

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias humanas y de la Educación,  
Mención: Educación Parvularia

---

**TEMA:**

**JUEGOS VIRTUALES, EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL  
APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "CASITA DE CHOCOLATE" EN  
LA PARROQUIA DE HUAMBALÓ PERIODO NOVIEMBRE 2010 -  
MARZO 2011.**

---

AUTOR(A): Morales Benavides Dennis Yojaira

TUTOR(A): Juan Walter Cahuasquí Mora

**AMBATO – ECUADOR**

**2011**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Juan Walter Cahuasquí Mora con CC 180171460-9 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

**“JUEGOS VIRTUALES, EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CASITA DE CHOCOLATE” EN LA PARROQUIA DE HUAMBALÓ PERIODO NOVIEMBRE 2010 - MARZO 2011”**

Desarrollado por la egresada Dennis Yojaira Morales Benavides, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Consejo Directivo.

Ambato, 3 de junio de 2011

.....  
Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora  
TUTOR  
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones o comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Morales Benavides Dennis Yojaira

C.C. 180354727-0

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de  
la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de  
Graduación o Titulación, sobre el tema:

**“JUEGOS VIRTUALES, EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL  
APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CASITA DE CHOCOLATE” EN  
LA PARROQUIA DE HUAMBALÓ PERIODO NOVIEMBRE 2010 -  
MARZO 2011.”**

Presentada por la Srta. Dennis Yojaira Morales Benavides egresada de la  
Carrera de Promoción de Educación Parvularia una vez realizada la  
investigación, aprueba con la calificación de nueve, 9 en razón de que te  
cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

#### LA COMISIÓN

.....  
Dra. Piedad Aguas  
Miembro

.....  
Dr. Marcelo Núñez  
Miembro

## **DEDICATORIA**

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Durante estos años de lucha constante, de gratas vivencias, de momentos de éxitos y también de angustias y desesperanza para poder cubrir mis objetivos y así poder alcanzar una de mis más grandes anhelos, culminar mi carrera, los deseos de superarme y de lograr mi meta eran tan grandes que logre vencer todos los obstáculos y es por ello que debo dedicar este triunfo a mis padres y a mis amigas quienes en todo momento me llenaron de amor, apoyo y confianza

## **AGRADECIMIENTO**

Al concluir el presente trabajo de investigación quisiera agradecer a todas aquellas personas que conforman la UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO quienes de una u otra forma contribuyeron al desarrollo de mi carrera.

De manera especial al Doctor Juan Walter Cahuasqui Mora quien en calidad de tutor nos brindó sus conocimientos, su colaboración y orientación en el desarrollo en este proyecto ya que sin su ayuda no hubiera sido posible lograr mi objetivo.

A mi querida y adorada familia por su apoyo incondicional y a mis amigas por estar siempre a mi lado.

## **INDICE GENERAL DE CONTENIDOS**

<b>SECCIÓN PRELIMINAR:</b>	<b>PÁGINAS</b>
Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría del Trabajo	iii
Aprobación de la Comisión	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General de Contenidos	vii
Índice de Cuadros	xii
Índice de Gráficos	xiv
Resumen Ejecutivo	xvi
Introducción	
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	<b>3</b>
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Análisis Crítico	7
1.2.3. Prognosis	8
1.2.4. Formulación del Problema	9
1.2.5. Interrogantes	9
1.2.6. Delimitación del Problema	9

1.3. JUSTIFICACIÓN	10
1.4. OBJETIVOS	11
1.4.1. Objetivo general	11
1.4.2. Objetivos específicos	11
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes Investigativos	12
2.2 Fundamentación Filosófica	13
2.3. Fundamentación Legal	13
2.4. Categorías Fundamentales	15
<b>Variable Independiente</b>	16
Estimulación	16
Material Didáctico	17
Juegos Virtuales Educativos	18
Concepto	18
El carácter didáctico del juego virtual educativo	18
Las características del juego virtual educativo	19
Técnicas mentales	19
Desarrollo Intelectual	20
Desarrollo Emocional	21
Inteligencia Emocional	22
Clasificación de los juegos virtuales educativos	22
Niveles en los Juegos virtuales educativos	23



<b>Variable Dependiente</b>	24
Pedagogía	24
Clases de pedagogía:	24
<b>TIPOS DE APRENDIZAJE</b>	25
Aprendizaje Lingüístico	26
Los niveles de indagación y formalización lingüísticas	27
Estimular el Aprendizaje	28
La enseñanza de las estrategias de aprendizaje lingüístico	29
Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje lingüístico	30
Proceso de enseñanza virtual – aprendizaje lingüístico	32
La Educación virtual	32
La enseñanza	32
2.5. Hipótesis	34
2.6. Señalamiento de Variables	34

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque	35
3.2 Modalidad Básica de la Investigación.	35
3.3 Nivel o tipo de investigación	35
3.4 Población y Muestra	36
3.5 Operacionalización de Variables	37
3.6. Recolección de Información	39
3.7. Procesamiento y Análisis	39

### **CAPÍTULO IV**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Cuestionario dirigido a padres de familia	41
Cuestionario dirigido a los docentes	51
CALCULO DEL CHI CUADRADO	65

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones	69
5.2. Recomendaciones	70

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

Título	71
6.1 Datos Informativos	71
6.2 Antecedentes de la Propuesta	73
6.3 Justificación	74
6.4 Objetivos	75
6.4.1 Objetivo general	75
6.4.2 Objetivos Específicos	75
6.5 Análisis de la Factibilidad	75
6.5.1 Factibilidad Operativa	75
6.5.2 Factibilidad Técnica	76
6.5.3 factibilidad Económica	76
6.6 Fundamentación Científica	77
6.7 Descripción de la propuesta	78

6.7.1. Desarrollo de la propuesta	78
6.8 Modelo Operativo	84
6.9 Marco Administrativo	85
6.10 Evaluación de la propuesta	85

## **ÍNDICE DE CUADROS**

Cuadro #1 Población y muestra	36
Cuadro #2 Operacionalización de Variable Independiente	37
Cuadro #3 Operacionalización de Variable Dependiente	38
Cuadro #4 Recolección de Información	39
Cuadro #5 Cuadro Encuestas	41
Cuadro #6 Cuadro Encuestas	24
Cuadro #7 Cuadro Encuestas	43
Cuadro #8 Cuadro Encuestas	44
Cuadro #9 Cuadro Encuestas	45
Cuadro #10 Cuadro Encuestas	46
Cuadro #11 Cuadro Encuestas	47
Cuadro #12 Cuadro Encuestas	48
Cuadro #13 Cuadro Encuestas	49
Cuadro #14 Cuadro Encuestas	50
Cuadro #15 Cuadro Encuestas	51
Cuadro #16 Cuadro Encuestas	52
Cuadro #17 Cuadro Encuestas	53
Cuadro #18 Cuadro Encuestas	54
Cuadro #19 Cuadro Encuestas	55
Cuadro #20 Cuadro Encuestas	56
Cuadro #21 Cuadro Encuestas	57

Cuadro #22 Cuadro Encuestas	58
Cuadro #23 Cuadro Encuestas	59
Cuadro #24 Cuadro Encuestas	60
Cuadro #25 Cuadro Encuestas	61
Cuadro #26 Cuadro Encuestas	62
Cuadro #27 Cuadro Encuestas	63
Cuadro #28 Cuadro Encuestas	64
Cuadro #29 Recursos Humanos	72
Cuadro #30 Recursos Materiales	72
Cuadro #31 Presupuesto	73

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 Árbol del Problema	6
Gráfico #2 Categoría fundamentales	15
Gráfico #3 Gráfico Encuestas	41
Gráfico #4 Gráfico Encuestas	42
Gráfico #5 Gráfico Encuestas	43
Gráfico #6 Gráfico Encuestas	44
Gráfico #7 Gráfico Encuestas	45
Gráfico #8 Gráfico Encuestas	46
Gráfico #9 Gráfico Encuestas	47
Gráfico #10 Gráfico Encuestas	48
Gráfico #11 Gráfico Encuestas	49
Gráfico #12 Gráfico Encuestas	50
Gráfico #13 Gráfico Encuestas	51
Gráfico #14 Gráfico Encuestas	52
Gráfico #15 Gráfico Encuestas	53
Gráfico #16 Gráfico Encuestas	54
Gráfico #17 Gráfico Encuestas	55
Gráfico #18 Gráfico Encuestas	56
Gráfico #19 Gráfico Encuestas	57
Gráfico #20 Gráfico Encuestas	58
Gráfico #21 Gráfico Encuestas	59

Gráfico #22 Gráfico Encuestas	60
Gráfico #23 Gráfico Encuestas	61
Gráfico #24 Gráfico Encuestas	62
Gráfico #25 Gráfico Encuestas	63
Gráfico #26 Gráfico Encuestas	64

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

**TEMA: Juegos virtuales, educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011.**

AUTOR: Dennis Yojaira Morales Benavides

TUTOR: Juan Walter Cahuasquí Mora

Esta investigación permite conocer la realidad de los juegos virtuales educativos en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años”, en referencia a la metodología empleada por los docentes para el desarrollo del lenguaje escrito y la incorporación de los diferentes medios didácticos para el logro de los objetivos establecidos. Los resultados encontrados apuntan a un cambio gradual de los docentes en la metodología empleada para el desarrollo del lenguaje escrito pasando del uso tradicional de libros de lectura al uso de tecnologías, apoyos en programas multimedia.

Los primeros años de la vida del niño, desde el nacimiento hasta los cinco o seis años de edad, ponen los cimientos para un crecimiento saludable y armonioso del niño. Se trata de un período marcada por un rápido crecimiento y por cambios que se ven influenciados por su entorno. Estas influencias pueden ser positivas o negativas, determinando en gran medida cómo será el futuro adulto, las futuras generaciones y la sociedad.



La presente investigación demuestran que los juegos virtuales aplicadas a la educación son beneficiosos y ayudan al niño en el déficit existente en lingüística a través de técnicas y metodologías.

El cuidado y educación de los niños pequeños mediante una acción integrada adecuada proporciona un medio para remediar el problema evidente de la desigualdad de oportunidades.

## **Introducción**

El presente Trabajo de Investigación tiene como tema: “Juegos virtuales, educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011..”

El presente trabajo consta de seis Capítulos los cuales se encuentran desarrollados de acuerdo a la norma establecida en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para la modalidad de Seminario y son:

El Capítulo I denominado: EL PROBLEMA, contiene el análisis que hace relación al origen de la problemática que está relacionados con el mundo en el cual habitamos, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivos tanto general y específicos.

El Capítulo II denominado: MARCO TEÓRICO se fundamenta en una visión: Filosófica aquí analizamos el tema desglosamos y sacamos temas, subtemas y desarrollamos cada uno de estos.

El Capítulo III titulado: METODOLOGÍA se planteó en la investigación desde el enfoque crítico propositivo, de carácter cuantitativo y cualitativo. La modalidad de la investigación más acertada fue la bibliográfica, documental, de campo, de intervención social y de asociación de variables que nos permitieron estructurar predicciones llegando a modelos de comportamiento mayoritario, de la población y muestra, de las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el plan y recolección de datos con su respectiva interpretación.

El Capítulo IV denominado: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, incluye el análisis en forma estadísticamente con sus porcentajes.

El Capítulo V titulado: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación, donde establecemos que podemos hacer para mejorar la propuesta.

El Capítulo VI denominado: PROPUESTA, contiene: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración, previsión de la evaluación, donde encontramos la solución del problema lo que podemos hacer para que el problema sea solucionado.

En la parte final se colocó una bibliografía y los anexos en los que se han incorporado los instrumentos que se aplicaron en la investigación de campo.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

Juegos virtuales, educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011.

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. Contextualización**

Se ha demostrado que la creatividad es una de las cualidades esenciales de todo ser humano.

No obstante se ha demostrado que en la Provincia de Tungurahua existe una gran atracción de los niños entre 4 a 5 años por adquirir conocimientos en diferentes distracciones como son los juegos virtuales, por tal motivo acuden a diferentes páginas web.

La capacidad de representación adquirida en el proceso evolutivo nos habilita para representarnos simbólicamente es decir lo que ya no queda al alcance de nuestros sentidos, lo que ya es pasado o aun es futuro, con todo lujo de detalles.

De esta manera toda forma de conocimiento consiste en manipular varias alternativas, no tenemos por qué entrar en problemas ontológicos, podemos permanecer en la dimensión intencional de nuestra mente y afrontar la cuestión desde nuestros esfuerzos por comprender lo que nos rodea.

El sistema educativo de los juegos virtuales incide de una manera directa en el lenguaje lingüístico de los niños porque por medio de ello están aplicando o adquiriendo nuevos conocimientos en su cerebro, siempre y cuando sea un aporte importante para la implementación de nuevas palabras o símbolos sea de forma oral o escrita.

En el cantón Pelileo se ha evidenciado que la aplicación de juegos virtuales en los niños de 4 a 5 años ha servido para que adquieran nuevos conocimientos, por tal motivo se ha demostrado que antes de poder desarrollar actividades lucidas es necesario contar con un ambiente que permita que los niños puedan desempeñar sus actividades.

Una de las principales actividades en los niños de 4 a 5 años es jugar porque por medio de ello tienen la posibilidad de reproducir la realidad y transformarla, por tal motivo los juegos virtuales aportan de una manera significativa en este proceso.

Como todos sabemos uno de los elementos más importantes para que el niño se divierta son los juguetes, pero hoy en día la mayoría los han dejado de utilizar, porque por medio de los juegos virtuales solo se los puede evidenciar visualmente y tener una impresión clara de que se los está utilizando de una manera directa y divertida.

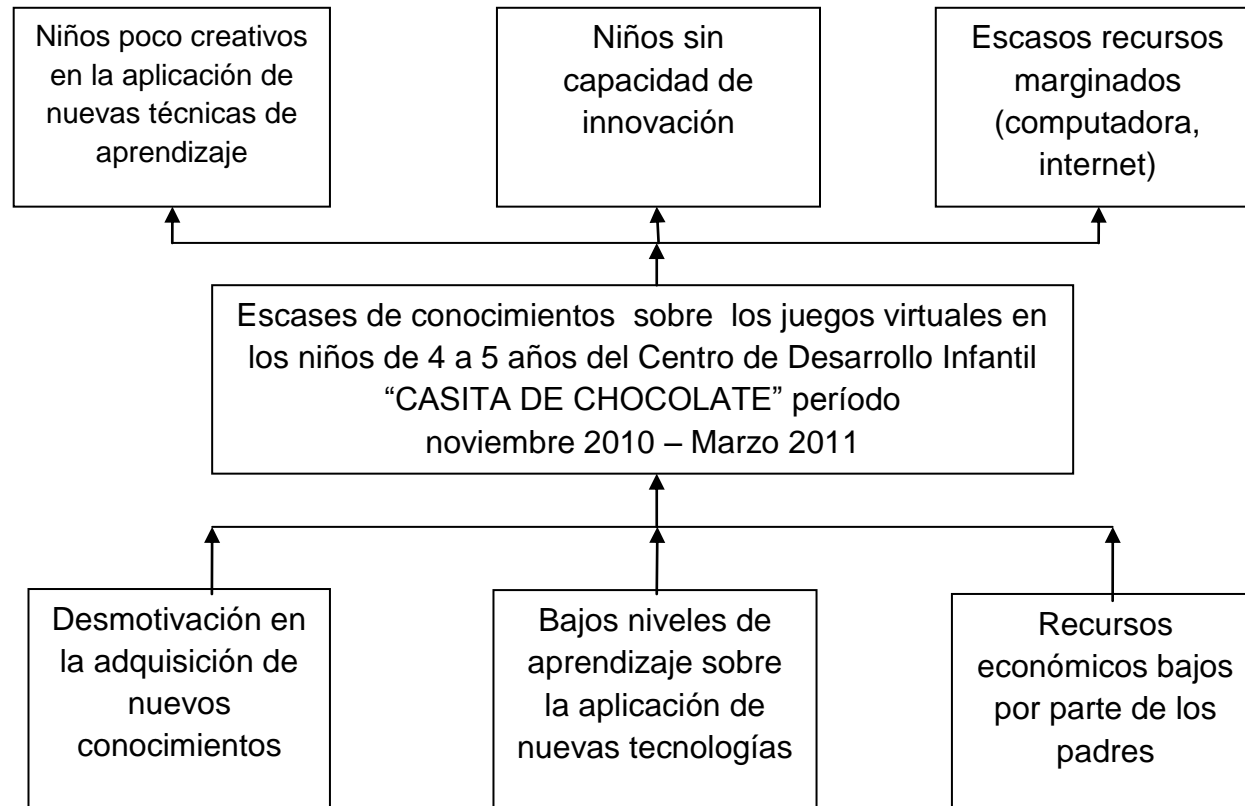
Adquirir conocimientos bajo esta concepción logra cambios medibles y en la mayoría de los casos rápidos en los niños. En el Centro de Desarrollo

Infantil "CASITA DE CHOCOLATE" a través de un breve diagnóstico aplicado en los niños de 4 a 5 años se ha demostrado que la aplicación de juegos virtuales sería una gran actividad para los niños.

Jugar es explotar la virtualidad que contiene todo acto de simulación, de representación y en este sentido lo virtual ya no es tanto lo que tiene potencialidad sino lo que no es real. Y sin embargo, en el juego, como en el arte, la literatura, el deporte o los juegos de mesa, esa pura ficción, ese no ser sino un juego, actualiza innumerables cosas, produce, desencadena, transforma, incrementa o mengua, aterroriza o deleita. Y todo sin poder registrarlo como hecho en el "mundo de los hechos". Sabiendo que, como en el sueño, no es "real", puede olvidarse con facilidad, no deja huella, no tiene consecuencias, pero, con todo, las tiene. La virtualidad cobra su significado en un hueco entre lo real y lo ficticio, y eso representa un poder tal vez todavía no evaluado, todavía no combatido.

Se ha demostrado que a través de los juegos virtuales los niños van a desprender una gran aplicación de sus conocimientos porque dentro de estos juegos van aplicando diferentes cualidades.

## ARBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico Nº 1:** Árbol del problema

**Elaborado por:** Dennis Morales

### **1.2.2. Análisis Crítico**

La desmotivación en la adquisición de nuevos conocimientos implica a que los Niños sean poco creativos en la aplicación de nuevas técnicas de aprendizaje, por tal razón se los debe motivar e incentivar, para que en un futuro no utilicen técnicas inapropiadas en el desarrollo de su personalidad y que tampoco se presenten dificultades en su etapa de aprendizaje.

Conseguir que nuestros hijos sean ordenados, estudiosos, alegres, sinceros, responsables, y que sean constantes en lo que sea posible, no exige esfuerzos sobrenaturales. De una forma sencilla, concreta y personal, se puede motivar a los niños, desde la más temprana edad, a que aprendan y sepan lo que queremos de ellos y para ellos. La motivación es lo que más puede colaborar en la tarea de educar a los niños, despertando en ellos una acción positiva en todas las tareas que realizan durante sus días. En los cuadros abajo, podrás conocer cómo se motiva negativa y positivamente a los niños, y qué actitud se promueve con cada caso.

Otro de los factores relevantes en el aprendizaje de los niños es la aplicación de nuevas tecnologías, ya que en la parroquia por su ubicación geográfica y demográficamente, Huambaló no se le considera como un factor importante porque pertenece a un sector rural del cantón Pelileo como tal los niños no se sienten motivados para crear o innovar sus conocimientos sobre dicho tema.

Como todos sabemos en la actualidad se aplica una metodología que se la considera con una mente abierta en la que expresamos lo que deseamos y sentimos.



Hoy en día un factor sumamente importante que influye en la adquisición de nuevos conocimientos en los niños es la estabilidad económica de cada familia de la Parroquia Huambaló porque no cuentan con los recursos necesarios para la adquisición de estos aparatos en donde los niños puedan desarrollar o aplicar nuevas técnicas de aprendizaje.

El hecho de que el niño pueda expresarse garantiza su estabilidad emocional, ya que este rompiendo el esquema de su vida rutinaria, eso quiere decir que el niño es esta encargado de buscar su propia imaginación.

### **1.2.3. Prognosis**

Los juegos virtuales son una de las mayores atracciones de los niños y niñas de la última década. La explicación de este fenómeno, se basa principalmente, en que estamos frente a una nueva generación, en el sistema educativo se incorporan poco a poco las nuevas tecnologías y en juegos virtuales en el aula, que influye en el trabajo y en el aprendizaje; mejorando la exploración, el análisis crítico, la comprensión con el fin de potenciar su proceso de aprendizaje.

El juego es una de las más potentes estrategias de simulación que existe. Usualmente se considera que los juegos virtuales desarrollan la inteligencia del niño o niña. Además, el juego permite a los niños y niñas en verdaderos protagonistas de los procesos de aprendizaje y la tecnología ofrece velocidad, interactividad y la posibilidad de colaborar e interactuar, a través de diversas.

#### **1.2.4. Formulación del Problema**

¿Cómo influye la aplicación de los juegos virtuales en el aprendizaje lingüístico del Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia Huambaló del cantón Pelileo, período Noviembre 2010 – Marzo 2011

#### **1.2.5. Interrogantes**

- ❖ ¿Cree que los juegos virtuales inciden en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años?
- ❖ ¿Considera que los niños que practican los juegos virtuales son seres introvertidos?
- ❖ ¿Por qué cree que los diferentes tipos de sociedades limitan a que los niños puedan innovar sus conocimientos de aprendizaje?
- ❖ ¿De qué manera podemos incentivar a los niños para que practiquen la aplicación de los juegos virtuales?
- ❖ ¿Considera que los juegos virtuales tienen repercusión directa en el proceso de aprendizaje?

#### **1.2.6. Delimitación del Problema**

Delimitación Temporal:

Periodo Noviembre 2010 – Marzo 2011

Delimitación Espacial:

Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es de interés porque permite identificar la necesidad de pronosticar o dar a conocer diferentes modalidades de adquirir conocimientos a los niños de 4 a 5 años, en la cual se da a conocer el interés que van a presentar por adquirir esta nueva modalidad de aprendizaje.

Tiene la factibilidad y permite conocer los recursos necesarios para llevar a cabo la realización de la investigación y cuál será su aceptación por parte de los niños del Centro de Desarrollo Infantil, y de qué manera vamos a motivar a los niños para que sepan cómo se deben desempeñar en los diferentes ámbitos en los que se van a desenvolver en el futuro.

Es de Importancia pues consiste en un factor sumamente relevante para el desarrollo lingüístico del niño porque por medio de ello su aprendizaje se volverá más complejo e independiente ante sus compañeros y en la mayoría de los casos presentara creatividad e innovación ante sus compañeros.

Aplicación de juegos virtuales en la educación y enseñanza de lo niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” y cuál es su incidencia en el aprendizaje lingüístico, fomentando valores y normas morales que desarrollen la creatividad y la innovación de los niños en el ámbito educativo.

Lograr que los niños desarrollen de manera espontánea su creatividad en el ámbito educativo, aplicando nuevos conocimientos sobre juegos virtuales para que su aprendizaje sea constante y en un futuro puedan desenvolverse de una manera interactiva ante la sociedad.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo general**

- ❖ Investigar cuáles son los juegos virtuales que inciden en el desarrollo lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Casita de Chocolate de la parroquia Huambaló período Noviembre 2010 a Marzo 2011.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- ❖ Identificar juegos virtuales que contribuyan en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ❖ Determinar estrategias metodológicas que permitan un mejor desarrollo lingüístico.
- Elaborar una propuesta que permita diseñar una guía de juegos virtuales como una innovación en las estrategias didácticas para mejorar el desarrollo lingüístico en los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate”.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes Investigativos

En la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, encontramos los siguientes trabajos investigativos, que se pone a consideración:

##### **Perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de juegos virtuales.**

Autora: SÁNCHEZ, Alba, quien desde su perspectiva tiene las siguientes conclusiones:

- La imaginación, percepción y la iniciativa que van a ejecutar los niños va a ser sumamente sorprendente ya que van a desempeñar actividades que no están acorde a su edad, por el contrario van a ser más avanzadas.
- La peculiaridad de lo virtual reside en que lo realizaran con mayor rapidez; de este modo, se darán juegos de mesa que nos hacen pasar el rato en el tiempo de los hechos, el deporte institucionalizado que nos sumerge como actores o espectadores en hechos sobre los hechos, pasando así a formar parte del calendario de actos de lo socializado, reglado y productivo.

##### **La tecnología en los juegos virtuales y la enseñanza de la informática.**

Autora: Narváez, Carmen quien desde su perspectiva tiene las siguientes conclusiones:

- Un rol muy importante en la creatividad de los niños es los juegos virtuales ya que desempeñan la capacidad de desenvolverse en los diferentes ámbitos sean estos: sociales, culturales o deportivos.
- Impulsar la creatividad de los niños genera a que ellos puedan desempeñar sus propios conocimientos para que estén preparados dentro de su institución y de diario vivir en sociedad.
- Por lo tanto se debe dar un aporte significativo a la solución del problema planteado.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

Este estudio sobre la los juegos virtuales y su incidencia en el aprendizaje lingüístico se enmarca dentro del paradigma crítico-propositivo pues está orientado a la realización de un diagnóstico de la enseñanza por medio de la tecnología en los juegos virtuales, en este trabajo prima el manejo de la información mediante estadística gráfica, la verificación de las hipótesis gracias a pruebas estadísticas y la formulación de una propuesta de solución al problema detectado.

## **2.3. Fundamentación Legal**

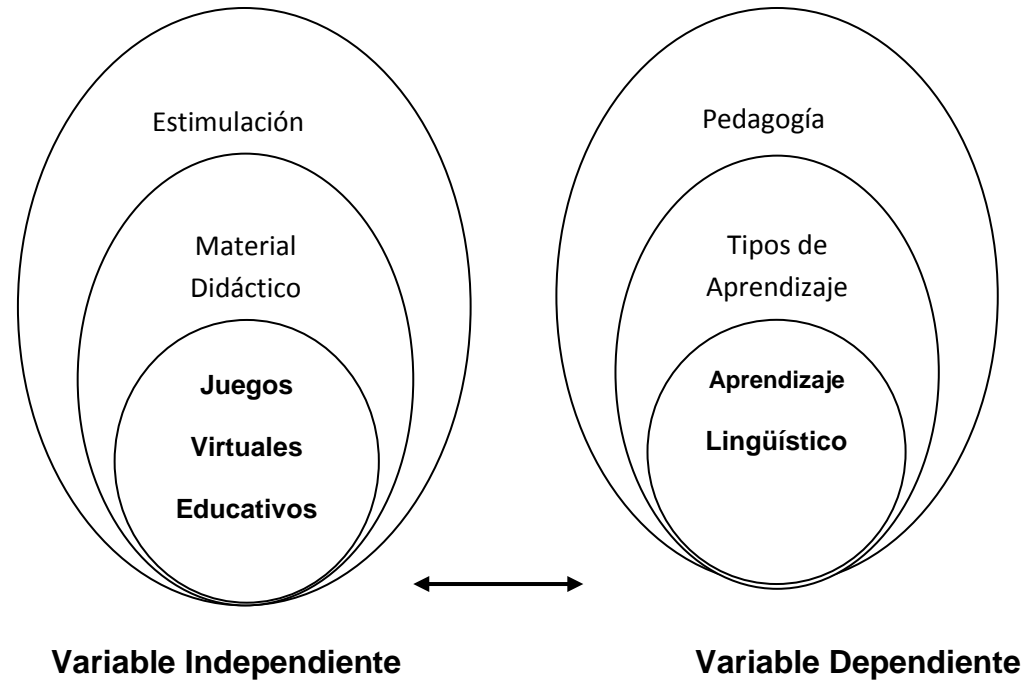
Este trabajo se fundamentó en los siguientes cuerpos legales como el Reglamento General de la Ley de Educación, Capítulo III; de los Fines de la Educación, literales b,e:

- b) “Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para contribuya

activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo; el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social”.

## 2.4. Categorías Fundamentales



**Gráfico Nº 2:** Categorías Fundamentales

**Elaborado por:** Dennis Morales



## **Variable Independiente**

### **Estimulación**

La estimulación temprana es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistémica y secuencial que se emplea en niños desde su nacimiento hasta los seis años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas, permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres, con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del infante

La estimulación temprana, estimulación precoz o atención temprana es un grupo de técnicas para el desarrollo de las capacidades de los niños en la primera infancia. Es el grupo de técnicas educativas especiales empleadas en niños entre el nacimiento y los seis años de vida para corregir trastornos reales o potenciales en su desarrollo, o para estimular capacidades compensadoras. Las intervenciones contemplan al niño globalmente y los programas se desarrollan teniendo en cuenta tanto al individuo como a la familia y el entorno. Los programas de estimulación precoz utilizan con frecuencia el juego como base para el desarrollo de habilidades.

Los primeros seis años de vida se caracterizan por un alto grado de plasticidad neuronal o plasticidad neural, que permite la adquisición de funciones básicas como el control postural, la marcha o el lenguaje. La consecución progresiva de hitos en este desarrollo va permitiendo la aparición y mejora de nuevas habilidades (por ejemplo, es necesario que el niño aprenda a sujetar la cabeza, controlando la musculatura del cuello, para que pueda dirigir la vista, lo que refuerza la motivación para la marcha o el contacto visual como elemento socializador).

Este desarrollo surge de la interacción entre los genes y el ambiente. Los primeros son inmodificables, y establecen la base de capacidades propias de cada individuo. Los factores ambientales, sobre los que intervienen los programas de estimulación precoz, modulan e incluso inhiben o estimulan, la expresión de diversas características genéticas.

Dentro de los factores ambientales se incluyen los puramente biológicos (estado de salud, nutrición) y otros de índole psicológica, social y cultural: sus vínculos afectivos iniciales, el nivel de atención que recibe, el grado de interacción del ambiente con el niño (personas que lo rodean, objetos, luz, sonidos). Estos factores son fundamentales en la maduración de conductas de adaptación al entorno, de la disposición al aprendizaje, del establecimiento de diferentes estrategias de comunicación o del desarrollo emocional.

Esta etapa temprana de la vida también se caracteriza por una mayor susceptibilidad a condiciones ambientales inadecuadas que pueden retrasar o bloquear la adquisición de algunas habilidades, aunque la capacidad adaptativa del sistema nervioso central en cualquier niño sin problemas de desarrollo permite una reorganización funcional de la que comenzamos a carecer a partir de los seis años de vida. De ahí la importancia de iniciar lo más precozmente posible los programas de intervención, especialmente en niños con alteraciones del desarrollo o con alto riesgo de padecerlos

### **Material Didáctico**

Los materiales son distintos elementos que se pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico, Los elementos del conjunto pueden ser; reales (físicos), virtuales o abstractos.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, aptitudes y destrezas.

Es importante tener en cuenta que el material didáctico deben contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por ello un libro no siempre será un buen material didáctico, por ejemplo leer una novela sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no supone que el libro actúe como un material didáctico, aun cuando puede aportar datos de la cultura general y ampliar la cultura literaria del lector.

Los especialistas aseguran que para ser una buena didáctica debe ser comunicativa, tener una buena estructura y ser pragmática.

## **Juegos Virtuales Educativos**

### **Concepto**

Los juegos virtuales educativos son una nueva era de tecnología en el mundo moderno. Estos juegos virtuales han dado lugar a que los niños y niñas interactúen con las redes de ordenadores, para aprender diferentes materias.

### **El carácter didáctico del juego virtual educativo**

De manera general, el juego aparece como educación del cuerpo, del carácter o de la inteligencia, pues ayuda a desarrollar aptitudes, y entre más se aleje de la realidad mayor será su valor educativo. Jean Piaget

afirmaba, en 1930, que uno de los valores del juego en la formación moral del niño es el del respeto por las reglas.

Para Roger Callois (1997), la finalidad del juego es el juego mismo; aun así reconoce que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y las actividades serias adultas. Con esa última finalidad en mente, los docentes asignamos a los juegos una doble función: algunas veces, para permitir que los estudiantes descansen de una ardua labor intelectual; otras, como ocurre con los juegos de aula o de Internet, para que ejerciten, descubran o solucionen problemas divirtiéndose.

## **Las características del juego virtual educativo**

### **Técnicas mentales**

Las Técnicas Mentales son herramientas que nos permiten tener un mayor control de nuestras emociones, estas pasan a convertirse en recursos que podemos utilizar en los momentos que más necesitemos.

Los SDM o Sistemas de Desarrollo Mental nos posibilitan nuevas formas de obtener mayores recursos, usamos lo que tenemos de una forma distinta, creativa, ampliamos las posibilidades, ya que estas son infinitas, y solo cuando expandimos nuestra conciencia nos podemos dar cuenta de ellas, por lo tanto a mayor expansión mental, hay un mayor darse cuenta de estas alternativas.

Esto lo logramos mediante Técnicas Mentales y ejercicios mentales, logrando el estado mental idóneo en el cual podemos expandir nuestra capacidad de percepción.

## **Desarrollo Intelectual**

Antes de abordar los factores que intervienen en el desarrollo intelectual, habría que precisar qué se entiende por inteligencia, labor difícil ya que no hay concordancia entre los psicólogos para definir el término.

Dejando de lado el debate sobre cuál es la definición más precisa, se puede señalar en forma general que inteligencia es el conjunto de aptitudes (aprendizajes, memoria, razonamiento, lenguaje, etc.) que permite al ser humano adaptarse al mundo que le rodea y solucionar sus problemas con eficacia, utilizando relaciones.

En general se pueden establecer dos factores generales para el Desarrollo Intelectual: el biológico-hereditario y el ambiental.

Diversas investigaciones han establecido que si bien los dos son importantes, el último es determinante, ya que puede permitir el incremento de las capacidades intelectuales o reducirlas. Pero, alcanzar un ambiente acorde para el Desarrollo Intelectual nos lleva a aspectos que van más allá del campo de la Psicología y que implican un Desarrollo Humano adecuado, en el que las personas cuenten con oportunidades para su crecimiento.

Abordemos primero el factor biológico-hereditario. Diversos estudios en hermanos gemelos separados desde bebés concluyeron que ellos tienden a obtener calificaciones de Coeficiente Intelectual similar, lo que dejaría la posibilidad de que la inteligencia es hereditaria. Sin embargo, estas investigaciones no son concluyentes al no establecen si es resultado de una herencia de los padres o de desarrollo en ambientes similares a pesar de vivir con familias distintas.

## **Desarrollo Emocional**

El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sobre los aspectos subjetivos de las emociones sólo puede proceder de la introspección, una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando todavía son demasiados pequeños.

Pero, en vista del papel importante que desempeñan las emociones en la vida del niño no es sorprendente que algunas de las creencias tradicionales sobre las emociones, que han surgido durante el curso de los años para explicarlas, hayan persistido a falta de información precisa que las confirme o contradiga. Por ejemplo, hay una creencia muy aceptada de que algunas personas, al nacer, son más emotivas que otras. En consecuencia, ha sido un hecho aceptado el de que no hay nada que se pueda realizar para modificar esa característica.

Dentro de esas creencias, también se vio que las diferencias de emotividad se enlazaron al color de cabello. Por ejemplo, se decía que los pelirrojos tienen por naturaleza un temperamento "fiero", mientras que los rubios son naturalmente cálidos y cariñosos. En la actualidad, aunque se acepta que puede haber diferencias genéticas de la emotividad, las evidencias señalan a las condiciones ambientales como las principales responsables de las diferencias de emotividad de los recién nacidos se han atribuido en parte, a las diferentes tensiones emocionales experimentadas por sus madres durante el embarazo. Hay también pruebas de que los niños que se crían en un ambiente excitante o están sujetos a presiones constantes para responder a las expectativas excesivamente altas de los padres o maestros de escuela, pueden convertirse en personas tensas, nerviosas y muy emotivas.

## **Inteligencia Emocional**

Las personas con habilidades emocionales bien desarrolladas tienen más probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida, y de dominar los hábitos mentales que favorezcan su propia productividad; las personas que no pueden poner cierto orden en su vida emocional libran batallas interiores que sabotean su capacidad de concentrarse en el trabajo y pensar con claridad.

Se refiere a la capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás. Inteligencia emocional no es ahogar las emociones, sino dirigir las y equilibrarlas.

## **Clasificación de los juegos virtuales educativos**

**Juegos funcionales**, de acción, de sensación y de movimientos. Característicos de la etapa del desarrollo sensorio-motriz.

**Juegos de ficción, simbólicos o de representación.** Se dan en las etapas del pensamiento preoperatorio y de las operaciones concretas. Por medio de ellos el niño asimila, paso a paso, el mundo y los elementos culturales de la sociedad en que vive.

**Juegos reglados y estructurados** como los deportes o los juegos de competición virtuales. Propios de la etapa del pensamiento formal.

## **Niveles en los Juegos virtuales educativos**

**El nivel de representación** comprende un avance en el funcionamiento mental ya que implica la interiorización de objetos, transformaciones, comportamientos, verificación de adquisición de conocimientos. Se evidencia en la planificación de un encuentro de juego (orden, tiempo), el análisis (explicación de quién ganó o perdió, por qué, qué reglas se usaron o se rompieron, la comparación y evaluación de las reglas de diferentes juegos ordenando la experiencia a través de criterios). Para que el individuo llegue a este nivel de representación es crucial que analice su propio proceso de aprendizaje del juego (metacognición) y lo explique. Ello permitirá a los docentes verificar el grado de adquisición de conocimientos y la modificación del funcionamiento mental.

**El nivel de la abstracción-generalización** da cuenta del razonamiento abstracto basado en la distancia entre el acto de pensar y la percepción. Se trata de reflexionar sobre hipótesis, reglas o criterios utilizados en un juego para buscar uno que tenga características similares o diseñar uno parecido. Aquí están involucrados procesos de categorización complejos en los que el sujeto puede imaginar o recordar juegos y jugarlos mentalmente. Este proceso mental posibilita la evaluación de los juegos sin jugarlos.

**El nivel intuitivo es asociativo**, se sostiene en la experiencia (percepción, comparación, comportamiento exploratorio, clasificación) y es la base de aprendizajes más complejos. En este nivel el sujeto entiende un juego nuevo porque lo asocia con otro pero no puede explicarlo.



## **Variable Dependiente**

### **Pedagogía**

La pedagogía, es la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje

**La pedagogía como técnica:** por técnica, según el diccionario Kapelusz de la lengua española entendemos, un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

**La pedagogía como ciencia:** la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación.

#### **Clases de pedagogía:**

**Pedagogía normativa:** establece normas, reflexiona, teoriza y orienta el hecho educativo, es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía. Dentro de la pedagogía normativa se dan dos grandes ramas:

La pedagogía filosófica o de la educación estudia problemas como los siguientes:

1. El objeto de la educación.
2. Los ideales y valores que constituye la axiología pedagógica.
3. Los fines educativos.

La pedagogía tecnológica estudia aspectos como los siguientes:

1. La metodología que da origen a la pedagogía didáctica.
2. La estructura que constituye el sistema educativo.
3. El control dando origen a la organización y administración escolar.

**Pedagogía descriptiva:** estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad, narración de acontecimientos culturales o a la indicación de elementos y factores que pueden intervenir en la realización de la práctica educativa. Es empírica y se apoya en la historia. Estudia factores educativos: históricos, biológicos, psicológicos y sociales

**Pedagogía psicológica:** se sitúa en el terreno educativo y se vale de las herramientas psicológicas para la transmisión de los conocimientos.

**Pedagogía Teológica:** es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en la concepción del mundo.

## TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía, de los cuales se pueden dar de manera

favorable en el niño de 3 a 5 años al momento de realizar su juego virtual educativo

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- **Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

## **Aprendizaje Lingüístico**

### **Concepto**

Es una disciplina cuyo objeto de estudio es el lenguaje humano. Se trata de una ciencia teórica dado que formula explicaciones diseñadas para justificar los fenómenos del lenguaje, esto es, el diseño de teorías sobre algunos aspectos del lenguaje y una teoría general del mismo.

## **Los niveles de indagación y formalización lingüísticas**

**Nivel fonético-fonológico** que comprende: Fonología: estudio de los fonemas de una lengua.

**Fonética:** estudio de la realización alofónica individual de dichos fonemas. Los fonos son sonidos del habla, realizaciones diferenciadas de un mismo fonema.

Aunque no son campos estrictamente lingüísticos, ya que intervienen factores culturales e históricos también se suele considerar dentro de este nivel el estudio la Grafémica, la Ortología y la Ortografía.

**Nivel morfosintáctico** que comprende:

**Morfología:** estudio de la mínima unidad con significado (el morfema), la palabra y los mecanismos de formación y creación de palabras.

**Sintaxis:** estudio de la combinatoria sintagmática, en dos niveles: el suboracional, que corresponde al propio de los llamados sintagmas, y el oracional que estudia las relaciones específicas sintagmáticas de los signos lingüísticos que conforman, a su vez, el signo lingüístico gramatical superior del sistema de la lengua.

**Nivel léxico, que comprende:**

**Lexicología:** estudio de las palabras de una lengua, su organización y sus significados.

**Lexicografía:** se ocupa de los principios teóricos en que se basa la composición de diccionarios.

**Nivel semántico**, que, aun no siendo propiamente un nivel, puesto que afecta a todos, excepto al fonético-fonológico, (en realidad el fonológico si tiene contenido semántico, ver pares mínimos) comprende:

**Semántica:** estudio del significado de los signos lingüísticos.

### **Estimular el Aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

**TÉCNICAS:** actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

**ESTRATEGIA:** se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

### **La enseñanza de las estrategias de aprendizaje lingüístico**

Como profesores todos nos hemos preguntado muchas veces, por qué ante una misma clase, unos alumnos aprenden más que otros. ¿Qué es lo que distingue a los alumnos que aprenden bien de los que lo hacen mal? Existen muchas diferencias individuales entre los alumnos que causan estas variaciones. Una de ellas es la capacidad del alumno para usar las estrategias de aprendizaje:

Por tanto, enseñar estrategias de aprendizaje a los alumnos, es garantizar el aprendizaje: el aprendizaje eficaz, y fomentar su independencia, (enseñarle a aprender a aprender).

Por otro lado, una actividad necesaria en la mayoría de los aprendizajes educativos es que el alumno estudie. El conocimiento de estrategias de aprendizaje por parte del alumno influye directamente en que el alumno sepa, pueda y quiera estudiar.

**SABER:** el estudio es un trabajo que debe hacer el alumno, y puede realizarse por métodos que faciliten su eficacia. Esto es lo que pretenden las estrategias de aprendizaje: que se llegue a alcanzar el máximo rendimiento con menor esfuerzo y más satisfacción personal.

**PODER:** para poder estudiar se requiere un mínimo de capacidad o inteligencia. Está demostrado que esta capacidad aumenta cuando se

explota adecuadamente. Y esto se consigue con las estrategias de aprendizaje.

QUERER: ¿es posible mantener la motivación del alumno por mucho tiempo cuando el esfuerzo (mal empleado por falta de estrategias) resulta insuficiente? El uso de buenas estrategias garantiza que el alumno conozca el esfuerzo que requiere una tarea y que utilice los recursos para realizarla. Consigue buenos resultados y esto produce que (al conseguir más éxitos) esté más motivado.

Durante mucho tiempo los profesores se han preocupado fundamentalmente de la transmisión de los contenidos de sus asignaturas. Algunos valoraban el uso de las técnicas de estudio, pero las enseñaban desconectadas de los contenidos de las asignaturas. Para estos profesores, los alumnos serían capaces por sí mismos, de aplicarlas a los distintos contenidos, sin necesidad de una intervención educativa que promueva su desarrollo o aplicación. Las últimas investigaciones indican:

Es insuficiente enseñar a los alumnos técnicas que no vayan acompañadas de un uso estratégico (dosis de metacognición en su empleo). La repetición ciega y mecánica de ciertas técnicas no supone una estrategia de aprendizaje.

### **Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje lingüístico**

Nadie discute la utilidad y la necesidad de enseñar estrategias de aprendizaje. Pero, ¿cómo podemos enseñarlas a nuestros alumnos?

Una de las cuestiones más discutidas es si es mejor realizar la enseñanza incorporada al currículo o separada de él. En el primer caso el profesor introduce la enseñanza de las estrategias con la del contenido normal de la asignatura. En el segundo caso se imparte un curso específico centrado en la enseñanza de las estrategias.

En la actualidad, existen cursos de enseñanza de las estrategias de aprendizaje fuera del currículum, (los llamados talleres para aprender a aprender). Sin embargo, una de las dificultades que presentan estos métodos de aprendizaje de estrategias fuera del currículum normal, es que se corre el riesgo, de que los alumnos no lo conecten con sus asignaturas. Si es así, la incidencia será mínima. Por eso, en la actualidad todos los expertos están de acuerdo en que: Las estrategias de aprendizaje pueden y deben enseñarse como parte integrante del currículum general, dentro del horario escolar y en el seno de cada asignatura con los mismos contenidos y actividades que se realizan en el aula.

Su enseñanza va vinculada a la Metodología de enseñanza, y se relaciona con las actividades que el profesor plantea en el aula, con los métodos usados, con los recursos que utiliza y con la modalidad de discurso que usa para interactuar con sus alumnos. Todo ello, eso sí, programado en su Unidad Didáctica.

En este sentido, se puede decir, que la esencia de la enseñanza de estrategia de aprendizaje consiste en: pensar en voz alta en clase y hacer explícitos los procesos que han llevado a aprender o resolver una tarea.

El método más usual para estimular la enseñanza directa de las estrategias, es el MOLDEAMIENTO seguida de una PRÁCTICA GUIADA. En el moldeamiento se entiende que se va más allá de la imitación. Se trata de que el control y dirección, que en un principio son ejercidos por el



profesor, sean asumidos por el alumno. El medio utilizado para conseguir esto es la verbalización.

## **Proceso de enseñanza virtual – aprendizaje lingüístico**

### **La Educación virtual**

La educación virtual es una oportunidad de aprendizaje que se acomoda al tiempo y necesidad del estudiante. La educación virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar y está mediada por la tecnología de la información y la comunicación -las TIC- que proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras que las tradicionales.

Este tipo de educación ha sido muy utilizada por estudiantes y profesores, además su importancia está incrementando más puesto que esta educación es una herramienta para incorporarnos al mundo tecnológico que será lo que muy próximamente predominará en muchos centros educativos. A través de ésta, además de la evaluación del maestro o tutor, también evaluamos conscientemente nuestro propio conocimiento.

### **La enseñanza**

Es el proceso mediante el cual se comunican o transfieren conocimientos especiales o generales sobre lo que el niño va a adquirir.

Constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje.

Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a su alumno. La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza. Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico.

## **2.5. Hipótesis**

Los Juegos virtuales educativos inciden directamente en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

## **2.6. Señalamiento de Variables**

**Variable Independiente:**

Juegos Virtuales Educativos

**Variable Dependiente:**

Aprendizaje Lingüístico

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Enfoque

La presente investigación es e carácter cualitativo y cuantitativo.

Es **Cuantitativo** debido a que se utilizan métodos de enseñanza no tradicionales con los cuales se valorara la capacidad de aprendizaje del niño.

Es **Cualitativo**, por cuanto podremos valorar el grado de iniciativa y creatividad aportado por cada uno de los niños en el transcurso del proceso de enseñanza.

#### 3.2 Modalidad Básica de la Investigación.

**De Campo**, Por cuanto la investigación se desarrollará mediante la observación directa a los niños de niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló período Noviembre 2010 - Marzo 2011.

**Bibliográfica-Documental**, Mediante la información obtenida en libros relacionados al tema en la información

#### 3.3 Nivel o tipo de investigación

**Exploratoria**, Por cuanto se encarga de obtener la información necesaria para corroborar con la fuente de la investigación, con la aplicación justificada de encuestas, entrevistas y otras aleatorias.

**Descriptiva**, Se dará a cada una de las respuestas obtenida una descripción cualitativa, que demuestre la veracidad de los resultados.

**Explicativa**, Se tabulará cada una de las preguntas con sus respectivas respuestas para poder ponderar y catalogar las importancias a cada una de las mismas.

### 3.4 Población y Muestra

Para la Población se tomó en cuenta a los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló y los profesores y Padres de familia.

Cuadro No. 1

<b>Estratos</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” en la Parroquia de Huambaló	Profesores	15
	Padres de familia	15
	los niños de 4 a 5 años	15
	<b>total</b>	<b>45</b>

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** Dennis Morales

### 3.5 Operacionalizacion de Variables

#### Cuadro No. 2

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Virtuales educativos

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
Juegos virtuales educativos es una nueva y practica manera para recrear y desarrollar el pensamiento en los niños en forma interactiva y dinámica	Practica	-recreativos -didácticos -ilustrativos	¿Cree que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales para su hija (o)? Si ( ) No ( ) ¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en el niño, después de haber usado los juegos virtuales Si ( ) No ( )	Cuestionario estructurado dirigido a educadores
	Desarrollo	-psicomotor -sensorial -psicosensométrico -auditivo -táctil -lingüístico -afectivo	¿Cree que si se disminuye las horas del manejo de las computadoras, sería una ayuda para mejorar la adquisición del lenguaje? Si ( ) No ( ) ¿Conoce usted algún programa informático que le haya ayudado en el desarrollo lingüístico del niño? Si ( ) No ( )	-Cuestionarios dirigido a padres de familia y/o educadores

Fuente: Investigadora  
Elaborado por: Dennis Morales

**Cuadro No. 3**

**VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Lingüístico**

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
<p>Es una disciplina cuyo objeto de estudio es el lenguaje humano. Se trata de una ciencia teórica dado que formula explicaciones diseñadas para justificar los fenómenos del lenguaje, esto es, el diseño de teorías sobre algunos aspectos del lenguaje y una teoría general del mismo.</p>	<p>Estudio del lenguaje</p> <p>Tipos de lenguaje</p>	<p>-correctivos -preventivos -expresivos</p> <p>-memoria -sensorial -aprendizaje -lingüístico</p>	<p>¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico del niño? Si ( ) No ( )</p> <p>¿Conoce usted algún programa informático que le haya ayudado en el desarrollo lingüístico del niño? Si ( ) No ( )</p> <p>¿Cree que si se disminuye las horas del manejo de las computadoras, sería una ayuda para mejorar la adquisición del lenguaje?</p>	<p>Cuestionario estructurado dirigido a padres de familia</p> <p>-Cuestionarios dirigido a padres de familia y/o educadores</p>

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** Dennis Morales

### 3.6. Recolección de Información

**Cuadro No. 4**

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para qué? ¿De qué personas? ¿Sobre qué aspecto? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde? . ¿Cuántas veces? ¿Qué técnicas de recolección? ¿En qué condiciones?	- Para alcanzar los objetivos de la investigación - De los niños del Centro de Desarrollo Infantil "CASITA DE CHOCOLATE" - Indicadores de la operacionalización de las variables - Investigadora: Srta. Dennis Morales - 01 y 02 de Enero del 2011 - Centro de Desarrollo Infantil "CASITA DE CHOCOLATE" - Una sola vez - Encuesta estructurada - Durante horas clase, mientras estén trabajando, etc.

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** Dennis Morales

### 3.7. Procesamiento y Análisis

Con la recopilación de datos, a través de la encuesta a los niños, se analizaran y se procesaran la información de la siguiente manera:

**REVISIÓN CRÍTICA.** De la información recogida es decir, de la purificación de la información defectuosa, contradictoria e incompleta.



**SELECCIÓN DE LA RECOLECCIÓN.** En casos individuales para corregir faltas incompletas de contestación.

**TABULACIÓN DE CUADROS.** Según las variables de cada hipótesis, de estudios estadísticos para la presentación de resultados.

**REPRESENTACIONES GRÁFICAS.** En la presente investigación se procederá a la utilización de graficadores en pasteles, de acuerdo a porcentajes calculados.

**ANÁLISIS DE RESULTADOS ESTADÍSTICOS.** De acuerdo a los resultados calculados se ponderará a cada pregunta evaluada.

**COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.** Con la mayoría de información verdadera, se comprobará una hipótesis cierta.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### Cuestionario dirigido a padres de familia del Centro de desarrollo infantil casita de chocolate

##### PREGUNTA 1

¿Cree que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales para su hija (o)?

Cuadro # 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	10	67%
NO	3	20%
TALVEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia  
**Elaborado por:** Dennis Morales

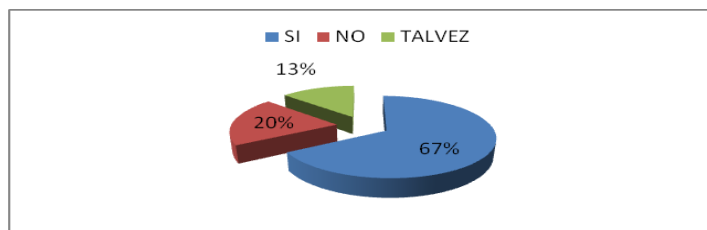


Gráfico N° 3

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se determina que el 67% de los encuestados dicen que si creen que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales: mientras que el 20% de los encuestados contestaron que no y por ultimo tenemos un 13% dicen que tal vez los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales.

Es importante saber que los juguetes nunca pasan de moda, pero hoy en día hay una nueva competencia que es la internet, que nos brinda un sin número de actividades y existen páginas web que nos ayudan grandemente en el avance académico, pero también existen páginas que son desagradables para la cultura, el desarrollo normal y progreso de la sociedad. Consintiendo la destrucción de la maquina principal del ser humano El Cerebro

## PREGUNTA 2

¿Considera que los juegos virtuales perjudican al desarrollo psicológico de su hijo (a)?

Cuadro # 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	1	7%
TAL VEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

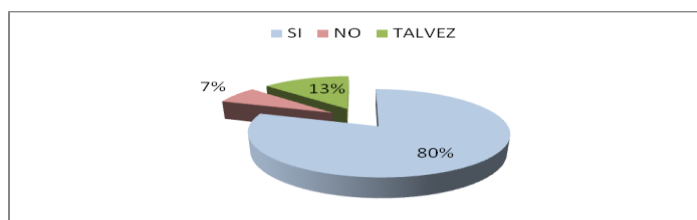


Gráfico # 4

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Podemos observar en el gráfico que un 80% de los encuestados dicen que los juegos virtual es perjudican el desarrollo psicológico de su hij@, mientras que un 13% de los mismos contestaron que tal vez los juegos sean perjudiciales; y finalmente un 7% dicen que los juegos virtuales no son nocivos.

Es comprobado que los juegos virtuales o los juegos por medio del internet son perjudiciales para los niños ya que, no les permiten desarrollar la capacidad de reflexión y la lógica. Estos les permiten solo entrarse en un mundo que no es la realidad, creen que todo lo que observan es verdad, y no miran la diferencia entre lo bueno o malo, lo posible o lo imposible, dejándoles sin la capacidad de deducir, o extraer la verdad.

### PREGUNTA 3

¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico de su hij@?

Cuadro # 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	6	40%
NO	8	53%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

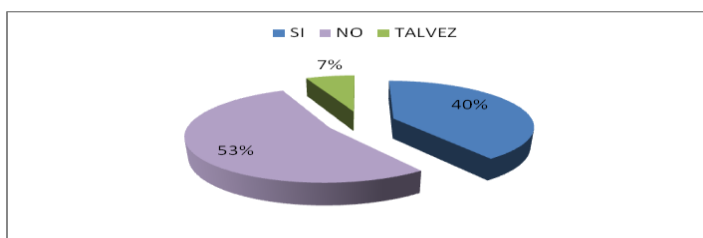


Gráfico #5

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Podemos observar que un 53% dicen que los juegos virtuales no ayudan al desarrollo lingüístico de su hij@: mientras que un 40% dicen que los juegos virtuales si ayudan al desarrollo lingüístico, y tenemos un 7% que contestaron que tal vez ayudan al desarrollo del lingüístico.

Hemos de deducir con facilidad que los juegos virtuales que los niños escogen no son de ayuda para el desarrollo lingüístico, ya que los niños se enfocan en desarrollar el juego o encontrar solución y no se preocupan en lo que dicen los personajes. Además muchos de los personajes hablan idiomas de diferentes países y no son de ayuda para la adquisición de la lengua natal.

#### PREGUNTA 4

¿Cree que existen más juegos virtuales educativos que destructivos?

Cuadro # 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	2	14%
NO	11	73%
TALVEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

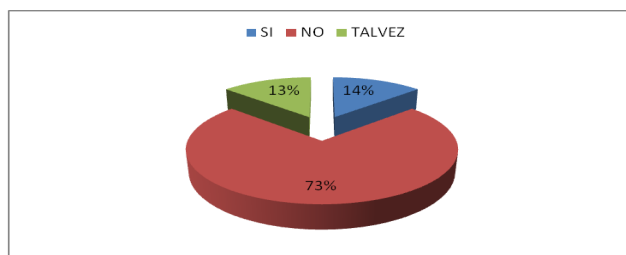


Gráfico #6

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el gráfico que se observa, un 73% de los encuestados dicen que existen juegos virtuales en mayor porcentaje destructivos que educativos: mientras que un 14% dicen que si existe juegos virtuales en mayoría que los destructivos y finalmente tenemos un 13% dicen que tal vez.

Este problema no solo es de estos días, viene de hace unos años atrás, debido a la gran competencia que existe entre empresas productoras de juegos electrónicos.

Se considera que todo lo nuevo y lo llamativo siempre vende, en las últimas encuestas realizadas se ha determinado que los juegos de guerras, peleas y conflictos son los más vendidos en los mercados pequeños y grandes. Mientras que los juegos educativos no son de agrado de la mayoría de gente interesada en los juegos virtuales

## PREGUNTA 5

¿Cree que su hij@ es afectado por los juegos virtuales en la adquisición de la lengua natal?

Cuadro # 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	1	7%
TALVEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

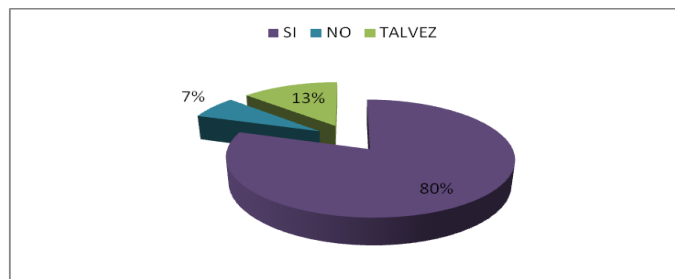


Gráfico #7

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tenemos un 80% que dicen que los juegos virtuales si afecta en la adquisición del lenguaje, mientras que el 13% dicen que tal vez afecten: y finalmente tenemos un 7% que dicen que no afectan los juegos virtuales en la adquisición del lenguaje natal.

Hay que considerar que los juegos virtuales no son hechos o creados en nuestro país, y por lo tanto no están en nuestro idioma o lengua natal El Español, con seguridad y sin miedo a equivocarnos podríamos decir que la mayoría de los juegos virtuales están en el Idioma Mandarín o Chino. Con esto, el niño que está en plena adquisición del lenguaje tiene problemas y contradicciones en el lenguaje.

Por eso tenemos la distorsión de palabras o mezcla de lenguas

## PREGUNTA 6

¿Piensa que los juegos virtuales logrados en casa son supervisados por la madre o padre?

Cuadro # 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	7	47%
NO	8	53%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

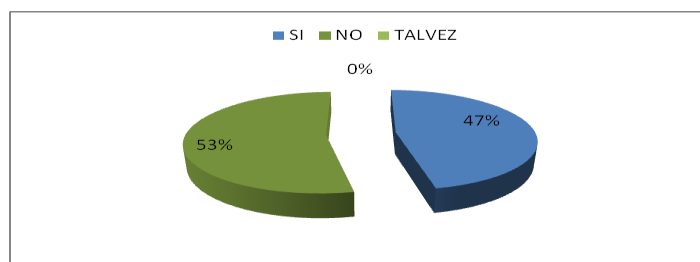


Gráfico #8

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Podemos observar en el gráfico que el 53% de los padres no supervisan a su hijo en el momento que están usando la computadora; mientras que el 47% de los padres dicen que sí supervisan los juegos de sus hij@; finalmente tenemos un, 0% que dice que tal vez no supervisan los juegos de su hijo.

Los padres de hoy en día tienen que trabajar los dos, en tiempos completos, no dejando tiempo para compartir con sus hijos, en la realización de tareas, en una simple conversación con el tema ¿Qué tal tu día?

Además, hoy en día, la familia está conformada por un padre, madre y uno máximo dos hijos, y gracias a la economía del país, los jefes de hogar son los encargados de cuidar y velar por el bienestar de su familia, y descuidan a sus hijos los psicológico y emocional.

## PREGUNTA 7

Ha notado que su hijo tiene un extraño vocabulario o nuevas palabras que no esté acorde a su edad?

Cuadro # 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	13	87%
NO	1	7%
TALVEZ	1	6%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

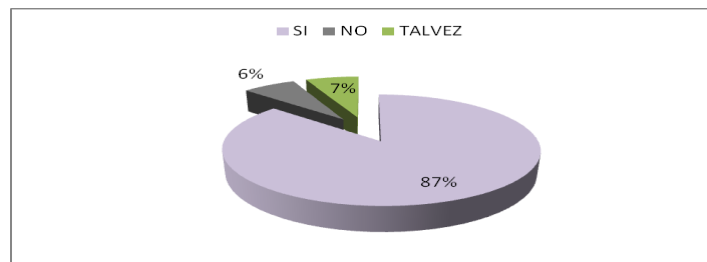


Gráfico # 9

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el gráfico observamos que el 87% de los encuestados contestaron que han notado un extraño vocabulario no acorde a su edad: mientras que un 7% dicen que no han notado un extraño vocabulario y por último tenemos que el 6% de los encuestados dicen que tal vez su hijo tiene un extraño vocabulario.

La mayoría de niños han adquirido un vocabulario no acorde a su edad, se considera que los niños en esa etapa están en pleno auge de la adquisición del lenguaje, por lo que ellos aprenden en un abrir y cerrar de ojos, sea lo que sea, sin importar si es bueno o malo, ellos son considerados como una esponja que absorbe todo lo que está a su alrededor.



## PREGUNTA 8

¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en su hijo, después de haber usado los juegos virtuales?

Cuadro # 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	2	13%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

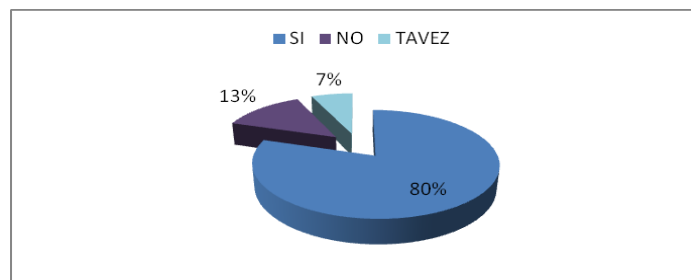


Gráfico # 10

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con referencia al gráfico anterior, vemos que un 80% de los encuestados dicen han notado un cambio de genio en su hijo después de haber usado los juegos virtuales: mientras que el 13% de los encuestados dicen que no han notado el cambio de genio y se anotan un 7% que tal vez hay un cambio de humor en su hijo.

De acuerdo a Piaget los niños desde el mismo momento que nacen empiezan un desarrollo físico y psicológico, que deben ir a la par. En lo psicológico deben mantener una armonía para tener el éxito en el proceso de crecimiento.

En los últimos tiempos los niños han demostrado agresividad en cada momento de sus vidas, convirtiéndoles en enemigos de la sociedad perfecta.

## PREGUNTA 9

¿Cree que en el centro de desarrollo, las actividades con los juegos virtuales son ventajosas para el desarrollo del lenguaje en su hijo?

Cuadro # 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	4	27%
NO	10	67%
TALVEZ	1	6%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

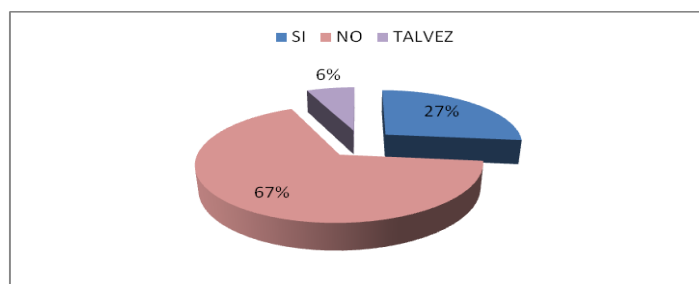


Gráfico #11

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el grafico podemos constatar que el 67% creen que los juegos no son ventajosos para el desarrollo del lenguaje, mientras que el 27% dicen que si son ventajosos y como se puede observar un 6% dicen existe la posibilidad que ayuden los juegos virtuales al desarrollo del lenguaje.

Mediante estudios realizados anteriormente, las actividades dentro de las aulas no son llamativas, pero las actividades mediante los juegos virtuales son sugestivas para los niños, pero hay que considerar que no todas las actividades que se realizan son de gran ayuda, ya que muchos de ellos no son creativas y no ayudan a mejorar el aprendizaje del niño, y en esta etapa no ayudan en la adquisición del lenguaje

## PREGUNTA 10

¿Cree que la computadora o los juegos virtuales son aptos para la edad de su hijo?

Cuadro # 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	2	14%
NO	11	73%
TALVEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

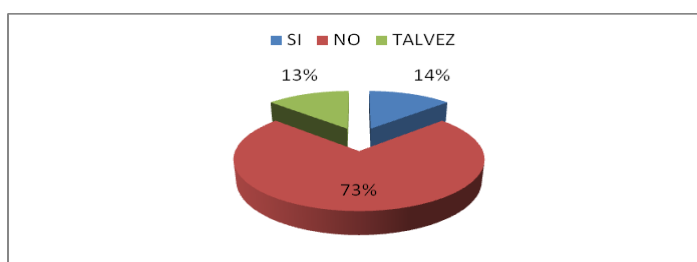


Gráfico # 12

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se determina que el 73% de los encuestados dicen que los juegos virtuales no son aptos para la edad de su Hg, mientras que un 14% contestaron que si son aptos para su hijo

Y por último tenemos un 13% contestaron que tal vez los juegos virtuales no son aptos para la edad de su hijo.

La mayoría de psicopedagogos han determinado que los niños son perfectos para absorber todos los conocimientos y actitudes que se manifiesten en el convivir del mismo. Los seres humanos desde que nacemos tenemos un proceso extraordinario tanto en lo físico, social e intelectual, por lo que merece ser estimulado para la obtención máxima del potencial humano.

## Cuestionario dirigido a los docentes del Centro de desarrollo infantil casita de chocolate

### PREGUNTA 1

¿Cree que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales?

Cuadro # 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	13	87%
NO	2	13%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

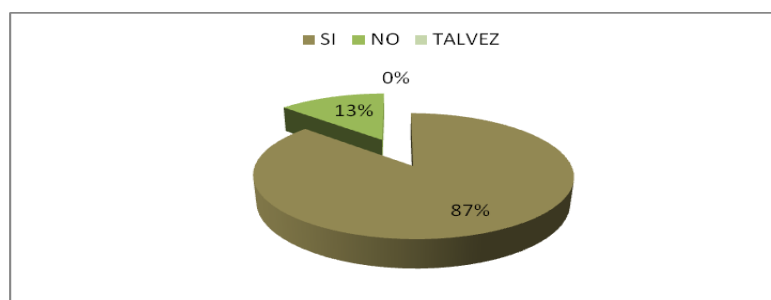


Grafico # 13

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el gráfico podemos ver que un 87% de los docentes afirman que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales; mientras que el 13% de los docentes negaron que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales, finalmente un 0% contestaron que tal vez los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales.

Los juguetes que siempre van saliendo al mercado cada vez son más sofisticados y ayudan al desarrollo psicológico y motriz de los niños. Claro que los juegos virtuales podemos encontrar con más facilidad y más económicos, pero no obstante los juguetes normales siempre estarán a la moda y en permanente actualización.

## PREGUNTA 2

¿Considera que los juegos virtuales perjudican al desarrollo psicológico del niño?

Cuadro # 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	0	0%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

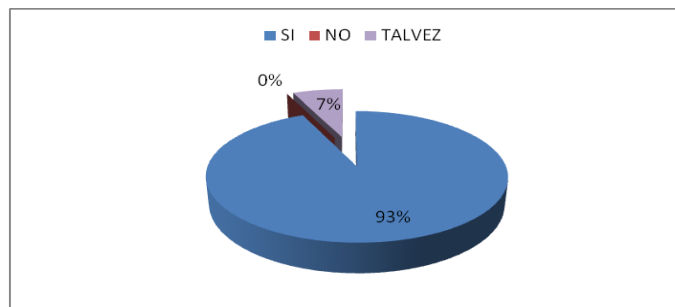


Gráfico # 14

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con el grafico, se deduce que el 93% contestaron que los juegos virtuales son perjudiciales al desarrollo psicológico del nin@; además tenemos un7% de los docentes dicen que tal vez sean perjudiciales, y por ultimo tenemos que el 0% dicen que no son perjudiciales.

De acuerdo a los psicólogos Piaget Vigotsky el crecimiento psicológico, motriz e intelectual

Siempre van juntos, si el primero va bien los otros no son la excepción. Los juegos virtuales siempre ocupan un lugar principal en los niños en la actualidad, pero no les permiten desarrollas intelectualmente, retrasando su crecimiento.

### PREGUNTA 3

¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico del niño?

Cuadro # 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

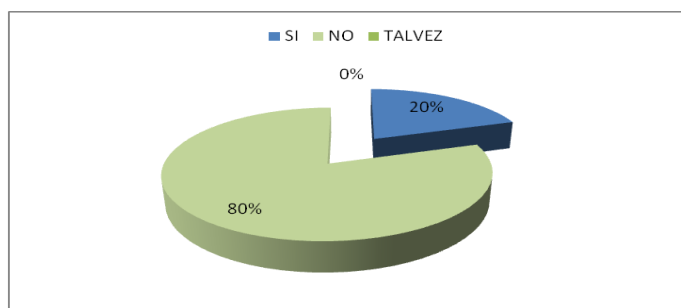


Gráfico # 15

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un 80% de los docentes dicen que los juegos virtuales no ayudan al desarrollo lingüístico del niño; además un 20% dicen que si son de ayuda para el desarrollo lingüístico; mientras que el 0% dijeron que tales ayuden al desarrollo lingüístico.

Existen juegos en las que permiten desarrollar muchas aptitudes y habilidades, pero para el desarrollo lingüístico del niño, es necesario que el niño este en un lugar en la que tenga tranquilidad y no se estrese con facilidad. El niño desde la primera etapa de crecimiento empiezan con el desarrollo lingüístico empezando con el balbuceo y posteriormente con los demás, que son de gran ayuda para el correcto desarrollo lingüístico, el primero es la base fundamental

#### PREGUNTA 4

¿Cree que existen más juegos virtuales educativos que destructivos?

Cuadro # 18

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	2	80%
NO	12	13%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

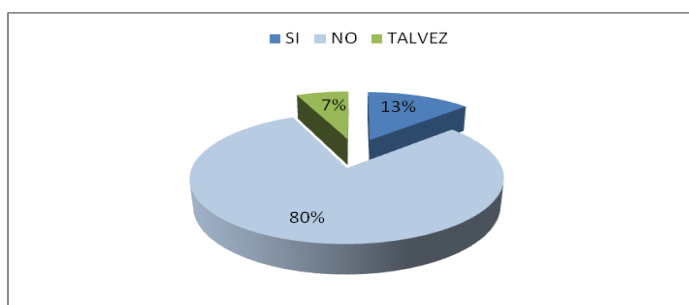


Gráfico # 16

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con el grafico podemos deducir que el 80% de los docentes creen que los juegos virtuales destructivos existen más que los juegos educativos, y por ultimo tenemos el 7% que dicen que tal vez existan más juegos educativos que destructivos. Es comprobado que los índices de la delincuencia va subiendo grandemente, a pasos agigantados, Además cada día son más jóvenes los delincuentes que prefieren transgredir que estudiar, esto se da, ya que la mayoría de ellos, tuvieron a su alcance juegos virtuales, que no les permiten ver la realidad y creen que todo es ficción. Los juegos virtuales que tienen agresividad son los más vendidos como por ejemplo Residen Ovil, Down Hill, etc., estos vienen cargados de sangre y dolor. Mientras que los juegos educativos no llaman la atención dañina, creen que estos son muy aburridos y no tienen mucha acogida.

## PREGUNTA 5

¿Piensa que los juegos virtuales logrados en casa son supervisados por la madre o padre?

Cuadro # 19

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	1	7%
NO	13	87%
TALVEZ	1	6%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

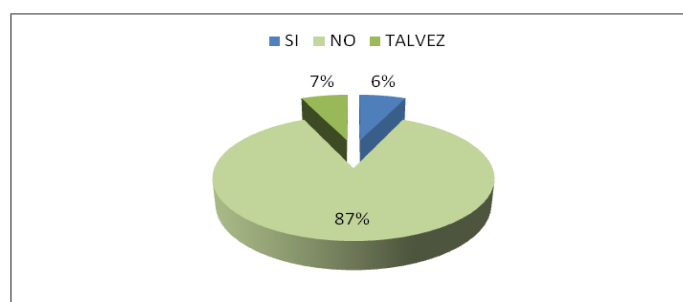


Gráfico # 17

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el gráfico anterior tenemos que un 87% contestaron que las actividades realizadas en casa mediante los juegos virtuales no son supervisadas por algunos de los padres; mientras que un 6% afirman que existe supervisión de los padres en casa, además un 6% contestaron que tal vez haya una supervisión por parte de los padres. Para que los niños tengan una perfecta niñez, hay que tomar muy en cuenta al trió educativo que es el niño, el padre y el docente, estos conjuntamente trabajan conjuntamente para el desarrollo normal del niño. De acuerdo a los índices del 2010, los padres tienen que trabajar los dos, para poder solventar el estudio, alimentación y buen vivir de sus hij@s, por lo que los niños tienen el control permanente que ellos necesitan en esa etapa.



## PREGUNTA 6

¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en el niño, después de haber usado los juegos virtuales?

Cuadro # 20

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	11	73%
NO	2	14%
TALVEZ	2	13%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

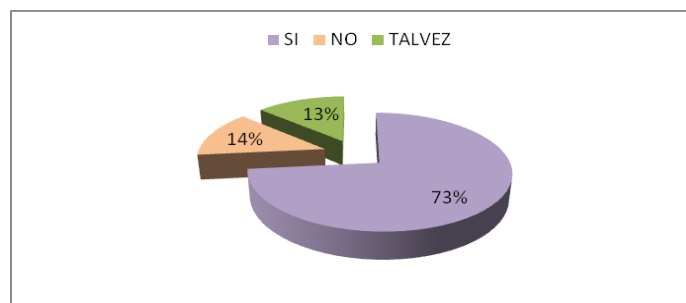


Gráfico # 18

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Podemos ver que el 73% dijeron que han notado un cambio de humor en los niños después de haber jugado los juegos virtuales; mientras que el 14% de los docentes contestaron que no han notado ningún cambio; finalmente tenemos un 13% de los docentes que tal vez han notado un cambio.

Lamentablemente los niños tienden a recibir las energías positivas y negativas, en su mayoría ellos aprenden de todo, en este caso la agresividad de los personajes de los juegos virtuales. Creen que todo lo que ellos quieren y desean se les dará sin trabajo y esfuerzo. Quieren ser únicos y dueños de su vida a esa corta edad, que sin la supervisión correcta será imposible mantener la perfecta educación.

## PREGUNTA 7

¿Cree que si existen los juegos virtuales por un tiempo prolongado, habrá repercusiones graves en el futuro?

Cuadro # 21

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TALVEZ	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

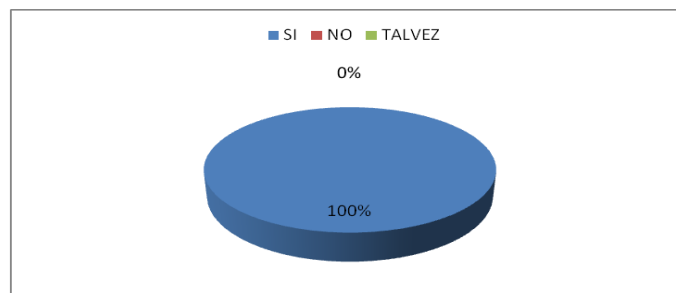


Gráfico # 19

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Es claramente que el 100% consideran que los juegos virtuales usados por tiempos prolongados habrán repercusiones en el futuro.

En estudios realizado años anteriores hay la conclusión que toda persona tiene diferentes características debido al entorno que vivió en su niñez, es el reflejo de la sociedad en la que ellos se desarrollaron. Si queremos un niño tranquilo, educado, inteligente debemos estimular de la forma correcta para tener buenos resultados, pero con los últimos estudios los niños de hoy en día prefieren ocuparse en lugares y actividades que no están acorde a su edad y se cree que ellos no evoluciona psicológica y mentalmente en la forma correcta.

## PREGUNTA 8

¿Conoce usted algún programa informático que le haya ayudado en el desarrollo lingüístico del niño?

Cuadro # 22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	1	80%
NO	12	13%
TALVEZ	2	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Dennis Morales

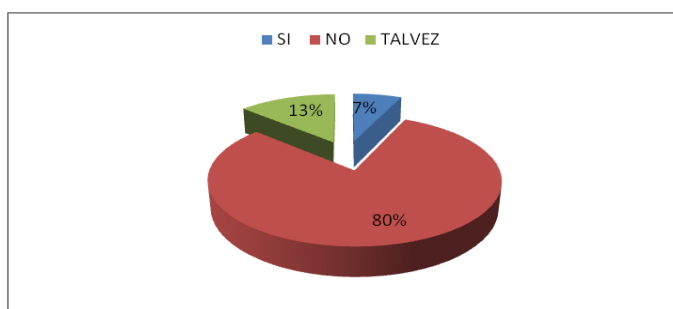


Gráfico # 20

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tenemos un 80% de los docentes que dicen que No conocen un programa informático que ayuden al desarrollo lingüístico del niño; mientras que el 13% de los docentes contestaron que tal vez exista o conozca un programa; y finalmente tenemos un 7% que dicen que si conocen un programa para el desarrollo ligústico. En gran porcentaje los docentes no conocen programas informáticos que faciliten su trabajo, muchos de ellos no conocen ni la internet, estos es una gran falencia de los docentes que deben tener actualizaciones académicas y sociales. Las personas que están al tanto de programas informáticos son los Ingenieros en Sistemas o carreras afines. Mientras que los docentes no están al tanto de esos temas que están de moda.

## PREGUNTA 9

¿Ha escuchado a sus alumnos un dialecto extraño, que no esté acorde a la edad de ellos?

Cuadro # 23

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	2	13%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

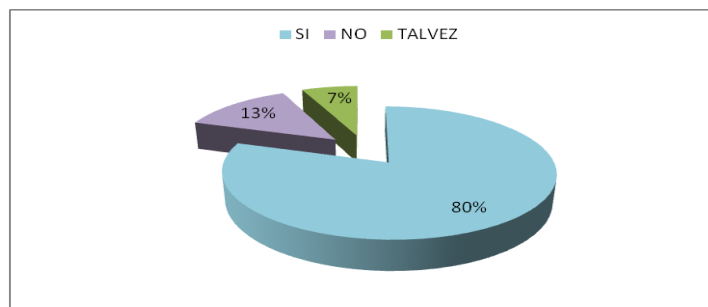


Gráfico # 21

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el grafico podemos ver que el 80% contestaron que han escuchado un dialecto extraño a sus alumnos; mientras que un 13% dijeron que no han escuchado ningún cambio, y por ultimo tenemos un 7% que dijeron que tal vez escucharon algo extraño.

Los niños están en constante aprendizaje, por lo que ellos al escuchar algo nuevo, ellos lo receptan y lo acomodan en el aprendizaje ya adquirido, algunos de ellos aprenden de por medio visual o auditiva, que todo lo que ellos recepten mediante sus sentidos ellos aprenden con facilidad y sin ningún problema. Los juegos virtuales no están acorde para la edad de los niños, ya que tienen un vocabulario rudo y soez.

## PREGUNTA 10

¿Cree que si se disminuye las horas del manejo de las computadoras, sería una ayuda para mejorar la adquisición del lenguaje?

Cuadro # 24

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	0	0%
TALVEZ	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Padres de familia

**Elaborado por:** Dennis Morales

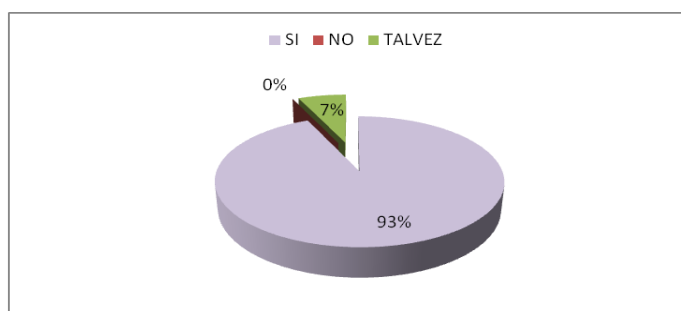


Gráfico # 22

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como observamos en el gráfico, el 93% de los docentes encuestados afirmaron que habría una mejoría en la adquisición del lenguaje si se disminuyen las horas del manejo de las computadoras, mientras que un 7% contestaron que tal vez sería de ayuda en la adquisición del lenguaje. El trabajo en las aulas, es lo esencial para la adquisición del lenguaje en forma correcta, y con la implementación de los juegos virtuales han venido a disminuir el éxito del trabajo de las parvularios en sus aulas, provocando una falencia en la evolución adecuada de los niños. En los últimos años se han presentado grandes porcentajes de niños con problemas en el lenguaje y es debido a que ellos no tuvieron suficiente tiempo para alcanzar el máximo potencial con respecto al lenguaje

Encuesta aplicada a los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil  
“Casita de Chocolate”

### PREGUNTA 1

¿Te gusta jugar en la computadora?

Cuadro # 25

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Niños y niñas

**Elaborado por:** Dennis Morales

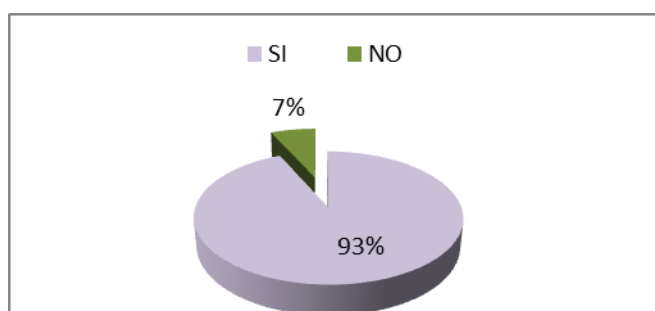


Gráfico # 23

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como observamos en el gráfico, el 93% de los niños y niñas encuestados afirmaron si les gusta jugar en la computadora, mientras que un 7% contestaron que no les gusta jugar en la computadora.

Entonces la mayoría de niños si les gusta jugar en la computadora, y por lo tanto tienen interés en aprender jugando.

## PREGUNTA 2

¿Te gusta repetir palabras cuando juegas en la computadora?

Cuadro # 26

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Niños y niñas

**Elaborado por:** Dennis Morales

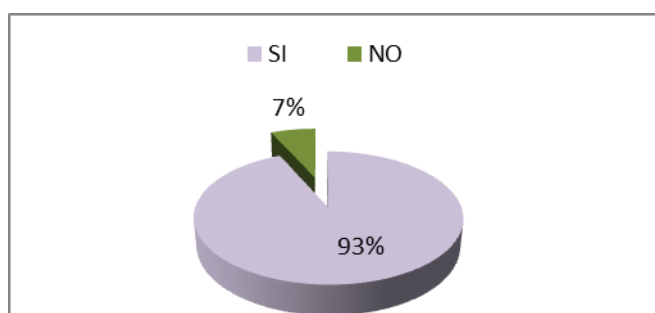


Gráfico # 24

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como observamos en el gráfico, el 93% de los niños y niñas encuestados afirmaron que si les gusta jugar repetir palabras cuando juegan en la computadora, mientras que un 7% contestaron que no les gusta jugar repetir palabras cuando juegan en la computadora.

Entonces la mayoría de niños si les gusta repetir palabras cuando jugar en la computadora, y por lo tanto aprenden jugando.

### PREGUNTA 3

¿Te gusta cantar cuando juegas en la computadora?

Cuadro # 27

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Niños y niñas

**Elaborado por:** Dennis Morales

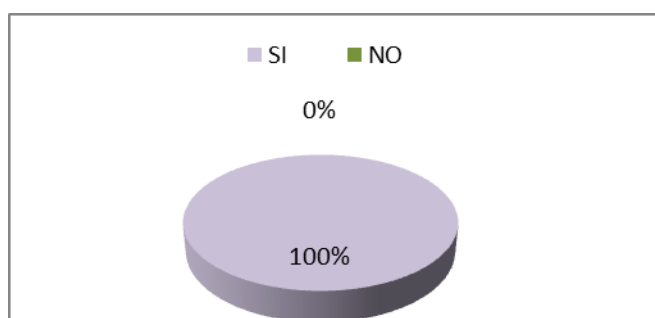


Gráfico # 25

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como observamos en el gráfico, la totalidad de niños y niñas encuestados afirmaron que si les cantar cuando juegan en la computadora.

Entonces es una buena forma para que los niños aprendan y amplíen conocimientos desde su pequeña edad.



#### PREGUNTA 4

¿Te sientes feliz cuando juegas en la computadora con tu maestra?

Cuadro # 28

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Niños y niñas

**Elaborado por:** Dennis Morales

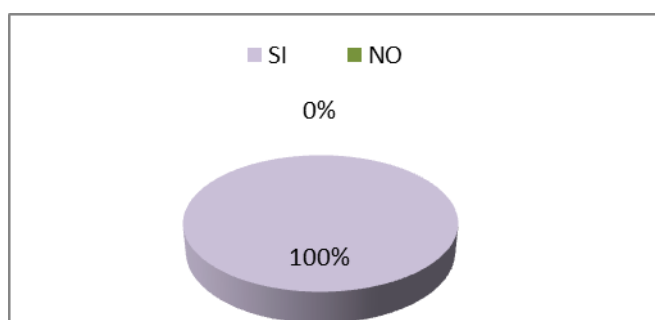


Gráfico # 26

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como observamos en el gráfico, la totalidad de niños y niñas encuestados afirmaron que se sienten felices cuando juegan en la computadora.

Entonces es una buena forma para que los niños y niñas aprendan y amplíen conocimientos desde su pequeña edad.

## CALCULO DEL CHI CUADRADO

**Ho:** Los Juegos virtuales, educativos no inciden directamente en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

**Hi:** Los Juegos virtuales, educativos inciden directamente en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

## ANÁLISIS DE VARIABLES

### FRECUENCIAS OBSERVADAS POR LOS ESTUDIANTES

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS			
	SI	NO	TAL VEZ	TOTAL
¿Considera que los juegos virtuales perjudican al desarrollo psicológico de su hijo?	10	3	2	15
¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico de su hijo?	6	8	1	15
¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en su hijo, después de haber usado los juegos virtuales?	12	2	1	15
¿Cree que la computadora o los juegos virtuales son aptos para la edad de su hijo?	2	11	2	15
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>60</b>

### FRECUENCIAS ESPERADAS POR LOS ESTUDIANTES

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS			
	SI	NO	A VECES	TOTAL
¿Considera que la sobreprotección por parte de la familia, afecta al rendimiento escolar del niño/a?	7.5	6	1.5	15
¿Los padres y madres de familia tienen desconfianza al dejar a su hijo(a) en el centro educativo "Creciendo Felices"?	7.5	6	1.5	15
¿Posee su hijo/a hasta el momento un rendimiento escolar adecuado a su edad?	7.5	6	1.5	15
¿Tiene desconfianza al dejar a su hijo(a) en las manos de terceras personas?	7.5	6	1.5	15
<b>TOTAL</b>	30	24	6	60

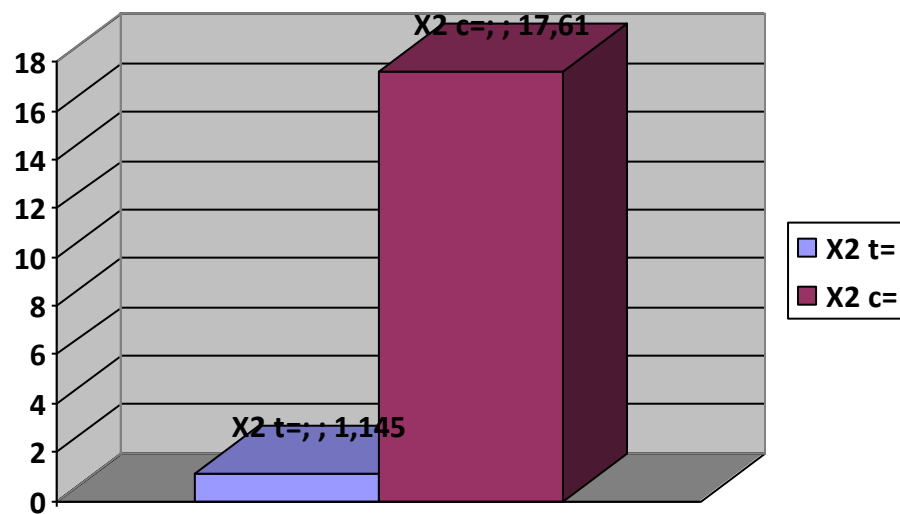
### CHI - CUADRADO

Frecuencia	O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> / E
SI	10	7.5	2.5	6.25	0.83
NO	3	6	-3	9	1.5
SI	2	1.5	0.5	0.25	0.16
NO	6	7.5	-1.5	2.25	0.3
SI	8	6	2	4	0.6
NO	1	1.5	-0.5	0.25	0.16
SI	12	7.5	4.5	20.25	2.6
NO	2	6	-4	16	2.6
SI	1	1.5	-0.5	0.25	0.16
NO	2	7.5	-5.5	30.25	4
SI	11	6	5	25	4.1
NO	2	1.5	1	1	0.6
SI	60	60	0	113.75	17.61

$X^2_{t=}$	1.145
$X^2_{c=}$	17.61

## GRÁFICO DE VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS

$X^2_{t=}$	1.145
$X^2_{c=}$	17.61



### Decisión Final

$X^2_{t=}$  1,145 <  $X^2_{c=}$  17.61 y de acuerdo con lo establecido se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna los Juegos virtuales, educativos inciden directamente en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil "CASITA DE CHOCOLATE"

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Los juegos virtuales si son una estrategia educativa virtual que implanta desde su perspectiva tecnológica como didáctica el desarrollo de la enseñanza en los niños de 4 a 5 años.
- Los Juegos virtuales educativos si son de ayuda en el aprendizaje del alumno y se refleja en la participación activa en la construcción de conocimientos le asegura un aprendizaje significativo.
- Los maestros ya no centran su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; ahora asumen que los estudiantes pueden leer estos contenidos, y por lo tanto conciben la clase como un espacio para estimular el trabajo colaborativo y autónomo con nuevas estrategias innovadoras que captan la atención del niño.
- Los juegos virtuales educativos vigilados por maestros y padres de familia dan un doble sentido beneficioso al niños, mientras juega puede aprender y desarrollarse intelectualmente.
- El desarrollo lingüístico de los niños de 4 a 5 años es esencial, pero a través de los juegos virtuales educativos a los menores se les hace más fácil y entretenido aprender felices.

## 5.2. Recomendaciones

- Los juegos virtuales educativos en el Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”, debe significar una nueva forma de explorar el mundo para adquirir la autonomía e independencia y aprender a convivir y a trabajar en equipo. Es durante todas estas experiencias cuando el niño debe entrar en contacto con ambientes alfabetizados tecnológicos educativos.
- Las etapas por las que debe pasar el niño para la construcción de su lenguaje escrito y la afinación de su lenguaje oral son varias y no deben ser determinadas por el adulto sino por el propio desarrollo del niño y por el constante movimiento de su psiquis a través del proceso de equilibración y acomodación.
- Se debe dejar que el niño lleve a cabo los procesos para adquirir la lengua escrita y dominar cada vez mejor el lenguaje oral de acuerdo a su ritmo, pero con vigilancia y metodología.
- No debe ser sólo interés de los educadores los aprendizajes que obtenga el niño, sino cómo aprende. Por ello, los modelos didácticos de los juegos virtuales deben ser, por lo general, los que guíen la actuación del niño con bases a desarrollar la lingüística del menor.
- Por ello se ha optado por el diseño de una guía innovadora en estrategias didácticas que trata de poner énfasis en el desarrollo lingüístico del niño como sujeto activo de su propio aprendizaje.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **Título**

“GUÍA DE JUEGOS VIRTUALES COMO UNA INNOVACIÓN EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO LINGÜÍSTICO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CASITA DE CHOCOLATE”

#### **6.1 Datos Informativos**

##### **Institución:**

Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

##### **Beneficiarios:**

Niños y Niñas del Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE”

##### **Tiempo:**

Estimado de la ejecución

Inicio: 01 de Septiembre de 2011

Final: 23 de Diciembre de 2011

##### **Ubicación:**

El Centro de Desarrollo Infantil “CASITA DE CHOCOLATE” se encuentra ubicado en la Provincia de Ambato, Cantón Pelileo de la Parroquia Huambaló.



**Equipo técnico responsable:**

Investigadora: Dennis Morales

Asesores: Ing. Maritza Cruz

**Costos:**

Cuadro # 29

**Recursos Humanos**

<b>Recursos Humanos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>	<b>Total</b>
Investigadora	1	\$120.00	\$120.00
Personal de apoyo	3	\$ 25.00	\$75.00
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>		<b>\$195.00</b>

**Fuente:** Recursos Humanos**Elaborado por:** Dennis Morales

Cuadro # 30

**Recursos Materiales**

<b>Materiales</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>	<b>Total</b>
Resma de papel bon	1	\$ 4.50	\$4.50
Flash memory	1	\$ 16.00	\$16.00
CD	10	\$0.40	\$4.00
Modem	1	\$93.00	\$93.00
Laptop	1	\$700.00	\$700.00
Proyector	1	\$20.00	\$20.00
Juegos	10	\$10.00	\$100.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 937.50</b>

**Fuente:** Recursos Materiales**Elaborado por:** Dennis Morales

**Cuadro # 31 Presupuesto**

<b>Recursos</b>	<b>Valor</b>
Humanos	\$195.00
Materiales	\$937.50
Subtotal	\$1132.50
Imprevistos	\$20.00
<b>Total</b>	<b>\$1152.50</b>

**Fuente:** Presupuesto

**Elaborado por:** Dennis Morales

## **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

Una vez realizadas las encuestas a través de las conclusiones y recomendaciones como resultado de la investigación es preciso desarrollar una guía de juegos virtuales para mejorar el desarrollo lingüístico de los niños ya que el lenguaje es el principal medio de comunicación de los seres humanos, a través de él podemos intercambiar información, mensajes, ideas y sentimientos. Es una destreza que se aprende de manera natural en los primeros años de vida, pues el niño empieza a hablar en interacción con su madre y con los adultos. La creatividad intelectual incrementa el nivel de aprendizaje ya que el niño se encontrará atravesando el período pre-operatorio en el cual podrá asociar imágenes, objetos, acciones y palabras nuevas. Se interesará por aspectos de la vida cotidiana, sus juegos principales serán hablar por teléfono, colorear tratar de imitar lo que está observando. Comenzarán además a clasificar y seriar objetos según su forma y color y establecer categorías.

Los programas que contiene el material de trabajo interactivo es generalizar completamente una guía que serán ejecutados permitiendo q

utilicen su conocimiento al momento de la aplicación de los juegos virtuales para su enseñanza y aprendizaje.

Por tanto es necesario el apoyo de las autoridades competentes para la desarrollo lingüístico e incrementar el nivel de aprendizaje de los niños, además es necesario capacitar a las educadoras sobre el manejo de Juegos virtuales y poder brindar el diseño de las herramientas que van a ser utilizadas de una manera efectiva mediante la estimulación y la creatividad.

De esta manera se va a trabajar desarrollando de los niños ejecutando los programas sobre juegos virtuales y verificando la capacidad de creatividad que tiene cada uno de ellos.

Por lo tanto la propuesta establecida depende del rol que cumpla cada una de las educadoras impartiendo su enseñanza y sus amplios conocimientos en el cual se podrá evaluar el grado de conocimiento.

### **6.3 Justificación**

El principal interés de esta propuesta es que los niños del centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate” progresen positivamente en el desarrollo lingüístico en función de sus capacidades a través de estrategias innovadoras que ofrece la tecnología, para que logren los aprendizajes previstos en la guía establecida de acuerdo con las directrices de la propuesta.

La guía consiste en una serie de actividades de enseñanza a los niños con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del docente.

Se solucionará este problema socializando cada una de las herramientas con el proceso de captación, buscando la mejor manera de aprendizaje de tal manera que los niños y niñas puedan desenvolver sus conocimientos en el ámbito tecnológico.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo general**

- Diseñar una guía de juegos virtuales como una innovación en las estrategias didácticas para mejorar el desarrollo lingüístico en los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate”.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Seleccionar adecuadamente los juegos virtuales acorde a la edad de los niños.
- Establecer la guía con la adecuación necesaria para aprovechar los Juegos virtuales en el proceso de aprendizaje.
- Aplicar los juegos virtuales en el desarrollo lingüístico de los niños.

## **6.5 Análisis de la Factibilidad**

### **6.5.1 Factibilidad Operativa**

El desarrollo de la lingüística en los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate” debe ser guiado por maestros capacitados en el manejo el software que se les va a proyectar, de esta

manera llevar la aplicación a los niños de una manera correcta. Dentro de esta etapa se identifican los conocimientos que los niños van adquiriendo o cuáles son sus expectativas al momento de adquirir estos conocimientos.

### **6.5.2 Factibilidad Técnica**

La utilización de la tecnología en este caso la aplicación de los juegos virtuales permite fortalecer el aprendizaje de los niños ya que están adquiriendo nuevos conocimientos como la utilización de computadoras y otros equipos, de esta manera las aplicaciones y equipos que van a ser utilizados poseen las siguientes características: una memory de 4GB, una laptop de con una memoria, un proyector que pesa 80 gramos y mide 9 x 6 x 2 xm, proyecta una imagen de 49" pulgadas y Resolución de 640x 480 pixeles 10 lúmenes y enfoque manual y parlantes de alta resolución para su mejor entendimiento.

### **6.5.3 factibilidad Económica**

El Centro de Desarrollo Infantil “Casita de Chocolate” tiene un convenio con el INFA es por esta razón que son ellos quienes van a dotar del presupuesto para la realización del proyecto, para lo cual el dinero será entregado por la Junta Parroquial de Huambaló ya que el Centro trata directamente con esta Institución, ya que aportan de una manera significativa para el progreso pedagógico de los niños de la parroquia, sabiendo cuáles son sus necesidades y expectativas tanto de los niños, como de las educadoras y de los padres de familia.

## **6.6 Fundamentación Científica**

EL desarrollo lingüístico es básico en el aprendizaje intelectual de los niños ya que van adquiriendo nuevos conocimientos y experiencias ya que van a utilizar herramientas tecnológicas como la aplicación de los juegos virtuales, esto va a contribuir a su desempeño y van a obtener una mejor relación sea esta de niño a educadora o viceversa, se debe sacar el máximo provecho con todas las actividades que el proyecto ofrece para el aprendizaje de los niños para de esa manera producir estrategias de enseñanza con la finalidad de mejorar la educación y el nivel de conocimiento, para lo cual se debe instruir a las educadoras como debe ser el manejo de esta tecnología y cuál es su mayor beneficio en el área intelectual de los niños.

## **6.7 Descripción de la propuesta**

### **6.7.1. Desarrollo de la propuesta**

#### **Guía de juegos virtuales educativos para desarrollar el aprendizaje lingüístico**

**1. Tema:** Juegos de observación.

**Objetivo:** Empieza a interactuar.

Domina muy bien las bases del lenguaje. Aunque todavía no es capaz de formular frases pasivas, sí es capaz de entenderlas.

Domina muy bien las bases del lenguaje. Aunque todavía no es capaz de formular frases pasivas, sí es capaz de entenderlas.

#### **Estrategias**

Permite que el niño desarrolle capacidades de observación, atención, discriminación, identificación y se realizan fundamentalmente, a través de los órganos de sentidos.

#### **Recursos**

**Los juegos virtuales de vestir** están exclusivamente diseñados para niñas y adolescentes, ya que esta acción se asocia a sus inquietudes. Es así que en los juegos virtuales de vestir encontramos accesorios y prendas de moda para que las chicas puedan combinar para divertirse interactuando con ellas.

Con los juegos virtuales de vestir las jovencitas encontrarán un pasatiempo lleno de aplicaciones para realizar, poner y sacar a su gusto de manera tal que el protagonista de estos juegos virtuales de vestir luzca muy bello, sin valerse de ninguna regla es decir según el criterio de cada una.

### Diseño Los juegos virtuales de vestir





**2. Tema:** Juegos de invención

**Objetivo:** Aplica técnica de imaginación.

### Estrategias

Este tipo de juego le ayuda a resolver situaciones nuevas mediante el uso de la imaginación.

### Recursos

**Juego de nombrar formas** fomentar el desarrollo de su vocabulario. El desarrollo del lenguaje y del lector-escritura está relacionado. Es conveniente que antes de aprender a leer, manejen un buen nivel de vocabulario, ya que los niños que hablan bien, están predispuestos a leer bien. A través de este juego se debe mencionar la forma y el color para continuar así se fomentará y se ampliará al vocabulario de los niños



**3. Tema:** Juegos pintado

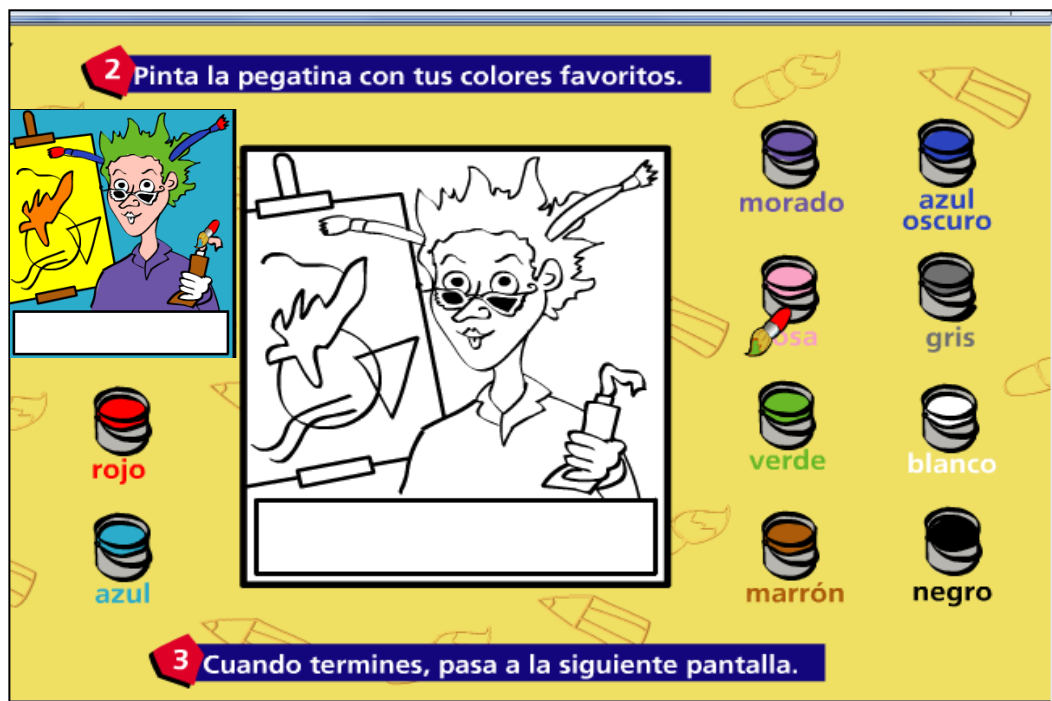
**Objetivo:** Pintar y repetir colores

### Estrategias

Este tipo de juego retener información, además los niños puedan concentrarse en lo que están haciendo.

### Recursos

**Juego es para formar una** pintura similar mirándola una vez ai pueden retener la información.



**4. Tema:** Juegos palabras

**Objetivo:** Aplica técnica repetición de palabras

### **Estrategias**

Este tipo de juego es para desarrollar habilidades de observación y repetición de palabras

### **Recursos**

**Juego es para mover** los objetos, repetir su el nombre de cada cosa y colocar en su lugar.



**5. Tema:** Juegos palabras

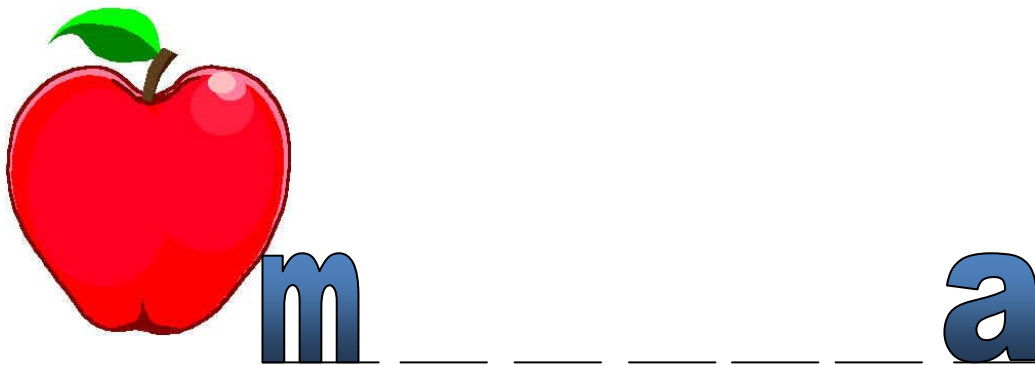
**Objetivo:** Aplica técnica repetición de palabras

### Estrategias

Este tipo de juego es Lúdico por la importancia de la diversión a la hora de aprender, especialmente en los niños e Interactivo motiva y aumenta el vocabulario de palabras.

### Recursos

**Juego es de formar palabras** para facilitar el aprendizaje lingüístico, a través de gráficos o formas.



**abecedario**

## 6.8 Modelo Operativo

<b>Fases</b>	<b>Metas</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos Responsables</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Presentar la propuesta</b>	Motivar a las autoridades, educadoras, padres y niños del Centro De Desarrollo Infantil “Casita de Chocolate” En un 50%	Centrar la aplicación y la utilidad del proyecto en cada una de las personas mencionadas	Reuniones • Investigadora Tutor	2 días
<b>Planificar</b>	Realizar de manera correcta el diseño del material que se va a utilizar utilizando medios magnéticos en un 30%	Seleccionar los juegos Escoger horarios Diseñar material de apoyo	Internet Libros • Investigadora Tutor	2 semanas
<b>Organizar</b>	Controlar cada recurso que se va a utilizar sabiendo optimizar tiempo y recursos en un 10%	Conocer proformas sobre el material que se va a utilizar	Internet Programas • Investigadora	1 semana
<b>Ejecutar</b>	Socializar los juegos virtuales en los niños y niñas del centro de desarrollo infantil acaparando el 98% de captación	Reunión general Aplicación del material Interactuar ideas	Aula del centro de desarrollo infantil Equipos • Investigador	3 días
<b>Evaluar</b>	Validar la efectividad de la propuesta con un éxito del 99%	Aplicación intelectual de los niños Toma de decisiones Realizar una encuesta a las educadoras	Fichas Encuestas • Investigadora	2 días

## **6.9 Marco Administrativo**

La aplicación de los juegos virtuales será administrada por las educadoras del centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate” ya que serán ellas las encargadas de impartir la aplicación de los juegos y de esa manera se podrá medir en nivel conocimientos que tendrán los niños al momento de desarrollar su creatividad en el cual se sabrá su aprendizaje.

### **Recursos Humanos**

- Niños y niñas
- Educadoras
- Autoridades

### **Recursos Materiales**

- Computadora
- Proyector
- Flash memory
- Modem

## **6.10 Evaluación de la propuesta**

La presente propuesta sobre el desarrollo de la creatividad intelectual y el incremento del nivel de aprendizaje, se realizó mediante los programas

reales, basándose en su aplicación y se esta manera aumentar el nivel de conocimiento de los niños.

Esta evaluación será permanente los cuales lo van a realizar personas capacitadas y de esa manera poder llegar a la captación de cada niño y niña con los programas diseñados acorde a su edad y nivel de captación, con el objeto de mejorar su calidad en la educación, los niños a través de este programa podrán ejecutar sus conocimientos o explotarlos de la mejor manera acorde a sus necesidades y conocimientos que va adquiriendo.

## **MATERIALES DE REFERENCIA**

### **BIBLIOGRAFIA**

- BERNAL RUIZ, Javier, (2001), 100 ejercicios y juegos de coordinación dinámica general para niños de 5 a 8 años. Editorial Gymnos.
- CABERO, J (2001) Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza. España: Paidós.
- COLOMER, T. (1999). La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. En F. Carvajal y J.Ramos COORDS., ¿Enseñar o aprender a escribir y leer? I. Aspectos teóricos del proceso de construcción significativa, funcional y compartida del código escrito (pp. 129-143). Morón de la Frontera, Sevilla:
- DIRECCION DE EDUCACION PREESCOLAR (1984) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- MUÑOS GARCIA, Antonio (2010), Psicología del desarrollo en la etapa educativa. Editorial Pirámide
- PARRA, Nancy Machella,(2009), Del juego a la iniciación deportiva.
- VILLARROEL GONZÁLEZ, (2008), Carlos Universidad de Tarapacú Chile, Revista Chilena de Ingeniería Seguridad infantil dentro y fuera del hogar.



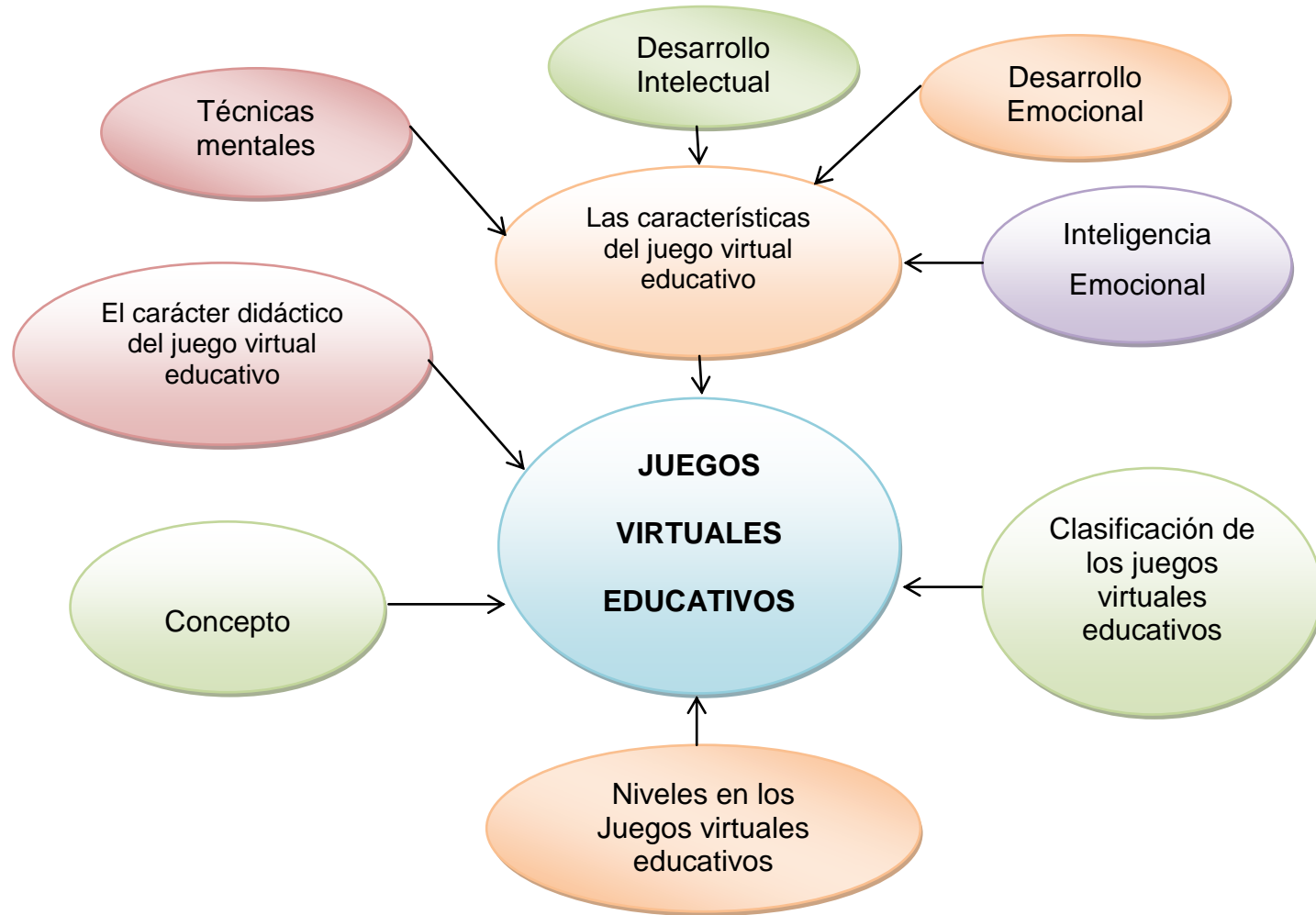
## WEBGRAFIA

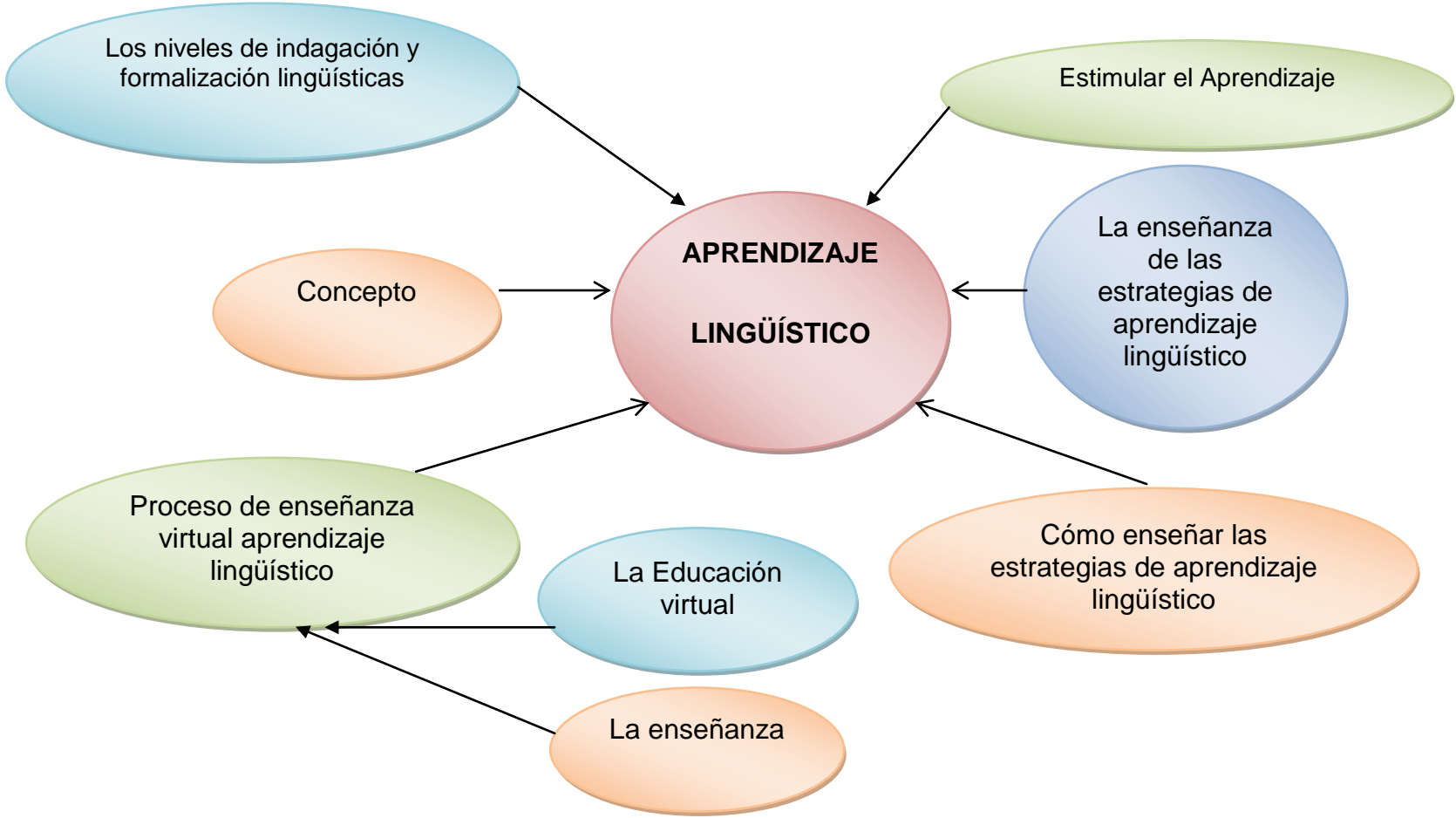
- <http://www.google.com.ec/#hl=es&biw=1440&bih=680&q=metodologia+de+ense%C3%B1anza&aq=6&aqi=g10&aql=&oq=METODOLOGI&fp=4d268200e17be9b7>
- <http://www.google.com.ec/#hl=es&biw=1440&bih=680&q=EDUCACION+EN+LOS+NI%C3%91OS&aq=f&aqi=g3&aql=&oq=&fp=4d268200e17be9b7>
- <http://www.google.com.ec/#hl=es&biw=1440&bih=680&q=JUEGOS+VIRTUALES+DE+APRENDIZAJE&aq=f&aqi=&aql=&oq=&fp=4d268200e17be9b7>
- <http://www.google.com.ec/#hl=es&biw=1440&bih=680&q=aprendizaje&aq=0&aqi=g10&aql=&oq=APREN&fp=4d268200e17be9b7>

# ANEXOS

Anexo No.1

Constelación de Ideas de la Variable Independiente





**Anexo No. 3**

**Cuestionario dirigido a padres de familia del  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CASITA DE CHOCOLATE**

**1. ¿Cree que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales para su hija (o)?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**2. ¿Considera que los juegos virtuales perjudican al desarrollo psicológico de su hijo (a)?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**3. ¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico de su hij@?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**4. ¿Cree que existen más juegos virtuales educativos que destructivos?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**5. ¿Cree que su hij@ es afectado por los juegos virtuales en la adquisición de la lengua natal?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**6. ¿Piensa que los juegos virtuales logrados en casa son supervisados por la madre o padre?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**7. ¿Ha notado que su hijo tiene un extraño vocabulario o nuevas palabras que no esté acorde a su edad?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**8. ¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en su hijo, después de haber usado los juegos virtuales?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**9. ¿Cree que en el centro de desarrollo, las actividades con los juegos virtuales son ventajosas para el desarrollo del lenguaje en su hijo?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**10. ¿Cree que la computadora o los juegos virtuales son aptos para la edad de su hijo?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**Anexo No. 4**

**Cuestionario dirigido a los docentes del  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CASITA DE CHOCOLATE**

**1. ¿Cree que los juguetes son más divertidos que los juegos virtuales?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**2. ¿Considera que los juegos virtuales perjudican al desarrollo psicológico del niño?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**3. ¿Piensa que los juegos virtuales son de ayuda para el desarrollo lingüístico del niño?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**4. ¿Cree que existen más juegos virtuales educativos que destructivos?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**5. ¿Piensa que los juegos virtuales logrados en casa son supervisados por la madre o padre?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**6. ¿Usted ha notado algún cambio de humor o genio en el niño, después de haber usado los juegos virtuales?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**7. ¿Cree que si existen los juegos virtuales por un tiempo prolongado, habrá repercusiones graves en el futuro?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**8. ¿Conoce usted algún programa informático que le haya ayudado en el desarrollo lingüístico del niño?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**9. ¿Ha escuchado a sus alumnos un dialecto extraño, que no esté acorde a la edad de ellos?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )

**10. ¿Cree que si se disminuye las horas del manejo de las computadoras, sería una ayuda para mejorar la adquisición del lenguaje?**

Si ( )

No ( )

Tal vez ( )



**Anexo No. 5**

**Cuestionario dirigido a los niños y niñas del  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CASITA DE CHOCOLATE**

**1. Te gusta jugar en la computadora**

Si ( )  
No ( )

**2. Te gusta repetir palabras cuando juegas**

Si ( )  
No ( )

**3. Te gusta cantar cuando juegas**

Si ( )  
No ( )

**4. Te sientes feliz cuando juegas en la computadora con tu  
maestra**

Si ( )  
No ( )