



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD DE ESTUDIOS SEMIPRESENCIAL

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

*Mención: Educación Parvularia*

## **TEMA:**

---

“ LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO DE OCTUBRE 2011 A FEBRERO 2012”.

---

**AUTORA:** Orozco Ruiz Andrea Juliana

**TUTOR:** Lcdo. Velasteguí Haro Galo Manuel

Ambato – Ecuador

2012

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

### **CERTIFICA:**

Yo, Lcdo. Velasteguí Haro Galo Manuel CC 180371542-2 mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el “LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO DE OCTUBRE 2011 A FEBRERO 2012”.desarrollado por la egresada Orozco Ruiz Andrea Juliana, 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 Honorable Consejo Directivo.

.....  
**TUTOR**

Lcdo. Velasteguí Haro Galo Manuel

CC 180371542-2

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente Informe es el resultado de la investigación de la autora, 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 autor.

14 de septiembre del 2012

.....  
Orozco Ruiz Andrea Juliana

C.C: 172349219-3

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimonial del presente Trabajo Final de grado o titulación sobre el tema: “LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO DE OCTUBRE 2011 A FEBRERO 2012”, 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.

14 de septiembre del 2012

.....  
Orozco Ruiz Andrea Juliana

C.C: 172349219-3

**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 “LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO DE OCTUBRE 2011 A FEBRERO 2012” presentada por la Srta., Orozco Ruiz Andrea Juliana, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Marzo – Agosto 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 se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### LA COMISIÓN

.....  
Lcda. Navas Franco Lourdes E.

MIEMBRO

.....  
Dr. Mera Constante Medardo A.

MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación va dedicado a mi Madre querida Susy Ruiz, quién se siente orgullosa de verme alcanzar mis metas profesionales. A mi Esposo Paúl Velasco, quién es mi apoyo y mi soporte en todas las circunstancias de mi vida. A mis adorados e inseparables Hermanos Hugo y Micaela, quienes me brindan todo su apoyo y cariño incondicional.

**OROZCO RUIZ ANDREA JULIANA**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente doy gracias a Dios por darme la vida y por haberme permitido culminar esta hermosa carrera. También agradezco a mis queridos maestros, quienes con sacrificio y paciencia me encaminaron a ser una excelente profesional y una persona con valores morales y espirituales. A las autoridades de la Universidad Técnica de Ambato por preocuparse por graduar profesionales con visión futurista y preparados para enfrentarse a los retos que exige cada carrera. Y a mis queridos compañeros con quienes compartí buenos momentos y que los llevaré por siempre en mi corazón.

**OROZCO RUIZ ANDREA JULIANA**

# ÍNDICE GENERAL

## PÁGINAS PRELIMINARES

Portada	
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría de la Tesis.....	iii
Cesión de derechos.....	iv
Al consejoDirectivo.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice General.....	viii
Índice de Cuadros y Gráficos.....	xi
Resumen Ejecutivo.....	xiii
<b>B. TEXTO: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>

## CAPITULO I. EL PROBLEMA

1. EL PROBLEMA.....	2
1.1. Tema de Investigación.....	2
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.2.1. Contextualización.....	2
1.2.2. Análisis Crítico.....	5
1.2.3. Prognosis.....	6
1.2.4. Formulación del Problema.....	6
1.2.5. Interrogantes.....	7
1.2.6. Delimitación del Problema.....	7
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos.....	10
1.4.1. General.....	10

1.4.2. Específicos.....	10
-------------------------	----

## **CAPITULO II. MARCO TEÓRICO**

2. MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes Investigativos.....	11
2.2. Fundamentación Filosófica.....	11
2.3. Fundamentación Pedagógica.....	12
2.4. Fundamentación Sociológica.....	12
2.5. Fundamentación Legal.....	13
2.6. Categorías Fundamentales.....	17
2.6.1. Las Tics.....	20
2.6.2. Los Rincones.....	37
2.7. Hipótesis.....	58
2.8. Señalamiento de Variables.....	59

## **CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO**

3. MARCO METODOLÓGICO.....	60
3.1. Modalidad Básica de la Investigación.....	60
3.2. Tipos o Niveles de la Investigación.....	61
3.3. Población y Muestra.....	62
3.4. Operalización de Variables.....	63
3.5. Plan de Recolección y Análisis de la Información.....	65
3.6. Plan de Procesamientos de la Información.....	67

## **CAPITULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	68
4.1. Análisis e Interpretación de Datos.....	68
4.2. Verificación de Hipótesis.....	78

## **CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	83
5.1. Conclusiones.....	83
5.2. Recomendaciones.....	83

## **CAPITULO VI. PROPUESTA**

6. PROPUESTAS.....	84
6.1. Datos Informativos.....	84
6.2. Antecedentes de la Propuestas.....	85
6.3. Justificación.....	86
6.4. Objetivos.....	87
6.5. Análisis de Factibilidad.....	88
6.6. Fundamentación Científica.....	88
6.7. Administración de la Propuesta.....	99
6.8. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.....	99

## **MATERIALES DE REFERENCIA**

1. BIBLIOGRAFÍA.....	101
2. LITOGRAFÍA.....	102
3. ANEXOS “A” Encuesta y Ficha de Observación.....	103
4. ANEXOS “B” Fotos.....	107

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y Muestra.....	62
Tabla 2. Variable independiente.....	63
Tabla 3. Variable dependiente.....	64
Tabla 4. Plan de recolección y análisis de la información.....	66
Tabla 5. Tiene computador en casa.....	68
Tabla 6. Su hijo tiene acceso a la tecnología.....	69
Tabla 7. Le gustaria que su hijo/a aprendiera mas en el computador.....	70
Tabla 8. Se siente capacitado/a para ayudar a su hijo/a en las tareas de computación.....	71
Tabla 9 Cree importante que su hijo tenga más conocimientos tecnológicos.....	72
Tabla 10. Sabe que son las Tics.....	73
Tabla 11. Sabe que es un rincón lúdico.....	74
Tabla 12. Habla con su hijo de lo aprendido en clase.....	75
Tabla 13. Conoce los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a.....	76
Tabla 14. Es poco el tiempo dedicado a la materia de computación	77
Tabla 15. Cuadro general de resultados en base a las encuestas...	78
Tabla 16. Resultados Observados.....	79
Tabla 17. Frecuencias Observadas.....	81
Tabla 18. Frecuencias Esperadas.....	81
Tabla 19. Análisis chi cuadrado.....	81
Tabla 20. Matriz de Marco Lógico.....	85
Tabla 21 Cuadro de Involucrados.....	93
Tabla 22 Revisión de la Evaluación.....	99

Tabla 23 Planificación.....	100
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>	
Gráfico 1. Árbol de problemas.....	4
Gráfico 2. Red de inclusiones.....	17
Gráfico 3. Tiene computador en casa.....	68
Gráfico 4. Su hijo tiene acceso a la tecnología.....	69
Gráfico 5. Le gustaría que su hijo/a aprendiera mas en el computador.....	70
Gráfico 6. Se siente capacitado/a para ayudar a su hijo/a en las tareas de computación.....	71
Gráfico 7. Cree importante que su hijo tenga más conocimientos tecnológicos.....	72
Gráfico 8. Sabe que son las Tics.....	73
Grafico 9. Sabe que es un rincón lúdico.....	74
Grafico 10. Habla con su hijo de lo aprendido en clase.....	75
Grafico 11. Conoce los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a.....	76
Gráfico 12. Es poco el tiempo dedicado a la materia de computación.....	77

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

**CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI.

**AUTOR:** Orozco Ruiz Andrea Juliana

**TUTOR:** Dr. Galo Manuel Velastegui Haro

**RESUMEN:** Las TICS (Tecnologías de la Informática y la Comunicación) han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy en día es necesario proporcionar a los niños una educación que afronte esta realidad, por ello podemos decir que las Tics son herramientas de información que trabajan en pro de la educación.

En la provincia de Cotopaxi no encontramos ninguna escuela donde las tics se involucren directamente con los rincones lúdicos. La tecnología y los rincones lúdicos en la ciudad no están al alcance de todos, los equipos y los recursos son limitados debido a los factores sociales y económicos que se viven en la actualidad.

El presente proyecto de investigación trata sobre el tema: Las Tics y su influencia en los rincones lúdicos en los niños del primer año único de educación básica del centro educativo ecológico “casita de sueños”.

La hipótesis de este trabajo fue: Las Tics mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga.

En este trabajo exponemos muchas de las ventajas de trabajar con los niños y la tecnología, mostrando así la factibilidad y eficacia de educar niños desde corta edad con recursos innovadores y atractivos para ellos.

**Palabras Claves:** Tics, rincones, tecnología, educación, lúdicos, comunicación, recursos, equipos, básica, metodología.

## INTRODUCCIÓN

El avance asombroso de las Tics y el alcance que tienen los niños con ella, está surgiendo y haciéndose cada vez más evidente, a pesar de que los niños muchas veces no tienen fácil acceso de las computadoras en la escuela, fuera de ella sí, es por esto la importancia y la necesidad de aprender a manejarlas de una manera responsable. La presente investigación consta de 6 capítulos.

CAPÍTULO I Se planteó el problema de cual se ubicó el tema para poder desarrollar, se formularon los objetivos, con la debida justificación de respaldo. Basándonos en el conocimiento empírico del tema.

CAPÍTULO II Se estructura el marco teórico en torno a las definiciones de los diferentes autores con respecto a la implementación de técnicas de motivación en los estudiantes, está es la base científica con la que iniciamos nuestra investigación y nos permitió establecer la hipótesis de nuestro trabajo

CAPÍTULO III Se trato sobre la metodología que se va a utilizar, la investigación cuantitativa, la investigación de campo, investigación bibliográfica, también se ha tomado como muestra a la población que comprende a los estudiantes, padres de familia y docentes de la escuela.

CAPÍTULO IV El análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación a través del programa Excel. Este capítulo demuestra analíticamente nuestra hipótesis y nos ha permitido verificarla. Además consta del planteamiento, el análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO V Se describe las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo realizado.

CAPÍTULO VI Se presenta la propuesta Elaboración de un *“Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos”* para la implementación de un Rincón Lúdico Tecnológico en el primer año de Educación Básica El Centro Educativo Ecológico *“Casita de Sueños”*

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:**

“LAS TICS Y SU INFLUENCIA EN LOS RINCONES LÚDICOS EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO ÚNICO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO ECOLÓGICO “CASITA DE SUEÑOS”, UBICADO EN EL BARRIO LA COCHA, CALLES CAYAPAS 86 – 21 Y PURUHAES, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

Las TICS (Tecnologías de la Informática y la Comunicación) han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy en día es necesario proporcionar a los niños una educación que afronte esta realidad.

Las tics y la educación a nivel mundial están avanzando a pasos agigantados y es por ello que Ecuador no puede ser la excepción, debido a que esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje.

La tecnología se ha modernizado a tal punto que podemos decir que las Tics son herramientas de información que trabajan en pro de la educación.

El impacto de las nuevas tecnologías y las exigencias de la nueva sociedad se están dejando sentir de manera creciente en el mundo de la educación percibiéndose así, la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías y en este sentido, hacer de esto un estilo de vida, por tanto, la educación inicial es la más idónea para comenzar esta revolución educativa. Sin embargo, se presenta de antemano la incultura y analfabetismo ante la tecnología.

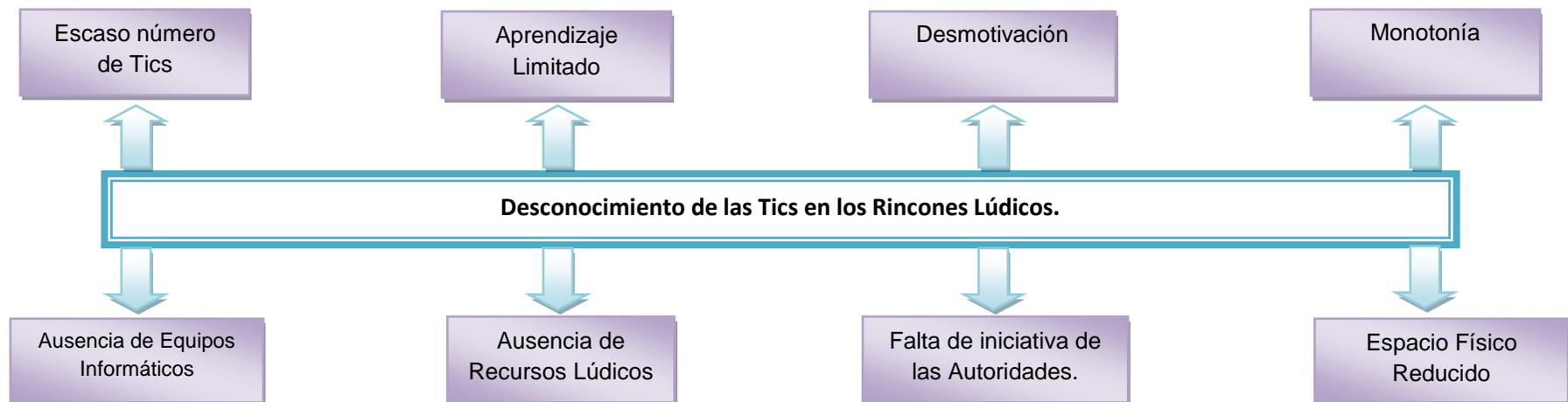
En la provincia de Cotopaxi encontramos algunas escuelas que trabajan de la mano las tics y el aprendizaje, pero en ninguna encontramos que las tics se involucren directamente con los rincones lúdicos, dándoles menos importancia a los niños de edad preescolar.

La tecnología y los rincones lúdicos en la ciudad no están al alcance de todos, los equipos y los recursos son limitados debido a los factores sociales y económicos que se viven en la actualidad.

En la ciudad de Latacunga el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” cuentan con un laboratorio informático; en el cual son limitadas las horas dirigidas a los niños del primer año de educación básica.



## ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico Nº 1 Árbol de Problemas**

**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

### **1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO**

En el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” debido a la falta de presupuesto, cuentan con un laboratorio compuesto de 5 computadoras, siendo este uno de los motivos limitantes para el correcto aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta que no son suficientes los equipos para todos los estudiantes.

De igual manera debido a antecedentes expuestos por las autoridades del plantel, conocemos que los niños del primer año de básica solo reciben una hora a la semana de la materia de computación, lo cual no satisface todas las necesidades del aprendizaje de los niños.

El brindar pocas horas de computación a los niños, creará inconvenientes en el aprendizaje a corto y largo plazo en su desarrollo integral debido al conocimiento superficial de la importancia de la informática en estas edades.

La ausencia de recursos lúdicos en el Centro Educativo es evidente causando desmotivación en los niños, por ende pocos conocimientos, aprendizaje restringido y un bajo rendimiento escolar.

La poca de iniciativa por parte de las autoridades del plantel impiden crear nuevas metodologías que ayuden a los niños a ir al ritmo de la tecnología, dejando de lado la importancia que esto va teniendo día a día.

El espacio físico con el que cuenta el primer año de educación básica del Centro Educativo es muy reducido, lo cual impide a los maestros innovar, implementar y realizar nuevas experiencias de

aprendizaje, lo que provoca que los niños creen una monotonía en el aprendizaje que puede llegar a producir aburrimiento y poco interés.

Por todo esto creemos que la tecnología debe ser implementada en este Centro Educativo, para demostrar la importancia de las Tics en el aprendizaje de los niños pudiendo incluir un rincón lúdico con tecnológico para ellos.

Este recurso metodológico, ayudará tener una visión diferente de la informática y su aplicación será adecuada desde temprana edad.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

En el caso de que este proyecto no sea implementado, los niños seguirán con una educación tradicional, limitando el desarrollo de nuevas destrezas, frenando la incursión hacia la informática y a todo lo referente a los avances tecnológicos que día a día son la base fundamental para el desarrollo de la educación.

Por otro lado si se implementara un rincón lúdico tecnológico en el primer año de educación básica ayudaríamos a los niños a ir al ritmo de la tecnología aprendiendo y avanzando con las Tics, las cuales con el tiempo será la principal fuente de comunicación y herramienta educativa.

### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influyen las Tics en los Rincones Lúdicos en los niños del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en el barrio la cocha, calles cayapas 86 – 21 y Puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.?

### **1.2.5 INTERROGANTES**

¿Qué desventajas podría traer el uso de las Tics en los niños de educación inicial?

¿Qué beneficios traería un rincón lúdico tecnológico a la institución?

¿Existe un rincón lúdico tecnológico en la institución?

¿Qué Alternativas existen para implementar las Tics en los rincones lúdicos?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.**

**CAMPO:** Educación

**ÁREA:** Tics

**ASPECTO:** Rincones Lúdicos

**TEMPORAL:**

La presente investigación se realizará durante el período de octubre 2011 a febrero 2012.

**ESPACIAL:**

Esta investigación está dirigida a los niños, padres de familia, maestros y autoridades del primer año de Educación Básica.

## **LUGAR:**

El proyecto se implementará en el barrio La Cocha, calles Cayapas 86 – 21 y Puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi; lugar en donde se encuentra ubicado el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”; el mismo que presta beneficios educativos a la comunidad.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El avance asombroso de las Tics y el alcance que tienen los niños con ella, está surgiendo y haciéndose cada vez más evidente, a pesar de que los niños muchas veces no tienen fácil acceso de las computadoras en la escuela, fuera de ella sí, es por esto la importancia y la necesidad de aprender a manejarlas de una manera responsable.

Debemos enseñarles a los niños el buen uso de la tecnología, haciéndoles conocer y saber que una computadora, no sirve solo para jugar o para el chat y aunque es una gran ayuda como fuente de comunicación, también lo es para estimular el desarrollo cognitivo del niño a través de software educativos donde se utilizan sonidos e imágenes de gran motivación para ellos.

El trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los niños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas.

Trabajar por rincones de aula, es muy importante para los niños y niñas hasta los 6-7 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por

medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

Para los niños y niñas es sumamente importante experimentar, manipular y revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal o individual.

El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos.

Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

Si bien es un trabajo que se desarrolla de manera espontánea y libre, no implica la ausencia de un profesor-a. El papel de este es crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y mediar para despertar la curiosidad, el interés, la investigación, la experimentación, etc., a través de retos, preguntas, problemas, etc. Esta estimulación por parte del adulto, debe ser equilibrada y planificada.

Está visto que los niños deben aprender de una forma más interactiva y la tecnología nos da la facilidad de motivarlos y animarlos para ir al ritmo de ella y convertir la computadora una herramienta de trabajo y hacer un buen uso de ella desde su infancia.

Esto les ayudaría a trabajar la memoria visual a desarrollar el área cognitiva, auditiva y a relacionar el medio con el fin, así el niño podrá desarrollar ideas y un lenguaje más fluido y específico.

De esta manera, si incluimos en el primer año de básica, un rincón lúdico tecnológico ayudaremos a que los niños mejoren sus habilidades, y que avancen conjuntamente con la tecnología y su aprendizaje sea más significativo y de una manera lúdica.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Investigar las Tics en los Rincones Lúdicos en los niños del primer año del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”. Ubicado en el barrio La Cocha, calles Cayapas 86-21 y Puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar los beneficios de las Tics en los niños de Educación Inicial.
- Observar si en la institución existen rincones lúdicos tecnológicos.
- Proponer estrategias o alternativas para implementar las Tics en los rincones lúdicos del centro Educativo Ecológico “Casita de sueños”.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” No existen investigaciones realizadas de las Tics y su influencia en los Rincones Lúdicos.

De acuerdo a las investigaciones realizadas en el internet encontramos que en otros países como España, Venezuela y EEUU, se han realizado investigaciones y proyectos de las Tics en educación inicial y han dado muy buenos resultados tales como el desarrollo cognitivo en los niños, desarrollo psicomotor, habilidades y destrezas.

Después de haber investigado, analizado y revisado en la biblioteca de la universidad Técnica de Ambato no se han encontrado temas relacionados con el trabajo de investigación por lo que es factible su ejecución.

#### **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

El mundo es lo que el hombre hace de él, es decir el hombre con sus conocimientos e inventos está creando sus propias condiciones de vida. Esta concepción del mundo ha fundamentado el esfuerzo por mejorar las condiciones de la existencia humana pero tiene algunas consecuencias negativas. Por esto se debe tomar conciencia de los fines del uso de la tecnología.

## **2.3 FUNDAMENTACION PEDAGOGICA**

En los últimos años ha surgido un avance asombroso de la tecnología, y es por eso que existen muchos proyectos que aplican las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) a la educación en general. Esta nueva tendencia avanza tan rápido que no queda mucho tiempo para detenerse a reflexionar si todo lo que las TIC's aportan a nuestra sociedad es tan positivo como parece.

La tecnología facilita nuevas formas de aprendizaje, en la actualidad las tendencias mundiales en el desarrollo de la educación apuntan hacia una mayor democratización de la enseñanza, la necesidad de lograr un papel, más activo del estudiante en el proceso de aprendizaje, esto obliga al abandono de los métodos tradicionales, en favor de las de las técnicas participativas y la utilización de las TICS, que desempeñan un papel cada vez más decisivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **2.4 FUNDAMENTACION SOCIOLOGICA**

La sociología estudia al hombre en su medio social, es decir, en el seno de una sociedad, cultura, país, ciudad, clase social, etcétera. La sociología no estudia la sociedad como "suma de individuos", sino que estudia las múltiples interacciones de esos individuos que son las que le confieren vida y existencia a la sociedad, es decir, se basa en la idea de que los seres humanos no actúan de acuerdo a sus propias decisiones individuales, sino bajo influencias culturales e históricas y según los deseos y expectativas de la comunidad en la que viven. Así, el concepto básico de sociología es la interacción social como punto de partida para cualquier relación en una sociedad.

De esta manera, un enfoque sociológico de la tecnología debe estar inmerso en esa concepción del hombre cuando se le ubica en la creación de artefactos, manipulación de herramientas para la satisfacción de necesidades y resolución de problemas.

El desarrollo humano y el trabajo es considerado como el esfuerzo necesario para suministrar bienes o servicios mediante el trabajo físico, mental o emocional para beneficio propio o de otros, también implica la caracterización del hombre en relación con el medio y con otros individuos para alcanzar la satisfacción de sus necesidades.

## **2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

El Artículo 298 de la Constitución de la República establece preasignaciones presupuestarias destinadas, entre otros al sector educación, a la educación superior, y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. ([http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

Las transferencias correspondientes a preasignaciones serán predecibles y automáticas;

Para alcanzar el Régimen del Buen Vivir, la Constitución de la República establece en su Artículo 340 que el sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo. ([http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte;

El Artículo 347 de la Constitución de la República, establece que será responsabilidad del Estado:

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

([http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

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

h: Ínter aprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

s. Flexibilidad.- La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica - tecnológica y modelos de gestión;

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico;

Art. 6.- Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

[http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educa%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educa%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

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

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

Art. 19.- Objetivos.- El Sistema Nacional de Educación tendrá, además de los objetivos previstos en la Constitución de la República, el cabal cumplimiento de los principios y fines educativos definidos en la presente Ley.

[http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educa%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educa%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

El Estado en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación, planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos considerando criterios

técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda.

([http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes:

f. Desarrollar y estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimientos ancestrales, en coordinación con otros organismos del Estado;

i. Requerir los recursos necesarios para garantizar la provisión del talento humano, recursos materiales, financieros y tecnológicos necesarios para implementar los planes educativos;

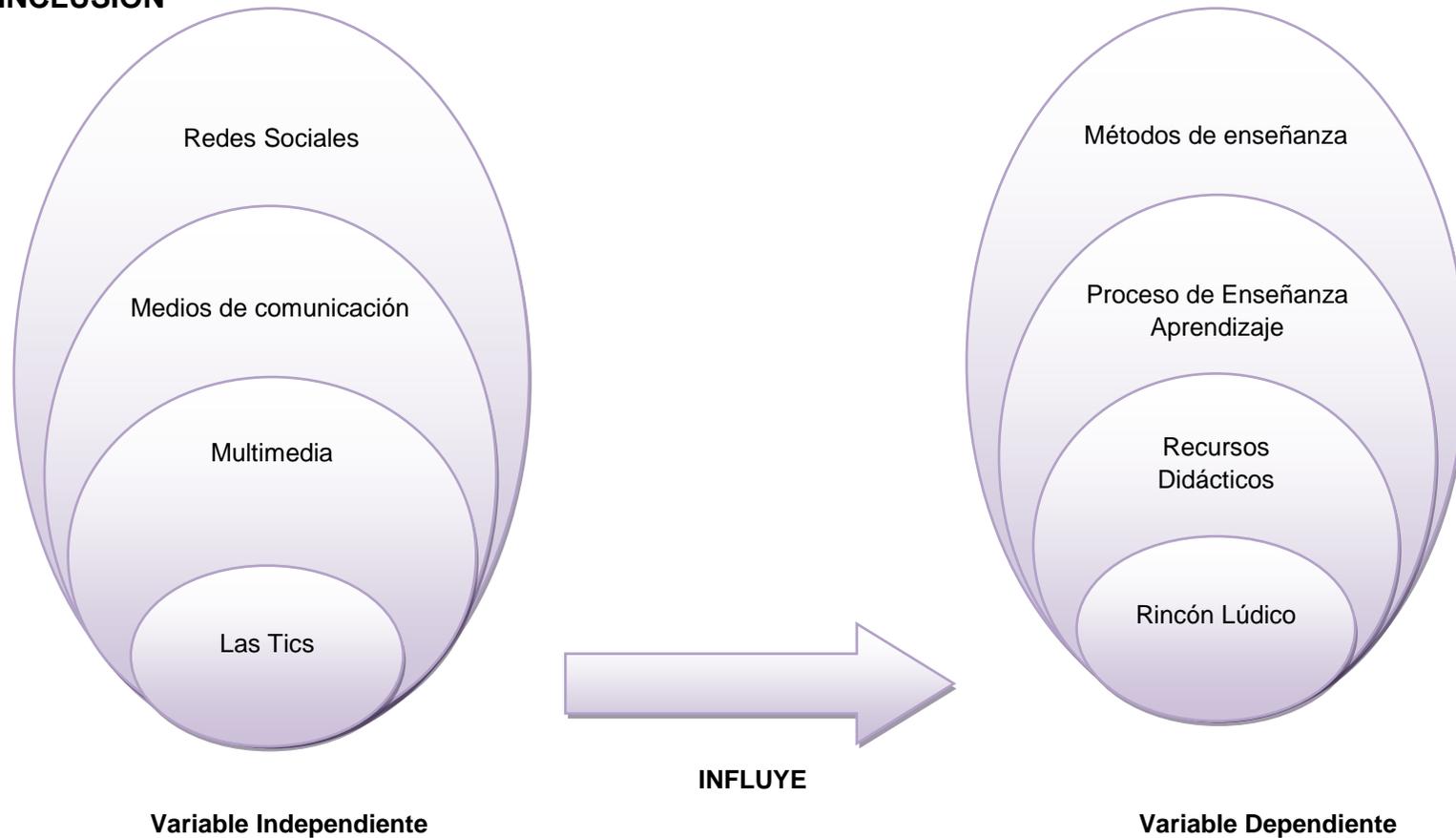
Art. 36.- De la relación con los gobiernos autónomos municipales.- Sin perjuicio de lo establecido en la Constitución de la República, las leyes y, en particular, el Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización, son responsabilidades de los gobiernos autónomos municipales, en relación con los centros educativos, las siguientes:

h. Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones;

i. Dar mantenimiento de redes de bibliotecas, hemerotecas y centros de información, cultura y arte vinculadas con las necesidades del sistema educativo.

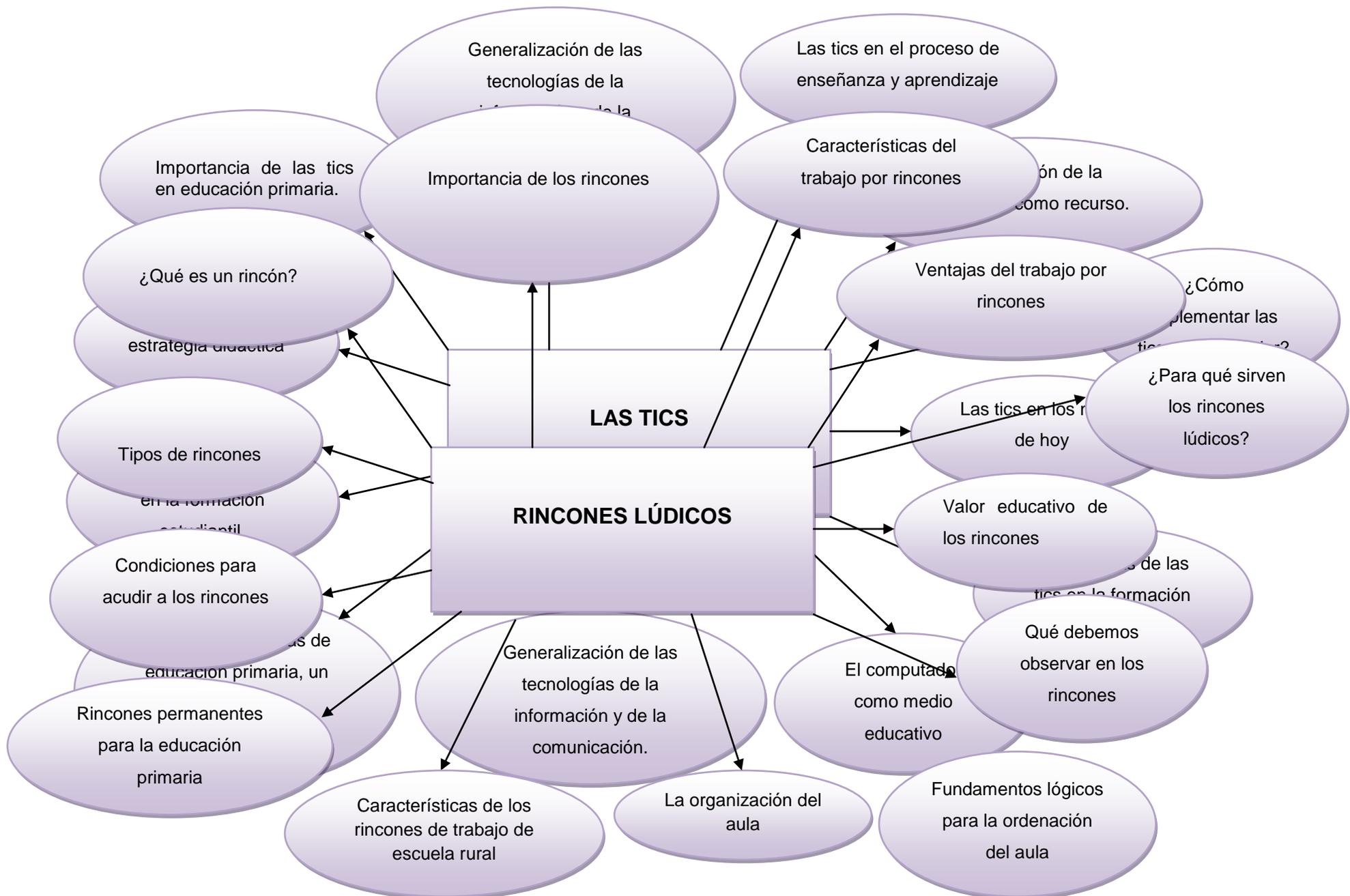
([http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf))

## 2.6 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES RED DE INCLUSIÓN



**Gráfico: # 2 Red de Inclusión**

**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz



## **2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **REDES SOCIALES**

Las redes sociales son comunidades en línea de personas con intereses o actividades en común. Conectándose a través de internet generan contactos afines, tanto para fines sociales como comerciales.

#### **¿Cómo se ingresa a una red social?**

Hay que registrarse gratuitamente, completar una ficha con datos personales y empezar a asociarse con otros usuarios. Todo lo que se necesita es una dirección válida de correo electrónico.

#### **¿Para qué sirven?**

Las redes sociales se utilizan tanto para generar reencuentros entre ex compañeros de escuela o universidad que hubieran perdido el contacto como para divertimento. Entre otras cosas, sirven como plataforma de promoción personal, ya que cualquiera de los que conforman la red puede leer quién eres, qué hiciste, tus ideas y proyectos.

#### **¿Por qué son tan populares?**

El éxito de las redes sociales virtuales radica en varios factores, entre ellos el incremento del uso de banda ancha en los hogares, la necesidad de juntarse y conocer al otro.

## ¿Quiénes las usan?

Quienes más utilizan las redes sociales son los adolescentes y adultos jóvenes, generalmente universitarios y profesionales con acceso a internet.

## Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales

### Ventajas:

- Pueden ser utilizadas en el sector académico y [laboral](#), para el intercambio de diversas experiencias innovadoras.
- Favorecen la participación y [el trabajo](#) colaborativo entre las personas, es decir, permiten a los usuarios participar en un [proyecto](#) en línea desde cualquier lugar.
- Permiten construir una [identidad personal](#) y/o virtual, debido a que permiten a los usuarios compartir todo tipo de información (aficiones, creencias, ideologías, etc.) con el resto de los cibernautas.
- Facilitan las relaciones entre las personas, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como físicas.
- Facilitan [el aprendizaje](#) integral fuera del aula escolar, y permiten poner en práctica los conceptos adquiridos.
- Por el aislamiento social del mundo actual, la [interacción](#) a través de Internet permite a un [individuo](#) mostrarse a otros. Es decir, las redes sociales son una oportunidad para mostrarse tal cual.
- Permite intercambiar actividades, intereses, aficiones.

## Desventajas:

- Personas con segundas intenciones pueden invadir la privacidad de otros provocando grandes [problemas](#) al mismo. Compañías especialistas en [seguridad](#) afirman que para los [hackers](#) es muy sencillo obtener información confidencial de sus usuarios.
- Para algunos países ser usuario de estas redes se convierte en una amenaza para la seguridad nacional. Esto ha hecho que para el personal relacionado con la seguridad de un país sea una prohibición.
- Si no es utilizada de forma correcta puede convertir en una adicción.
- Gran cantidad de casos de [pornografía](#) infantil y pedofilia se han manifestado en las diferentes redes sociales.
- Falta de privacidad, siendo mostrada públicamente información personal.

## Características

- Están basadas en el usuario: Las redes sociales son construidas y dirigidas por los mismos usuarios, quienes además las nutren con el contenido.
- Son Interactivas: Las redes sociales poseen además de un conjunto de salas de [chat](#) y foros, una serie de aplicaciones basadas en una red de juegos, como una forma de conectarse y divertirse con los amigos.
- Establecen relaciones: Las redes sociales no sólo permiten descubrir nuevos amigos sobre la base de intereses, sino que también permiten volver a conectar con viejos amigos con los que se ha perdido contacto desde muchos años atrás.

- Intercambio de información e intereses: Las redes sociales permiten que el contenido publicado por un usuario se difunda a través de una red de contactos y sub-contactos mucho más grande de lo que se pueda imaginar.
- Ofrece una variedad de servicios: Intercambio de información, fotografías, servicios de telefonía, juegos, chat, foros.

## **MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Un medio de comunicación es un instrumento por el cual se realiza el proceso de comunicación.

Los medios de comunicación son instrumentos en constante evolución, probablemente la primera forma de comunicarse entre los humanos fue la de los signos y señales empleadas en la prehistoria, los que fueron evolucionando considerablemente hasta lograr incrementar sustancialmente la globalización.

Los principales medios de comunicación en la actualidad son: el periódico, los libros, el telégrafo, el teléfono, la radio, la televisión e Internet.

La búsqueda constante del hombre por satisfacer cada vez mejor su necesidad de comunicación ha sido el impulso que ha logrado la instauración en el mundo de instrumentos cada día más poderosos y veloces en el proceso comunicativo.

Los medios de comunicación son muy importantes, ya que desde siempre el ser humano ha tenido la necesidad de comunicarse y gracias a estos medios puede comunicarse fácilmente.

Los medios de comunicación forman parte de nuestra vida cotidiana, hoy en día resulta difícil salir a la calle sin un teléfono móvil, o no tener ordenador o televisión en casa.

### **¿Para qué sirven de los medios de comunicación?**

**Informar:** a través de los medios de comunicación conocemos lo que ocurre en el país y el mundo. Por ejemplo, a través de noticieros, reportajes, noticias del diario, etc.

**Educar:** a través de los medios de comunicación podemos aprender mucho. Por ejemplo, a través de documentales, programas educativos y culturales, etc.

**Entretener:** la gente opta por un medio de comunicación para pasar un rato agradable frente al televisor, escuchando la radio, yendo al cine, leyendo comics o navegando por Internet.

**Formar opinión:** toda la información que se recibe de los medios de comunicación sirven para que nos formemos una opinión propia de las cosas.

Características y el lenguaje que utilizan para entregar información.

**Radio :** es un medio de comunicación cuya información escuchamos, no la vemos ni la leemos, por lo tanto se basa en el lenguaje oral para entregar la información apoyándose de sonidos y música para realizarse.

**Prensa escrita:** conformada por historietas; diarios; revistas de negocios, deportivas, de moda, juveniles; comics; libros, etc. Es un medio

de comunicación cuya información leemos y no la escuchamos, por lo tanto se basa en el lenguaje escrito para entregar la información y se apoya de ilustraciones, imágenes, dibujos, gráficos, etc. para realizarse.

**Televisión:** es un medio de comunicación cuya información vemos y escuchamos, no la leemos (excepto las películas con subtítulos), por lo tanto se basa en el lenguaje oral para entregar la información y se apoya de sonidos, música, imágenes y movimiento para realizarse.

**Internet:** es un medio de comunicación cuya información vemos, escuchamos y leemos. Por lo tanto se basa en el lenguaje oral y escrito para entregar la información. Se apoya de sonidos, imágenes y movimiento para realizarse.

## **MULTIMEDIA**

Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantados.

Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza, Multimedia se compone, como ya se describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo.

### **MULTIMEDIA INTERACTIVA:**

Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

### **MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS:**

Las escuelas son quizás los lugares donde más se necesita multimedia. La Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

### **MULTIMEDIA EN EL HOGAR:**

La mayoría de los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, ya sea en televisores a color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición, la multimedia en estos televisores probablemente llegará sobre una base pago - por - uso a través de la autopista de datos.

Actualmente, sin embargo, los consumidores caseros de multimedia poseen una computadora con una unidad de CD-ROM, o un reproductor que se conecta a la televisión, muchos hogares ya tienen aparatos de videojuego Nintendo, Sega o Atari conectados a su televisor; los nuevos equipos de videojuegos incluyen unidades de CD-ROM y proporcionan mayores capacidades de multimedia.

La casa del futuro será muy diferente cuando los costos de los aparatos y televisores para multimedia se vuelvan accesible al mercado

masivo, y la conexión a la autopista de datos más accesible. Cuando el número de hogares multimedia crezca de miles a millones, se requerirá de una vasta selección de títulos y material para satisfacer a este mercado y, también, se ganarán enormes cantidades de dinero produciendo y distribuyendo esos productos.

### **MULTIMEDIA EN LUGARES PÚBLICOS:**

En hoteles, centros comerciales, museos y tiendas multimedia estará disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas.

### **LAS TICS**

Las Tics son las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea. Las TICS han evolucionado increíblemente en los últimos años, debido especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red.

Las TICS pueden ser tradicionales, entre ellas tenemos la radio, la televisión y los medios impresos, por otro lado tenemos las TICS actuales que son un conjunto de herramientas en nuestra vida cotidiana como los son el computador, el celular, el internet, correo electrónico entre otros.

## **GENERALIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN**

ARANEGA, Susana, “Todo el mundo acepta los numerosos cambios que la introducción de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) ha producido en las relaciones de todos los ámbitos de la sociedad. Estos nuevos medios han supuesto una revolución en los mecanismos de producción y de acumulación de la capital a escala mundial.”

Estos cambios han servido para facilitar el acceso a nuevos mecanismos de información, de comunicación y relación entre las personas de todo el planeta.

ARANEGA, Susana, “¿Las TIC pueden ayudar a democratizar el acceso a la información, la comunicación y la cultura? Está es una de las preguntas claves a las que hay que dar respuesta”.

Si se introducen las TICS la enseñanza primaria infantil se podría generar cambios profundos en el desarrollo de nuevas formas y metodologías educativas.

En la educación primaria existe una situación más favorable para conseguir esta conversión e innovación, acentuando las bases de una línea de intervención muy completa en este terreno.

En la educación primaria, es muy fácil introducir las TICS en el proceso de enseñanza -aprendizaje de los alumnos, ya que la posibilidad de incorporar el uso del computador y el resto de tecnologías en el curriculum es una cuestión relativamente fácil.

## **IMPORTANCIA DE LAS TICS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Las tics tienen una gran importancia en la educación primaria y según mi criterio personal esto se debe a que:

- Buscamos una alfabetización digital en los estudiantes, donde todos deben aprender y adquirir competencias básicas, en el uso de las TICS.
- Queremos docentes innovadores, que sepan aprovechar las nuevas prácticas docentes y las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TICS para lograr que los estudiantes vayan de la mano de la tecnología y así elevar el nivel de calidad del servicio educativo de acuerdo la era tecnológica actual.

## **LA UTILIZACION DE LA TECNOLOGIA COMO RECURSO**

La utilización de la tecnología como recurso favorece:

- La estimulación de la creatividad.
- La experimentación y manipulación.
- El respeto en el ritmo de aprendizaje de los alumnos
- El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.
- La curiosidad y espíritu de investigación.

POSTMAN, (1999) “La educación tecnológica en la escuela obligatoria no significa solamente enseñar a usar las nuevas tecnologías y las posibilidades que comporta esta utilización, sino también la tarea de reflexionar críticamente para analizar cómo dichas tecnologías reordenan nuestros hábitos de trabajo, nuestras relaciones sociales, nuestra sensibilidad moral”.

## **LAS TICS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA**

Una estrategia didáctica es el procedimiento o los recursos que se utilizan para lograr en los alumnos aprendizajes significativos. Para planear una estrategia didáctica, primero se debe determinar el objetivo que se desea alcanzar y en que tiempo se pretende lograr, además debe ser flexible dando la posibilidad de realizar modificaciones cuando sea necesario.

Las estrategias deben aplicarse tomando en cuenta los conocimientos previos y las necesidades del grupo. Y pueden aplicarse, por medio de imágenes, utilizando videos, audios, juegos tecnológicos, presentaciones de PowerPoint, etc.

## **LAS TICS EN LOS NIÑOS DE HOY**

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las nuevas tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad en su uso cotidiano. En este sentido los docentes deben propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin.

## **LAS TICS EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA, UN BUEN RECURSO ESCASAMENTE UTILIZADO.**

En la actualidad contamos con nuevos recursos para favorecer el aprendizaje de los alumnos/as, pero todavía no somos capaces de manejar las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la información.

La educación de los estudiantes continúa basada en el libro de texto y en la palabra escrita. La utilización correcta de las TICs nos aportaría grandes avances en la educación.

Está demostrado que la utilización de estrategias educativas son más atractivas para los estudiantes y lo estimula consiguiendo mayor implicación en las tareas escolares.

Un estudiante estimulado en clase consigue mejores resultados, posee una visión mucho más positiva de la escuela, ve a ésta como un lugar para aprender y vivir nuevas experiencias. La escuela debe ser un lugar en el que niños y niñas desarrollen todo su potencial tanto físico como mental, debe propiciar el mayor aprendizaje posible.

Con las TICs podemos acercarnos un poco más a la escuela que todos deseamos, una escuela actual, en constante evolución, dispuesta a proporcionar aprendizajes significativos, una escuela en la que todo niño o niña tiene cabida sin distinción ninguna.

### **VENTAJAS DE LAS TICs EN LA FORMACIÓN ESTUDIANTIL:**

- Elimina barreras espacio-temporales entre el profesor y los alumnos y viceversa.
- Aumenta las posibilidades de información
- Crea escenarios más atractivos, interesantes y flexibles para el aprendizaje.
- Potencia el autoaprendizaje.
- Proporciona un aprendizaje independiente, colaborativo y en grupo.

- Facilita una formación permanente tanto por parte del alumnado como del docente.
- Deja atrás la idea de las instituciones escolares como único escenario formativo.
- Las TICs proporcionan nuevos y mejores aprendizajes a niños y niñas con necesidades educativas especiales.

### **DESVENTAJAS DE LAS TICs EN LA FORMACIÓN ESTUDIANTIL:**

- La existencia de tanta información provoca un exceso de ésta con lo que el alumno/a está obligado a poseer criterios de selección.
- La incorporación de estos avances en educación requiere un gran desembolso económico.
- No solo basta con incorporar las TICs a la educación sino que además debe existir un profesorado capacitado para manejarlas con eficiencia y eficacia.

Teniendo en cuenta las ventajas y desventajas podemos decir que las TICs son beneficiosas y necesarias en la educación de nuestros días.

También quiero decir que las TICs no solo están compuestas por un ordenador e Internet sino que las nuevas tecnologías de la información y comunicación se componen también del video, la televisión educativa, los hipertextos e hipermedias, la videoconferencia, etc.

### **EL COMPUTADOR COMO MEDIO EDUCATIVO**

BORDA, Elizabeth “En un mundo tan evolucionado no se puede continuar con los métodos y herramientas pedagógicas del ayer, porque la educación de los hombres de hoy y del mañana debe ser rica en tecnología de la información, telecomunicaciones, microelectrónica e informática”.

Desde pre-escolar hasta la universidad, el juego es muy importante en la vida del estudiante ya que se crea y se aprende jugando. Los programas en el computador deben ser juegos con contenidos didácticos educativos que complementen la enseñanza que el estudiante está recibiendo y lo familiaricen con el uso del computador. A medida que se avanza en los niveles educativos, los juegos deben ser cambiados e integrados con contenidos que refuercen los aprendizajes logrados.

### **CON EL USO DEL COMPUTADOR PODEMOS DESARROLLAR LAS SIGUIENTES CAPACIDADES INTELECTUALES:**

- Abstracción.
- Relacionamiento.
- Conceptualización.
- Capacidad analítica.
- Destreza matemática.
- Manejo del lenguaje y de la lectura.
- Estimulación y apreciación estética.
- Destreza en toma de decisiones y solución de problemas.
- Desarrollo del sentido de autoestima y confianza en si mismo.

### **¿COMO IMPLEMENTAR LAS TICS EN PRESCOLAR?**

La tecnología, es una herramienta para la enseñanza que nos permite crear un vínculo entre la cultura escrita y la cultura digital. La metodología de proyectos es ideal para crear situaciones de enseñanza en las que los niños trabajen de manera significativa con la lengua escrita y utilicen recursos tecnológicos para lograr de mejor manera la producción final de cada proyecto.

## **¿PORQUE LAS TICS EN PREESCOLAR?**

Desde que los niños están en preescolar podemos prepararlos para que después sean capaces de usar la computadora. El preescolar como su propio nombre lo indica es “previo a” entonces diríamos que es “anterior a la escuela”.

Es por esto q creemos de vital importancia que los niños desde sus primeros años de escuela se familiaricen con el computador y como lo hemos dicho antes no solo con el sino con todo lo relacionado a las nuevas tecnologías, y así los maestros tengan otros métodos de enseñanza y nuevos tedios de apoyo didáctico en el aula.

## **LAS TICS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Las Tics han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que cuente con esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC deben ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

### **Su conocimiento:**

La consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática.

Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos).

Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

- Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza
- Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

**Su uso:**

Se deben usar las Tics para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TICs aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

Las TICs No resuelve todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Tenemos que crear una enseñanza de tal forma que la abstracción, el diseño y la experimentación estén integrados.

Es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciativa de los profesores en la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

## **LA TECNOLOGÍA EDUCACIONAL EN LA FORMACION DE LOS MAESTROS: RAZONES Y PROPÓSITOS**

La educación del maestro constituye un campo de especialización similar a la educación de otros profesionales. Convendrá, pues, postular que aquellos atributos de la tecnología educacional que se acentúan el proceso de la comunicación y de la instrucción en una zona cualquiera de especialización, obtendrán lo mismo referidos a la educación del maestro.

Mientras los profesionales de otras especialidades se enfrentan con los procesos de la tecnología educacional en el curso de su educación formal, se espera de los maestros que recurran intensamente a la tecnología educacional a lo largo de su carrera.

Sorprende, por tanto, que la educación del maestro haya sido más remisa que otros campos a incorporar la tecnología educacional a su proceso educacional. y lo que es más extraño, los educadores de los maestros y hasta los mismos expertos en el uso de la tecnología educacional y de los medios, ensalzan a menudo a los maestros futuros la importancia de la tecnología educacional y de sus usos, al tiempo que ellos siguen sirviéndose de los métodos educativos de tipo más convencional.

Se ha dicho a menudo que los maestros enseñan de la misma manera que fueron enseñados. Antes de ser maestros, han pasado alrededor de dieciséis años como alumnos y no es probable que en el curso de este periodo fueran sometidos a procesos educacionales basados en los principios de la tecnología educacional.

De ahí que, si damos por sentado que sus primeras experiencias como alumnos no son más poderosas que las nuevas teorías más recientemente adquiridas, sería apartarse de la realidad esperar de ellos

que incorporase la tecnología educacional a su propia filosofía de la enseñanza.

Los programas de educación del maestro que se sirven de la tecnología educacional servirán un doble propósito. En primer lugar, aumentarán la eficiencia y efectividad de los procesos instructivos y educacionales que encierra el programa.

En segundo lugar y de mayor importancia, un programa para la formación de los maestros deberá ser en sí un modelo para la enseñanza que englobe los procedimientos más efectivos e innovadores, al igual que los más modernos conceptos de la tecnología educacional.

Debido a que estos programas constituyen en sí un ejemplo de lo que proponen enseñar, deberán encerrar las mismas cualidades de la enseñanza que buscan instalar en sus alumnos.

Así por ejemplo, el concepto de la enseñanza individualizada y el uso de bloques de estudio individualizado y de sistemas multiformes deberían ser aplicados en primer lugar a los programas de formación de los maestros.

#### **2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.**

Cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de preescolar), pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación

han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.

**Medio didáctico** es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química.

**Recurso educativo** es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar).

#### **Ventajas:**

- Pretenden acercar a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible.
- Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre los temas que se estudian.
- Son útiles para minimizar la carga de [trabajo](#) tanto de [docentes](#) como de estudiantes.
- Contribuyen a maximizar la [motivación](#) en el alumnado.
- Facilitan la comprensión de lo que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.

- Concretan y ejemplifican la información que se expone, generando la motivación del grupo.
- Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

## RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

**Los recursos didácticos digitales son contenidos educativos que sirven para apoyar y complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este material está a su disposición de manera que pueda manipularlo para reforzar sus clases y hacer de ellas un espacio más interesante gracias a la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas y una diversidad de recursos a los que tendrá acceso a través de la tecnología.**

## TIPOLOGÍAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.

**A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:**

### **Materiales convencionales:**

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.
- Tableros didácticos: pizarra.
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas.

- Juegos: arquitecturas, juegos de mesa.
- Materiales de laboratorio.

### **Materiales audiovisuales:**

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio.
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

### **Nuevas tecnologías:**

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas web, tours virtuales, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.
- TV y video interactivos.

## **PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

**Es el conjunto de pasos ordenados que tienen como propósito brindar los instrumentos teóricos prácticos que le permitan al ser humano desarrollar hábitos, actitudes y conocimientos que se apliquen en el desempeño eficiente en sus actividades diarias.**

## **COMPONENTES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

- Objetivos.

- Contenidos.
- Formas de organización.
- Métodos.
- Medios.
- Evaluación.

Método de enseñanza.

**Es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje. Etimológicamente el termino método proviene del griego métodos que significa camino, vía, medio para llegar al fin. En la ciencia el método se define como un sistema de reglas que nos sirven para alcanzar un objetivo determinado y que persigue también los mejores resultados.**

**CLASIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA.**

**Los conocimientos los métodos orales son los más utilizados. Esto se explica no solo porque la palabra es una de las fuentes de adquisición de los conocimientos, sino porque la expresión oral del profesor es un medio fundamental de dirección de la actividad de los alumnos; tanto para la apropiación de conceptos como para la formación de la dirección moral de la personalidad.**

Métodos orales

La narración: **Se utiliza con el fin de describir un hecho y con frecuencia se acompaña de una carga emotiva que incide en la formación moral de los escolares.**

La conversación Requiere que los alumnos tengan algún conocimiento del contenido objeto de estudio, ya que no puede haber conversación cuando una de las dos partes, en este caso los estudiantes, desconoce por completo el objeto de estudio.

La explicación: **Constituye uno de los métodos más recurridos por la formación de conceptos científicos, pues cuando es bien utilizado se caracteriza por mostrar la lógica del razonamiento.**

Trabajo con el libro de texto: es una importante fuente de adquisición de conocimientos, por ello la necesidad de desarrollar habilidades para trabajar con él.

### **Métodos inductivos**

Son los que promueven la asimilación de los conocimientos mediante el empleo de medios de enseñanza, los cuales determinan el carácter de la apropiación de los conocimientos.

### **Métodos prácticos**

Incluyen la ejercitación, la realización de tareas prácticas y los trabajos de laboratorio y de taller. Estos son básicos para la formación de habilidades y hábitos.

### **MÉTODOS ACTIVOS**

Los métodos activos son los que pretenden alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo. La actividad de aprendizaje está centrada en el educando.

**Sus principales objetivos son:**

- Aprender en colaboración.
- Organizarse.
- Trabajar en forma grupal.
- Responsabilizarse de tareas.
- Aprender a partir del juego.
- Desarrollar la confianza, la autonomía, y la experiencia directa.
- Utilizar la potencialidad de representación activa del conocimiento.

**MÉTODO LÚDICO O DE JUEGOS DE ENSEÑANZA**

Permite [el aprendizaje](#) mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la [adolescencia](#) competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con [los valores](#) de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

## **¿QUÉ ES UN RINCÓN?**

Es un pequeño lugar en el aula donde el alumno se va a encontrar con diferentes tareas de carácter libre y al que va a acudir voluntariamente una vez termine de cumplir las tareas curriculares propuestas para el grupo.

Así mismo, están organizados para que los niños y niñas desarrollen habilidades y destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo.

La estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la actividad lúdica, es generada por los materiales que implementan cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados.

El nombre del rincón puede reflejar el área de desarrollo que se desea estimular, por ejemplo: Rincón de Ciencias, o puede ser nombrado de una forma divertida que refleje las actividades que de éste se derivan.

## **IMPORTANCIA DE LOS RINCONES**

Los rincones son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 6-7 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa sensorio-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual.

El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos.

Las estructuras mentales se cimientan mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras.

Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia.

Las actividades lúdicas apoyan mucho la comunicación con otros, sea de modo verbal o no. Si los grupos son pequeños, se facilita aún más.

Si bien es un trabajo que se desarrolla de manera bastante espontánea y libre, no implica la ausencia de un profesor-a.

El papel de este es crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y mediar para despertar la curiosidad, el interés, la investigación, la experimentación, etc., a través de retos, preguntas,

problemas, etc. Esta estimulación por parte del adulto, debe ser equilibrada y planificada.

## **CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO POR RINCONES**

- Permite que los niños escojan las actividades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir.
- Se trabaja en función de un proyecto individual o colectivo, y pueden estar orientados por una consigna establecida por el maestro.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. El material, las situaciones de juego y de descubrimiento y los resultados que se obtienen son el fruto del proceso de su intervención para captar la realidad y ajustarla a su medida.
- Teniendo en cuenta las características del niño resulta artificial romper la simbiosis que existe entre jugar y aprender, en continua interacción con los otros niños y con los adultos.

## **VENTAJAS DEL TRABAJO POR RINCONES**

- El trabajo por rincones potencia la necesidad y los deseos de aprender de los niños, y de adquirir conocimientos nuevos.
- Desarrolla el ansia de investigar y favorece la utilización de distintas técnicas y estrategias de aprendizaje, cuando hay que dar respuesta a un problema.
- Les ayuda a los niños/as a ser conscientes de sus posibilidades, a dar valor a sus progresos, a aceptar los errores, a seguir trabajando y a no rendirse fácilmente ante las dificultades.

- Favorece la autonomía del niño, le ayuda a ser más responsable con el material y en el trabajo, exige y crea la necesidad de un orden.
- El niño aprende a organizarse, a planificar su trabajo, a saber que quiere y aprender que camino puede utilizar para conseguirlo.
- Los rincones permiten una cierta flexibilidad en el trabajo, abren paso a la creatividad y a la imaginación del niño, y lo que es más, le dejan espacio y tiempo para pensar y reflexionar.
- Los rincones hacen que los niños/as puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos.
- Los rincones hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en bagaje que el niño y la niña posean, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

### **¿PARA QUÉ SIRVEN LOS RINCONES LÚDICOS?**

Hasta los seis años, el juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los niños.

LAGUÍA, María José "el niño no pierde el tiempo cuando juega" y la organización del aula por rincones de actividades permite que "aprendan de forma espontánea según sus necesidades".

Los rincones permiten a los maestros cambiar la estructura tradicional, en la que todos los alumnos realizan las mismas tareas supervisadas por el tutor, por una organización más flexible que ayuda a "potenciar las capacidades de cada uno y a ser sensibles a su necesidad específica".

### **QUÉ DEBEMOS OBSERVAR EN LOS RINCONES**

- Relaciones afectivas que se establecen

- Cumplimiento de las normas
- Autonomía
- La creatividad y la imaginación
- Conocimientos
- Hábitos de orden
- Valores
- Actitudes ante el trabajo grupal
- Iniciativa
- El sentido de responsabilidad
- La expresión verbal

## **TIPOS DE RINCONES**

**Rincón del juego simbólico:** el niño juega desde que nace; en un principio la actividad estará centrada en su propio cuerpo, posteriormente incorpora objetos y al final del período sensoriomotor el adulto se convierte en el centro de atención del niño.

**Rincón de la expresión plástica:** este rincón ha de ofrecer a los niños todos aquellos materiales transformables a partir de la manipulación.

En este rincón ellos van descubriendo que, aparte del lenguaje oral, se puede expresar desde otra perspectiva y crear sus propios códigos de imagen, de colores, de formas. Las posibilidades de investigación son múltiples y dependen del material concreto.

**Rincón de Música:** La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este sector el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

### **RINCÓN DE LA EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA:**

**Lectura de la imagen:** Este rincón está pensado para favorecer la expresión oral. En este período de su vida, el niño desarrolla su lenguaje con los demás en todo el espacio de la escuela y en todo momento.

**Lectura:** Su finalidad es crear las condiciones que favorezcan el aprendizaje de la lectura.

**Grafismo y escritura:** Su objetivo es, por una parte, estimular las experiencias de grafismo integrador, con el objetivo del dominio del trazo, la direccionalidad, la posición en el espacio y el carácter rítmico.

**Rincón de los juegos didácticos y lógico-matemáticos:** Ideado para ayudar a que el niño, mediante experiencias perceptivas, motrices y perceptivas, asimile conceptos básicos de cualquier aprendizaje.

En el período de 0-3 años este rincón lo encaminará no sólo a un buen dominio y coordinación de la mano, sino también al desarrollo, los niños de 4-6 años se muestran muy interesados en contar objetos y comparar cantidades.

**Rincón motriz:** La educación psicomotriz se ha de trabajar a partir de la globalidad del niño, la cual pretende favorecer el conocimiento del cuerpo, de los objetos, del mundo que lo rodea, de los otros niños y de los

adultos.

## **RINCÓN DE OBSERVACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN:**

**Sensorial:** Este rincón está especialmente dedicado a crear y experimentar con materiales de desecho, y a reciclar los recursos existentes para otros rincones. Estos elementos cotidianos permiten trabajar las facultades sensoriales de manera integrada.

**La cocina:** Este rincón es uno de los más ricos en cuanto a la potencialidad de recursos que ofrece a los niños. Todos los procesos que conlleva permiten hacer un uso didáctico de primer orden.

**Rincón de ciencias:** En esta sección el niño podrá, a través de la observación y la experimentación descubrir las propiedades de los objetos y seres vivos.

**Rincón de dramatización:** En sector brinda al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos.

**Rincón de juegos de mesa:** Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, etc. Este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Juegos como ajedrez, damas, rompecabezas, etc., pueden formar parte de este rincón.

**Rincón de proyectos:** Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo

de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido.

**Rincón de creación:** Un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masa, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

**Rincón de Oficios:** Un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, etc. Puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar, etc.

**Rincón de agua y arena:** Implementar un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes, etc.; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.

Debemos posibilitar las formas de expresión por medio de la improvisación o invención en diferentes áreas, como la música, el modelado, la dramatización, la gimnasia, la danza, etc.

**Nota:** Es importante variar los rincones, que no siempre estén los mismos. Pueden realizarse cambios periódicos o alternar los espacios por días o, los rincones se pueden crear según las necesidades que demande la ejecución de un proyecto.

## **CONDICIONES PARA ACUDIR A LOS RINCONES**

Para que los alumnos se acerquen a los rincones y realicen las actividades allí programadas, se requieren las siguientes condiciones:

- Haber terminado y corregido la tarea propuesta del área que se está trabajando.
- La elección del rincón en el que se trabajara es libre.
- Acudir al rincón deseado si este sitio está libre: el primero que termina tendrá más posibilidades de elección.
- Anotar en el registro personal en que rincón se ha trabajado y que se ha hecho.
- Guardar el trabajo realizado o sin terminar en la carpeta correspondiente.
- Trabajar con autonomía.
- Moverse en silencio.
- Aceptar las normas de agrupamiento para algunas de las actividades propuestas.
- Si la actividad requiere trabajar en parejas no perturbar el ambiente de trabajo.
- Mantener los rincones en orden.
- Si un trabajo no se termina se guarda y se puede continuar en otro momento.

## **VALOR EDUCATIVO DE LOS RINCONES**

### **Los rincones desarrollan una multitud de capacidades como:**

- La autonomía.
- La capacidad de decisión y elección.
- El estímulo personal sin entrar en competencia con otros.
- El respeto al trabajo de los demás.
- El respeto al espacio que se comparte.
- La capacidad para pedir respeto por el trabajo propio.
- El respeto a las normas.

- La satisfacción por la producción propia sin intervención del adulto.
- La colaboración.
- La capacidad para trabajar en grupo.
- La capacidad para compartir.
- La capacidad de organización espacial y temporal.
- La capacidad de afrontar tareas en solitario y por decisión propia.
- El orden.

## **LA ORGANIZACIÓN DEL AULA**

Entre muchas organizaciones posibles propuestas con diferentes objetivos podemos encontrar:

- Los rincones
- Los talleres
- Las agrupaciones flexibles,

Y otras formas de trabajo como serian

- Los planes de trabajo.
- Los proyectos.
- El trabajo cooperativo.

## **RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ESCUELA RURAL**

### **La organización de la escuela rural en rincones de trabajo**

ROSER BOIX, Tomas “Los rincones son espacios individuales o colectivos donde los alumnos pueden jugar o trabajar según los objetivos perseguidos en una propuesta de trabajo concreta.”

A pesar de que la palabra rincón ha sido aplicada, generalmente, a la Escuela Infantil, este recurso adquiere una gran importancia en la organización espacial y temporal de los alumnos de Educación Básica en este tipo de escuelas.

Para los párvulos los rincones son espacios destinados a actividades lúdicas o de trabajo partiendo de experimentaciones e investigaciones prácticas que realizan en su contacto directo e indirecto con los objetos y las personas que les rodean para nuestros alumnos de Educación Básica se convierten en espacios destinados a la reflexión, profundización, complementariedad o refuerzo de determinadas áreas del conocimiento.

## **UTILIDAD DE LOS RINCONES EN LA ESCUELA RURAL**

En primer lugar, la posibilidad de distribuir el espacio y el horario en momentos destinados de trabajo colectivo o individual nos permite prestar mayor atención a aquellos alumnos y /o aprendizaje que requieren constantemente de nuestra presencia.

Por otra parte, pueden ser utilizados para que el niño “aproveche el rato” mientras espera nuestra ayuda; es decir , cuando necesitemos evitar los tiempos muertos que a menudo, provoca el hecho de atender a varios alumnos al mismo tiempo.

De todos modos no deben convertirse en un ir y venir constante. Por ejemplo, mientras espera que revisemos la tarea que ha terminado, el alumno, puede aprovechar para realizar otras actividades de su interés en el rincón lúdico o de trabajo.

## **CARACTERÍSTICAS DE LOS RINCONES DE TRABAJO DE ESCUELA RURAL:**

- Permiten trabajo individual y/ o colectivo.
- Hacen posible prestar mayor atención a los aprendizajes que requieren constantemente nuestra presencia.
- Permiten que alumno aproveche el tiempo mientras espera nuestra ayuda.
- Son singulares, flexibles y potencian la independencia en el trabajo”.

## **RINCONES PERMANENTES PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

El trabajo por rincones no se parte únicamente de la actividad o experimentación que hace el alumno, sino q intenta que el mismo invente, a través de su reflexión, necesidad e interés, la actividad más acorde con sus objetivos.

A menudo, se requiere otro tipo de actividades adicionales que sirvan de ayuda en determinados momentos muy específicos.

También podemos crear rincones, que puedan ser de tipo permanente, para el desarrollo de este tipo de actividades. Pese a la diversidad, podemos destacar los siguientes:

- Rincones de refuerzo.
- Rincones de complementariedad.
- Rincones de profundización.

## **RINCONES DE REFUERZO**

El objetivo de estos rincones es ayudar a los alumnos con ritmos de trabajo lentos, en una determinada área, para alcanzar los objetivos propuestos.

La mayoría de alumnos sabe que debe esforzarse en unas áreas más que en otras o que unas le exigen más dedicación que otras, y encuentran en estos rincones el lugar adecuado para trabajar estos conceptos.

Podemos crear los rincones de refuerzo que necesitemos, como por ejemplo el de lenguas, ciencias o expresión, entre otros. Los transformaremos según el propio progreso de los estudiantes.

## **RINCONES DE COMPLEMENTARIEDAD**

Estos recursos pretenden complementar el trabajo de los alumnos que, a pesar de haber alcanzado los objetivos propuestos, consideramos que los contenidos les han quedado poco claros y estructurados, confusos, o bien nos hemos dado cuenta, el transcurso de las actividades, que podrían haber alcanzado un grado superior en los mismos objetivos.

Son espacios que les permiten complementar el trabajo realizado y conseguir mayor seguridad en lo aprendido.

Las actividades que se realizan en estos rincones pueden ser variadas, y no es necesario que se centren en una sola área sino pueden ser interdisciplinarias.

Precisamente este tipo de trabajo facilita la reflexión y el análisis de cómo unas materias de aprendizaje se complementan con otras, y como podemos aplicar a diferentes áreas lo aprendido en una de ellas.

Al igual que los rincones de refuerzo, es posible también crear rincones de complementariedad en función de las necesidades de nuestros alumnos. Incluso a veces, no es imprescindible dedicar un espacio exclusivo para ello.

Podemos tener unas carpetas en el armario con este tipo de material, de manera que el alumno las utilice, cuando las necesite, en su propia mesa de trabajo.

### **RINCONES DE PROFUNDIZACIÓN**

A menudo los alumnos muestran un gran interés por algunos temas (históricos, bibliográficos, ecológicos, etc.), les gustaría saber más cosas, poder realizar actividades de mayor dificultad, buscar otros aspectos para alcanzar un aprendizaje integro sobre el tema, prepararse con más profundidad para hacer una exposición oral motivadora para la clase preparar un mural para que todo el grupo tome conciencia sobre un tema. Sea cual sea el tipo de rincón que deseemos crear en nuestra clase debemos tener en cuenta varios aspectos:

- No podemos crear un espacio diferente para cada alumno.
- Nuestro trabajo será más fácil si contemplamos actividades de este tipo de programación.
- Es necesario abrir una carpeta con material destinado a estos rincones.

### **FUNDAMENTOS LÓGICOS PARA LA ORDENACIÓN DEL AULA**

Con frecuencia, el profesor tendrá que justificar una determinada disposición del aula.

**Cualquiera de estas respuestas es adecuada:**

1. Esta disposición permite a los niños un desplazamiento fácil, fluido y seguro hacia los diversos centros de interés.
2. Las actividades tranquilas están separadas de las ruidosas y de movimiento.
3. Se han dispuesto las áreas de forma que puedan acoger componente el número óptimo de alumnos.
4. Las diversas áreas proporcionan un nivel suficiente de actividad para todos, y tienen en cuenta particularidades en cuanto a desarrollo e interés.
5. Los materiales se encuentran cerca del área donde van a ser manipulados de modo que los niños pueden aprender a usarlos de forma independiente.

## **2.5 HIPÓTESIS**

Las Tics mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

**Ho.** Las Tics No mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

**H1.** Las Tics Si mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **Variable Independiente**

- Las Tics

### **Variable Dependiente**

- Rincones Lúdicos

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

Para la siguiente investigación se empleará la de Campo y la bibliográfica

La **Investigación de Campo** se empleará en este tipo de investigación utilizando las siguientes técnicas: la encuesta y la observación.

#### Encuesta

En cuanto a esta técnica se procederá a aplicar a los Padres de familia del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños; cuyo contenido del cuestionario irá enfocado al nivel de influencia de la tecnología en el

niño, las mismas que ayudarán a justificar la razón del porque debemos implementar un rincón lúdico tecnológico.

### Observación

Se aplicará la técnica de observación en los estudiantes donde detenidamente se procederá a observarlos y a analizar las mejoras indicadas.

Se empleará la **investigación Bibliográfica** para sustentar el trabajo investigativo para ello se tomará información tanto de revistas, manuales, folletos y de la poderosa herramienta como lo es el Internet la misma que se encuentra detallada en el marco teórico.

## **3.2. TIPOS O NIVELES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3-2.1. EXPLORATORIO**

Permite familiarizarse con el problema, determinar el comportamiento de las variables dentro de un contexto determinado, luego recopilar información empírica para plantear el problema.

### **3.2.2. DESCRIPTIVO**

Sirve para recabar la información acerca de cómo se encuentra el problema de no utilización de la tecnología como rincón lúdico, describe la situación y se aplican las técnicas de recolección de información.

### **3.2.3. CORRELACIONAL O DE ASOCIACIÓN DE LAS VARIABLES**

Permite relacionar nuestras variables en este caso las tics y su influencia en los rincones lúdicos en los niños del primer año único de educación básica del centro educativo ecológico “casita de sueños.”

### 3.2.4. EXPLICATIVO

Comprueba experimentalmente la hipótesis, descubrir las causas y detectar los factores que determinan ciertos comportamientos del hecho o fenómeno que se está estudiando o investigando.

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

El presente trabajo de investigación se desarrolla con 18 niños del primer año único de educación básica del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”, ubicado en el barrio la cocha, calles Cayapas 86 – 21 y Puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, por lo que no es necesario realizar la formula.

<b>NOMINA</b>	<b>CANTIDAD</b>
➤ <b>Estudiantes</b>	18
➤ <b>Padres de familia</b>	18
➤ <b>Profesores</b>	4
➤ <b>Autoridades</b>	1
<b>TOTAL</b>	41

**Tabla Nº 1 Población y Muestra**

**Elaborada por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

### 3.4. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Las TICS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Tics (tecnologías de la Información y Comunicación) son herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información actualizada representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.</p>	<p>Herramientas computacionales</p> <p>Información variada y actualizada.</p> <p>Comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Medios didácticos</li> <li>➤ Capacitación</li> <li>➤ Integración</li> <li>➤ Inserción social</li> <li>➤ Medios de aprendizaje</li> <li>➤ Desarrollo de capacidades cognitivas.</li> <li>➤ Capacitación</li> <li>➤ Inserción social</li> <li>➤ Desarrollo del lenguaje</li> <li>➤ Formación Cultural</li> </ul>	<p>¿Tiene usted computador en su casa?</p> <p>¿Su hijo/a tiene acceso a la tecnología en su hogar?</p> <p>¿Le gustaria que su hijo/a aprendieran mas cosas en el computador?</p> <p>¿Usted se siente capacitado para ayudarle a su hijo/a en las tareas de computación?</p> <p>¿Le parece importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encuesta</li> <li>➤ Cuestionario</li> <li>➤ Observación</li> <li>➤ Ficha</li> </ul>

**Tabla Nº 2 Variable Independiente (Las Tics)**

**Elaborada por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

**VARIABLE DEPENDIENTE: Rincones Lúdicos**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los Rincones son un lugar permanente o no, en que se desarrollan actividades muy determinadas, libres o dirigidas, individuales, en grupos pequeños o colectivos, donde se experimenta todo tipo de juegos como el simbólico ejemplo: cocina, tienda, muñecas, garaje, etc.	<p>Actividades determinadas libres o dirigidas.</p> <p>Trabajo individual o en grupo.</p> <p>Experimentación en el juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presencia del profesor</li> <li>➤ Sin presencia del profesor.</li> <li>➤ Desarrollo de habilidades.</li> <li>➤ Estimulación de destrezas</li> <li>➤ Conductas</li> <li>➤ Juegos solos o Grupales</li>   <li>➤ Potenciar capacidades</li> <li>➤ Aprendizaje espontaneo.</li> <li>➤ Autonomía.</li>   <li>➤ Conocimientos nuevos.</li> <li>➤ Flexibilidad.</li> <li>➤ Aprendizaje significativo y contextualizado.</li> </ul>	<p>¿Sabe usted que es un rincón lúdico?</p> <p>¿Habla usted con su hijo/a de lo aprendido en clase?</p> <p>¿Cree usted que es poco el tiempo dedicado a la materia de computación que le dan a su hijo/a?</p> <p>¿Conoce usted los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encuesta</li> <li>➤ Cuestionario</li> <li>➤ Observación</li> <li>➤ Ficha</li> </ul>

**Tabla Nº 3 Variable Dependiente (Rincones Lúdicos)**

**Elaborada por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

### **3.5.- PLAN DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.**

En la recolección de la información del presente trabajo se utilizó la técnica de la encuesta.

El cuestionario fue dirigido a los padres de familia del Centro Educativo Casita de Sueños, sobre la utilización de la tecnología en educación inicial, aspectos positivos y renovados, experiencias anteriores.

La información obtenida en los diferentes escenarios donde se implementará el rincón lúdico tecnológico, específicamente en los fundamentos técnicos individuales mediante la información directa y el trabajo de campo, con las guías de observación, tablas de valoración, y encuestas, serán registradas para su posterior tabulación y análisis estadístico e interpretación de resultados.

Lo fundamental aquí es la utilización de las imágenes que posteriormente serán analizadas a fin de corregir errores, y fortalecer aciertos en el proceso de entrenamiento y así poder mejorar e implementar el rincón lúdico tecnológico en el aula de los niños del primer año único de básica.

En la recolección de la información del presente trabajo se utilizará la técnica de la encuesta.

Según GÁLATUN, JOHAN (1996). La encuesta “consiste en la obtención de datos de interés social mediante la interrogación a los miembros de la sociedad”. (pág. 200).

Como se puede dar cuenta la encuesta es una técnica o una manera de obtener información de la realidad, a través de preguntas o

interrogantes a una muestra de personas, es así que, para recoger dicha información se apoya en el cuestionario.

El cuestionario será dirigido a los estudiantes, maestros y padres de familia del centro ecológico casita de sueños de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

**PARA ELLO SE PLANTEARÁ EL SIGUIENTE CUESTIONARIO:**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1.- ¿Para qué?</b>	Para determinar la influencia de las TICS en los rincones lúdicos.
<b>2.- ¿De qué personas?</b>	De los niños del primer año único de educación básica del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños.”
<b>3.- ¿Sobre qué aspectos?</b>	La importancia del uso de la tecnología en los rincones lúdicos.
<b>4.- ¿Quién?</b>	La investigadora.
<b>5.- ¿Cuándo?</b>	En el período de Octubre 2011 a Febrero 2012.
<b>6.- ¿Dónde?</b>	En el Centro Educativo Ecológico Casita de sueños ubicado en el barrio la cocha, calles cayapas 86 – 21 y puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi
<b>7.- ¿Con qué técnicas de recolección?</b>	Encuestas, cuestionario, registro de datos de los estudiantes.
<b>8.- ¿Con qué?</b>	La Encuesta y La Observación
<b>9.- ¿En qué situación?</b>	En un ambiente acogedor.

**Tabla Nº 4 Plan de Recolección y Análisis de la Información**

**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

### **3.6. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.**

Luego de recogidos los datos serán transformados siguiendo los siguientes procedimientos.

- Se limpiará la información contradictoria, incompleta y no pertinente.
  
- Si se detectan fallas se repetirá la recolección de información, finalmente se tabulará según las variables, en este caso la variable independiente y la variable dependiente, luego se realizará los cambios y el cuadro de cruce de variables. Se realizará un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados y la graficación de los mismos.

## CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### 1. ¿Tiene usted computador en su casa?

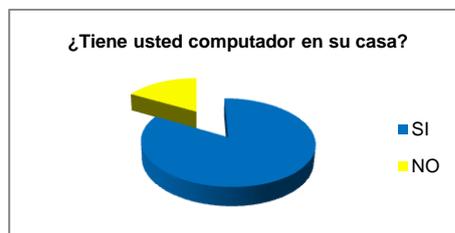
**Tabla N° 5 tiene computador en casa**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	83 %
NO	3	17 %
TOTAL	18	100 %

**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

**Fuente:** Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

**Gráfico N° 3 Tiene computador en casa**



**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

**Fuente:** Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

#### **ANÁLISIS:**

Luego de haber aplicado la encuesta a los padres de familia del Centro Infantil podemos observar que el 83% tienen computadora en la casa y el 17% no tiene.

#### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los porcentajes expuestos anteriormente podemos observar que la mayoría tienen computadora en su casa, por lo cual es importante que los niños aprendan a utilizar y familiarizarse con el computador, lo que hace que el proyecto sea de total viabilidad, y sería de mucha importancia que los niños que no tienen computadora en su casa aprendieran como manejarla para que en un futuro no sea algo nuevo para ellos.

## 2. ¿Su hijo/a tiene acceso a la tecnología en su hogar?

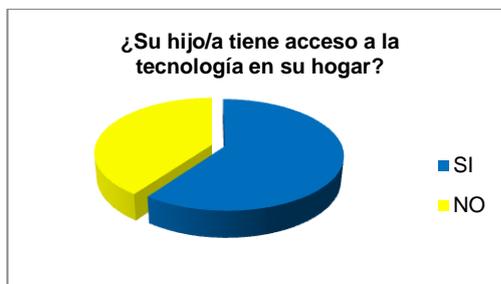
Tabla Nº 6 Su hijo/a tiene acceso a la tecnología

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	67%
NO	6	33%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico Nº 4 Su hijo/a tiene acceso a la tecnología



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

El 67% de los niños tienen acceso a la tecnología en su hogar, mientras que el 33% no tienen acceso a ella.

### INTERPRETACIÓN:

Podemos observar que, a pesar que la mayoría tienen computador en casa, no todos tienen acceso a ella. Razon por la cual se debería incentivar a los padres de familia a que involucren a los niños en un mundo tecnologico en el cual puedan aprender y desarrollar sus conocimientos de una forma mas avanzada.

### 3. ¿Le gustaría que su hijo/a aprendiera mas cosas en el computador?

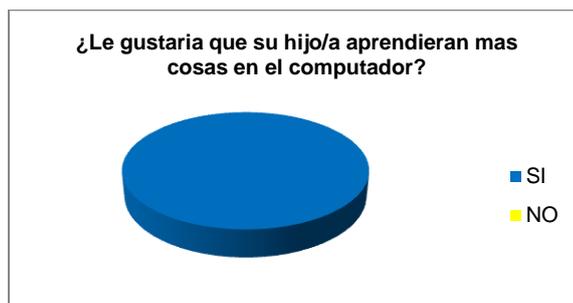
Tabla N° 7 Le gustaría que su hijo/a aprendiera mas en el computador

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	100%
NO		0%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico N° 5 Le gustaría que su hijo/a aprendiera mas en el computador



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

El 100% de los encuestados están de acuerdo en que los niños deberían involucrarse más con la tecnología.

### INTERPRETACIÓN:

Al incluir un rincón lúdico tecnológico en el primer año de Educación Básica del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”, ayudaremos a cumplir y a satisfacer las necesidades de los niños para que puedan avanzar de la mano de la tecnología.

#### 4. ¿Usted se siente capacitado/a para ayudar a su hijo/a en las tareas de computación?

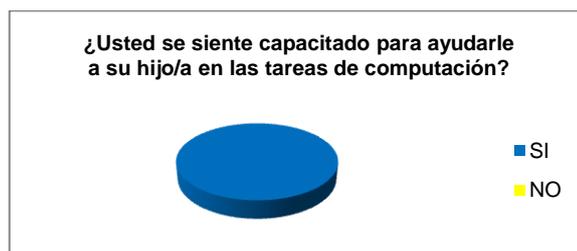
Tabla Nº 8 Se siente capacitado/a para ayudar a su hijo/a en las tareas de computación

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	100%
NO		0%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico Nº 6 Se siente capacitado/a para ayudar a su hijo/a en las tareas de computación



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

#### ANÁLISIS:

El 100% de los padres de familia dicen sentirse capacitados para ayudar y orientar a los niños en las tareas de computación

#### INTERPRETACIÓN:

Es de gran ayuda que los padres de familia del Centro Infantil, se sientan en la capacidad de apoyar a los niños en las tareas de computación lo que es muy importante, ya que necesitamos la guía de ellos para facilitar el aprendizaje.

## 5. ¿Le parece importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos?

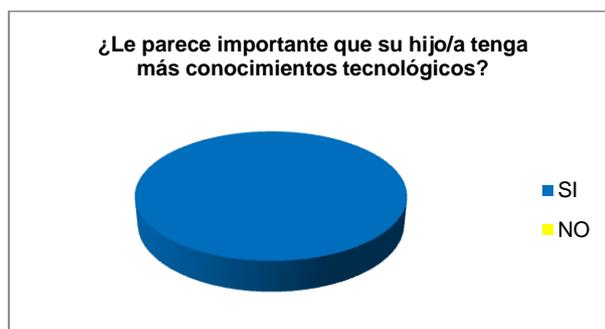
Tabla Nº 9 Cree importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	100%
NO		0%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico Nº 7 Cree importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

Como podemos darnos cuenta el 100% de los padres de familia están de acuerdo y piensan que es importante que los niños adquieran más conocimientos tecnológicos.

### INTERPRETACIÓN:

Con la implementación de un rincón lúdico tecnológico, contribuiremos a la creación de un nuevo modelo de aprendizaje incluyendo y aumentando cada vez más los conocimientos tecnológicos.

## 6. ¿Sabe usted que son las Tics?

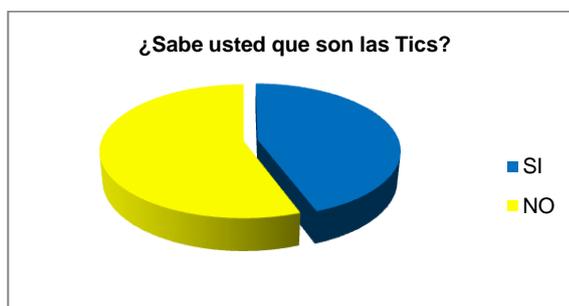
Tabla N° 10 Sabe que son las Tics

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	44%
NO	10	56%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico N° 8 Sabe que son las Tics



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

El 44% de los padres de familia conocen que son las Tics, y el 56% no han escuchado hablar sobre este término ya que no es muy común a pesar que las utilizamos en nuestra vida diaria.

### INTERPRETACIÓN:

Es de gran ayuda que la mayoría de padres de familia conozca que son las Tics ya que son las nuevas tecnologías que están invadiendo la sociedad, introduciéndose con resistencia en el ámbito educativo, por eso es importante capacitar a maestros y padres de familia sobre esta nuevo medio de aprendizaje.

## 7. ¿Sabe usted que es un rincón lúdico?

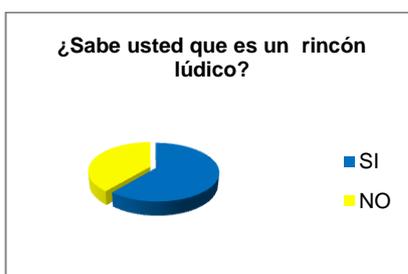
Tabla Nº 11 Sabe que es un rincón lúdico

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	61%
NO	7	39%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico Nº 9 Sabe que es un rincón lúdico



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

El 61% de los encuestados tienen conocimiento acerca de los rincones lúdicos, lo que es muy satisfactorio, ya que no es un término muy común, y el 39% desconocen este tan importante y utilizado método de enseñanza en la Educación Básica.

### INTERPRETACIÓN:

Es importante que los padres de familia conozcan este medio de aprendizaje “Rincones Lúdicos” ya que son una forma de potencializar la necesidad y los deseos de aprender de los niños y de adquirir nuevos conocimientos. Cabe indicar que los maestros estarían en la obligación de capacitar a los padres de familia que no tienen conocimiento sobre este tema, con la finalidad de que se sientan más tranquilos al ver que sus hijos reciben una educación didáctica y modernizada.

## 8. ¿Habla usted con su hijo/a de lo aprendido en clase?

Tabla N° 12 Habla con su hijo/a de lo aprendido en clase

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	100%
NO		0%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico N° 10 Habla con su hijo/a de lo aprendido en clase



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

## ANÁLISIS

El 100% de los padres de hablan con sus hijos/as sobre las actividades que diariamente son impartidas por los maestros en las aulas del Centro Infantil.

## INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos, podemos ver lo comprometidos e interesados que están los padres de familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”, en la educación que se les brinda a sus hijos/as.

## 9. ¿Conoce usted los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a?

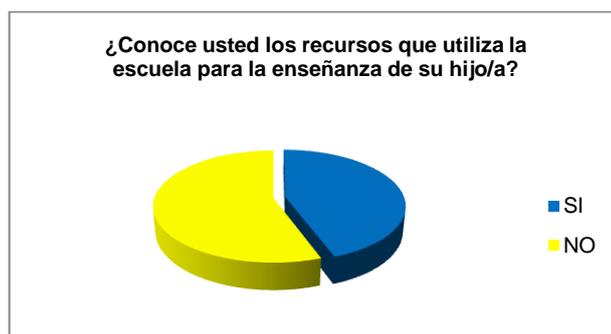
Tabla N° 13 Conoce los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	44%
NO	10	56%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico N° 11 Conoce los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

### ANÁLISIS:

El 56% de la población encuestada no conoce los recursos que utiliza la escuela en la enseñanza de sus hijos/as, mientras que el 44% si conoce la metodología utilizada.

### INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los padres de familia conocen los recursos que utilizan los docentes en el aula, sin embargo es de vital importancia que los maestros expongan a todos los padres de familia los recursos con los que la institución cuenta para la enseñanza de sus hijos.

## 10. ¿Cree usted que es poco el tiempo dedicado a la materia de computación?

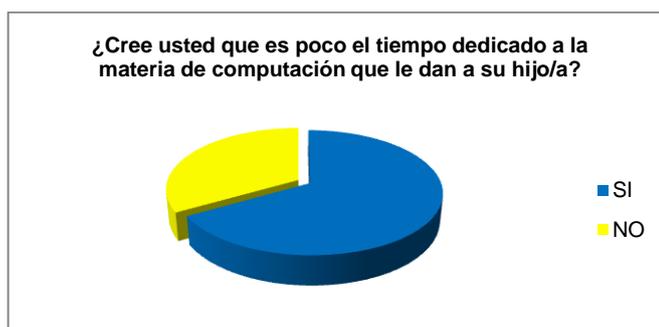
Tabla N° 14 Es poco el tiempo dedicado a la materia de computación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	67%
NO	6	33%
TOTAL	18	100%

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

Gráfico N° 12 Es poco el tiempo dedicado a la materia de computación



Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

Fuente: Padres de Familia del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

## ANÁLISIS

El 67% de los padres de familia del Centro Infantil, creen que es poco el tiempo dedicado a la materia de computación, y el 33% están de acuerdo.

## INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos podemos observar que la mayoría de padres de familia no están de acuerdo con el tiempo dedicado a la materia de computación; es importante recalcar que la materia de computación hoy en día es la base fundamental para que los niños caminen de la mano con los avances tecnológicos, por ello nunca será suficiente el tiempo dedicado a esta área.

## 4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

**Cuadro general de resultados en base a las encuestas dirigidas a los Padres de familia del centro ecológico “Casita de Sueños”**

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
1. ¿Tiene usted computador en su casa?	SI	15	83%
	NO	3	17%
2. ¿Su hijo/a tiene acceso a la tecnología en su hogar?	SI	12	67%
	NO	6	33%
3. ¿Le gustaría que su hijo/a aprendieran mas cosas en el computador?	SI	18	100%
	NO	0	0%
4. ¿Usted se siente capacitado para ayudarle a su hijo/a en las tareas de computación?	SI	18	100%
	NO	0	0%
5. ¿Le parece importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos?	SI	18	100%
	NO	0	0%
6. ¿Sabe usted que son las Tics?	SI	8	44%
	NO	10	66%
7. ¿Sabe usted que es un rincón lúdico?	SI	11	61%
	NO	7	39%
8. ¿Habla usted con su hijo/a de lo aprendido en clase?	SI	18	100%
	NO	0	0%
9. ¿Conoce usted los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a?	SI	8	44%
	NO	10	56%
10. ¿Cree usted que es poco el tiempo dedicado a la materia de computación que le dan a su hijo/a?	SI	12	67%
	NO	6	33%

**Tabla Nº 15 Cuadro general de resultados en base a las encuestas dirigidas a los padres de familia del centro ecológico “casita de sueños”**

**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

PREGUNTA	PREGUNTA # 1	PREGUNTA # 6	
Variables	Las Tics	Rincones Lúdicos	
	Observados	Observados	
SI	15	8	23
NO	3	10	13
TOTAL	18	18	36

**Tabla Nº 16 Resultados Observados**  
**Elaborado por:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

## VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la verificación de la hipótesis se determinará tanto la hipótesis alternativa en (H1) y la hipótesis nula (H0) de la siguiente manera.

**H0:** Las Tics NO mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

**H1:** Las Tics SI mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

### Pregunta 1.

¿Tiene usted computador en su casa?

### Pregunta 6.

¿Sabe usted que son las Tics?

O<sub>i</sub>= frecuencias observadas

E<sub>i</sub>= Frecuencia de eventos esperados si la hipótesis nula es correcta

$$P_{sip1} = \frac{E_{total \_ filas}}{Total \_ filas \_ y \_ columnas}$$

$$P_{sip1} = \frac{23}{36} = 0.64$$

$$P_{sip6} = \frac{E_{total \_ filas}}{Total \_ filas \_ y \_ columnas}$$

$$P_{sip6} = \frac{13}{36} = 0.36$$

Frecuencia esperada es= Tc VI/VD\*Psi/P no

$$FE (SI) P1 = 36 * 0.64 = 23.04$$

$$FE (NO) P1 = 36 * 0.36 = 12.96$$

$$FE (SI) P6 = 36 * 0.64 = 23.04$$

$$FE (NO) P6 = 36 * 0.36 = 12.96$$

## X<sup>2</sup> FRECUENCIAS OBSERVADAS

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Tiene usted computador en su casa?	15	3	18
¿Sabe usted que son las Tics?	8	10	18
<b>SUBTOTAL</b>	<b>23</b>	<b>13</b>	<b>36</b>

**Tabla N° 17 Frecuencias Esperadas**

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

## FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Tiene usted computador en su casa?	11.5	6.5	18
¿Sabe usted que son las Tics?	11.5	6.5	18
<b>SUBTOTAL</b>	<b>23</b>	<b>13</b>	<b>36</b>

**Tabla N° 18 Frecuencias Esperadas**

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

## CHI CUADRADO

OBSERVADO (O <sub>i</sub> )	ESPERADO E <sub>i</sub>	(O <sub>i</sub> – E <sub>i</sub> )	(O <sub>i</sub> – E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	(O <sub>i</sub> – E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup> / E <sub>i</sub>
15	11.5	3.5	12.25	1.07
3	6.5	-3.5	12.25	1.07
8	11.5	-3.5	12.25	1.88
10	6.5	3.5	12.25	1.88
			<b>TOTAL</b>	
			<b>CHI- CUADRADO</b>	<b>5.90</b>
			<b>CALCULADO</b>	

**Tabla N° 19 Análisis Chi Cuadrado**

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

**gl = (grados de libertad)**

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

**gl = (2-1) (2-1)**

**gl = (1) (1)**

**gl = 1**

## GRADOS DE LIBERTAD

$$(F - 1) * (C - 1)$$

$$(2 - 1) * (2 - 1)$$

$$G1 = (1) * (1)$$

$$G1 = 1$$

Con el 95% de Nivel de confianza, el 5% de nivel de significación y un grado de libertad el Chi cuadrado tabular es = 3.84.

Entonces.

Constatando el valor del Chi cuadrado calculado con el valor del chi cuadrado teórico o tabular y según la regla de decisión formulada dice:

**REGLA DEL CHI CUADRADO:** Se Acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ), si el valor calculado del chi cuadrado es menor al valor del chi cuadrado tabular, caso contrario se la rechaza.

$$x^2 \text{ calculado} > x^2 \text{ tabulado}$$

$$5.90 > 3.84$$

Por lo tanto:

Se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), y se ACEPTA la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Las Tics SI mejoran el desarrollo de los Rincones Lúdicos del Centro Educativo Ecológico "Casita de Sueños" ubicado en la ciudad de Latacunga en el periodo de octubre 2011 a febrero 2012.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- En el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” la mayoría de niños tienen acceso a la tecnología en el hogar.
- Existe una necesidad de implementar un Rincón Lúdico Tecnológico en el Educativo Ecológico “Casita de Sueños”.
- Son pocas las horas dedicadas a la materia de computación en los niños del primer año de Educación Básica.

#### **5.2. RECOMENDACIONES**

- Estimular a los niños mediante recursos didácticos modernos y llamativos de aprendizaje.
- Implementar un Rincón Lúdico Tecnológico.
- Incrementar el número de horas en el programa de estudio.

## **CAPÍTULO VI PROPUESTA**

### **6.1. DATOS INFORMATIVOS:**

#### **6.1.1. TITULO:**

Elaboración de un “*Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos*” para la implementación de un Rincón Lúdico Tecnológico en el primer año de Educación Básica El Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

**6.1.2. Nombre de la Institución:** Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”

**6.1.3. Beneficiarios:** Docentes  
Estudiantes  
Autoridades

**Ubicación:** Barrio la cocha, calles Cayapas 86 – 21 y Puruhaés, en la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

**Tiempo estimado para la ejecución:**

**Inicio:** febrero 2012

**Finalización:** julio 2012

**Equipo Responsable:** Andrea Orozco y Autoridades de la Institución.

**Investigadora:** Andrea Juliana Orozco Ruiz.

**Costo:** \$ 37.00

## DETALLE DE GASTOS (PRESUPUESTO)

ACTIVIDAD	RECURSO	VALOR
Guía de juegos tecnológicos interactivos.	Papel Bond	4.50
	Impresiones	2.50
	Transporte	20.00
	Internet	10.00
	<b>Total</b>	<b>37.00</b>

Tabla Nº 20 Presupuesto

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

## 6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Anteriormente se realizó en el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”; un cuestionario dirigido a los padres de familia de la institución, enfocado a la utilización de la tecnología en el primer año único de educación básica; en base a los datos obtenidos de las encuestas aplicadas, pudimos ver que son pocas las horas dedicadas a la materia de computación y los padres quisieran que esto cambie para que los niños puedan aprender más sobre la materia antes mencionada, ya que en algunos casos los niños no cuentan con computadoras en la casa y eso les limita el aprendizaje y les impide ir al ritmo de la tecnología, por esto vemos la necesidad de incrementar un rincón lúdico tecnológico para que los niños del plantel avancen de la mano de la tecnología. En base a lo expuesto con anterioridad se determinó; que para apoyar en el mejoramiento tecnológico se elaborará una **“Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos”** que permitirá mejorar el proyecto educativo institucional.

### 6.3. JUSTIFICACIÓN

Debido al avance asombroso de las Tics, debemos enseñarles a los niños el buen uso de la tecnología, haciéndoles conocer y saber que una computadora, no sirve solo para jugar o como medio de comunicación, sino que también permite estimular el desarrollo cognitivo del niño. Esto se logrará a través de la creación de una *“Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos”*.

**Es Importante** para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y es por eso que es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos, usando nuevas formas de educar a los niños. Para eso es necesario profundizar en los hábitos de estudio y lograr así la aplicación de juegos tecnológicos.

**El Interés** es por los niños de educación inicial, ya que es importante que desde temprana edad se involucren con la tecnología y con los avances tecnológicos, debido a que en esta edad se desarrolla la habilidad senso-motora y pre operacional en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de sensaciones y las propias experiencia percibidas de manera directa. Para ellos es importante experimentar, manipular e interactuar con un ordenador, a la par que aprenden conceptos nuevos y estrechan lazos con la tecnología del futuro.

**Los Beneficiarios** principalmente serán los niños del primer año de Educación Básica del Centro Infantil, quienes se relacionarán directamente con las TICS enriqueciéndose de conocimientos. Pero la *“Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos”* no solo beneficiará a los niños, sino a toda la institución ya que maestros y las

autoridades tendrán una metodología de enseñanza moderna y única en toda la provincia.

**La Utilidad** que esta **propuesta** tiene es, ser una herramienta educativa en el aula, que permita dotar de nuevos conceptos de enseñanza de forma más entretenida. Teniendo en cuenta que en esta guía, se sugerirá una selección de juegos adecuados para los niños de esta edad; sabiendo que no todos los juegos existentes son educativos, ni ayudan al desarrollo intelectual del niño.

#### **6.4. OBJETIVOS:**

##### **Objetivo General**

Elaborar una Guía de juegos tecnológicos interactivos.

##### **Objetivos Específicos**

- Indicar los juegos adecuados para los niños del primer año de básica del Centro Educativo que ayuden al desarrollo intelectual del niño.
- Aplicar juegos tecnológicos, para lograr la adaptación de los niños a los avances de la tecnología.
- Mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

## 6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Es factible porque se cuenta con la apertura de los docentes, estudiantes y las autoridades de la Institución, además con el recurso humano y tecnológico para el desarrollo la propuesta (*Guía de Juegos Tecnológicos Interactivos - Educativos*).

**Socio Cultural.-** Es beneficioso para los padres de familia, estudiantes, y autoridades de plantel, porque tendrán una idea más clara de los juegos beneficiosos que tiene el mundo tecnológico para la educación del estudiante.

**En lo Tecnológico.-** Los niños se relacionaran a temprana edad con la tecnología, siendo niños con capacidad intelectual abierta al mundo tecnológico en el que vivimos y los docentes aplicarán nuevas formas de enseñanza y utilizaran métodos y recursos didácticos nuevos.

**Equidad de Género.-** Participan los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”, ubicado en el barrio la cocha, calles cayapas 86 – 21 y Puruhaes, en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

## 6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

### ¿QUÉ SON LOS JUEGOS INTERACTIVOS?

Son juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos nuevos, y estrechan lazos con la tecnología del futuro.

Creados para todas las edades, no solo pueden hacer uso de este tipo de juegos educativos los niños, los adultos también podemos hacer uso de ellos, y disfrutar de un rato de entretenimiento.

### **¿PARA QUÉ SIRVEN LOS JUEGOS INTERACTIVOS?**

Los juegos interactivos pueden beneficiar, sobre todo a los niños que hacen uso de esta herramienta aumentando su conocimiento. Sin olvidar que de esta manera comienzan a ponerse en contacto con el arma del futuro, el ordenador.

### **“LOS JUGUETES TECNOLÓGICOS LIMITAN LAS DESTREZAS SOCIALES DE LOS NIÑOS”**

Sin duda los juegos tecnológicos contribuyen a desarrollar habilidades valiosas en los niños, por ejemplo, promueven la coordinación fina, rapidez, concentración, perseverancia, tolerancia a la frustración y el uso simultáneo de varias vías sensoriales.

### **LAS TECNOLOGÍAS DE APRENDIZAJE INTERACTIVO**

La tecnología informática permite acceder a una biblioteca ilimitada de textos, de imágenes, de animaciones, de sonidos, de diagramas, de ilustraciones y de otros tipos de datos, que, en conjunto, componen un registro inexplorado de fuentes sobre cualquier tema.

El Internet, es la herramienta de educación interactiva más importante para algunos, y también es la culpable de un deterioro de las condiciones de aprendizaje desde el punto de vista de la interacción educativa.

## **LA NUEVA ERA DE LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS**

Los juegos tecnológicos son los preferidos de infinidad de niños, pero plantean interrogantes. Los psicólogos aseguran que el secreto pasa por usarlos en su justa medida. Si se usan bien, son beneficios.

Los juguetes como las muñecas, las pelotas, y los juegos de mesa han hecho felices a infinidad de generaciones, y siguen ocupando un lugar de privilegio entre las preferencias infantiles pero ahora compiten con rivales más tentadores, como los juguetes electrónicos (que tanta demanda tienen entre los sectores medios y altos de la sociedad).

## **ENTRETENCIÓN CON JUEGOS DIDÁCTICOS**

Para los pedagogos actuales son muy necesarios los juegos didácticos a la hora de enseñar con maneras más lúdicas que las ya conocidas. Es por eso que Recrea ha implementado a los pedagogos ayudándolos con su tarea de educar, ofreciendo toda clase de juegos didácticos, software educativo, programas de educación, material didáctico, material educativo y materiales para enseñar.

Es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y es por eso que es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes. Para eso también es necesario profundizar en los hábitos de estudio, y lograr así la aplicación de juegos didácticos.

## **EL JUEGO DIDÁCTICO**

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.

Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador. Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.

Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

## **LAS INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS**

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la

investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

## **EL JUGUETE TECNOLÓGICO: REFLEXIONES ACERCA DEL JUGUETE DIGITAL.**

Jugar con videojuegos, ya sea en computadora o en consola , demanda del jugador el uso de controles de mando, la comprensión de la lógica del dispositivo y la capacidad de moverse en el entorno que se representa gráficamente, por ello permiten que la persona se familiarice con el uso de dispositivos electrónicos de una forma sencilla pero sobre todo "divertida" así los videojuegos son una de las primeras aproximaciones, por no decir la primera, que tienen los niños con la tecnología y, que en la mayoría de los casos, estos dispositivos se convierten en el alfabetizador en materia de tecnología para los niños, jóvenes e incluso adultos.

Hay dos visiones al definir “juguete tecnológico”, por una parte se identifica como el artefacto elaborado con fines lúdicos que incorpora en sus componentes y funcionamiento elementos tecnológicos; la otra noción

señala como juguete tecnológico aquel que permite al jugador utilizar tecnología para construir el objeto lúdico.

El juguete tecnológico se caracteriza porque su construcción o montaje supone un problema tecnológico que el jugador puede resolver, se diseña para conseguir su funcionamiento y para lograr que funcione se deben comprender “operadores tecnológicos” de cuya aplicación saldrá el juguete.

El juguete tecnológico se puede construir en la ludoteca escolar y que se compone de partes electrónicas que el niño debe utilizar para elaborar su juguete, esta visión también apoya al juguete tecnológico como objeto construido por el jugador y ejemplifica las posibilidades de juego y aprendizaje que puede propiciar el diseño de artefactos de radio control, robots simples, etc.

La perspectiva que caracteriza al juguete tecnológico como un dispositivo lúdico con características técnicas podría aplicarse a todos los juguetes pues para construirlos se requiere de la aplicación de conocimientos especializados y a su vez se incorporan en los componentes de juego aplicaciones tecnológicas que pueden ser sofisticadas o simples, haciendo esta consideración procedemos a definir lo singular del término:

***el juguete tecnológico demanda del jugador la capacidad de utilizar la tecnología que se le presenta en el dispositivo de juego con fines lúdicos.***

En la clasificación de juguetes elaborada por Martha Glanzer encontramos la categoría “juguetes tecnológicos, o de intervención difícil

o restringida” que se integra por aquellos productos, completos y dotados de detalles y agregados tecnológicos.

Otra definición de juguete tecnológico señala a “todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas, cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza, con independencia de su soporte y de la plataforma tecnológica empleada.

Un constructo más amplio define al juguete tecnológico como se señala en los dos párrafos anteriores y abre una categoría al "Juguete digital" o el juguete basado en tecnología digital que no sería otro que aquel dispositivo de juego que incorpora en las posibilidades lúdicas elementos de tecnología digital. Con esta categoría podríamos señalar a los soportes de videojuegos (consolas, celulares, computadoras, etc.) y juegos de video (software) como ***juguetes digitales***.

## **PROCESO DE CAPACITACIÓN**

**Fecha:** 14 junio 2012

**Tiempo:** 5h: 30 min.

**Responsables:** Dir. Germania Cerna e Inv. Andrea Juliana Orozco R.

**Tema:** Presentación general de la Guía Juegos Interactivos Tecnológicos.

**Dinámica:**

### **Ensalada de Frutas**

**-Tiempo:**

10 a 15 minutos.

**-Consigna:**

Todos los participantes sentados en círculo (puede haber más de 24 personas, siempre que haya espacio suficiente). Cada uno elige una fruta en voz alta. Cada vez que su fruta es nombrada tiene que cambiarse de lugar y frente a la frase “ensalada de frutas”, todos los integrantes se cambian de lugar.

**-Dinámica:**

En la elección de las frutas hay mucha repetición, sobre todo si son muchos los participantes, lo que hace que el movimiento sea permanente. El coordinador tendría que ir contando una historia que involucre a las distintas frutas y continuarla hasta que el clima sea óptimo y no se haya transformado en un caos. Es muy útil la técnica cuando un grupo no tiene mucha confianza o se encuentra en un estado de inmovilidad.

### **Actividad 1.**

#### **Apertura del taller:**

La realización de este taller nos servirá para que los docentes tengan una visión más clara de los beneficios que tiene incluir la tecnología en los niños desde el primer año de básica.

### **Actividad 2.**

#### **Presentación del tema:**

Guía de juegos interactivos tecnológicos; esta Guía se va a utilizar principalmente en el Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños” con los maestros del primer año de básica donde los primeros beneficiados son los niños del mismo, en esta Guía se podrá encontrar diferentes tipos de juegos tecnológicos educativos enfocados principalmente a los niños de primer año de básica, también tendrá sugerencias de juegos beneficios y características importantes.

### **Actividad 3.**

#### **Explicación del enfoque y funcionamiento del taller:**

El enfoque de mi propuesta es informático tecnológico donde se busca la eficiencia de forma estricta donde el profesor busca utilizar o aprovechar al máximo las nuevas tecnologías para poder realizar con mayor eficacia y eficiencia su trabajo.

El enfoque tecnológico permite optimizar el trabajo y tener mejores resultados con menos recursos, se basa en el conocimiento científico racional.

Este enfoque busca la interacción aceptable de los participantes, buscando que estos sean capaces de razonar y reflexionar críticamente, fomentando con ello la autonomía.

En el enfoque tecnológico está diseñado para lograr el éxito de los resultados establecidos, dándole la importancia que se merece ya que vivimos en un mundo lleno de tecnología y cada vez más avanzado.

El taller será para dar a conocer la Guía, y demostrar los beneficios de tener una Guía de Juegos Interactivos Tecnológicos con sugerencias y recomendaciones previamente estudiadas de los juegos tecnológicos que no son perjudiciales para los niños de corta edad.

### **Actividad 3.**

***Presentación práctica de juegos interactivos tecnológicos,*** para ello utilizaremos una computadora con internet o un CD de juegos previamente escogidos y enfocados a la enseñanza de los niños.

### **Actividad 4.**

#### **Análisis de la práctica realizada.**

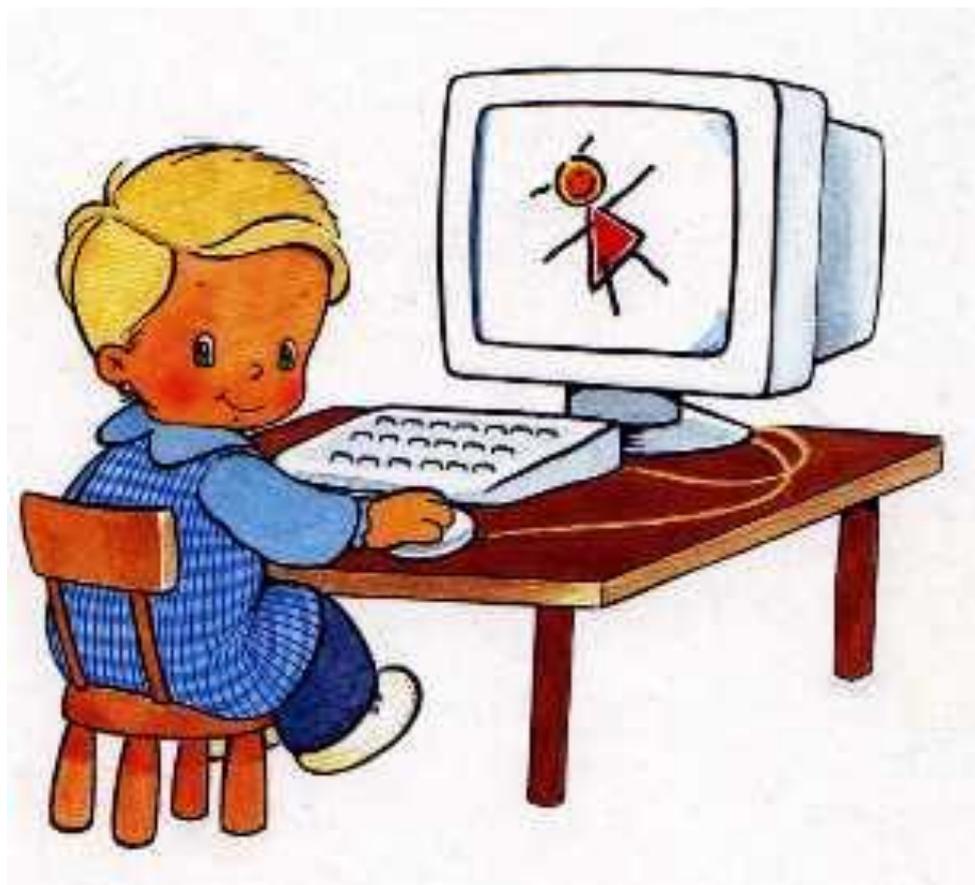
En este espacio tendremos tiempo para analizar comprender y resolver cualquier tipo de inquietud y sugerencia que se presente por parte de los asistentes.

## **Actividad 5**

### **Práctica de juegos interactivos didácticos:**

Aquí tendremos tiempo para realizar la práctica de los juegos interactivos tecnológicos sugeridos en la Guía con los niños y docente; y al mismo tiempo ver la reacción e iniciativa que tendrán los niños al ver un recurso novedoso en el aula del primer año de básica del Centro Educativo.

# GUIA DE JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS



**Autor:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

2012

## **ÍNDICE**

Índice.....	1
Introducción.....	2
Juegos interactivos tecnológicos de lógica.....	3
Juegos interactivos tecnológicos de lenguaje.....	5
Juegos interactivos tecnológicos de nociones básicas.....	7
Juegos interactivos tecnológicos musicales.....	8
Frase.....	10

## **INTRODUCCIÓN**

En esta Guía se abordan diferentes tipos de juegos interactivos tecnológicos con los que podemos reforzar la educación de los niños, juegos que están al alcance de los padres de familia, estudiantes, maestros y autoridades en general. Luego de haber investigado y redactado esta Guía se procede de una manera clara y sencilla y lo que en ella expone viene acreditado por los resultados obtenidos en las investigaciones.

Los padres de familia, los maestros y las autoridades encontrarán aquí una gran variedad de sugerencias de juegos educativos los cuales serán de gran ayuda y beneficiaran directamente la enseñanza de los niños.

Esta Guía, está dirigida especialmente a, niños, niñas, maestros y autoridades, con el propósito de compartir información de apoyo con ellos/as y con los/las facilitadores/as, proponiendo alternativas de cómo trabajar con los niños en un mundo tecnológico responsablemente.

Este manual espera además ser una herramienta más para ayudar a la adaptación de los estudiantes con las Tics.

## **JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLOGICOS**

### **JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS DE LÓGICA**

Los juegos de lógica y el uso de contenidos matemáticos en general tienen los siguientes beneficios:

- Desarrolla la autoestima en los niños, niñas y adolescentes
- Relaciona la matemática con una situación generadora de diversión
- Desarrolla el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares.
- Permite realizar cálculos mentales.
- Los practicantes adquieren flexibilidad y agilidad mental jugando.
- Promueve el ingenio, creatividad e imaginación.
- Estimula el razonamiento inductivo-deductivo de los infantes.
- Los niños adquieren un sentido de autodominio necesario a lo largo de toda la vida.

Como recomendaciones tenemos los siguientes juegos para el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente:

#### **Juegos de lógica de agudeza visual:**

- Encontrar las diferencias.
- Encontrar los errores.
- Encontrar objetos o animales ocultos en el dibujo.
- Reconocer un objeto viendo únicamente un pequeño detalle.
- Reconocer un objeto o un personaje por su sombra.

#### **Juegos de lógica de mover piezas:**

- Problemas de ajedrez
- Puzles deslizantes (Sliding puzzle)
- Juegos de comer piezas

- En 3 dimensiones como el cubo de Rubik

### **Juegos de lógica** sonoros:

- Adivinar la canción escuchando sólo unas notas, o la canción al revés
- Sonidos de animales
- Puzzles de encajar piezas
- Puzzles de colocar piezas
- Puzzles de liberar piezas

### **Juegos de lógica** matemáticos:

- Cuadrados mágicos
- Estrella mágica
- Ordenar las operaciones
- Puzzles de doblar papeles (folding puzzles)
- Puzzles con cerillas o palillos:
  - De quitar, de poner, de mover, matemáticos.
  - Por sonidos, por dibujos, por carteles.
- Juegos de encontrar el camino
- Juegos de trazar caminos.
- Juegos de lógica con cartas, dados, dominó, damas,

Existen Infinidad de **juegos de lógica**. Todos tienen una cosa en común, nos ayudan a ejercitar el cerebro. Son juegos con los que podemos pasar horas y horas y no sentirnos culpables, porque estamos haciendo algo útil, estamos poniendo en forma nuestras mente, así en el futuro éste estará más sano.

### **Sugerencias de juegos online:**

- ✓ <http://www.tudiscoverykids.com/juegos/>

- ✓ [http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar\\_en\\_linea/g36/Infantiles/1781/3\\_Puercos.html](http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar_en_linea/g36/Infantiles/1781/3_Puercos.html)
- ✓ [http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2008/maticas\\_primaria/menupal.html](http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2008/maticas_primaria/menupal.html)
- ✓ [http://www.dibujosparapintar.com/juegos\\_educativos.html](http://www.dibujosparapintar.com/juegos_educativos.html)
- ✓ <http://www.regletasdigitales.com/>
- ✓ [http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar\\_en\\_linea/g36/Infantiles/1780/Completa\\_la\\_figura.html](http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar_en_linea/g36/Infantiles/1780/Completa_la_figura.html)
- ✓ <http://www.mendoza.edu.ar/aninio/juegos/pensar/pensar.htm>
- ✓ <http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>
- ✓ [http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar\\_en\\_linea/g36/Infantiles/1782/Fotos\\_Rotos.html](http://www.juegoseducativos.com.mx/jugar_en_linea/g36/Infantiles/1782/Fotos_Rotos.html)
- ✓ <http://www.matematicasdivertidas.com/index.html>
- ✓ <http://www.educa.madrid.org/web/cp.severoochoa.torrejondeardoz/enlacesmaticas.htm>
- ✓ <http://www.sectormatematica.cl/recreativa.htm>
- ✓ [http://multimedia.lacaixa.es/lacaixa/ondemand/obrasocial/juegosde memoria/home\\_es.html](http://multimedia.lacaixa.es/lacaixa/ondemand/obrasocial/juegosde memoria/home_es.html)
- ✓ <http://www.sectormatematica.cl/educbasica.htm>
- ✓ <http://www.pipoclub.com/>

### **JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS DE LENGUAJE**

Los juegos de lenguaje interactivos poseen los siguientes beneficios.

- Capacidad de atención activa
- Memoria e inicie sus habilidades de cálculo mental
- Capacidad de observación
- Capacidad de autocontrol, según se va consolidando su maduración cerebral

- Motricidad manual
- Atención discriminativa
- Estructuración espacial
- Desarrollo del pensamiento simbólico estructurado
- Niños con autonomía con respecto al adulto.
- Aprendizaje autónomo
- Descubrimiento significativo del lenguaje escrito.
- Adquisición de vocabulario.

Como recomendaciones tenemos los siguientes juegos para el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente:

- Videocuentos infantiles
- Audiocuentos
- Cuentos en pictogramas
- Cuentos en imágenes
- Actividades para aprender las vocales con diferentes juegos.
- Juegos de crucigramas
- Juegos de sopa de letras
- Juegos de ortografía
- Juegos de palabras
- Juegos de lectoescritura
- Puzzles de encajar piezas con letras
- Puzzles de colocar piezas con el abecedario
- Juegos de historietas desordenadas.
- Juegos de anagramas
- El ahorcado.
- Juegos de Trabalenguas
- Juegos de Poemas
- Juegos de Rimas
- Juegos de silabas

- Ordenar palabras
- Completar palabras
- Ordenar frecuencia de frases
- Juegos de comprensión lectora
- **Juegos de Adivinanzas**
- **Juegos de Trabalenguas**

#### **Sugerencias de juegos online:**

- ✓ <http://www.tudiscoverykids.com/juegos/>
- ✓ <http://www.pipoclub.com/>
- ✓

### **JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLÓGICOS DE NOCIONES BASICAS**

Estos juegos promueven el desarrollo de habilidades tales como:

- La discriminación perceptiva.
- La memoria visual.
- La capacidad de atención.
- La orientación espacial.
- La lateralidad y la comprensión de órdenes verbales.

Los juegos deben ser destinados a niñas y niños de cuatro a cinco años y a continuación les tenemos las siguientes recomendaciones:

- Juego de nociones espaciales
- Juegos de lateralidad,
- juegos de tamaños
- juegos de conteo y simetría.
- Aprendizaje de formas
- Juegos de diferentes posiciones.
- Juegos de discriminación perceptiva.

- Juegos de discriminación de colores

Nota: estos juegos son ideales para reforzar los conceptos que hacen referencia a la orientación espacial, el aprendizaje de formas, colores, distintas posiciones de dibujos, sonidos y, a la vez, ejercitar la memoria visual y la discriminación perceptiva

### **Sugerencias de juegos online:**

- ✓ <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/juegos-interactivos.html>
- ✓ <http://www.tudiscoverykids.com/juegos/>
- ✓ <http://www.doslourdes.net/JUEingenio.htm>
- ✓ <http://www.pipoclub.com/>
- ✓ <http://juegos.mariwel.com/juegos-de-logica/logica-y-memoria-4.html>
- ✓ [http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/RECURSOS\\_AREAS.htm](http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/RECURSOS_AREAS.htm)
- ✓ <http://www.pekegifs.com/menujuegos.htm>
- ✓ [http://www.portalplanetasedna.com.ar/bajar\\_juegos.htm](http://www.portalplanetasedna.com.ar/bajar_juegos.htm)
- ✓ <http://www.juegaspeque.com/>

### **JUEGOS INTERACTIVOS TECNOLOGICOS MUSICALES**

Los juegos musicales sirven como material de apoyo para el proceso de enseñanza/ aprendizaje de la educación musical durante la educación infantil.

Las actividades de la aplicación se centran en la percepción o escucha atenta, gracias a ellas el niño se familiariza con los sonidos de su entorno y aprende a analizarlos para descubrir la fuente sonora y describir las cualidades sonoras que sirven para caracterizarlos y clasificarlos, todo ello resulta clave para la educación musical y nos ayuda a:

- Desarrollar el lenguaje musical.

- Identificar sonidos y ruidos de su entorno.
- Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje.
- Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos. (Área de desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas)
- Disfrutar de la práctica activa de la audición.
- Respetar las normas del juego en las actividades
- Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria.

Como recomendaciones tenemos los siguientes juegos para el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente:

- Juegos de sonidos naturales
- Juegos de sonidos de animales
- Canciones infantiles
- Sonidos del ambiente
- Juegos de reconocimiento de sonidos
- Juegos de reconocimiento de instrumentos musicales
- Juegos de lenguaje musical
- Karaoke infantil
- Juegos de dirigir la orquesta
- Juegos de discriminación auditiva
- Aprende y construye melodías
- Juegos con las notas musicales
- Juegos para aprender a llevar el ritmo

Con los juegos musicales interactivos tecnológicos se aprovechan las capacidades multimedia del ordenador para reunir actividades desarrolladas habitualmente en las aulas y de probada utilidad didáctica. El orden elegido para las actividades es fruto de la experiencia docente de. En cualquier caso, está claro que el docente puede utilizar las

diversas actividades adecuándolas a su método de enseñanza y al grupo al que van destinadas.

### **Sugerencias de juegos online:**

- ✓ [http://recursostic.educacion.es/primaria/primartis/web/pr/a\\_bpr00\\_03vf.html](http://recursostic.educacion.es/primaria/primartis/web/pr/a_bpr00_03vf.html)
- ✓ [http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/113\\_viviendo\\_entre\\_sonidos/web-site/index.html](http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/113_viviendo_entre_sonidos/web-site/index.html)
- ✓ [http://www.doslourdes.net/Escuela\\_de\\_musica.htm](http://www.doslourdes.net/Escuela_de_musica.htm)
- ✓ [http://www.doslourdes.net/fichas\\_de\\_ejercicios\\_de\\_lenguaje\\_musical.htm](http://www.doslourdes.net/fichas_de_ejercicios_de_lenguaje_musical.htm)
- ✓ [http://www.doslourdes.net/MUSjuegos\\_musicales.htm](http://www.doslourdes.net/MUSjuegos_musicales.htm)
- ✓ <http://www.tudiscoverykids.com/juegos/>
- ✓ <http://www.pipoclub.com/>
- ✓ <http://juegos.mariwel.com/juegos-de-logica/logica-y-memoria-4.html>

## FRASE

"EL VERDADERO  
PROGRESO ES EL QUE  
PONE LA TECNOLOGÍA  
AL ALCANCE DE  
TODOS."

([Henry Ford](#))

## 6.7. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la administración de la propuesta estarán involucrados todo el personal docente de la institución lo que facilitara la comercialización de manual dentro de la institución , la realización del manual se realizara con un programador en sistemas con la ayuda de la investigadora y el personal docente de la institución

## 6.8 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

### REVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	<b>Interesados en la evaluación</b> Autoridades de la institución y Andrea Juliana Orozco Ruiz
2. ¿Por qué evaluar?	<b>Razones que justifican la evaluación</b> Conocer si los objetivos y metas se alcanzaron. Verificar si las tics ayudan a mejorar el sistema educativos Verificar si los rincones lúdicos facilitan el aprendizaje.
3. ¿Para qué evaluar?	<b>Objetivos del Plan de Evaluación</b> Conocer los nuevos métodos de enseñanza. Identificar los recursos adecuados. Aplicar la guía de juegos didácticos interactivos.
4. ¿Qué evaluar?	<b>Aspectos a ser evaluados</b> Qué efecto ha tenido la Guía en el rincón lúdico tecnologico
5. ¿Quién evalúa?	<b>Personal encargado de evaluar</b> Autoridades de la institución y Andrea Juliana Orozco Ruiz
6. ¿Cuándo evaluar?	<b>En periodos determinados de la propuesta</b> Al inicio y al final en consideración a los periodos educativos.
7. ¿Cómo evaluar?	<b>Proceso Metodológico</b> Mediante test y revisión de documentos
8. ¿Con que evaluar?	<b>Recursos</b> Cuestionarios.

Tabla Nº 22 Revisión de la Evaluación

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

## PLANIFICACIÓN

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>1. Apertura del Taller</b>	Explicación sobre beneficios del taller	Talento Humano Tecnológico	1 día
<b>2. Presentación del Tema</b>	Guía de juegos interactivos tecnológicos	Material de apoyo	
<b>3. Explicación del Enfoque y funcionamiento del taller.</b>	Exposición comentada		
<b>Presentación práctica de juegos interactivos tecnológicos.</b>	Exposición práctica	Talento Humano Computadora CD's	1 día
<b>Análisis de la práctica realizada.</b>	Entrevista con docente.	Talento Humano	1 día
<b>Práctica de juegos interactivos didácticos.</b>	Trabajo grupal con estudiantes y docente	Talento Humano Computadora CD's	1 día

Tabla N° 23 Planificación

Elaborado por: Andrea Juliana Orozco Ruiz

## BIBLIOGRAFÍA

- ARANEA Susana, DOMENECH Joan, Retos, La educación primaria Retos, dilemas y propuestas.
- BLOOM B., Importancia e influencia del primer medio ambiente y de la primera experiencia.
- ALMENZAR M.L., GERVILLA M.A., MERINO C., Proyecto Curricular de Educación Infantil.
- LAGUÍA M. J., VIDAL C., Rincones de actividad en la escuela infantil (0 – 6 años).
- LÓPEZ REGALADO Oscar, Medios y Materiales educativos.
- ROSRER BOIX Tomás, ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ESCUELA RURAL.
- BARANOFF Timy, El jardín de infancia minuto a minuto.
- BORDA A. Elizabeth, PÁEZ R. Elizabeth, AYUDAS EDUCATIVAS CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE.
- SÁENZ Oscar, ORGANIZACIÓN ESCOLAR.
- DEMENECH; VIÑAS, LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO.
- DECAIGNY T., La Tecnología Aplicada a la Educación.
- SEVILLANO GARCÍA María Luisa, DIDÁCTICA EN EL SIGLO XXI Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad.
- UNESCO Colección, nueva tecnología en la enseñanza de las ciencias.
- SÁENZ BARRIO Oscar, MAS CANDELA José, TECNOLOGÍA EDUCATIVA Manual de medios audiovisuales.
- VVAA., Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.
- DUART Josep M. y SANGRÀ Albert, "Aprender en la virtualidad".
- BAUTISTA CARCÍA, VERA Antonio, "Las nuevas tecnologías en la enseñanza".
- MARTÍN SANZ Carlos, Impacto de las TIC en la Educación.

- ADELL Jordi, "Nuevas tecnologías e innovación educativa".
- BARTOLOMÉ Antonio, "La sociedad audiovisual interactiva".
- VILÀ Núria; PRAT, Àngels, "Perspectivas para una escuela informatizada".
- RODRÍGUEZ ROSELLÓ Luís, "Nuevas Tecnologías de la Información y Educación".

## LITOGRAFÍA

- [http://www.infantil.profes.net/archivo2.asp?id\\_contenido=46846](http://www.infantil.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=46846)
- <http://educatics.blogspot.com/>
- <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>
- [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ANA%20MARIAHERRERA2](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ANA%20MARIAHERRERA2)
- <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2010/06/20/193858>.
- <http://cruzmoropaco.blog.com.es/2009/10/28/desarrollo-de-rincones-en-el-aula-7264924/>
- [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ANA%20ISABEL\\_FERNANDEZ\\_2.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf)
- <http://educatics.blogspot.com/>
- <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>
- [http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca\\_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf](http://www.lexis.com.ec/webtools/biblioteca_silec/Documentos/Noticias/2011-04-05-Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20Intercultural.pdf)
- [http://html.rincondelvago.com/la-escuela-moderna\\_celestin-freinet.html](http://html.rincondelvago.com/la-escuela-moderna_celestin-freinet.html)
- <http://tics-preescolar.blogspot.com/>

## **4.4 ANEXOS**

### **ANEXO “A”**



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

**CARRERA PARVULARIA**

**Especialidad:** Parvularia

**Tema:** “Las TICS y su influencia en los rincones lúdicos

**Fecha:**

**Lugar:** Centro Educativo Ecológico “Casita de Sueños”.

**Dirigida a:** Los padres de familia del primer año único de Educación Básica

**ENCUESTA**

**Marque una X según corresponda**

1. ¿Tiene usted computador en su casa?

SI  NO

2. ¿Su hijo/a tiene acceso a la tecnología en su hogar?

SI  NO

3. ¿Le gustaría que su hijo/a aprendieran mas cosas en el computador?

SI  NO

4. ¿Usted se siente capacitado para ayudarle a su hijo/a en las tareas de computación?

SI  NO

5. ¿Le parece importante que su hijo/a tenga más conocimientos tecnológicos?

SI

NO

6. ¿Sabe usted que son las TICs?

SI

NO

7. ¿Sabe usted que es un rincón lúdico?

SI

NO

8. ¿Habla usted con su hijo/a de lo aprendido en clase?

SI

NO

9. ¿Conoce usted los recursos que utiliza la escuela para la enseñanza de su hijo/a?

SI

NO

10. ¿Cree usted que es poco el tiempo dedicado a la materia de computación que le dan a su hijo/a?

SI

NO

***Gracias por su colaboración***

## HOJA DE OBSERVACION

**OBSERVADOR/A:** Andrea Juliana Orozco Ruiz

DESCRIPCIÓN	SI	NO
¿El Centro Educativo Ecológico “Casita De Sueños” cuenta con un aula de computación?	X	
¿Los niños del primer año único de Educación Básica reciben más de una hora semanal de la materia de computación?		X
¿El centro Educativo cuenta con un profesor exclusivo para la materia de computación?	X	
¿Se encuentra capacitado el maestro para trabajar con niños?	X	
¿Los estudiantes del primer año de educación básica disfrutan la clase de computación?	X	
¿Los niños del primer año de educación Básica saben prender la computadora?		
¿En el aula de computación existe una computadora por cada dos niños?		X

**ANEXO**

“  
**B**  
”



Fachada del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Patio del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Rincón de Artes del primer año único de básica del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Niños del primer año único de básica del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Rincón Lógico- Matemático del primer año único de básica del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Rincón de Lectura del primer año único de básica del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños



Maestras del primer año único de básica del Centro Educativo Ecológico Casita de Sueños

