definición de conducta*. Obtenido de <https://definicion.de/conducta/>
- Plan Nacional de Desarrollo. (2017). Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2017). Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Revista Madrid Salud. (julio de 2008). *Prevención usos problemáticos de las TIC*. Obtenido de www.madrid.mobi: http://www.madrid.mobi/UnidadesDescentralizadas/Salud/Publicaciones%20Propias%20Madrid%20salud/Publicaciones%20Propias%20ISP%20e%20IA/Folletos%20IA/Otras%20publicaciones/TIC_prev_usosproblem.pdf
- Rodríguez, C. (2013). *Habilidades sociales: Educar para las relaciones sociales*. Obtenido de Portal web Educapeques: https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html#La_falta_deun_desarrollo_adecuado_de_las_habilidades_social_es_infantiles

- Rolandi, A. (2015). *Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial*. Buenos Aires: UBA. Obtenido de http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/bitstream/handle/filodigital/2925/uba_ffyl_t_2015_se_rolandi.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rozenbaum, D. (2014). Obtenido de UP: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=270&id_articulo=6482
- Ruiz, J. I. (2012). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Saavedra, L. (2019). *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*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2642/1/T-ULVR-2438.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vergara, C. (2017). *Bandura y la teoría del aprendizaje social*. Obtenido de Actualidad en Psicología: <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/>
- Zambrano, A. (2017). *Agresividad Infantil*. Obtenido de https://www.academia.edu/8008199/Agresividad_Infantil

Anexos

Anexo 1: Formato de entrevista para el directivo



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

La presente entrevista no posee tiempo límite, la forma de aplicación es individual, dirigida al directivo de la Escuela Particular Mixta No.16 Azucena De Quito, además, cabe indicar que la presente investigación, titulada: “Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular Mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020” se realiza con fines educativos previos a una titulación de pregrado.

Objetivo: Identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial I y la viabilidad del uso de videojuegos como estrategia metodológica en el nivel de educación inicial.

1. ¿Cuáles son las habilidades sociales básicas más desarrolladas que muestran los educandos de inicial I?

2. ¿Cuáles son las habilidades sociales básicas menos desarrolladas que demuestran los niños de inicial I?

3. ¿De qué forma sucede la interacción social entre pares entre los educandos?

4. ¿Qué metodologías se utilizan dentro del aula para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los educandos de inicial I?

5. Describa las actividades dirigidas que se emplean para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los menores.

6. ¿Considera que es favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?

7. ¿Qué opina acerca del uso de los videojuegos a edades tempranas?

8. Considera que el uso de videojuegos incide en el desarrollo de habilidades sociales en los niños. ¿De qué manera?

9. Considera que el uso de los videojuegos tiene una aplicación didáctica y que se puede aplicar como método de enseñanza-aprendizaje. ¿Por qué?

10. Si se le presentara un Guía de actividades lúdicas que fomente el desarrollo de habilidades sociales mediante el uso de videojuegos, usted la pondría en práctica.

Anexo 2: Formato de encuesta dirigida a la docente parvularia



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA**

Estimado/a docente: la presente encuesta se desarrolla como parte de un trabajo investigativo de índole académica titulado: “Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular Mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020”.

Objetivo: Identificar las características de las habilidades sociales que tienen los educandos de inicial I, así como establecer la viabilidad del uso de videojuegos como estrategia metodológica.

Instrucciones: La presente encuesta no tiene tiempo límite, la forma de aplicación es individual y anónima, razón por la cual se busca obtener datos fiables y fidedignos. Por favor contestar con (X) en la casilla correspondiente según las alternativas.

En el siguiente enunciado favor responder		Si	No	A veces
1.	¿Considera que las habilidades sociales básicas se están desarrollando adecuadamente en sus educandos de nivel inicial?			
2.	¿Utiliza metodologías innovadoras para estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los educandos de inicial?			
3.	¿Considera apropiado que los niños/as de 4-5 años utilicen videojuegos?			
4.	¿Considera favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?			

5.	¿Considera que el uso de los videojuegos tiene una aplicación didáctica durante el proceso enseñanza-aprendizaje?			
6.	¿Considera que el uso de video juegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en niños de preescolar?			
7.	Si se le presentara un Guía de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de habilidades sociales mediante el uso de videojuegos ¿Usted la pondría en práctica?			
Selección múltiple (es posible tomar varias respuestas)				
8.	Durante la interacción social entre pares en los educandos de inicial I, manifiestan conductas de:	Conductas de iniciativa		
		Conductas de imitación		
		Conductas de evasión		
		Conductas de agresividad		
9.	Las características de Apego y emociones básicas en los educandos de inicial I, son:	Apego seguro y reconoce sus emociones		
		Apego ambivalente y a veces reconoce sus emociones		
		Apego inseguro y no reconoce sus emociones		
10.	Las características de Asertividad y Empatía en los educandos de inicial I, muestran:	Respeto a sus pares y se identifica con ellos		
		Respeto a sus pares, pero no se identifica con ellos		
		No respeta a sus pares y no se identifica con ellos		
11.	Cuáles son las Inteligencias Múltiples que más tienen desarrollada sus educandos	Inteligencia lingüística, matemática, y visual-espacial		
		Inteligencia kinestésica y corporal		
		Inteligencia intrapersonal e interpersonal		
12.	Las estrategias metodológicas asociadas a recursos didácticos tecnológicos, favorecen en el educando:	La motivación a participar y jugar en grupo		
		Despierta su interesa, pero busca jugar solo		
		Los juegos tecnológicos no llaman su atención		

Anexo 3: Formato de encuesta dirigida a los padres



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA**

Estimados padres de familia: la presente encuesta se desarrolla como parte de un trabajo investigativo de índole académica titulado: “Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la Escuela Particular Mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019-2020”.

Objetivo: Conocer la accesibilidad y tiempo de uso que los niños tienen para los videojuegos, así como caracterizar su socialización entre pares.

Instrucciones: La presente encuesta no tiene tiempo límite, la forma de aplicación es individual y anónima, razón por la cual se busca obtener datos fiables y fidedignos. Por favor contestar con (X) en la casilla correspondiente según las alternativas.

En el siguiente enunciado favor responder		Si	No	A veces
1.	¿Considera favorable el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje en los niños de preescolar?			
2.	¿Considera apropiado que su niño/a de 4-5 años utilice videojuegos?			
3.	¿Su hijo tiene y/o dispone de una Tablet para videojuegos?			
4.	¿Considera que el uso de videojuegos ha permitido el desarrollo de habilidades sociales en su hijo?			

	En el siguiente enunciado favor responder	1 nunca	2 pocas veces	3 muchas veces	4 siempre
5.	El uso de los videojuegos es restringido y controlado				
6.	¿Considera que su niño/a de 4-5 años se relaciona adecuadamente con sus pares (compañeros de clase y parientes contemporáneos)?				
7.	¿Considera que el uso de video juegos favorece el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas en sus hijos?				
8.	Si su hijo utiliza videojuegos, juego en grupo o solo				
Selección múltiple (marque una o varias opciones)					
9.	En el caso de que su niño/a de 4-5 años utilice videojuegos, estos juegos interactivos son de tipo:	Juegos de acción (lucha y peleas)			
		Juegos de arcade (plataformas, laberintos)			
		Juegos de estrategia (aventuras, rol, juegos de guerra)			
		Juegos de simulación (simuladores de una situación o instrumentales)			
		Juegos musicales (seguir los patrones de una canción/ cantar)			
		Juegos deportivos (recrean diversos deportes.)			
10.	Durante la interacción social y la relación con otros niños de la misma edad, su hijo manifiesta conductas de:	Iniciativa			
		Imitación			
		Evasión			
		Agresividad			

Anexo 4: Ficha de observación de desarrollo de habilidades sociales

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

FICHA DE OBSERVACIÓN DE INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE PARES EN NIÑOS DE 4 A 5 A AÑOS						
Observador:		Año EGB:	Fecha:	Hora inicio:	Hora fin:	Ficha # _____
Objetivo:	Caracterizar el desarrollo de habilidades sociales básicas y la interacción social de los educandos de Inicial I dentro del salón de clases.					1) adquirida
						2) en proceso
						3) iniciada
Criterios de evaluación:	Apego seguro y reconoce sus emociones (1) Apego ambivalente y a veces reconoce sus emociones (2) Apego inseguro y no reconoce sus emociones (3)	Usa términos adecuados y trabaja en grupo (1) No es grosero, pero evita el trabajo en grupo (2) Es grosero y no trabaja en grupo (3)	Respeto a sus pares y se identifica con ellos (1) Respeto a sus pares, pero no se identifica con ellos (2) No respeta a sus pares y no se identifica con ellos (3)	Es reflexivo, busca soluciones (1) Es pasivo, a veces busca soluciones (2) Es reactivo, pelea o golpea (3)	Conductas de iniciativa (1) Conductas de imitación (2) Conductas de evasión y agresividad (3)	
ALUMNOS:	Apego y emociones básicas	Cooperación y comunicación	Asertividad y Empatía	Autocontrol y resolución de conflictos	Relación entre pares	

Anexo 5: Ficha de observación uso de videojuegos

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

FICHA DE OBSERVACIÓN ACERCA DEL USO DE VIDEOJUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN INICIAL I						
Observador:		Año EGB:	Fecha:	Hora inicio:	Hora fin:	Ficha # _____
Objetivo:	Caracterizar el uso de videojuegos como herramienta didáctica en los educandos de Inicial I dentro del salón de clases.					1) adquirida
						2) en proceso
						3) iniciada
Criterios de evaluación:	Inteligencia lingüística, matemática, y visual-espacial (1) Inteligencia kinestésica y corporal (2) Inteligencia intrapersonal e interpersonal (3)	Favorece a la concentración y atención (1) Evidencia el desarrollo de la atención y memoria (2) Manifiesta distracción y problemas de concentración (3)	El juego interactivo lo motiva a participar y jugar en grupo (1) El juego interactivo le interesa, pero busca jugar solo (2) El juego interactivo no le llama la atención (3)	Respeto las reglas del juego y completa la orden (1) Respeto el turno de jugar de sus compañeros, pero le molesta jugar en grupo (2) No respeta las reglas del juego ni el turno de sus compañeros (3)	Conductas de iniciativa para jugar (1) Conductas de evasión, prefiere jugar solo (2) Conductas de agresividad, no tolera la frustración (3)	
ALUMNOS:	Desarrollo de Inteligencias Múltiples	Desarrollo cognitivo	Interés y motivación	Reglas del juego	Relación entre pares	

Anexo 6: Instrumento de validación de la propuesta

Validación de la propuesta

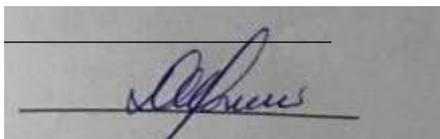
Por medio de la presente Yo, Msc. Daimy Monier Llovio con C.I. I336643 en mi calidad de profesional educativo, manifiesto haber revisado minuciosamente la propuesta realizada en el proyecto.

“Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019 – 2020”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo expresar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atte.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Daimy Monier'. The signature is written on a light-colored background with a horizontal line above and below it.

MSc. Daimy Monier.

C.I. 1336643

Validación de la propuesta

Por medio de la presente Yo, Msc. María Fernanda Mera Cantos con C.I 1306941244 en mi calidad de profesional educativo, manifiesto haber revisado minuciosamente la propuesta realizada en el proyecto.

“Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019 – 2020”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo expresar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atte.



MSc. María Fernanda Mera Cantos

MSc. María Fernanda Mera Cantos

C.I. 1306941244

Validación de la propuesta

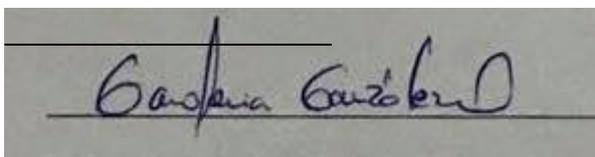
Por medio de la presente Yo, Msc Gardenia González Orbea con C.I 0925593436 en mi calidad de profesional educativo, manifiesto haber revisado minuciosamente la propuesta realizada en el proyecto.

“Los videojuegos y su influencia en la interacción social en niños de 4 – 5 años de la escuela particular mixta Azucena de Quito del cantón Samborondón en el periodo lectivo 2019 – 2020”

Después de haber leído y analizado el documento, puedo expresar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

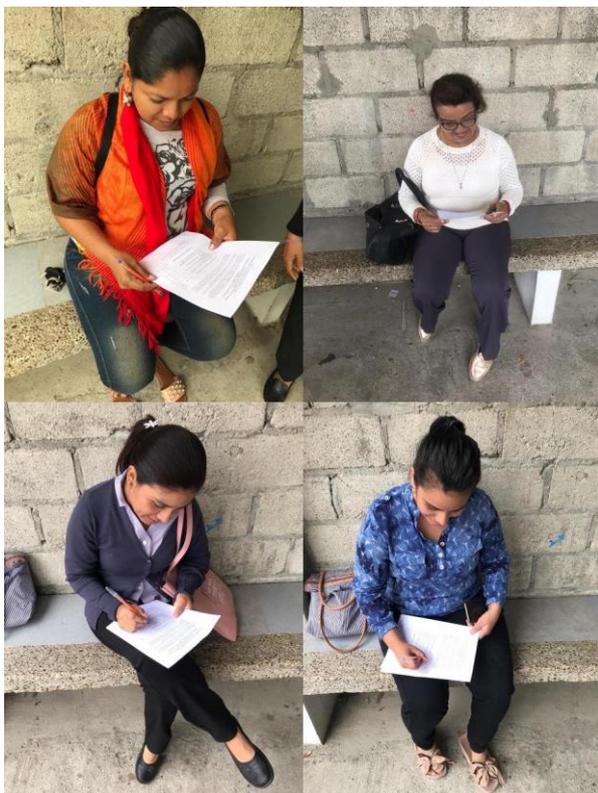
Atte.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to read "Gardenia González Orbea".

MSc. Gardenia González Orbea

C.I. 0925593436

Anexo 7: evidencias fotográficas



Aplicando la encuesta a los padres de familia



Aplicando la encuesta a los docentes.

Aplicando la propuesta a los estudiantes



