



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.

EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRESENCIAL.

Informe final de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Parvularia.

TEMA:

**LA ACTIVIDAD LÚDICA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “HUMBERTO
ALBORNOZ” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE
TUNGURAHUA.**

Autora: Olmedo Medina Ana del Pilar.

Tutor: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora.

Ambato- Ecuador

2011

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Dr. Juan Walter Cahuasqui Mora con CC 1801714609 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LA ACTIVIDAD LÚDICA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “HUMBERTO ALBORNOZ” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” desarrollado por la egresada Ana del Pilar Olmedo Medina, 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 H. Consejo Directivo.

.....
TUTOR

Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora.

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien 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 y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su actor.

Fecha: 27 de Marzo del 2012

Olmedo Medina Ana del Pilar

CC: 1802635068

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LA ACTIVIDAD LÚDICA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “HUMBERTO ALBORNOZ” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” , autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Fecha: 27 de Marzo del 2012

Olmedo Medina Ana del Pilar

C.C.: 1802635068

AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación , sobre el tema: “LA ACTIVIDAD LÚDICA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “HUMBERTO ALBORNOZ” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” presentada por la Sra. Ana del Pilar Olmedo Medina egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto sea autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....

MIEMBRO

.....

MIEMBRO

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a mi esposo Gerardo y a mis hijos Santiago, Alejandra, y Fernando, razón de mi vida y por todo el inmenso ánimo que me brindaron en esta etapa de mi vida.

Como, también a mi “tío” Huguito por su constante apoyo para llegar a mi meta.

Para ellos mi amor y un eterno abrazo “Dios les pague”.

Agradecimiento:

Agradezco a Dios por levantarse antes que yo e iluminar mi senda hasta aquí.

A mamá Mercedes por darme la vida y ser siempre el apoyo incondicional en mi camino.

A Dianita Alarcón por acompañarme en las buenas y en las malas.

Al Dr. Juan Cahuasquí dignísimo profesor de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, Tutor del presente Proyecto.

Asimismo agradezco a todas aquellas personas que de una u otra manera, me brindaron su valioso apoyo, para el éxito de este trabajo.

Índice General:

Carátula	i
Aprobación del tutor	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice.....	viii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	7
1.2.5 Preguntas directrices.....	7
1.2.6 Delimitación de la investigación.....	8
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	10

1.4.1 Objetivo General.....	10
1.4.2 Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 Antecedentes Investigativos.....	11
2.2 Fundamentación Filosófica.....	12.
2.3 Fundamentación Legal.....	13
2.4 Categorías fundamentales.....	14
2.4.1 Desarrollo integral.....	15
2.4.2 Entretenimiento.....	16
2.4.3 Actividad lúdica virtual.....	17
2.4.4 Inteligencia.....	24
2.4.5. Razonamiento.....	26
2.4.6 Desarrollo intelectual.....	26
2.5 Hipótesis.....	27
2.6 Señalamiento de variables.....	27
CAPÍTULO III.....	28
METODOLOGÍA.....	28
3.1. Enfoque.....	28
3.2 Modalidades de la investigación.....	28
3.3 Nivel o Tipos de Investigación.....	29
3.4 Población y Muestra.....	30
3.5 Operacionalización de variables.....	31
3.6 Plan de Recolección de Información.....	32
3.7 Procedimiento y Análisis.....	33

CAPÍTULO IV.....	35
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	35
Verificación de la hipótesis.....	43
CAPITULO V.....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
CAPITULO VI.....	50
PROPUESTA.....	50
6.1 Datos Informativos.....	50
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	51
6.3 Justificación.....	52
6.4 Objetivos.....	52
6.4.1 Objetivo General.....	52
6.4.2 Objetivos Específicos.....	52
6.5 Análisis de factibilidad.....	53
6.6 Fundamentación.....	53
6.7 Descripción de la propuesta.....	58
6.8 Metodología y Modelo Operativo.....	65
6.9 Marco Administrativo.....	66
6.10 Previsión de la evaluación.....	67
Bibliografía.....	68
Linkografía.....	69
Anexos 1.....	70

Índice de cuadros y gráficos:

CUADRO	PÁGINA
Cuadro N° 1: Población y muestra	30
Cuadro N° 2: Operacionalización Variable Independiente	30
Cuadro N° 3: Operacionalización Variable Dependiente	31
Cuadro N° 4: Recolección de la información	33
Cuadro N° 5: Los juegos virtuales.....	35
Cuadro N° 6: Utilización de la tecnología.....	36
Cuadro N° 7: Importancia del uso de juegos virtuales	37
Cuadro N° 8: Los juegos virtuales favorecen la concentración.....	38
Cuadro N° 9: Capacidad de solucionar problemas.....	39
Cuadro N° 10: Juegos virtuales como herramienta	40
Cuadro N° 11: Autoridades han tratado sobre el tema	41
Cuadro N° 12: Desarrollo intelectual de los niños	42
Cuadro N° 13: Frecuencia observada en los padres de familia	45
Cuadro N° 14: Frecuencia esperada en los padres de familia	45
Cuadro N° 15 Cálculo del chi-cuadrado (χ^2).....	46
Cuadro N° 16: Costo de la propuesta	50
Cuadro N° 17: Metodología y Modelo Operativo	65
Cuadro N° 18: Evaluación de la propuesta.....	67

GRÁFICOS	PÁGINA
Gráfico N° 1: Árbol del Problema.....	5
Gráfico N° 2: Red de inclusión.....	14
Gráfico N° 3: Los juegos virtuales.....	35
Gráfico N° 4: Utilización de la tecnología.....	36
Gráfico N° 5: Importancia del uso de juegos virtuales.....	37
Gráfico N° 6: Los juegos virtuales favorecen la concentración...	38
Gráfico N° 7: Capacidad de solucionar problemas.....	39
Gráfico N° 8: Juegos virtuales como herramienta.....	40
Gráfico N° 9: Autoridades han tratado sobre el tema.....	41
Gráfico N° 10: Desarrollo intelectual de los niños.....	42
Gráfico N° 11: Chi-cuadrado tabular y calcular.....	47

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: La actividad lúdica virtual y su incidencia en el desarrollo intelectual de los niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

AUTORA: Ana del Pilar Olmedo Medina

TUTOR: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora.

Resumen: Los juegos son una manera de acercar los conocimientos que los niños no ven en la vida diaria. Significa usar el medio más atractivo para ellos, en lugar de tratar de convencerlos con los mecanismos tradicionales de educación. Cuando se debe hablar de estos temas con los niños hay que ir al medio de ellos y desde allí generar los contenidos que deben girar en torno a lo lúdico y lo gráfico que es lo que a ellos les atrae.

En este contexto, el uso de juegos virtuales que sirvan para desarrollar la inteligencia buscan representar la realidad de una forma más familiar para los niños y enlazarlos a un mundo que les es desconocido. Es por ello que los conceptos se los debe trabajar en situaciones más cotidianas y que ellos conocen.

Mientras más se parezcan los elementos a su realidad es mucho mejor porque habrá mayor cantidad de elementos con los que se identifiquen.

Para utilizar esta herramienta en clase se debe considerar la oportunidad, es decir que no se los utilice para llenar una hora de clase, sino para apoyar al objetivo propuesto; la pertinencia – que sean alusivos a lo que se esté tratando – y la claridad en cómo se vinculan con el tema. Se trata de jugar para conocer qué está pasando y con esta curiosidad ir al trabajo en clase.

Para que el proyecto tenga mayor éxito en su aplicación, hay que tomar en cuenta que los entornos abstractos, mucho texto para leer o niveles muy difíciles de pasar son factores que aburren a los niños cuando se trata de juegos virtuales. Por ello, la interfaz debe ser clara e intuitiva y es mejor cuando un personaje les dice qué deben hacer en lugar de un mensaje de texto.

Este estudio es totalmente perfectible, ya que por medio del juego y la diversión el niño puede aprender muchas cosas y desarrollar su intelecto mediante la capacidad de observación, la exigencia en el nivel de perseverancia y la posibilidad de tomar y enfrentar retos.

Palabras Clave: lúdico, virtual, inteligencia, desarrollo, juegos, herramientas, estrategias, habilidades, destrezas, motricidad.

Introducción

El tema que se investigó es: “La actividad lúdica virtual y su incidencia en el desarrollo intelectual de los niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz” del cantón Ambato provincia de Tungurahua”. Su importancia radica en que mediante la investigación se lograron recopilar juegos virtuales apropiados para el desarrollo intelectual.

Está estructurada por capítulos. El Capítulo I denominado EL PROBLEMA contiene: Contextualización, Análisis Crítico, Prognosis, Formulación del Problema, Interrogantes de la Investigación, Delimitación de la Investigación, Justificación y Objetivos. Aquí se sintetiza el trabajo investigativo y se vinculan las variables que han de vertebrar el proceso de investigación.

El Capítulo II llamado MARCO TEÓRICO se estructura con los Antecedentes de la Investigación, Fundamentaciones, Red de Inclusiones Conceptuales o Categorías Fundamentales, Hipótesis y Señalamiento de Variables. En esta parte de la investigación se determina la orientación filosófica que guiará la investigación, además de construir la fundamentación científica del problema.

En el Capítulo III de METODOLOGÍA que trata acerca de cómo y con qué se va a investigar tenemos la Modalidad Básica de la Investigación, Nivel o Tipo de Investigación, Población y Muestra, Operacionalización de Variables, Plan para la recolección de la información, Plan de procesamiento de la información, Análisis e Interpretación de resultados.

En el Capítulo IV llamado ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS sirve para verificar o rechazar la hipótesis planteada y consta de lo siguiente: Análisis de los Resultados, Interpretación de Datos y Verificación de Hipótesis.

En el Capítulo V se establecen las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES de acuerdo a los resultados mostrados en el capítulo anterior en el que se interpretaron los resultados.

El capítulo VI corresponde a la PROPUESTA y consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación, Modelo Operativo y Previsión de la Evaluación. Aquí se presenta una alternativa de solución al problema planteado durante la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. 1. Tema

“LA ACTIVIDAD LÚDICA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “HUMBERTO ALBORNOZ” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2. Planteamiento del problema.

1.2.1. Contextualización.

El actual empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC's) ha modificado a nivel mundial las capacidades y conductas no solo de las personas adultas sino también de niños quienes al nacer en esta época marcada por los vertiginosos cambios, se han adaptado a ellos de una manera que no deja de resultar sorprendente porque lo que en muchas ocasiones a los adultos les resulta complicado de aprender, para los infantes es un verdadero “juego de niños”. Es por ello que José Carpio Ibañez (2008), manifiesta que “es innegable la repercusión que ha tenido la introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, debido sobre todo a factores tales como la facilidad y la inmediatez con que las personas se apropian de éstos”, (pag 166).

A nivel de Ecuador, según una encuesta efectuada en enero de 2009 por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), el uso de herramientas informáticas en los centros de educación básica registra un ascenso del 11% en comparación con el año anterior cuyo crecimiento fue de un 7%. Sin embargo, lo fundamental aquí no es la disponibilidad tecnológica sino al uso apropiado que se haga de ella durante el proceso enseñanza – aprendizaje ya que también debe atenderse a las características de otros elementos del proceso formativo e instructivo y en especial al usuario de estas herramientas, que en este caso es la niñez, que debe ser estimulada para que desde las edades más tempranas y de una forma que les resulte entretenida, hagan uso de éstas tecnologías que ya son parte de la vida cotidiana.

En la provincia de Tungurahua, y específicamente en el primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz”, se ha constatado mediante observación personal realizada en las instalaciones del plantel, y a través de conversaciones sostenidas con autoridades y docentes de la institución, que el acceso a internet y el uso de juegos virtuales que ayuden al desarrollo de la inteligencia es casi nulo. Al respecto, Mario Miranda, director de la Facultad de Sistemas de la Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI), al ser consultado sobre el particular, sostiene que “esto se debe a la falta de apoyo financiero que, por lo general, no existe por parte de los gobiernos de turno para implementar las nuevas tecnologías en la educación fiscal del país y no se ha hecho nada por la educación inicial que es la que necesita en mayor medida de este apoyo ya que en los primeros años de vida es donde se adquieren la mayoría de los conocimientos, habilidades y destrezas que acompañarán a las personas durante su vida”.

1.2.2 Análisis Crítico

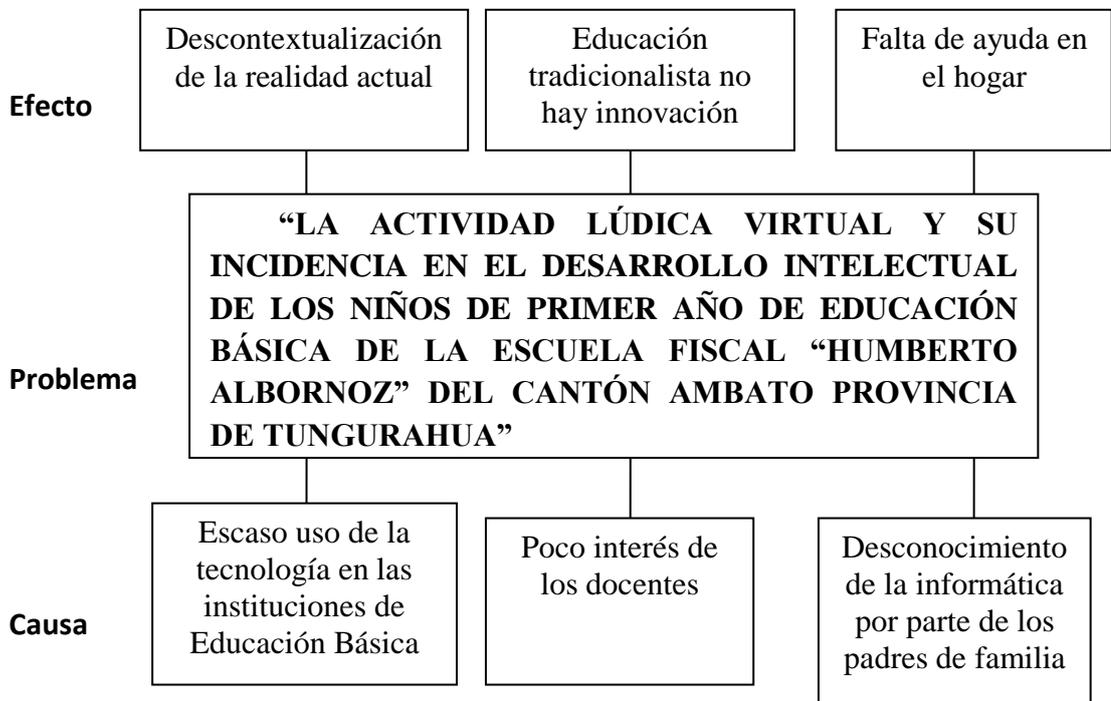


Gráfico N.- 1 Árbol de Problemas
Elaborado por: Ana Olmedo

La escasa tecnología con que cuentan algunas instituciones educativas, sobre todo fiscales, las aísla de importantes conocimientos que podrían ser adquiridos mediante el uso de este tipo de herramientas, y por otro lado puede llegar a descontextualizar a las personas que no se actualizan para estar a la par con la tecnología y su siempre cambiante entorno.

Otro de los elementos importantes que se debe tener en cuenta es que si los niños dependen únicamente de un profesorado que debido a su práctica docente tradicional muestra poco o ningún interés para la adquisición de los saberes y conocimientos relativos a las áreas tecnológicas que les permitan aplicar, como en el caso de este estudio, juegos virtuales que promuevan el desarrollo de la inteligencia de los educandos, el desenvolvimiento de éstos últimos podría tornarse insuficiente en un mundo globalizado como el que se vive actualmente.

Por otra parte, los padres de familia o representantes - en su mayoría- no poseen en sus hogares este tipo de herramientas tecnológicas orientadas al desarrollo de la inteligencia de sus representados y, en caso de tenerlas, muchos de ellos desconocen su manejo y utilización por lo que no pueden prestar ayuda a sus hijos en el empleo de las mismas.

1.2.3 Prognosis.

De persistir la no aplicación de herramientas tecnológicas que promuevan la actividad lúdica virtual como medio para desarrollar la inteligencia, podría tenerse como resultado niños de 1er. Año de Educación Básica cuyo rendimiento académico se verá afectado durante el proceso enseñanza – aprendizaje que continuará siendo tradicional y colocará a éstos niños en una situación de desventaja frente a otros de su edad.

De no existir preocupación por parte de autoridades, docentes y padres de familia para solucionar el problema, esto podría provocar en el futuro de los niños una marcada diferencia con respecto a quienes sí hayan utilizado éstas herramientas como material didáctico coadyuvante para promover el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños.

De no utilizarse el juego virtual para potenciar el desarrollo intelectual de los niños es posible que éstos no ejerciten en su totalidad la exploración y la imaginación, perjudicando de esta forma la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que les permitan desenvolverse de una mejor manera.

1.1.1. Formulación del problema.

¿Cómo influye la actividad lúdica virtual en el desarrollo intelectual de los niños de 1er. Año de Educación Básica de la Escuela “Humberto Albornoz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua?

1.1.2. Preguntas directrices.

- ¿Qué es la actividad lúdica virtual?
- ¿Cómo afecta a los niños la falta de actividad lúdica virtual?
- ¿Por qué los profesores no incluyen en su actividad docente juegos virtuales de integración?
- ¿Qué clase de juegos virtuales necesitan los niños según su edad?
- ¿Qué conocen los padres de familia sobre la aplicación de los juegos virtuales en la educación?
- ¿Cómo se puede ayudar a los padres y maestros a integrarse en los juegos virtuales?
- ¿Los padres de familia saben qué juegos virtuales son buenos para el desarrollo intelectual de niños?
- ¿Qué tan importante es la actividad lúdica virtual para el desarrollo intelectual de la niñez?
- ¿Cómo aprovechar la actividad lúdica virtual en la escuela para el desarrollo intelectual del niño?
- ¿Qué hacer para que el profesorado aplique las actividades lúdicas virtuales en el proceso educativo?
- ¿Cómo se pueden aplicar juegos virtuales en la educación?
- ¿Qué juegos virtuales pueden ser aplicados en la educación?
- ¿De qué manera el jugar ayuda al niño en el desarrollo intelectual?

1.1.3. Delimitación.

Delimitación de la investigación

Campo: Educación Básica

Área: NTIC's

Aspecto: Actividad lúdica virtual

Delimitación Espacial

La investigación se realizará en los espacios físicos de la escuela fiscal Humberto Albornoz de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal

La investigación se desarrollará durante el período julio 2011 - enero 2012.

Delimitación Conceptual

Desarrollo intelectual y Actividad lúdica virtual

Unidades de Observación

- Niños de 1er. Año de Educación Básica
- Docentes

1.2. Justificación.

La presente investigación es de **interés** porque permitirá relacionar el desarrollo intelectual de los niños a través de la actividad lúdica virtual lo que ayudará a percibir de una mejor manera la forma en que se desarrolla el proceso

educativo de niños, sus fases y los posibles errores que pueden darse en dicho proceso.

El trabajo de investigación tiene **importancia** porque se buscará establecer un adecuado manejo de las actividades lúdicas virtuales como soporte para desarrollar de mejor manera la inteligencia de los niños en el accionar diario de una institución.

La actividad investigativa será de **utilidad** teórica porque se utilizará bibliografía actualizada y especializada para el tema. Por otra parte, tendrá utilidad **práctica** porque se planteará una alternativa de solución al problema investigado.

Además existe **factibilidad** de realizar la investigación porque se dispone de bibliografía suficiente, recursos tecnológicos y económicos necesarios, conocimientos y experiencia sobre el tema a investigar, acceso a la información y apoyo de los docentes para realizar esta tarea de la mejor manera.

Este trabajo producirá un **impacto** al proceso de enseñanza – aprendizaje ya que al tener como actividad importante el juego le ayudará en su creatividad e imaginación, que conduce al desarrollo intelectual y además contribuirá con la misión y visión de la escuela Humberto Albornoz en las que se manifiesta que es una institución que brinda una formación íntegra a los niños que en ella se educan.

Este trabajo es **original**, porque no se han realizado trabajos anteriores sobre este tema, y el contexto en el que se lo aplica es específico para una institución educativa.

Los **beneficiarios** de esta investigación serán directamente los estudiantes, porque a través de este trabajo se hará uso de la tecnología en las actividades

lúdicas virtuales de forma tal que la labor de aprendizaje de los niños se torne divertida y agradable.

1.3.Objetivos.

1.3.1. General.

- Investigar la relación entre la actividad lúdica virtual y el desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

1.3.2. Específicos.

- Determinar los tipos de actividades lúdicas virtuales en la Educación Básica.
- Comprobar la actividad lúdica virtual en el desarrollo intelectual del niño.
- Elaborar un CD de juegos virtuales para su utilización en actividades lúdicas que permitan definir un mejor desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.

Luego de haber revisado en la Biblioteca de la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Ambato se encuentra que existen algunas investigaciones afines.

La investigación desarrollada por: Montero Fonseca Natalia del Rocío “La Actividad Lúdica y su incidencia en la Expresión Corporal de los niños, as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Manuela de Echandía” del Cantón Guaranda, provincia de Bolívar en el período noviembre 2009 – marzo 2010, llega a las siguientes conclusiones:

- La mayoría de maestras y maestros utilizan en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.
- La mayoría de los niños no ha desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensoria motriz, la expresión gestual.
- Las maestras y maestros no cuentan con una guía sobre actividades lúdicas apropiadas para desarrollar la expresión corporal de los niños.

Si bien es cierto que la actividad lúdica contribuye en gran manera al desarrollo de la expresión corporal de los niños, esto no quiere decir que sea el único

aspecto que los pueda beneficiar ya que mediante el juego también aprenden otras habilidades como la socialización y el descubrimiento que lo realizan por sí solos y que aunque es el que más tiempo les lleva, es el que de mejor manera se presta para fijar el conocimiento.

Ortega Lema Elizabeth Ortencia presenta un estudio sobre “Las actividades lúdicas y el aprendizaje en los niños del primero, segundo, y tercer año de educación básica de la Escuela “Vicente Solano” del Cantón Sigchos 2009 -2010, en la que concluye:

- Las actividades lúdicas si influyen en el inter-aprendizaje.
- Los maestros a veces utilizan actividades lúdicas para enseñar
- Los niños se sienten contentos cuando los maestros aplican las actividades lúdicas en el inter-aprendizaje.
- A los niños les gusta aprender a través de la actividad lúdica
- Se aprende más fácil a través de las actividades lúdicas.

Ya que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, es importante aplicarlo de forma tal que a los niños les resulte atractivo, novedoso e interesante y es precisamente ahí donde entra en escena la aplicación de el presente trabajo investigativo que propone el uso de las actividades lúdicas virtuales por parte del profesorado de la escuela fiscal “Humberto Albornoz” de forma tal que dichas actividades se conviertan en una herramienta que les permita potencializar el desarrollo intelectual de sus educandos.

2.2. Fundamentación Filosófica.

El presente trabajo de investigación se apoya en la orientación del paradigma Crítico propositivo y Constructivista, cuyo aporte es de todos, sin escatimar esfuerzos, para crear una capacidad inmediata en cada ser humano, el de ser

gestionadores de sus propios descubrimientos y aprendizajes, que les permite adoptar seguridad en sus procedimientos y avanzar cada día en su camino, al conocimiento nuevo con autonomía y suficiencia considerando una interacción transformadora y comprometida con los valores.

Se trata de crear un nuevo mundo que no afecte el futuro y mantenga las necesidades presentes adquiriendo significado en cada acción que genera el ser humano.

2.3. Fundamentación Legal

Esta investigación se fundamenta en la Constitución aprobada en el 2008 que en la parte correspondiente a la sección quinta, en su artículo 44 señala lo siguiente:

- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.
- Los niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Se fundamenta también en el artículo 7 de la Declaración de los Derechos del Niño:

- Art. 7. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Como se puede observar en los dos artículos mencionados, hay que procurar el desarrollo integral del niño, lo que obviamente abarca a su desarrollo intelectual, sin dejar de lado el disfrute que éste pueda tener a través del juego y la recreación que estén orientados hacia los fines perseguidos por la educación.

2.4. Categorías fundamentales

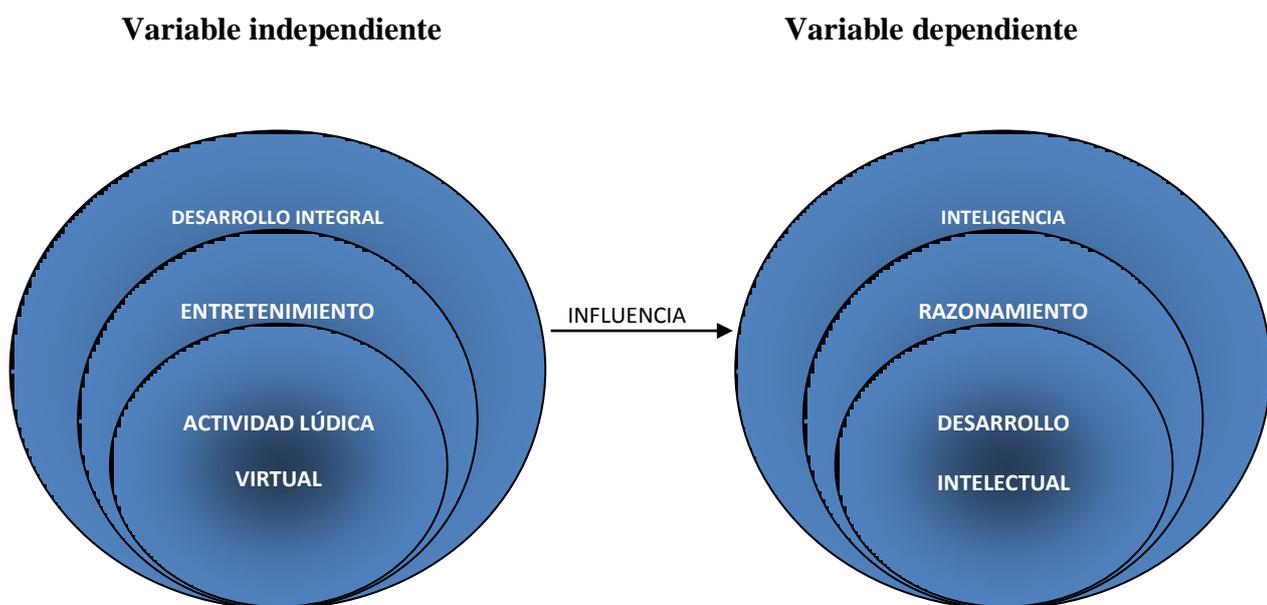


Gráfico N.- 2 Red de Inclusiones Conceptuales

Elaborado por: Ana Olmedo

Categorías de la Variable Independiente

2.4.1 Desarrollo integral

El ambiente ideal para el desarrollo adecuado de estos elementos es aquel que brinde armonía y afecto entre los integrantes de la familia. Hoy en día se sabe que el tipo relación que exista entre los padres y el niño va influenciar en el comportamiento y en la personalidad del menor. Por ejemplo, si los padres demuestran actitudes y conductas rígidas, autoritarias y violentas es casi seguro que los hijos se muestren tímidos, retraídos, inseguros o rebeldes y agresivos; un ambiente donde se perciba violencia y discusiones entre los integrantes se convertirán en factores que desencadenen problemas tanto en la conducta, el rendimiento académico como en el desarrollo emocional y social de los niños. Por el contrario, las personas seguras, espontáneas son aquellas que se les ha brindado la oportunidad de expresarse, de decidir y desarrollarse en un clima de afecto, confianza y armonía.

Los valores son otros patrones de conducta y actitudes que se forman en el niño desde edades muy tempranas. La solidaridad, el respeto, la tolerancia son valores que surgen en el seno familiar, el niño observa de sus padres y aprende de sus conductas, si percibe que son solidarios, ayudan a los demás o que cumplen con sus responsabilidades, ellos asimilarán estos patrones y hará que formen parte de su actuar diario . En la escuela esto sólo se reforzará puesto que la familia es y siempre ha sido el principal agente educativo en la vida del niño.

Clasificación del desarrollo integral

Corporal. Estimula e incrementa sus habilidades motoras que le permiten posteriormente practicar algún deporte y comunicarse con el mundo a través de su cuerpo. Interioriza su esquema corporal y afianza la construcción de su identidad.

Socio afectivo. Afianza su personalidad, autonomía y autoestima, además de sus relaciones interpersonales. Inicia su formación en un ambiente de afectividad.

Comunicativa. Expresa sus conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad. Desarrolla su espíritu investigativo, productividad y capacidad de exposición.

Cognitiva. Desarrolla procesos cognitivos básicos de atención, concentración y memoria. Desarrolla sus competencias a nivel oral y auditivo en el idioma inglés a través de las diferentes aéreas.

Ética espiritual. Vivencia situaciones que fomentan el respeto, el compañerismo, la solidaridad y la colaboración. Favorecen en nuestros alumnos valores que le permiten vivir en comunidad.

Estética. Favorece su creatividad e imaginación. Promueve el sentido estético a través de la apreciación y respeto por sus producciones y las de su entorno.

2.4.2 Entretenimiento

El entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. La industria que proporciona entretenimiento es la llamada industria del entretenimiento.

El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender.

Clasificación de entretenimiento

Niñez temprana

Contenido apropiado para niños mayores de 3 años. Los juegos con esta clasificación no contienen material inapropiado para menores de edad.

Cualquier edad

Su contenido es apropiado para personas de 6 años en adelante. Los juegos clasificados “aptos para todos” pueden contener un poco de violencia, así como un lenguaje crudo.

Adolescente

Su contenido es apropiado para personas mayores de 13 años. Los juegos con esta clasificación pueden contener violencia, lenguaje y/o temas fuertes para menores de edad.

Maduro

Su contenido es apropiado para personas mayores de 17 años. Los juegos clasificados «Mature» pueden tratar temas sexuales y/o presentar un lenguaje y violencia fuertes.

2.4.3 Actividad lúdica virtual

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en

su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda jugar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las

criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad con las siguientes características:

- Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia

con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la

psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad.

Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

Como sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas

enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Una clasificación del juego es la siguiente:

Simulacro o imitación.- Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como : “que yo era”, “yo soy”.

Destreza física.- Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y tener la destreza de no ser encantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar, y otros. En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.

Estrategia.- Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros, hay que destacar que este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

Azar.- El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorable para ganar ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

Juegos Virtuales: Los que se realizan con la interacción entre los seres humanos y los ordenadores personales.

Es precisamente este último tipo de juegos el que está alcanzando grandes niveles de popularidad a nivel mundial, debido sobre todo a la incesante expansión de las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y a la facilidad con que la niñez se adapta a ellas.

Etimológicamente la palabra “virtual” proviene de *virtus* que se podría traducir como fuerza/potencia y es la que se encuentra de trasfondo en la explicación que Pierre Lévy hace acerca de lo virtual emparejándolo con la idea de *actualización*. La virtual sería una fuerza inagotable que se hace y rehace incesantemente. Para Lévy lo virtual no sería lo opuesto a lo real sino otra cara de lo real, ya que “no se trata de elegir entre la nostalgia de un real fechado y un virtual amenazante o excitante, sino entre diferentes concepciones de lo virtual”.

En este sentido, la niñez adopta las actividades lúdicas virtuales no como a lo mejor pueden percibirla los adultos, sino como una parte más de sus vidas cotidianas.

Categorías de la Variable dependiente:

2.4.4 Inteligencia

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos para resolver una determinada situación. Si se indaga un poco en la etimología de la propia palabra se ve que proviene del latino *inteligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger). Por lo que se deduce que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se brindan para resolver un problema.

- **Inteligencia Lógica-Matemática:** Es la habilidad que tienen los seres humanos para resolver problemas tanto lógicos como matemáticos. Comprende las capacidades necesarias para manejar operaciones matemáticas y razonar

correctamente. El procesamiento aritmético, lógico, razonado, va ligado a ella.

- **Inteligencia Lingüística-Verbal:** Es la fluidez que posee una persona en el uso de la palabra. Se basa en la destreza en la utilización del lenguaje, haciendo hincapié en el significado de las palabras, su orden sintáctico, sus sonidos, etc. Esta inteligencia capacita a las personas para escribir poemas, historias, etc.
- **Inteligencia Visual-Espacial:** Es la habilidad de crear un modelo mental de formas, colores, texturas, etc. y está ligada a la imaginación. Una persona con alta inteligencia visual está capacitada para transformar lo que crea en su mente en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico. Esta inteligencia capacita a las personas para crear diseños, cuadros, diagramas y construir cosas.
- **Inteligencia Corporal-Cinética:** Es la habilidad para controlar los movimientos de todo el cuerpo para realizar actividades físicas. Se usa para efectuar actividades como deportes, que requiere coordinación y ritmo controlado.
- **Inteligencia Musical:** Es la habilidad que permite crear sonidos, ritmos y melodías. Sirve para crear sonidos nuevos para expresar emociones y sentimientos a través de la música.
- **Inteligencia Interpersonal:** Consiste en relacionarse y comprender a otras personas. Incluye las habilidades para mostrar expresiones faciales, controlar la voz y expresar gestos en determinadas ocasiones. También abarca las capacidades para percibir la afectividad de las personas.
- **Inteligencia Intrapersonal:** Está determinada por la conciencia. Entender lo que cada uno hace en su interior y valorar sus propias acciones.

- **Inteligencia Naturalista:** Consiste en el entendimiento del entorno natural y la observación científica de la naturaleza como la biología, geología o astronomía.

2.4.5 Razonamiento

En sentido amplio, se entiende por razonamiento a la facultad humana que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos. En sentido más restringido se puede hablar de diferentes tipos de razonamiento:

El razonamiento argumentativo en tanto actividad mental se corresponde con la actividad lingüística de argumentar. En otras palabras, un argumento es la expresión lingüística de un razonamiento.

El razonamiento lógico o causal es un proceso de lógica mediante la cual, partiendo de uno o más juicios, se deriva la validez, la posibilidad o la falsedad de otro juicio distinto. El estudio de los argumentos corresponde a la lógica, de modo que a ella también le corresponde indirectamente el estudio del razonamiento. Por lo general, los juicios en que se basa un razonamiento expresan conocimientos ya adquiridos o, por lo menos, postulados como hipótesis.

2.4.6 Desarrollo intelectual

Hablar de desarrollo intelectual es adentrarse a una concepción primordial del ser humano, ya que somos, hacemos y vivimos en base al resultado de este, que en realidad no es resultado puesto que el ser humano siempre tiene la capacidad de hacer crecer su intelecto sin importar la edad, es cierto que los primeros años de vida son los de mejor percepción y capacidad para aprender, pero no son los únicos, ya que la capacidad del cerebro nunca es utilizada por

completo. Contar con una estimulación desde pequeños en el desarrollo intelectual permite al niño adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y hábitos, en todo el transcurso de su vida, en el momento de desarrollar esta capacidad cada persona tiene la posibilidad de adaptarse fácilmente a los cambios científicos y técnicos que evolucionan cada día

2.5. Hipótesis

¿La actividad lúdica virtual incide en el desarrollo intelectual de los niños de 1er. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Humberto Albornoz” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua?

2.6. Señalamiento de variables de la hipótesis

- Variable Independiente: Actividad lúdica virtual
- Variable dependiente: Desarrollo intelectual

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque

La presente investigación hace énfasis tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo porque recopilará información numérica y estadística orientada hacia una realidad dinámica que pone énfasis en el proceso y porque analizará cualidades y comportamientos que serán interpretados con carácter crítico a la luz del marco teórico con una finalidad de identificación de potencialidades de cambio y acción social en visión de la totalidad buscando las causas y la explicación de los hechos que estudia por medio de una orientación a la comprobación de la hipótesis.

3.2. Modalidad básica de la investigación

Investigación de campo Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Investigación documental-bibliográfica Tiene el propósito de detectar, ampliar, y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias).

3.3. Nivel o tipo de investigación

Explorativo La investigación tiene un nivel explorativo porque permite utilizar una metodología más flexible, da mayor amplitud y dispersión y parte de un estudio poco estructurado

Sus objetivos son:

- Desarrollar nuevos métodos
- Generar hipótesis
- Reconocer variables de interés investigativo
- Sondar un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular

Descriptiva Porque permite predicciones rudimentarias, se basa en una medición precisa, requiere de conocimientos suficientes sobre el tema y porque muchas investigaciones de este nivel tienen interés de acción social

Sus objetivos son:

- Comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras
- Clasificar elementos y estructuras, modelos de comportamiento, según ciertos criterios
- Caracterizar una comunidad
- Distribuir datos de variables consideradas aisladamente

Asociación de variables porque permite predicciones estructuradas en base a un análisis de correlación y la correspondiente medición de relaciones entre variables en los mismos sujetos de un contexto determinado

Sus objetivos son:

- Evaluar las variaciones de comportamiento de una variable en función de variaciones de otra variable
- Medir el grado de relación entre variables
- Determinar tendencias (modelos de comportamiento mayoritario)

3.4. Población y muestra

- **Población.**

El universo de estudio de esta investigación es limitado por lo que se trabajará con toda la población constituida por los 30 padres de familia del 1er. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Humberto Albornoz” de Ambato durante el periodo 2011 -2012.

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Padres de familia	30
Total encuestados	30

Cuadro N.- 1 Población y Muestra

Elaborado por: Ana Olmedo

3.5. Operacionalización de variables

- **Variable independiente:** Actividad lúdica virtual

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Son juegos virtuales que permiten al niño desarrollar su inteligencia, desarrollo de sus habilidades y	Desarrollo de: Inteligencia Capacidades	Memoria Motricidad fina Manejo de la tecnología	-¿Cree Usted que la utilización de juegos virtuales ayudaran	Encuesta Cuestionario

capacidades y al mismo tiempo entretenerse y socializar.	Habilidades Entretener Socializar	Compañerismo o Relajarse	al desarrollo intelectual del niño? SI o NO ¿Favorece al niño la utilización de la tecnología? ? SI o NO -¿Es importante que los profesores utilicen los juegos virtuales para la enseñanza aprendizaje del niño? SI o NO	
--	---	--------------------------------	--	--

Cuadro N.- 2 Operacionalización Variable Independiente

Elaborado por: Ana Olmedo

- **Variable dependiente:** Desarrollo intelectual

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Es aquella que se dedica al estudio y aprende por sí mismo y le ayuda a resolver problemas que se le presentan	Estudia y Aprende	Concentración Descubrir	-Considera Ud. qué es importante la concentración del niño?	Encuesta Cuestionario

a diario			SI o NO	
	Resolver Problemas	Ejercicios Dar respuesta	-Cree ud. que los niños son capaces de solucionar problemas? SI o NO	
			-Considera usted que los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños? SI o NO	

Cuadro N.- 3 Operacionalización Variable dependiente

Elaborado por: Ana Olmedo

3.6. Recolección de información

Para la recolección de datos se han diseñado estrategias metodológicas basadas en los objetivos del presente trabajo de investigación para construir y adquirir la información requerida apoyado en el paradigma crítico propositivo.

Se han definido las personas y los ambientes en los que van a ser investigados y gracias a ellos se ha trazado una entrevista que en primera instancia

será aplicada como una prueba piloto con un número significativo de la población para validar el resultado.

Además se tiene previsto realizar entrevistas a las autoridades de la escuela fiscal Humberto Albornoz, para lo cual se cuenta con la guía de entrevista e inventario de interés necesario para ejecutar estos recursos.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	-Para conocer el desarrollo intelectual que propician las actividades lúdicas
¿De qué personas u objetos?	-De padres de familia
¿Sobre qué aspectos?	-Tipos de juegos virtuales
¿Quién? ¿Quiénes?	-Ana Olmedo
¿Cuándo?	-Septiembre 2011
¿Dónde?	-Escuela Fiscal “Humberto Albornoz”
¿Cuántas veces?	-Dos
¿Qué Técnicas de recolección?	-Encuesta
¿Con qué?	-Cuestionario
¿En qué situación?	-En la primera reunión de padres de familia

Cuadro N.- 4 Plan para la Recolección de Información

Elaborado por: Ana Olmedo

3.7. Procedimiento y análisis

Los datos recogidos (datos en bruto) se transforman siguiendo los procedimientos detallados a continuación:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de información defectuosa contradictoria, incompleta y no pertinente.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación en caso de ser necesario.

- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis
- Manejo de información (Reajuste de cuadro con casillas o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones
- Interpretación de los resultados, con el apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente
- Estudios estadísticos de datos para representación de resultados con la aplicación del chi cuadrado para la respectiva verificación de la hipótesis planteada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De la encuesta dirigida a Padres y/o Madres de Familia del primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz” se obtienen los siguientes resultados:

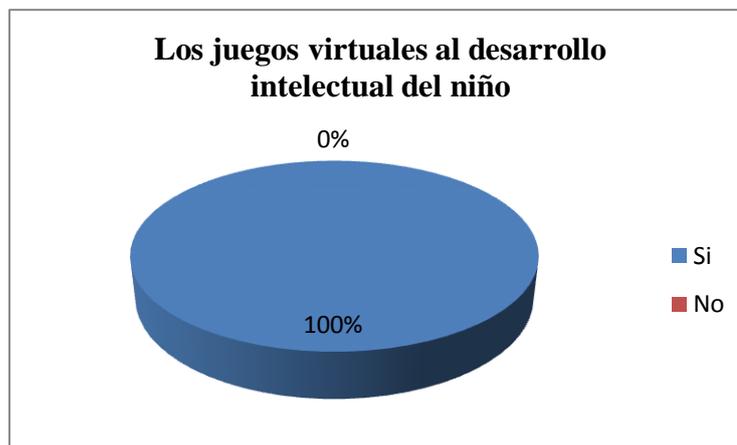
Pregunta N. 1: ¿Cree usted que la utilización de juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño?

Cuadro No. 5 Los juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño

Elaborado por: Ana Olmedo

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100
No	0	0
Total:	30	100%

Gráfico No. 3:



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que la totalidad de padres de familia o representantes, es decir el 100% consideran que la utilización de juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño.

Interpretación

Actualmente los juegos virtuales han dejado de tener la estigmatización que pesaba sobre ellos y ya no son mal vistos, sino que al contrario se los considera como una herramienta que puede ayudar al desarrollo intelectual del niño, siempre y cuando sean bien utilizados.

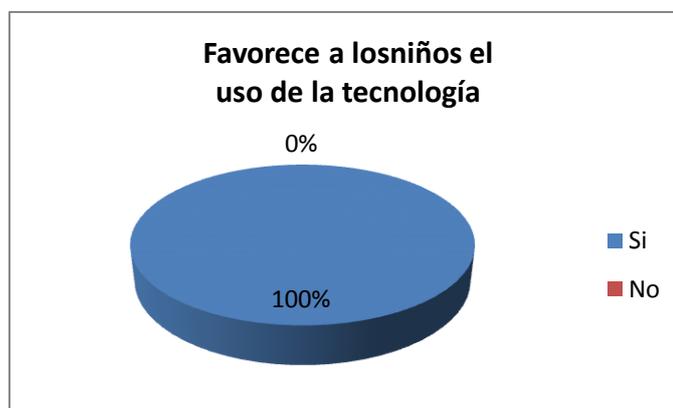
Pregunta N. 2: ¿Favorece al niño la utilización de la tecnología?

Cuadro No. 6: Consideran que la utilización de la tecnología favorece al niño

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100
No	0	0
Total:	30	100%

Elaborado por: Ana Olmedo

Gráfico No. 4



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que los 30 padres de familia o representantes, es decir el 100% consideran que la utilización de la tecnología favorece al niño.

Interpretación

La tecnología sigue avanzando de manera acelerada y actualmente los padres de familia están conscientes de que sus hijos no pueden quedarse rezagados en este aspecto.

Pregunta N. 3: ¿Considera usted importante que el profesorado utilice los juegos virtuales para el proceso enseñanza – aprendizaje del niño?

Cuadro N. 7 Es importante que el profesorado utilice los juegos virtuales para el proceso enseñanza – aprendizaje del niño

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	87%
No	04	13%
Total:	30	100%

Elaborado por: Ana Olmedo

Gráfico No. 5:



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que 26 de padres de familia o representantes que constituyen un 87% consideran importante que el profesorado utilice los juegos virtuales para el proceso enseñanza – aprendizaje del niño, mientras que 4 de ellos que conforman un 13% opinan lo contrario.

Interpretación

Los maestros y maestras deben hacerse eco del llamado actual de ir a la par con las nuevas tecnologías y empezar a utilizar en mayor medida las mismas.

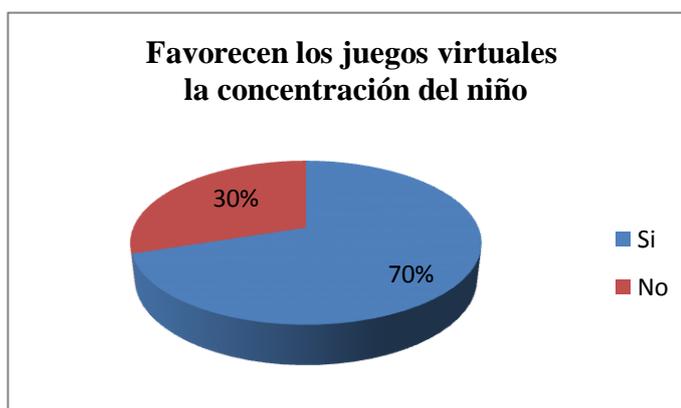
Pregunta N. 4: ¿Considera usted que los juegos virtuales favorecen la concentración del niño?

Cuadro No. 8: Los juegos virtuales favorecen la concentración del niño

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	70%
No	09	30%
Total:	30	100%

Elaborado por: Ana Olmedo

Gráfico No. 6



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se concluye que 21 de los padres de familia o representantes, es decir el 70% consideran que los juegos virtuales favorecen la concentración del niño. Los restantes 9 padres de familia que conforman el 30% no lo creen así.

Interpretación

La actividad lúdica de los niños en la actualidad, no es la tradicional de hace años atrás puesto que desde las más tempranas edades ellos están en contacto directo con la tecnología y es debido a eso que hasta la forma de jugar ha cambiado, dando paso a los denominados juegos virtuales que son vistos por los padres de familia como favorecedores de la concentración del niño.

Pregunta N. 5: ¿Cree usted que los niños mejorarán su capacidad de solucionar problemas mediante el uso de juegos virtuales?

Cuadro No. 9: Los niños mejorarán su capacidad de solucionar problemas mediante el uso de juegos virtuales

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	43%
No	17	57%
Total:	30	100%

Elaborado por: Ana Olmedo

Gráfico No. 7



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que 17 padres de familia o representantes que dan un 57% no creen que los niños mejorarán su capacidad de solucionar problemas mediante el uso de juegos virtuales. Los restantes 13 padres de familia que constituyen el 43% creen que sí.

Interpretación

Si bien es cierto que los juegos virtuales gozan de una mayor aceptación, no por ello son vistos únicamente con aspectos positivos, ya que al contrastar las respuestas dadas a esta pregunta se puede notar que los padres de familia no consideran a dichos juegos útiles para la solución de problemas.

Pregunta N. 6: ¿Considera usted que los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños?

Cuadro No. 10 Los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	57%
No	13	43%
Total:	30	100%

Gráfico No. 8



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que 17 padres de familia o representantes que conforman un 57% de la muestra consideran a los juegos virtuales como una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños. Los 13 restantes que conforman el 43% no lo creen así.

Interpretación

Aquí se ratifica lo indagado en la pregunta anterior en el sentido de que los juegos virtuales tienen sus pros y sus contras; y en este caso en particular no son considerados como una herramienta que les permita a los niños descubrir sus destrezas y habilidades.

Pregunta N. 7: ¿Las autoridades y docentes de la institución han hablado con los niños acerca de los juegos virtuales?

Cuadro No. 11: Han hablado las autoridades y docentes de la institución acerca de los juegos virtuales.

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	04	13%
No	26	87%
Total:	30	100%

Gráfico No. 9



Elaborado por: Ana Olmedo

Análisis

De esto se deduce que 26 padres de familia o representantes, es decir el 87% creen que las autoridades y docentes de la institución no han hablado con los niños acerca de los juegos virtuales, mientras que los 4 restantes que representan el 13% piensan que sí lo han hecho.

Interpretación

Las autoridades y padres de familia deben mantenerse actualizados e ir a la par con la tecnología para no quedarse rezagados y poder estar capacitados para tratar este tipo de temas con niños y padres de familia.

Pregunta N. 8: ¿Ha notado un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales?

Cuadro No. 12: Hay un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales.

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	80%
No	06	20%
Total:	30	100%

Gráfico No. 10



Elaborado por: Ana Olmedo.

Análisis

De esto se concluye que 24 padres de familia o representantes que constituyen el 80% han notado un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales, mientras que los otros 6 padres de familia que conforman el 20% no lo han hecho.

Interpretación

Esta inquietud es una de las que sostiene con más fuerza el propósito de la investigación ya que se refiere a la influencia de los juegos virtuales en el desarrollo de la inteligencia.

Verificación de La Hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se procede a determinar su aceptación o rechazo con el estadístico “Chi cuadrado (X^2)”, para esto se plantea la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.

H₀: La actividad lúdica virtual no incide en el desarrollo intelectual de los niños de 1er. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Humberto Albornoz” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua

H₁: La actividad lúdica virtual sí incide en el desarrollo intelectual de los niños de 1er. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Humberto Albornoz” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua

Para la verificación hipótesis se utiliza el nivel de confiabilidad de $\alpha= 0.05$

Descripción de la información

Para la comprobación de la hipótesis se toma encuesta la información obtenida de la muestra con la que se ha trabajado **n=30**

Especificaciones de estadística

En la aplicación del estadístico chi cuadrado se elabora un cuadro de contingencia de 6 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

X^2 = Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

Especificación de la Aceptación y Rechazo de la hipótesis

Se procede a determinar los grados de libertad (gl) considerando que el cuadro tiene 6 filas y 2 columnas. Por lo tanto.

$$gl = (f-1) (c-1)$$

$$gl = (6-1)(2-1)$$

$$gl = 5 \times 1$$

$$gl = 5$$

Regla de decisión

Con 5 grados de libertad y un nivel de 0.05 la tabla determina que $X^2_t = 11.07$. Por lo tanto si el $X^2_t < x^2_c$ se acepta la hipótesis alterna o caso contrario se la rechaza.

RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Frecuencias Observadas en Padres de Familia

Alternativas	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Cree usted que la utilización de juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño?	30	0	30
3. ¿Considera usted importante que el profesorado utilice los juegos virtuales para el proceso enseñanza – aprendizaje del niño?	26	4	30
4. ¿Considera usted que los juegos virtuales favorecen la concentración del niño?	21	9	30
6. ¿Considera usted que los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños?	17	13	30
7. ¿Las autoridades y docentes de la institución han hablado con los niños acerca de los juegos virtuales?	4	26	30
8. ¿Ha notado un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales?	24	6	30
SUBTOTALES	165	75	240

Cuadro No. 12: Frecuencias observadas

Elaborado por: Ana Olmedo

Frecuencias esperadas en Padres de Familia

Alternativas	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Cree usted que la utilización de juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño?	20.625	9.375	30
3. ¿Considera usted importante que el profesorado utilice los juegos virtuales para el proceso enseñanza – aprendizaje del niño?	20.625	9.375	30
4. ¿Considera usted que los juegos virtuales favorecen la concentración del niño?	20.625	9.375	30
6. ¿Considera usted que los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños?	20.625	9.375	30
7. ¿Las autoridades y docentes de la institución han hablado con los niños acerca de los juegos virtuales?	20.625	9.375	30

8. ¿Ha notado un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales?	20.625	9.375	30
SUBTOTALES	165	75	240

Cuadro No. 13: Frecuencias esperadas
Elaborado por: Ana Olmedo

Cálculo del Chi Cuadrado

Frecuencia	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
Si	30	20.625	9.375	87.89	4.26
No	0	9.375	-9.375	87.89	9.375
Si	26	20.625	5.375	28.89	1.40
No	4	9.375	-5.375	28.89	3.08
Si	21	20.625	0.375	0.14	0.006
No	9	9.375	-0.375	0.14	0.015
Si	17	20.625	-3.625	13.14	0.64
No	13	9.375	3.625	13.14	1.40
Si	4	20.625	-16.625	276.39	13.40
No	26	9.375	16.625	276.390	29.48
Si	24	20.625	3.375	11.39	0.55
No	6	9.375	-3.375	11.39	1.22
	180	180			64.83

Cuadro N.- 14: Cálculo del chi cuadrado
Elaborado por: Ana Olmedo

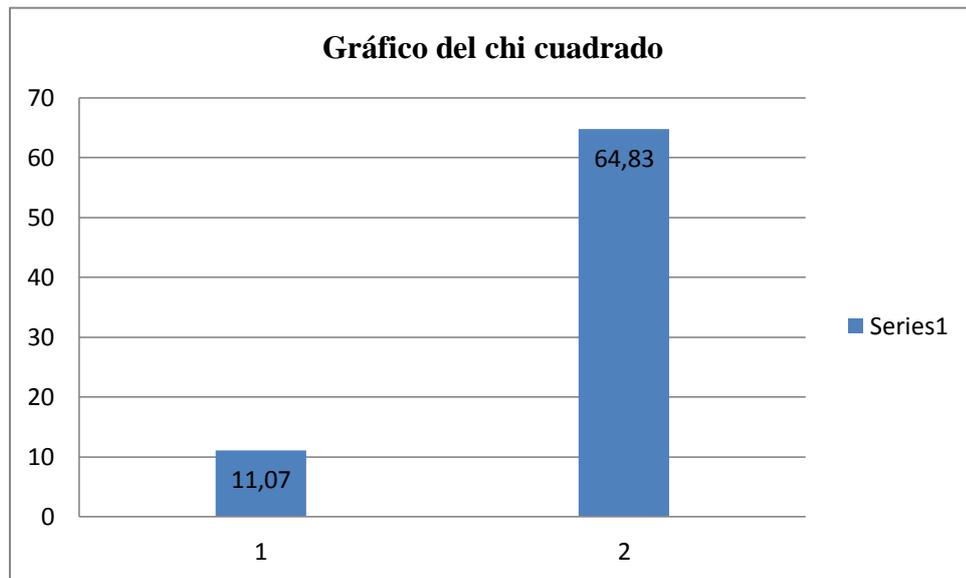


Gráfico N.- 11: Chi cuadrado

Elaborado por: Ana Olmedo

Decisión Final

Como $x^2_t = 11.07$ es menor que el $x^2_c = 64.83$ se acepta a la hipótesis alterna es decir : “La actividad lúdica virtual si incide en el desarrollo intelectual de los niños de 1er. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Humberto Albornoz” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La totalidad de padres de familia o representantes creen que sus niños se verán favorecidos cuando el uso de las actividades educativas se confabulen con tecnología.
- Según los resultados de las encuestas, se puede notar que las autoridades y docentes de la institución no hacen mención a la aplicación de juegos virtuales en la educación, sin embargo esto no significa que se desestime el uso que el profesorado pueda dar a estas herramientas en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Las personas a quienes se aplicó la encuesta consideran que los juegos virtuales ayudarán a que los niños descubran sus destrezas, habilidades y mejoren su capacidad de solucionar problemas de la vida diaria.
- Según los resultados de la última pregunta de la encuesta, se puede apreciar que ya no persiste el estigma que se tenía anteriormente en contra de los juegos virtuales, pues un gran porcentaje de los padres de familia y/o representantes dicen haber notado un mayor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan dichos juegos ya que los mismos demuestran independencia y habilidad.
- Se pudo analizar que no se aplica juegos virtuales dentro del proceso pedagógico innovador ni de formación.

Recomendaciones:

- Las autoridades y el profesorado de la institución deberían tomar en consideración la aplicación a los juegos virtuales como una estrategia didáctica en la formación integral de los niños.
- Se recomienda recoger sugerencias de personas entendidas en el tema de los juegos virtuales para elegir los mejores títulos entre ellos que sean de verdadera utilidad en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños.
- Debería establecerse un uso de temáticas y horarios que coadyuven al mejor aprovechamiento de los juegos virtuales como herramienta para el desarrollo intelectual de los niños acorde a la edad de cada niño.
- Equilibrar el uso de la tecnología en pos del desarrollo integro de los niños aprovechando la era de tecnología en la que nacen y se desarrollan los niños de hoy.
- Buscar juegos virtuales acorde a la edad, para que otros sean aplicados en el proceso enseñanza aprendizaje y de esta manera elevar su desarrollo intelectual

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título: Elaboración de un Cd de juegos virtuales para su utilización en actividades lúdicas que permitan definir un mejor desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato.

Lugar de Aplicación: Escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato ubicada en la intersección de la Avenida El Rey y Bolivariana.

Beneficiarios: Estudiantes del primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato, docentes, padres de familia y la institución.

Tiempo estimado para la ejecución:

Año lectivo 2011-2012

RUBROS DE GASTOS	COSTO TOTAL
1.- Personal De Apoyo	\$100,00 USD
2.- Adquisición de juegos virtuales	\$100,00 USD
3.- Material de escritorio	\$50,00 USD
4.- Material bibliográfico	\$10,00 USD
5.- Transporte	\$50,00 USD
6.- Transcripción del informe	\$10,00 USD
TOTAL:	\$320,00 USD

Cuadro No. 15: Costo de la propuesta
Elaborado por: Ana Olmedo

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La investigación realizada previamente mostró la necesidad de promover conjuntamente con autoridades, docentes y padres de familia una metodología adecuada para que los niños utilicen los juegos virtuales de manera tal que sean un aporte a su normal desarrollo intelectual. Para que esto pueda ser factible de realizarse, es necesario impulsar entre la niñez del grado diferentes tipos de actividades lúdicas virtuales que sean beneficiosas para ellos y comprometer a padres y madres de familia para que adquieran únicamente dichos tipos u otros que sean afines.

Un proyecto similar al planteado es “Análisis del Contenido de los videojuegos y su influencia en el proceso educativo de los niños en edad escolar”, realizada por Gavilanes Liliana y Ortiz Ana. Aquí sus autoras investigan acerca de si el contenido emitido a través de los juegos de video permiten un buen desarrollo sicomotriz de niñas y niños, llegando a determinar que es beneficioso en ese aspecto, pero que puede resultar totalmente negativo en otros.

Otra tesis es “Análisis de mensajes formativos incluidos en los videojuegos educativos y su aprovechamiento como herramienta para el proceso educacional”, realizada por Medina María Elena y Sánchez Teresa. Aquí se analiza el contenido y la producción de los mensajes que transmiten los videojuegos que han sido creados con fines educativos con la finalidad de ver si los mismos logran constituirse en una herramienta adecuada para el proceso formativo de niñas y niños en edad escolar.

En virtud de que los proyectos anteriormente nombrados se centran en el contenido y los mensajes que transmiten los videojuegos y en su posible aprovechamiento para las destrezas sicomotrices, la propuesta presentada ahonda un poco más ya que analiza cuáles serían las mejores estrategias para emplear las actividades lúdicas virtuales de forma tal que coadyuven en su desarrollo intelectual y sugiere recopilar un CD con este tipo de juegos para lograr tal fin.

6.3. Justificación

Se considera que la recopilación de un Cd con juegos virtuales para su utilización en actividades lúdicas que permitan definir un mejor desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato es la mejor alternativa para solucionar el problema planteado, puesto que servirá como soporte en la consecución de los objetivos planteados.

Además hay que tomar en consideración que los niños que han nacido y han crecido acompañados de esta era tecnológica actual tienen un alto grado de desenvolvimiento y facilidad para utilizar y apropiarse de éstas nuevas tecnologías.

6.4. Objetivos

Objetivo General

Elaborar un Cd de juegos virtuales para su utilización en actividades lúdicas que permitan definir un mejor desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela “Humberto Albornoz” de la ciudad de Ambato

Objetivos Específicos

- Recopilar juegos virtuales acorde a las necesidades de aprendizaje de los niños.
- Aplicar los juegos virtuales en las actividades del aula.
- Evaluar los resultados de la aplicación del CD con juegos virtuales en las actividades del aula

6.5. Análisis de Factibilidad

La propuesta es factible de ser llevada a cabo, porque existe viabilidad **tecnológica** ya que la institución cuenta con las herramientas adecuadas, **política** porque se cuenta con el apoyo de profesionales de la Universidad Técnica de Ambato quienes se encuentran debidamente capacitados para desarrollar este tipo de tareas de manera óptima, **sociocultural** porque permitirá la integración de las personas involucradas respetando su concepción de la realidad y su identidad, **equidad de género** ya que en la ejecución de esta propuesta se respetará la igualdad de derechos entre hombre y mujer, **económico-financiero** puesto que se puede cubrir el costo estimado, **ambiental** porque la aplicación de la propuesta no afectará al medio ambiente al no ser utilizados productos químicos que afecten al ecosistema, **legal** porque está acorde a lo que dictan las leyes y normas reglamentadas por la actual Constitución Política vigente en nuestro país, **organizacional** porque se enmarca en la misión y visión de la institución.

6.6. Fundamentación Científica

La propuesta se basa en textos, teorías y paradigmas que permiten analizar con ajuste a las circunstancias de vida actual el propósito de estimular las NTIC's en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de todos los aportes científicos que permiten y permitirán la bibliografía y la lincografía a nivel nacional e internacional.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En otro orden de ideas Enriquez (1996) establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y

realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su mundo para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Chaten (citado por Domínguez 1970). Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o los padres del niño, deben atender sus deseos y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical

diferenciación intrínseca entre juegos y aprendizaje ha levantado una creencia falsa sobre la inutilidad de los juegos por la falta de rigor psicológico.

Hoy, la investigación psicoevolutiva ha mostrado lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, se observa la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneas y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar es el medio ideal para el aprendizaje ya que a través de él, el niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

En la actualidad, debido a la expansión que están teniendo las nuevas tecnologías y al uso que de una u otra manera le dan los niños, sobre todo para jugar, se hace necesario aprovecharlas como estrategia que permita potenciar su desarrollo intelectual.

6.7. Descripción de la propuesta

La propuesta de recopilar un CD de juegos virtuales para la utilización en actividades lúdicas que permitan potenciar la creatividad y el desarrollo intelectual de los niños va a constar de lo siguiente:

- Elección de diversos títulos de juegos virtuales que resulten apropiados a la edad de los niños y que no solo favorezcan el desarrollo de sus aptitudes, sino también de sus actitudes. Para ello se recomendará a las autoridades escolares que adquieran juegos virtuales que a más de estimular habilidades como el razonamiento, la orientación espacial, la memoria y la coordinación visomotora también los ayuden a tomar decisiones y a resolver problemas ante diversas situaciones, pero siempre en un ambiente de sinergia y camaradería.
- Establecimiento de horarios para que los niños utilicen los juegos virtuales. La Psicóloga Elizabeth Montenegro, directora del Centro de Apoyo al Desarrollo Infantil (Ceadí) asegura que el mejor momento para que la niñez interactúe con los juegos virtuales en sus hogares está entre las 16:00 y las 18:00, eso sí, bajo la supervisión de su padre, madre o cualquier otro adulto responsable.

Por lo que se sugiere que se utilice los juegos virtuales como estrategia educativa y una metodología para formar al niño en acorde a sus necesidades tecnológicas fortaleciendo el desarrollo intelectual de los niños de primer año de educación básica.

El CD constará de los siguientes elementos:

- Una guía práctica de lo que son los juegos virtuales.

- Una recopilación práctica de juegos acorde a la edad del niño y las fases de su desarrollo intelectual en niños de cinco años dentro del proceso pedagógico.

Considerando que la tecnología no es la cuestión en sí, sino que más bien la cuestión es: ¿para qué?, ¿dónde?, ¿cómo? y ¿qué? se quiere que aprendan los estudiantes con el uso de la tecnología se propone utilizar las actividades lúdicas virtuales como estrategia docente. Para ello es necesario comprender la verdadera naturaleza del hecho lúdico en que se hace presente la espontaneidad como requisito fundamental, que contrasta muchas veces con proceso “formalizados” que a veces se viven en las aulas.

Puesto que los juegos virtuales de simulación requieren que los jugadores tomen decisiones de las cuáles depende el final del juego, permite aproximarse a los fenómenos sociales, medioambientales, profesionales y otros al reproducir situaciones de la vida real de manera esquemática y simplificada que lleva a los jugadores a descubrir, experimentar y aprender de sus errores sin sufrir las consecuencias.

Es por ello que se sugiere que se utilicen los juegos virtuales como recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje activo y faciliten la construcción del propio conocimiento rompiendo la relación vertical profesor-estudiante para generar una relación “compañeros de juego”

Algunas fortalezas que se verían potenciadas con esta forma de utilizar los juegos virtuales son:

- Posibilidad de experimentar sobre la realidad que se simula
- Enfoque interdisciplinar de hechos y situaciones
- Necesidad de búsqueda de información
- Placer de implicarse en el propio juego y de protagonizar la acción

- Toma de decisiones sobre problemas sencillos, prácticos y también complejos
- Ampliación de los contextos de aprendizaje
- Combinación de técnicas de expresión verbal, corporal, artística, manual.
- Conducción hacia una disciplina espontánea.

Los juegos virtuales que serán utilizados en esta propuesta son los siguientes:

Sebran's ABC



En Sebran's ABC's, imágenes vívidas, música agradable y juegos sencillos, creado por Marianne Wartoft, y tiene como objetivo enseñar a los niños como leer y escribir. El programa está diseñado para funcionar en diferentes idiomas, incluyendo inglés, francés, español y alemán.

Hay doce ejercicios diferentes. Seis ejercicios simples, con cuatro posibles respuestas. Al escoger la respuesta correcta aparecerá un carita sonriente, si se escoge una respuesta equivocada aparecerá una carita frunciendo el ceño, pero dando nuevamente la oportunidad de elegir una respuesta correcta.

CUANTOS? Es un juego para enseñar a contar los números del 1 al 9. Estos números serán usados en los juegos de SUMAR, RESTAR y MULTIPLICAR, los cuales tienen cada uno dos niveles de dificultad, uno fácil y otro difícil.

En ELIGE UN DIBUJO uno de los cuatro dibujitos representa la palabra escrita en la parte superior; el PRIMERA LETRA ofrece cuatro posibilidades para completar la primera letra de la palabra. El niño puede emplear las habilidades logradas en estos ejercicios para jugar MEMORIA, MEMO.DE PALABRAS o EL AHORCADO. Por último, los juegos LLUVIA ABC, LLUVIA DE LETRAS, LLUVIA 1+2 ayudarán a entrenar sus dedos en el uso del teclado

PySyCache



PySyCache es un conjunto de cinco juegos con los que niños de 5 años aprenderán a usar el ratón mientras se divierten.

La primera actividad consiste en arrastrar el puntero del ratón encima de una imagen para descubrir qué se esconde detrás.

En la segunda, los niños se convierten en fotógrafos que deberán mover el ratón por el escenario. Cuando se ponga en rojo, clicando con el botón izquierdo harán una fotografía que verán a continuación.

Son juegos muy sencillos para que cualquier niño aprenda a mover el ratón, seleccionar y arrastrar objetos y utilizar los botones izquierdo y derecho, y una manera original para que conozcan un ordenador por primera vez.

GCompris

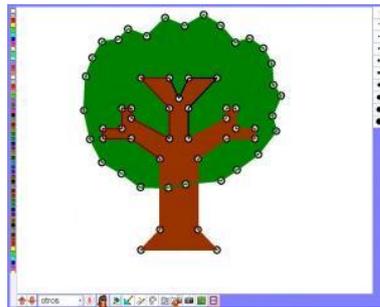


GCompris es un programa de cómputo educacional con diferentes actividades para niños de 5 años de edad. Algunas actividades son como juegos, pero siempre son educacionales. Encontrarás algunas actividades dentro de los siguientes temas:

- Descubriendo la computadora: teclado, ratón, diferentes movimientos del ratón.
- Álgebra: tabla de memoria, enumeración, tabla de doble entrada (balance), imagen espejo.
- Ciencia: El canal, El ciclo del agua, El submarino.
- Geografía: Coloca los países en el mapa.
- Juegos: ajedrez, memoria.
- Lectura: práctica de lectura
- Otros: Aprende a decir la hora, Rompecabezas de pinturas famosas, dibujos por vectores.

En total, GCompris comprende más de 100 actividades y evoluciona constantemente. GCompris es Software Libre, por lo tanto tienes la posibilidad de adaptarlo a tus necesidades, o de mejorarlo, y porque no, de compartir tu trabajo con niños de todo el mundo.

1--2—3



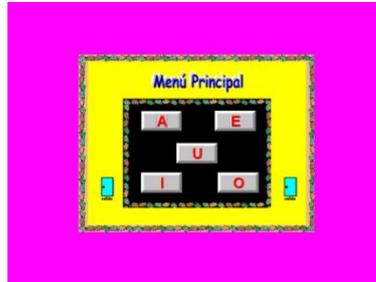
1--2--3 es un programa para que los niños de 5 años puedan crear dibujos uniendo los puntos.

La finalidad de 1--2--3 es reforzar los contenidos educativos relativos a la secuencia de números (1,2,3 ... 5, 10, 15 ... etc...), el abecedario (a,b,c, ... A,B,C ...) y la secuencia de determinadas palabras (enero, febrero, marzo Lunes, martes,...). Todo esto mientras el niño se entretiene y colorea el dibujo final.

Además, 1--2--3 tiene un botón (con una cámara) que sirve para inmortalizar la obra de arte.

- Permite hacer trazo libre.
- Tiene botón para crear una imagen con el dibujo.

Donsantos Vocales



Donsantos Vocales es un programa de educación infantil, totalmente en español, el cual está diseñado específicamente para que los **niños** de 5 años trabajen con las vocales.

El principal objetivo del programa es que los niños identifiquen visualmente de forma correcta cada una de las vocales, así como también identificar su sonido auditivamente. Para ello viene equipada con una serie de ejercicios donde tendrán que localizarlas e identificarlas correctamente.

Una forma interesante de que los más pequeños aprendan las vocales de una forma entretenida y muy pedagógica.

Memorimag



Algunos juegos infantiles están muy bien, ya que aparte de conseguir que los niños se diviertan, les aportan una estimulación intelectual que les permitirá desarrollar sus capacidades mentales. Y uno de los juegos más famosos para este ámbito es Memorimag.

Memorimag es un juego totalmente en español, en el que los niños (y los no tan niños) deben intentar recordar qué imagen se esconde detrás de cada casilla, pues al pulsar sobre dicha casilla, la imagen sólo se ve durante unos segundos. El objetivo será intentar emparejar cada una de las imágenes con otra idéntica a ella, hasta conseguir que todos los dibujos queden emparejados.

Memorimag supone un ejercicio muy interesante para la estimulación y el desarrollo de la memoria de los niños, pues están continuamente entrenándola, al tener que recordar la ubicación de cada imagen.

6.8. Modelo Operativo

Fases	Objetivos Metas	Acciones	Recursos	Tiempo
Sensibilizar	Motivar a las autoridades, docentes y niños de la Escuela Fiscal "Humberto Albornoz"	Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de un CD didáctico de juegos virtuales acorde a los niños de 5 años y su beneficio en el desarrollo intelectual.	Charla educativa	1 día
Planificar	Diseñar un CD didáctico de juegos virtuales y su incidencia en el desarrollo intelectual de los niños de 5 años dentro del proceso educativo.	Seleccionar contenidos, integrar contenidos y diseñar actividades.	Documentos de apoyo Computadoras	1 semana
Promocionar	Promover el uso del cd didáctico de juegos virtuales acorde a la edad de los niños de	Establecer la necesidad de utilizar recursos innovadores tecnológicamente.	Charla educativa	1 semana

	primer año de educación básica.			
Ejecutar	Socializar el cd didáctico de juegos virtuales en niños y docentes de primer año de educación básica con 100% de asertividad.	Presentación magistral del CD, aplicación del cd didáctico.	Laboratorio de computación, proyector de imágenes.	2 semanas
Evaluar	Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de éxito	Observación Directa Aplicación de encuesta Formulación de juicios de valor Toma de decisiones	Fichas Registros Encuestas	2 días

Cuadro N.- 17: Metodología y Modelo Operativo

Elaborado por: Ana Olmedo.

6.9. Marco administrativo.

El presente CD didáctico de juegos virtuales que inciden en el desarrollo intelectual será administrado por los docentes del primer año de educación básica, ya que ellos serán los que se encarguen de utilizar, analizar y determinar su validez y su funcionamiento.

Recursos humanos

- Niños
- Personal docente
- Autoridades

Recursos materiales

- PC
- Proyector de imágenes.

- Soporte magnético de almacenamiento (USB-CD)

6.10. Previsión de la Evaluación

La presente propuesta debe ser evaluada de forma tal que permita tomar decisiones oportunas que sirvan para mejorarla.

Esta evaluación será aplicada posteriormente a la aplicación de la técnica de juegos virtuales con personas capacitadas para dirigir el proceso y así poder llegar por este medio de concepción a cada niño con programas recopilados de acuerdo a la edad de ellos de tal manera que se mejore la calidad educativa.

Cuadro de evaluación.

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿Quiénes solicitan evaluar?	1.- A los niños y docentes.
2.- ¿Porqué evaluar?	2.- Porque son los niños beneficiarios directos.
3.- ¿Para qué evaluar?	3.- Validar la efectividad de la propuesta.
4.- ¿Qué evaluar?	4.- La aceptación de la propuesta
5.- ¿Quién evalúa?	5.- Investigadora
6.- ¿Cuándo evaluar?	6.- Período posterior a la propuesta
7.- ¿Cómo evaluar?	7.- Observación directa, formulación de juicios de valor y toma de decisiones.
8.- ¿Con qué evaluar?	8.- Registros

Cuadro N.- 18: Evaluación de la propuesta

Elaborado por: Ana Olmedo.

Bibliografía

AMONACHVILLI, C. EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES. (1986).

BLANCO SIERRA, Javier: EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE, 1992.

CHATEAU, J. (1973). PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Buenos Aires: Kapeluz.

DÍAZ, A. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y/O APRENDIZAJE: ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS. En A. (1993).

ERBITI Alejandra Y GUARINO Lucia– 1ª EDUCACIÓN ACTIVIDADES PARA EL DOCENTE DE PREESCOLAR Buenos Aires (2004)

GARAIGARDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECO OLEA, MADRID. 1990

GARAIGORDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. MADRID: SECO OLEA. (1990).

GARCÍA Sicilia, J.; IBAÑEZ, Elena y otros: PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN INFANTIL. Ed. Santillana.

GUTIÉRREZ DELGADO, M. 140 JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ. Sevilla: Wanceulen. (1989).

GUTIÉRREZ DELGADO, M. LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y EL JUEGO. SEVILLA: WANCEULEN. (1991).

JACQUIN, G. LA EDUCACIÓN POR EL JUEGO. Madrid: Atenas. (1958).

KATS, Regina CRECER JUGANDO CORPORACION HOGAR, Quito – Ecuador (2002)

MOYLES J.R. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID. 1990.

NAVARRO, Hugo EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN EL AULA Otavalo – Ecuador (2000)

ORTEGA. R.: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO, Alfar, Sevilla. 1992

ORTEGA, R.: JUGAR Y APRENDER, Diada. 1990.

ORTEGA RUIZ, Rosario: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.

PIAGET, J. LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO. México: Fondo de Cultura (1959).

RONDAL, JEAN-Adolphe; HURTIG, Michel: INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL NIÑO. Ed. Herder.

RUIZ PÉREZ, L. M. DESARROLLO MOTOR Y ACTIVIDADES FÍSICAS. Madrid: Gymnos. (1987).

Linkografía

<http://www.wartoft.nu/software/sebran/spanish.aspx>

<http://pysycache.softonic.com/>

<http://gcompris.net/-es->

<http://1-2-3.softonic.com/>

<http://donsantos-vocales.programas-gratis.net/>

<http://memorimag.programas-gratis.net/>

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.sntml>

<http://www.rieoei.org/deloslectores/794covas.PDF>

<http://es.wikipedia.org/wiki/comunidadvirtual>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Entretenimiento>

<http://www.tecnologiahechopalabra./com/entrettem/sofwarejuego/articulo.aspPi=728>

http://pag.webdeESRB.RateSymbols.w.w.w.osrborg/ratings_guide.jsp

http://www.colegiocolombogales.edu.co/index.php?option=com_conten&view=article.&id=3&

<http://es.wikipedia.org/wiki/Razonamiento>

<http://www.xatakaciencia.com/otros/que-es-la-inteligencia>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SEMINARIO DE GRADUACIÓN

Encuesta dirigida a:

- Padres de familia del primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz”

OBJETIVO: Determinar cómo influye la actividad lúdica virtual en el desarrollo intelectual de los niños del primer año de educación básica de la escuela fiscal “Humberto Albornoz”

N.-	PREGUNTA	INDICADORES	SELECCIÓN
1	¿Cree Usted que la utilización de juegos virtuales ayudarán al desarrollo intelectual del niño?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	¿Favorece al niño la utilización de la tecnología?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	-¿Es importante que los profesores utilicen los juegos virtuales para el proceso enseñanza - aprendizaje del niño?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	Considera Ud. que los juegos virtuales favorecen la concentración del niño?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	Cree usted que los niños mejorarán su capacidad de solucionar problemas mediante el uso de juegos virtuales?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	Considera usted que los juegos virtuales son una herramienta necesaria para descubrir las destrezas y habilidades de los niños?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	Las autoridades y docentes de la institución han hablado con los niños acerca de los juegos virtuales?	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	Ha notado un mejor desarrollo intelectual entre los niños que utilizan juegos virtuales	Si No	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

DESCRIPCIÓN DE LOS SOFTWARE

Sebran's ABC

Software de Pizarra Dixital - Es un programa de distribución libre (freeware), creado por: produkter – sebran.

PySyCache

Software educativo para aprender el manejo del ratón – elaborado por pysycache.org.

GCompris

GCompris es un programa de cómputo educacional con diferentes actividades para niños de 5 años. Elaborado por: Bruno Coudoin et al. - Copyright 2004-2005 Bruno Coudoin Licence GNU/FDL.

1—2—3

Es un programa para que los niños de 5 años puedan crear dibujos uniendo los puntos, creado por MALINA MANIAC.

Donsantos Vocales

Es un programa de educación infantil, totalmente en español, el cual está diseñado específicamente para que los niños de 5 años trabajen con las vocales. Creado por: Shareware.

Memorimag

Es un programa basado en el clásico Memory que ofrece 24 casillas y 12 dibujos ocultos y repetidos sólo una vez. Creado por: Freeware