



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD 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:**

---

**“LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN  
LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN  
LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL CÓRDOVA DE LA  
PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA  
PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**

---

**AUTORA:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**TUTORA:** Lic. Mg. Aracely del Lourdes Silva Cadmen

**AMBATO-ECUADOR**  
**2017**

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Aracely del Lourdes Silva Cadmen con C.C. 0301103131, en calidad de tutora del trabajo de graduación sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL CÓRDOVA DE LA PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. Desarrollado por la estudiante Elena Lucia Sánchez Núñez. Consideró 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.



-----  
Lic. Mg. Aracely del Lourdes Silva Cadmen  
C.C. 0301103131  
**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized initials and a surname, positioned above a horizontal dashed line.

Elena Lucia Sánchez Núñez  
C.I. 180459883-5  
**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o de Titulación sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL CÓRDOVA DE LA PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o por parte del mismo, difusión pública, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



---

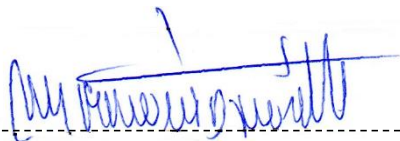
Elena Lucia Sánchez Núñez  
C.I. 180459883-5  
**AUTORA**

**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: **“LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL CÓRDOVA DE LA PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. Presentado por Elena Lucia Sánchez Núñez, estudiante de la carrera de Educación Parvularia, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón que cumple con los principios lógicos, técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**



Mg. María Verónica Rodríguez  
C.C.1706971619  
**MIEMBRO DE TRIBUNAL**



Mg. Xiomara Tabares  
C.C. 1802044113  
**MIEMBRO DE TRIBUNAL**

## **DEDICATORIA**

*El presente trabajo de investigación se lo dedico con mucha amor a mis padres, hermanas y Pedro Aguirre.*

*A mis padres Juan Sánchez y Bertha Núñez, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar, siendo mi apoyo en cada momento y cada reto que se me presentaba en el camino.*

*A mi hermana mayor Lourdes Sánchez quien con su cuidado y su fortaleza fue un ejemplo para salir adelante y obtener la satisfacción de alcanzar la meta aspirada.*

*A Pedro Aguirre que es la persona la cual ha estado en los momentos felices de mi vida como en los tristeza y por todo el apoyo que me brinda desde que somos pareja.*

***Elena Sánchez***

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios, a mis padres, mis hermanas y a Pedro Aguirre por estar conmigo siempre en cada momento, por darme ánimos para salir adelante y cumplir con mi sueño.*

*A mis maestros, gracias por su tiempo, su apoyo, sus conocimientos brindados, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.*

*A mi tutora Lic. Aracely Silva por haber guiado el desarrollo de este trabajo y llegar a la culminación del mismo.*

*A la Unidad Educativa General Córdova por permitirme tener experiencias vivenciales y ser un apoyo incondicional para terminar esta investigación.*

*A mis revisoras Mg. María Verónica Rodríguez y Mg Xiomara Tabares quienes me guiaron en la corrección de este trabajo.*

***Elena Sánchez***

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada .....	i
Aprobación De La Tutora Del Trabajo De Graduación O Titulación.....	ii
Autoría De La Investigación .....	iii
Cesión De Derechos Del Autor .....	iv
Al Consejo Directivo De La Facultad De Ciencias Humanas Y De La Educación .....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice De Contenidos.....	viii
Índice De Cuadros.....	xi
Índice De Gráficos .....	xii
Índice De Tablas .....	xiv
Resumen Ejecutivo .....	xiv
Summary .....	xv
Introducción .....	1
Capítulo I .....	3
El Problema.....	3
1.1 Tema .....	3
1.2 Planteamiento Del Problema .....	3
1.1.2 Contextualización Del Problema .....	3
1.2.2 Análisis Critico.....	6
1.2.3 Prognosis .....	7
1.2.4 Formulación De Problemas .....	8
1.2.5 Preguntas Directrices.....	8
1.2.6 Delimitación Del Proyecto .....	9
1.3 Justificación .....	9
1.4 Objetivo .....	11
1.4.1 Objetivo General .....	11
1.4.2 Objetivo Generales .....	11
Capítulo II.....	12



Marco Teórico.....	12
2.1 Antecedentes Investigativos .....	12
2.2 Fundamentación Filosófica .....	14
2.3 Fundamentación Legal .....	16
2.5 Categorías Fundamentales.....	18
2.5.1 Variable Independiente.....	21
2.5.2 Variable Dependiente .....	30
2.5 Hipótesis .....	38
2.6 Señalamiento De Las Variables.....	39
2.6.1 Variable Independiente.....	39
2.6.2 Variable Dependiente .....	39
Capítulo III.....	40
Metodología.....	40
3.1 Enfoque De La Investigación .....	40
3.2 Modalidad Básica De Investigación .....	40
3.2.1 Bibliográfica Documental .....	40
3.2.2 De Campo .....	40
3.3 Nivel O Tipo De Investigación.....	40
3.3.1 Exploratoria.....	41
3.3.2 Descriptiva .....	41
3.3.3 Asociación De Variables .....	41
3.3.4 Explicativa .....	41
3.4 Población Y Muestra.....	41
3.4.1 Población.....	41
3.4.2 Muestra .....	42
3.5 Operacionalización De Variables .....	43
3.5.1 Variable Independiente: Videojuegos Educativos .....	43
3.5.2 Variable Dependiente: Nociones Espaciales .....	44
3.6 Recolección De Información.....	45
3.7 Procesamiento Y Análisis .....	46
Capítulo IV .....	46
Análisis E Interpretación De Resultados .....	46
4.1 Análisis E Interpretación De Datos .....	46

4.2 Verificación De La Hipótesis .....	70
4.2.1 Planteamiento De La Hipótesis .....	70
4.2.2 Especificación Del Estadístico .....	71
4.2.3 Especificación De Las Regiones De Aceptación Y Rechazo.....	71
Capítulo V.....	75
Conclusiones Y Recomendaciones .....	75
5.1 Conclusiones .....	75
.5.2 Recomendaciones.....	76
Capítulo VI .....	77
Propuesta.....	77
6.1 Datos Informativos.....	77
6.2 Antecedentes De La Propuesta .....	77
6.3 Justificación .....	78
6.4 Objetivos.....	79
6.4.1 Objetivo General .....	79
6.4.2 Objetivos Específicos .....	79
6.5 Análisis De Factibilidad .....	80
6.6 Fundamentaciones.....	81
6.7 Modelo Operativo Metodología .....	88
6.7.1 Desarrollo De La Propuesta.....	95
6.7.2 Plan De Acción .....	96
6.7.3 Modelo Operativo .....	97
6.8 Administración De La Propuesta.....	98
6.9 Plan De Monitoreo Y Evaluación De La Propuesta .....	98
Bibliografía.....	116

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Variable independiente.....	43
Cuadro N° 2: Variable dependiente.....	44
Cuadro N° 3: Recolección de la información.....	45
Cuadro N° 4: Metodología .....	88
Cuadro N° 5: Desarrollo de la propuesta.....	95
Cuadro N° 6: Plan de acción .....	96
Cuadro N° 7: Modelo operativo .....	97
Cuadro N° 8: Administración de la propuesta.....	98
Cuadro N° 9: Evaluación de la propuesta.....	114

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	6
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales .....	18
Gráfico N° 3: Constelación De Ideas De La Variable Independiente .....	19
Gráfico N° 4: Constelación De La Ideas De La Variable Dependiente .....	20
Gráfico N° 5: Videojuegos .....	46
Gráfico N° 6: Utilización de los videojuegos.....	47
Gráfico N° 7: Actividades lúdicas.....	48
Gráfico N° 8: Comprende lo que es un videojuego educativo .....	49
Gráfico N° 9: Dinámicos .....	50
Gráfico N° 10: Orienta .....	51
Gráfico N° 11: Frente a un computador .....	52
Gráfico N° 12: Identifica su espacio .....	53
Gráfico N° 13: Desarrollada su orientación .....	54
Gráfico N° 14: Identifica su espacio .....	55
Gráfico N° 15: Motricidad Gruesa .....	56
Gráfico N° 16: Motricidad Fina .....	57
Gráfico N° 17: Videojuego educativo .....	58
Gráfico N° 18: Adquirir experiencia y conocimiento .....	59
Gráfico N° 19: Medio de diversión .....	60
Gráfico N° 20: Controla .....	61
Gráfico N° 21: Dinámico.....	62
Gráfico N° 22: Concentra.....	63
Gráfico N° 23: Conoce lo que es un videojuego .....	64
Gráfico N° 24: Nociones espaciales .....	65
Gráfico N° 25: Desplazarse .....	66
Gráfico N° 26: Motricidad gruesa .....	67
Gráfico N° 27: Orienta espacialmente.....	68
Gráfico N° 28: Motricidad fina .....	69
Gráfico N° 29: Campana de Gauss.....	74
Gráfico N° 30: Pantalla de juego.....	99

Gráfico N° 31 : De Ejecución.....	101
Gráfico N° 32: Selección de lenguaje .....	101
Gráfico N° 33 Instalación.....	102
Gráfico N° 34 Instalación.....	102
Gráfico N° 35 Software en la página principal .....	102
Gráfico N° 36 Informe del sonido .....	103
Gráfico N° 37 Utilizacion del programa .....	103
Gráfico N° 38 Color de pantalla.....	103
Gráfico N° 39 Nombre dela actividad del juego .....	104
Gráfico N° 40 Ventana del juego .....	104
Gráfico N° 41 Mensajes para el juego.....	104
Gráfico N° 42 Panel del juego.....	105
Gráfico N° 43 Referencias de imágenes.....	105
Gráfico N° 44Creacion de juego .....	105
Gráfico N° 45 Abrir juegos .....	106
Gráfico N° 46 Reproducción del Juego.....	106
Gráfico N° 47 Juego 1 .....	107
Gráfico N° 48: Juego 3 .....	108
Gráfico N° 49 Juego 4 .....	109
Gráfico N° 50 Juego 5 .....	110
Gráfico N° 51 Juego 6 .....	111
Gráfico N° 52 Juego 7 .....	112
Gráfico N° 53 Juego 8 .....	113

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: población y muestra .....	42
Tabla 2: Videojuegos .....	46
Tabla 3: Utilización de los videojuegos .....	47
Tabla 4: Actividades lúdicas .....	48
Tabla 5: Comprende lo que es un videojuego educativo .....	49
Tabla 6: Dinámicos .....	50
Tabla 7: Orienta.....	51
Tabla 8: Desarrollada su orientación.....	54
Tabla 9: Identifica su espacio.....	55
Tabla 10: Motricidad gruesa .....	56
Tabla 11: Motricidad fina.....	57
Tabla 12: Videojuego educativo .....	58
Tabla 13: Adquirir experiencia y conocimiento.....	59
Tabla 14: Medio de diversión .....	60
Tabla 15: Controla.....	61
Tabla 16: Dinámico.....	62
Tabla 17: Concentra .....	63
Tabla 18: Conoce lo que es un videojuego .....	64
Tabla 19: Nociones espaciales .....	65
Tabla 20: Desplazarse .....	66
Tabla 21: Motricidad gruesa .....	67
Tabla 22: Oriente espacialmente.....	68
Tabla 23: Motricidad fina.....	69
Tabla 24: Chi-cuadrado.....	72
Tabla 25: Frecuencias observadas.....	72
Tabla 26: Frecuencias esperadas.....	73
Tabla 27: Cálculo del chi cuadrado.....	73
Tabla 28: Cronograma de actividades.....	115

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**TEMA:** “LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL CÓRDOVA DE LA PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

**AUTORA:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**TUTORA:** Lic. Mg. Aracely del Lourdes Silva Cadmen

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajos de tesis hace referencias a los videojuegos educativos y su desarrollo en las nociones espaciales en los niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa General Córdova de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la provincia de Tungurahua, con la participación del director, maestros y niños, se concluyó que existe una escasa utilización de videojuegos educativos y un Bajo desarrollo de nociones espaciales (la mayoría solo alcanza el aprendizaje requerido). Una vez que se ha detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procedió a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas e internet. Establecida la metodología de la investigación se elaboró los instrumentos adecuados para la recolección y el procesamiento de la información. Posteriormente se realizó el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes, que establecen que existe una correlación directa entre los videojuegos educativos y el desarrollo de las nociones espaciales. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de Solución, aplicar talleres de capacitación para la utilización de videojuegos educativos, con estrategias para desarrollo de nociones espaciales en los estudiantes.

**Palabras claves:** Videojuegos educativos, Nociones, Aprendizaje, atención, memoria, entretenimiento, escuela, maestros, autoridades, responsabilidad, tecnología, educación.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION**  
**CAREER EDUCATION PARVULARIA**  
**MODE SEMIPRESENCIA**

**TOPIC: "EDUCATIONAL VIDEO GAMES AND ITS DEVELOPMENT IN SPATIAL NOTIONS IN CHILDREN 3-5 YEARS IN THE GENERAL EDUCATIONAL UNIT CORDOVA OF THE PARISH PISHILATA OF THE AMBATO CANTON, IN THE PROVINCE OF TUNGURAHUA".**

**AUTORA:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**TUTORA:** Licda. Aracely del Lourdes Silva Cadmen Mg.

**SUMMARY**

The present thesis work refers to the educational video games and its development in the notions of space in children 3-5 years in the General Córdova educational Unit, of the Parish Pishilata del Canton Ambato, in the province of Tungurahua, with the participation of the director, teachers, children, concluded that there is a little use of educational video games and a low development of spatial concepts (most only reaches the required learning). Once detected the problem thanks to exploratory research was the construction of the theoretical framework to explain properly the variables of the investigation, based on information collected from books, brochures, magazine and internet. Established the research methodology was developed the appropriate instruments for collecting and processing the information. Later was the quantitative and qualitative analysis of the investigated variables, is statistically analyzing data, being able to establish.

**Key words:** educational video games, knowledge, learning, attention and memory, entertainment, school, teachers, authorities, responsibility, technology, education.



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación analizara el tema “Los videojuegos educativos y su desarrollo en las nociones espaciales”, donde es necesario que los niños desarrollen en su totalidad las nociones espaciales, Es por eso: El objetivo de la investigación es diseñar un manual de talleres para la utilización de videojuegos dentro del aula para mejorar las naciones espaciales de los niño/as.

Esta investigación consta de seis capítulos, a saber:

**CAPITULO I.** Contiene el problema que enfoca la investigación, aquí se detalla el tema, el planteamiento del problema, la contextualización macro, meso y micro, el árbol de problemas donde se encuentra las causas y los efectos y como eje principal el problema, luego se ha elaborado el análisis crítico, se establece una prognosis, se formula el problema, tiene preguntas directrices, se ha realizado la delimitación del objeto de investigación, consta también la justificación del trabajo, los objetivos generales y específicos.

**CAPITULO II.** Esta el marco teórico, aquí se detalla los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, pedagógica y legal, las categorías fundamentales que enfocan todo lo referente a la conceptualización de las dos variables, se halla la hipótesis con su respectivo señalamiento de variables.

**CAPITULO III.** Habla de la metodología, del nivel o tipo de investigación, se presenta un cuadro donde se detalla la población y la muestra, se realiza la Operacionalización de las variables tanto independiente como la dependiente, se da a conocer el plan de recolección, procesamiento y análisis de la información.

**CAPITULO IV.** Se presenta el análisis e interpretación de los resultados objeto de esta investigación, el análisis y la discusión de los mismos, el planteo de la

hipótesis, el nivel de significación, la regla de decisión, el cálculo del chi cuadrado junto con la zona de aceptación y rechazo de la hipótesis.

**CAPITULO V.** Donde se presentan las conclusiones y recomendaciones contribuyendo a la solución del problema.

**CAPITULO VI.** Se elabora la propuesta una guía de aplicación del software educativo para dar solución al problema planteado, donde se realizan diferentes tipos de juegos para tener un aprendizaje significativo.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema**

“LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y SU DESARROLLO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL CÓRDOVA” DE LA PARROQUIA PISHILATA DEL CANTON AMBATO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

### **1.2 Planteamiento del problema**

#### **1.1.2 Contextualización del problema**

En el **Ecuador** el 50% de los niños utilizan videojuegos que les servirá para tener un aprendizaje significativo.

Los videojuegos o juegos electrónicos definitivamente están revolucionando los procesos formativos de los niños de hoy. Cada vez es más compleja la tarea a la que se enfrentan los padres que deben formar un hijo o una hija bajo los nuevos cánones que los impone la tecnología, la modernidad, según se evidencia a través de la televisión, cine, computadoras, máquinas electrónicas, juegos mecánicos. Desde el punto de vista intelectual, la complejidad de la mayor parte de los juegos de ordenador actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos a la autoestima. (La hora, 2002)

Los videojuegos educativos están revolucionando los procesos informáticos de los niños en la actualidad, desde el punto de vista educativo el videojuego adquirirá un importante protagonismo en la metodología de enseñanza donde se aprenderá a desarrollar las nociones básicas, y habilidades, destrezas, estrategias, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, esto contribuirá al desarrollo intelectual y mejorar su orientación espacial.

También se puede observar que el gobierno se está preocupando más de la educación por lo que comenzó a colocar la tecnología en las Unidades Educativas,

en la comunidad, en bibliotecas, sin costo alguno para que tengan acceso todas las personas, para así brindar un mejor desarrollo en el conocimiento de los niños, niñas y personas en general, se dice que: “El Sistema Integral de tecnologías para la Escuela y la Comunidad diseñada y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las tecnologías” (Ministerio de Educación del Ecuador ). Si el docente comienza a utilizar los videojuegos educativos como una actividad en el aula el podrá dar las bases para que los niños y niñas se den cuenta, y vayan aprendiendo a desarrollar las nociones espaciales que obtendrán mediante el juego donde ira adquiriendo con lentitud la noción de espacio y tiempo.

En la provincia del **Tungurahua** las Unidades Educativas no todas están adecuadas para trabajar con videojuegos educativos, tómanos como referencia una Unidad educativa:

En el caserío La Florida de Huachi Grande, a un costado del Paso Lateral, funciona la escuela Los Tres Juanes, que cuenta con tan solo 15 pequeños, de cinco años de educación básica. Todos estudian en una misma aula y con una misma profesora. Mirian Taboada, profesora, se mostró preocupada por esta situación, ya que es difícil trabajar con pocos niños y con tantas asignaturas a la vez. Existen tres aulas, en la una reciben clases, la otra es para computación y la restante es para actividades varias. No hay cerramiento. Aunque tienen seis computadoras a la disposición, no hay un profesor que les imparta este conocimiento. (La hora, 21012)

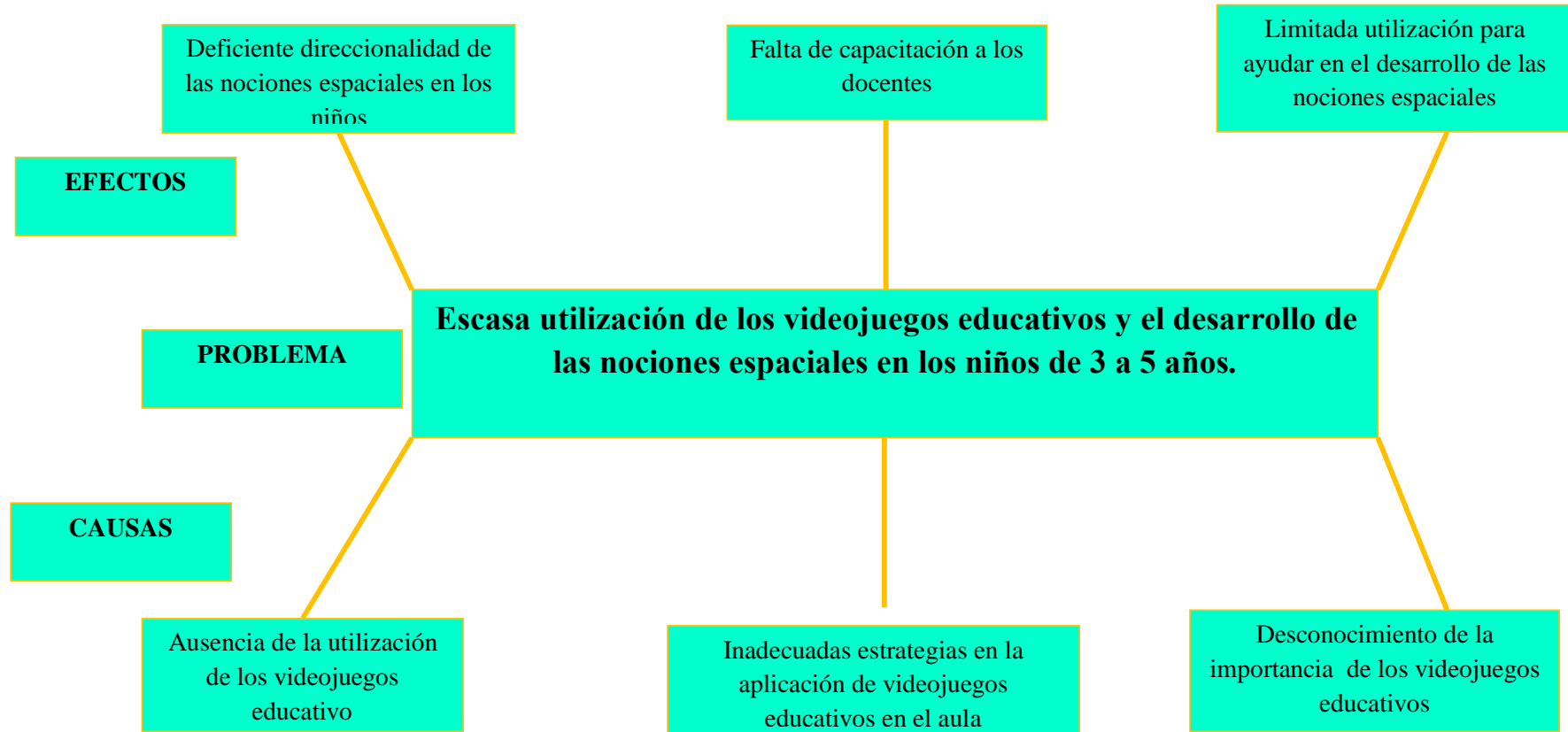
En esta Unidad Educativa en la cual hace falta el espacio para el desarrollo y aprendizaje de los niños, también se debería capacitar previamente a los docentes para relacionarlos con la tecnología, para que tengan una formación en el dominio de los nuevos medios educativos basados en el nuevo contexto escolar, logrando que no siga en su estilo tradicionalista, sus clases didácticas deben ir al par con la tecnología para tener un entorno de aprendizaje interactivo que servirá como orientación para el alumno, teniendo como resultado un mejor trabajo escolar, pero siempre deben ser supervisados por el docente para que así desarrolle principalmente las nociones espaciales.

Las funciones básicas son muy importantes porque desde ahí comienza el proceso de lectoescritura, si las nociones no son bien fundamentadas con el pasar del tiempo

el niño presentara diferentes problemas de aprendizaje como la dislexia, discalculia, disortografía.

En la **Unidad Educativa “General Córdova”** de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato se pudo observar que el 10% de los niños y las niñas de la Unidad Educativa General Córdova existen dificultades de aprendizaje, debido que el niño desde temprana edad comienza a tener un percepción de espacio, esto quiere decir que sus nociones espaciales no fueron bien desarrolladas desde su inicio por falta de conocimientos en los docentes y la escases de la tecnología. Hoy en día se deberá dar apertura a las nuevas tecnologías, que permitirán una enseñanza activa donde los niños y niñas irán avanzando con la construcción de nociones espaciales comenzando por su propio cuerpo, mundo que lo rodea, esto ayudara que en el proceso de lectoescritura que no tenga ningún problema de aprendizaje.

### 1.2.2 Análisis crítico



**Gráfico N° 1:** Árbol de problemas

**Fuente:** Relación Causa-Efecto

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### **1.2.2 Análisis crítico**

En la actualidad las nuevas tecnologías nos brindan métodos para poder ofrecer una mejor enseñanza a los niños y niñas, pero la ausencia de la utilización de los videojuegos educativos hacen que las clases del docente no sean tan activas, ni participativas esto crea que el niño tenga una deficiente direccionalidad con respecto al aprendizaje de las nociones espaciales.

Los niños reciben una inadecuada utilización de estrategias con los videojuegos educativos dentro del aula de clases, esto se debe la falta de capacitaciones a los docentes pues la mayoría pretende seguir con el método tradicionalista y no permitir que los niños desarrollen en totalidad sus habilidades, también se debe al medio que tiene el docente para trabajar conjuntamente con la tecnología porque piensan que puede ser remplazado por una máquina.

Hoy en día el desconocimiento de la importancia que tienen los videojuegos educativos dentro del ámbito escolar, estos desarrollan al máximo la inteligencia de los niños y niñas, pero la limitada utilización de los mismos en el desarrollo de las nociones espaciales ayudara a que responda de un manera negativa en el aprendizaje.

### **1.2.3 Prognosis**

El presente propuesta de investigación ayuda a la utilización de videojuegos educativos dentro del aula de clases para desarrollar un aprendizaje significativo y divertido para que los niños y niñas de 3 a 5 años presten mayor interés por aprender.

La escasa utilización de videojuegos educativos en esta edad pueden ocasionar desinterés en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova y ellos no podrán alcanzar el aprendizaje significativo durante su periodo estudiantil provocándoles desinterés por aprender esto que no les permitirá superarse.

Si no solucionamos el problema investigado las consecuencias a un futuro será que los maestros sigan trabajando de una manera tradicionalista sin recibir ningún tipo de capacitación tecnológica y aquí las estudiantes son afectados porque no podrán desarrollar adecuadamente sus conocimientos en el área tecnológica y no podrán aprovechar sus potencialidades al máximo.

Si la escuela no promueve la utilización de los videojuegos educativos a los niños y niñas de 3 a 5 años no podrán desempeñarse en su ámbito de estudio y en el área que decidan especializarse, por ende en el futuro tendremos profesionales con baja capacitación, inactivos sin un enfoque competitivo que contribuya al progreso personal y grupal dentro de la sociedad y por ende en un futuro no podrán llevar a buen desarrollo al país.

#### **1.2.4 Formulación de problemas**

¿De qué manera los videojuegos desarrollan las nociones espaciales en niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua?

#### **1.2.5 Preguntas Directrices**

1. ¿Cuál es la importancia de los videojuegos en la educación de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua?
2. ¿Cómo desarrollar las nociones espaciales en los niños y niñas de la 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua?
3. ¿Qué propuesta se debería implementar para la utilización de los videojuegos educativos en el desarrollo de las nociones básicas de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova?
4. ¿De qué manera la falta de la tecnología incide en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón



Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua?

### **1.2.6 Delimitación del proyecto**

**Campo:** Sociedad y Educación

**Área:** Los videojuegos educativos (Psicomotriz)

**Aspecto:** Nociones Espaciales

**Delimitación espacial:** Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua

**Delimitación temporal:** Durante el año electivo 2015-2016

### **1.3 Justificación**

En la Unidad Educativa General Córdova, existen docentes que están desactualizados en la aplicación de los videojuegos educativos en el aula, lo que me permite desarrollar las nociones espaciales en su totalidad por tal razón es importante investigar el presente tema.

El interés de la presente investigación es el conocer cómo influyen los videojuegos educativos en el aprendizaje significativo en los niños de la Unidad Educativa General Córdova y el trabajo que los docentes deben realizar para desarrollar estos efectos. Los videojuegos educativos son interesantes para el desarrollo de las nociones espaciales, porque despiertan el interés en el niño por aprender mientras se divierten.

La importancia de la presente investigación es el dar a conocer a los miembros de la comunidad educativa los efectos que causa la adecuada utilización de los videojuegos educativos en las edades tempranas, porque permite a los niños/as

desarrollar en su totalidad las nociones espaciales, esto les permitirá integrarse en su entorno escolar.

Lo novedoso de la implementación de los videojuegos educativos en el proceso de enseñanza en los niños/as de 3 a 5 años, es la elevada participación activa con un aprendizaje significativo, ya que debido a sus colores llaman la atención y concentración.

Los beneficiarios son directamente los niño/as de 3 a 5 años, también los docentes y en especial la Unidad Educativa General Córdova.

Los videojuegos educativos provocan gran impacto dentro de la educación inicial ya que es una fuente imágenes y colores llamativos que atraen la atención de cada niño, de esta manera podemos implementar nuevas tecnologías para la enseñanza, permitiendo a los niños ser capaz de manifestar su creatividad.

Esta investigación es factible porque se puede acceder fácilmente a fuentes informáticas como internet, bibliografías, revistas, documentos y textos necesarios para consultar, así mismo se cuenta con el apoyo de las autoridades de la Institución, maestros, padres de familia, estudiantes del establecimiento educativo y los recurso para realizar la presente investigación.

La presente investigación es original debido a que el trabajo ha sido realizado netamente por la investigadora.

Se pretende con esta investigación solucionar y erradicar la baja enseñanza de nociones espaciales, aumentar los niveles de rendimiento escolar del niño esto es fundamental para que sea un profesional de éxito.

## **1.4 Objetivo**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la incidencia de los videojuegos en la educación nociones espaciales en los niños y niñas 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

### **1.4.2 Objetivo Generales**

- Determinar la importancia de los videojuegos educativos en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.
- Analizar estrategias para desarrollar las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.
- Elaborar una guía de aplicación del software educativo para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos

En la investigación realizada en el repositorio de la universidad técnica de Ambato, sobre el tema de investigación no se han encontrado trabajos donde se vinculen las dos variables de estudio, sin embargo se encontró una variable que tiene relación con el tema de investigación.

Estas investigaciones vienen a fortalecer al presente trabajo de investigación.

**“TEMA:** Los video juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la escuela Reinaldo Espinoza de la parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre 2010; (Martha Morales,2010,p.98)”

#### CONCLUSIONES

- Luego de realizar las encuestas notamos que los estudiantes se dedican a los videojuegos en sus hogares en un 50% en la ausencia de los padres, lo cual no les permite llegar a la institución ni cumplir con sus obligaciones.
- Todos los padres se sienten en la obligación de inculcar hábitos de responsabilidad en sus hijos.
- Los padres de familia debido a sus ocupaciones casi nunca se preocupan por el bienestar de sus hijos.

#### RECOMENDACIONES

- Mantener un mayor control de los padres de familia y sostener un diálogo permanente con sus hijos, de todas las actividades realizadas durante el día.
- Para exigir a una persona que sea responsable se debe educar con el ejemplo y la mejor escuela para empezar es la familia.
- El control permanente a sus hijos les hace responsables y tenerles ocupados en sus tiempos libres Se debe recomendar a los padres de familia dedicar más tiempo de convivencia familiar para así generar valores y confianza entre sus miembros. (Morales, 2010)

**“TEMA:** “Los Videojuegos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico De Los/Las Estudiantes Del Quinto Y Sexto Grado De Educación General Básica De La Unidad Educativa CEC De La Ciudad De Latacunga, Provincia De Cotopaxi” (Isabel Remaebche,2013, p.104)”

## CONCLUSIONES

- Los y las estudiantes, cuando llegan a su casa no usan la computadora exclusivamente para hacer sus tareas sino que en su mayoría la usan para jugar, situación que impide que realicen sus trabajos escolares de tal forma que sean el refuerzo oportuno que se espera de las tareas en casa.
- El tiempo que los educandos dedican a usar los videojuegos es excesivo y dejan de lado sus tareas tanto domésticas como escolares, dentro de este contexto resulta muy difícil que, a los estudiantes les quede espacio para usar el tiempo en casa para repasar lecciones que les ayuden a mejorar su rendimiento académico.
- Los escolares prefieren usar sus videojuegos a hacer sus tareas escolares, al parecer muchas veces las dejan de lado, y se pierde el propósito de mejorar lo asimilado en clase, ya que los videojuegos que usan no ayudan a este propósito.

## RECOMENDACIONES

- Es recomendable que se inscriba a los estudiantes en actividades extracurriculares para que aprovechen el tiempo que tienen libre en la tarde, pudiendo ser actividades recreativas o vinculadas a reforzar sus estudios.
- Sensibilizar a padres de familia sobre cómo deben establecer horarios para que sus hijos usen los videojuegos, conjuntamente con la ayuda del departamento de orientación vocacional y la firma de cartas compromiso.
- Las tareas que se envíen a casa por parte de los maestros no deben ser tediosas sino que al contrario, deben ser orientadas al aprendizaje lúdico y con el único propósito de simular lo aprendido en clase. (Isabel, 2013)

**TEMA:** “El juego del ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años del CEI. Rafael Narváez cadenillas, del distrito de Trujillo, año 2012”

## CONCLUSIONES:

- Los educandos de acuerdo a los resultados comparativos del pretest y post – test, después de aplicar el Juego del Ajedrez, lograron mejorar significativamente, ya que del 39% de niños aumentó al 87% como lo demuestra en los puntajes (Cuadro N°1). Es decir que el juego del Ajedrez fue significativo para el desarrollo de las nociones espaciales.
- Según los resultados comparativos entre el pre-test y post-test después de aplicar el juego del ajedrez, el 95 % tuvo un nivel bueno en nociones espaciales y sólo el 5% tuvo un nivel regular, tal como lo demuestran en los puntajes (Cuadro N° 2). Es decir se observa descriptivamente que existe una diferencia significativa en el desarrollo de las nociones espaciales.
- Los educandos de acuerdo a los resultados comparativos entre el pre-test y post-test, después de aplicar el juego del ajedrez, lograron mejorar significativamente, ya que el 95 % tuvo un nivel bueno y sólo el 5 % tuvo un nivel regular, tal como lo demuestran en los puntajes (Cuadro N° 3). Es decir, que existe una diferencia significativa en el desarrollo del indicador orientación.

## **RECOMENDACIONES:**

- Realizar juegos dirigidos que impliquen desplazamientos de su cuerpo en espacios estructurados y no estructurados para lograr el contacto con el mundo físico y sus diversos objetos.
- Los docentes debemos de buscar que el aprendizaje de los niños sea óptimo, para que de esta manera se logre estimular las diferentes habilidades del niño.
- Las docentes de Educación Inicial deben poner en práctica el juego del ajedrez para lograr que los niños descubran su espacio y las relaciones con éste permitiendo una interacción que nos lleve a una experiencia significativa, además de fomentar su expresión oral y teniendo en cuenta el cumplimiento de normas, logrando desarrollar su criticidad en el área de Matemática. (Sussani, 2012)

Se concluye que los videojuegos son materiales de apoyo pedagógico que pueden ser de gran ayuda dentro del ámbito educativo, pero al dejar bajo la disposición del niño puede volverse una adicción porque existen diversos juegos que pueden cambiar hasta la actitud, disciplina, llegar hacer agresivos, poco comunicativos.

Por otra parte también podemos decir que los videojuegos los podemos utilizar en el ámbito educativo, esto nos ayudara a despertar el interés de los niños para mejorar su aprendizaje significativo.

## **Fundamentación**

### **2.2 Fundamentación Filosófica**

La presente investigación está realizado por la escasa utilización de los videojuegos educativos en el desarrollo de las nociones espaciales, siendo preciso para ampliar métodos correctos renovados en docentes y niños/as involucrados en la problemática.

Las TIC proporcionan nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, pero debemos ser cautelosos en la implementación de éstas para que su aplicación garantice en algún modo la mejora del proceso, de manera que no se constituyan únicamente en una herramienta de apoyo que refuerce el modelo de aprendizaje tradicional. Por tanto, lo importante no son las posibilidades técnicas que nos ofrecen las tic, sino las estrategias que el docente aplique con ellas. Una estrategia que combine de manera sistemática la

innovación docente, la investigación y la evaluación de la adquisición del conocimiento. (Rodríguez & Barboza Jiménez, 2017)

La informática en la educación infantil hace mención al uso o enlace de las tecnologías de la información en el modelo pedagógico de enseñanza desde el proceso inicial del aprendizaje, es decir, desde la etapa inicial o primaria. Para ello el docente debe ser facilitador y mediador de estos nuevos aprendizajes a los que los educandos se están enfrentando pero para ello debe estar adecuadamente capacitado con respecto a estos nuevos avances en tecnología lo cual debe permitir que el niño(a) sea explorador y constructor de sus aprendizajes de acuerdo a los conocimientos previos que trae de su entorno. La informática es una ciencia que, mediante máquinas como las computadoras personales, se encarga de almacenar, procesar y transmitir información en formato digital, mientras que la educación infantil se refiere a la instrucción que se le brinda a los educandos en el nivel inicial que se comprende a partir de sus tres primeros años de edad. (Wikipedia.org, 2017)

Propósito debido que la presente investigación es para que los docentes utilicen los videojuegos como una herramienta más para el desarrollo de nociones espaciales, para la comunicación y el intercambio de ideas permanentes entre docentes y alumnos.

También este trabajo de investigación se fundamenta en el paradigma Crítico-Propositivo, debido a que es necesario identificar las causas y los efectos que están en constante interacción, es decir analiza una realidad socio-educativa pues plantea una alternativa de solución al problema investigado.

### **Fundamentación Axiológica**

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-objeto, teniendo como centro la praxis, lo que como consecuencia, se debe analizarse su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa. (Eumed.net, 2017)

Esta investigación está influida por los valores ya que es muy importante para el ser humano todos los valores positivos, religiosos, morales, éticos y políticos de todas las personas que forma la institución educativa y que se relacionan con lo noble y bueno de cada persona.

### **Fundamentación Pedagógica**

El problema de investigación es la escasa utilización de videojuegos educativos, la pedagogía es la que consiste en el proceso de enseñanza -

aprendizaje, para que tenga la participación personal del alumno en la adquisición de hábitos de aprendizaje que les permita seguir aprendiendo una vez que finaliza el proceso formal. Es decir el principio de aprender a aprender.

La investigación acoge la teoría de Piaget: indica que el espacio no viene dado, sino que se va construyendo poco a poco mediante el aprendizaje mientras el niño da un lugar a cada cosa.

Según Linares: Coordina movimientos organizando su espacio personal y social, teniendo en cuenta posibles adaptaciones espaciales.

La teoría de Wallon: Menciona que la espacialidad es la toma de conciencia de cada sujeto en una situación, en el espacio que lo rodea, en su entorno y los objetos que él se encuentra.

La teoría de Gutiérrez (1989): Dice que para afianzar la lateralidad tiene una gran importancia el juego (habilidades y destrezas motoras), mediante la manipulación de objetos, que será para coordinar su cuerpo.

### **2.3 Fundamentación Legal**

Para desarrollar la investigación se ha tomado en cuenta las bases legales, además parte de las normativas generales que garantizan una educación de calidad y calidez para todos los niño/as ecuatorianas. De esta manera se citara artículos que se encuentran en la Constitución Política del Estado del 2008, Reglamento General de la Ley de Educación, Código de la Niñez y Adolescencia. (Constitucion del Ecuador, 2008) (Marco Legal Educativo LOEI, 2012) (Codigo de la Niñez y Adolecencia, 2003)

**CONSTITUCION DEL ECUADOR 2008**  
**TITULO II DERECHOS**  
**SECCIÓN TERCERA.- COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**

**Art. 19.-** La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.



Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

**CAPÍTULO TERCERO**  
**DERECHOS DE LAS PERSONAS Y GRUPOS DE ATENCIÓN PRIORITARIA**  
**SECCIÓN QUINTA.- NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES**

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

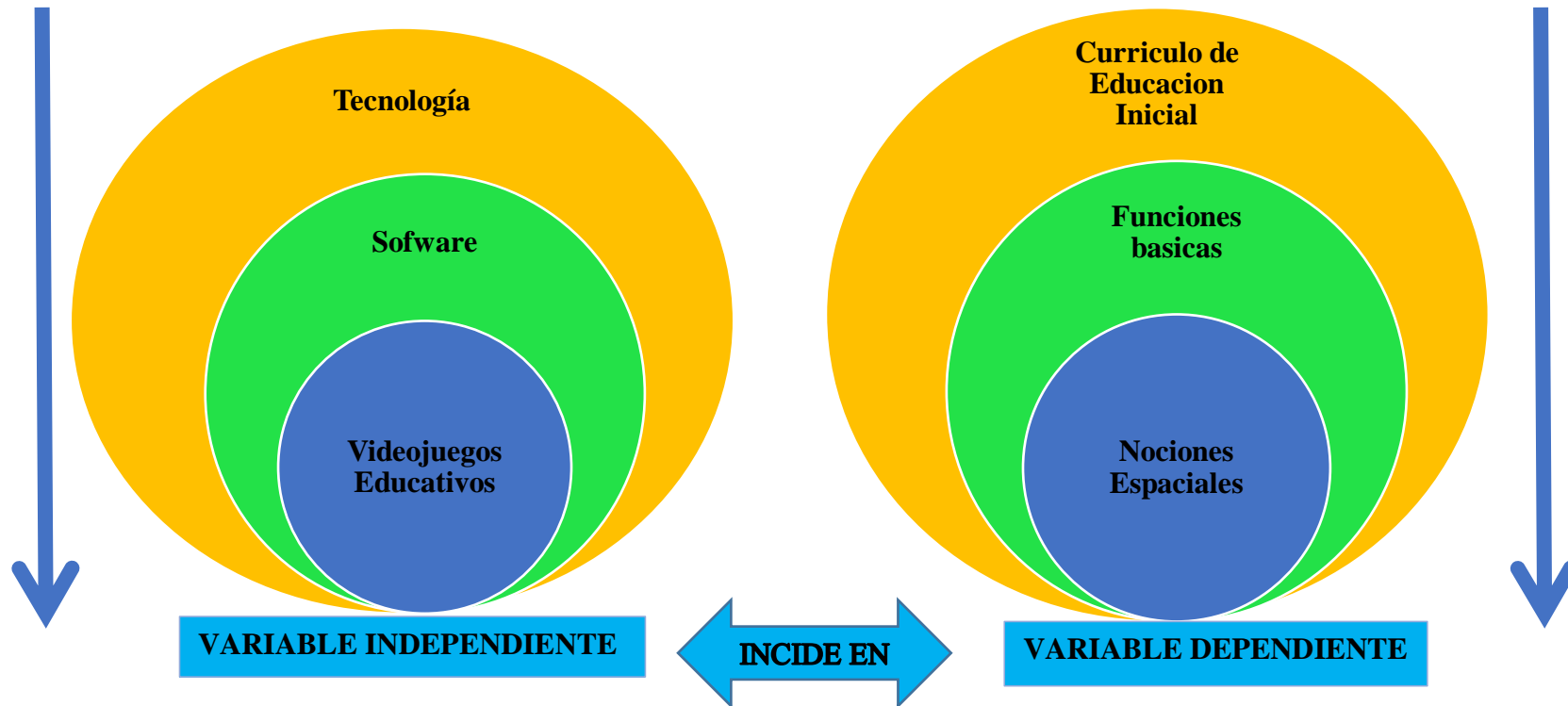
Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo Integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

**CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**  
**TÍTULO III**  
**DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES**

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

## 2.5 Categorías fundamentales

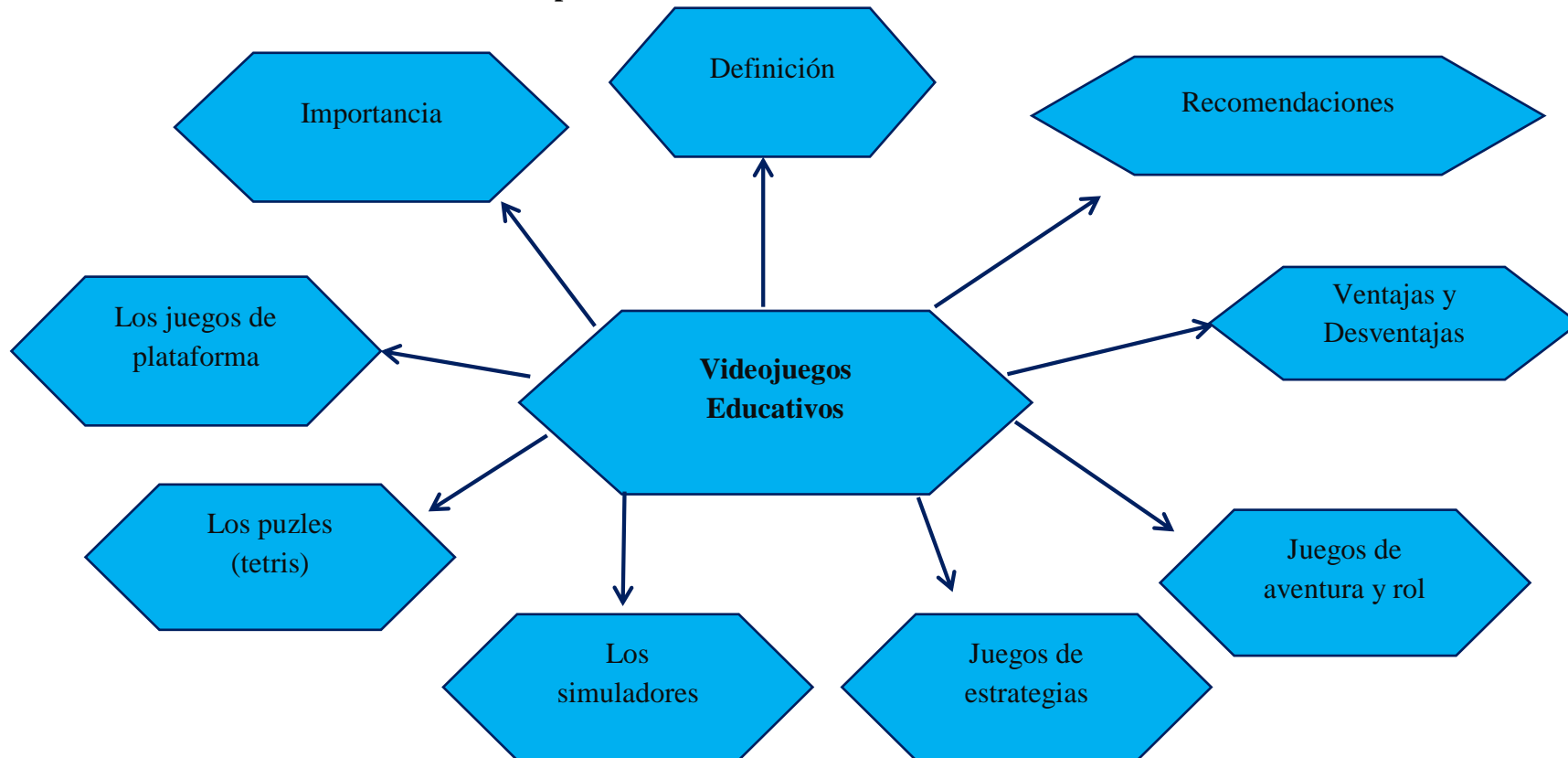


**Gráfico N° 2:** Categorías Fundamentales

**Fuente:** Categorías Fundamentales

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### A. Constelación de ideas de la variable Independiente

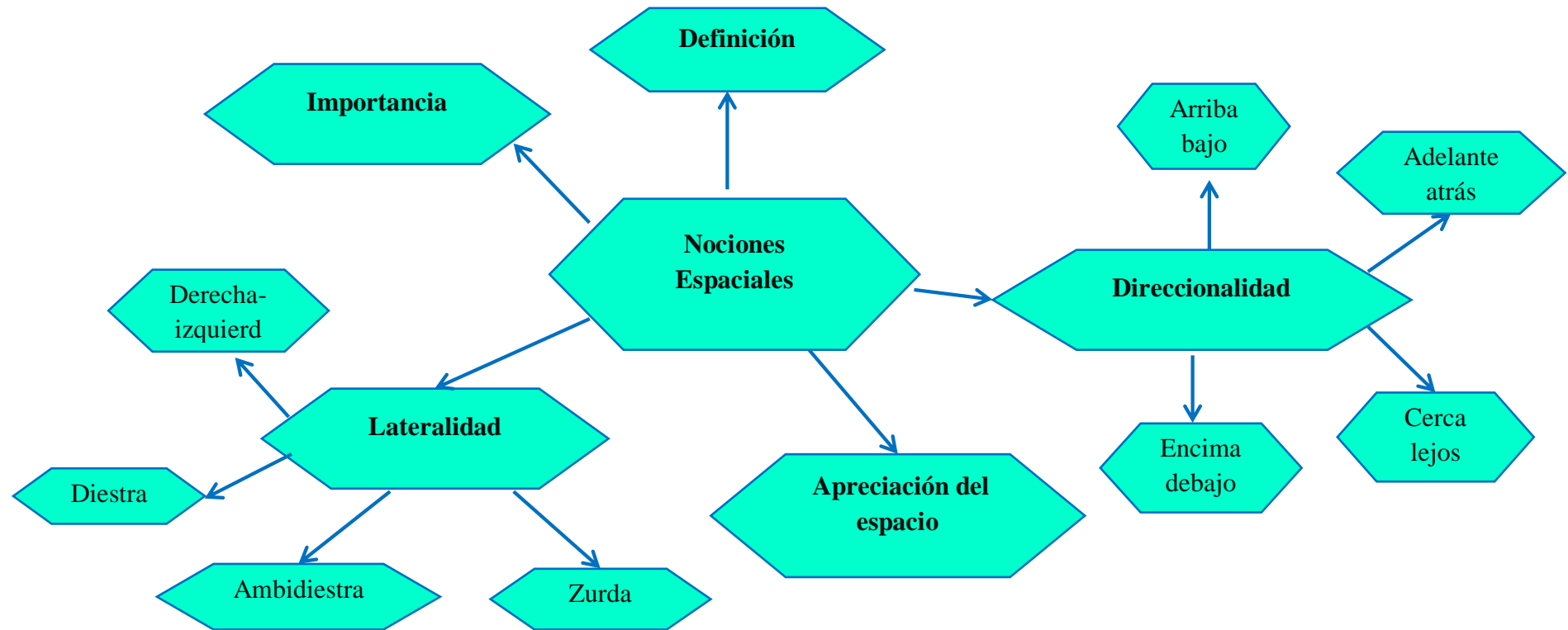


**Gráfico N° 3:** Constelación De Ideas De La Variable Independiente

**Fuente:** Constelación De Ideas De La Variable Independiente

**Elaborado por:** Elena Sánchez

**B. Constelación de ideas de la variable dependiente**



**Gráfico N° 4:** Constelación De La Ideas De La Variable Dependiente

**Fuente:** Constelación De La Ideas De La Variable Dependiente

**Elaborado por:** Elena Sánchez

## **2.5.1 Variable Independiente**

### **Videojuegos Educativos**

Los videojuegos han ido más allá del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo. Existen dos formas de jugar con videojuegos: una primera que persigue un objetivo exclusivamente lúdico y una segunda que añade objetivos educativos al mero entretenimiento. Limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone, por una parte, obviar las potencialidades instructivas o educativas. Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actual. . Una característica importante de un videojuego educativo es que el conocimiento es adquirido de una forma implícita. (Monografias.com, 2015)

El juego que tiene un objetivo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que claramente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya que sea el educador, el maestro con un fin educativo, o la persona que diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos y tiene como bien que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

Hoy en día con la nueva tecnología se puede ajustar el videojuego como material didáctico en el aula, despertando el interés del niño mediante el juego, así se van desarrollando las nociones espaciales, desarrollo intelectual, destrezas, habilidades, se puede decir que descargan todo tipo de tensiones que los distraen al momento de poner atención, con este nuevo recurso tecnológico ayudaremos a que tengan una estimulación, atención, motivación y un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **¿Qué es un videojuego?**

Un videojuego (llamado también juego de vídeo) es un programa informático, creado expresamente para divertir, puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, móviles, consolas, etc.; integra audio y vídeo. Aunque su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo. (Slideshare.net, 2015)

Los videojuegos son programas creados para el entretenimiento de las personas, la mayoría de críticas dicen que estos provocan encierro, actos de violencia e incluso adicción de quien lo utiliza, pero eso ya quedo en el pasado, hoy en día están siendo utilizados en las nuevas mallas curriculares para la enseñanza y aprendizaje de los niños en la escuela por tener contenidos educativos y que pueden contribuir en el desarrollo de las nociones espaciales.

### **¿Por qué los videojuegos atraen tanto a los niños?**

Un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, visual, etc. La incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. El logro de unos objetivos claros y la búsqueda de los medios más apropiados para lograrlos debe ser la base de todo videojuego educativo. El reto se presenta como el elemento dinamizador de su comportamiento. (Slideshare.net, 2015)

En la actualidad los videojuegos es un medio e entretenimiento y ayuda la niño que mantenga su atención permitiendo que se divierta. La nueva tecnología provoca curiosidad, estimula la imaginación llevando desarrollar sus habilidades, destrezas y nociones, lo que llama la atención los niños y niñas son sus colores extravagantes, sus formas, imágenes originales, sonidos de cada personaje y la intriga de que cosa puede encontrar dentro del videojuego.

### **Importancia de los videojuegos**

En la actualidad, los videojuegos son parte importante de la cultura de la sociedad, pero aunque en un principio pueda parecer que no son más que un mero entretenimiento, lo cierto es que tienen un gran valor como medio de transmisión de información que puede servir como recurso educativo, formativo, concienciador e incluso rehabilitador. (telefonicaabilityawards.com, 2015)

En esta época el videojuego no se la ve como un pasa tiempo, se lo puede ver como un materias de aprendizaje para las personas de toda edad, este sistemas informático está dejando atrás otros medios de comunicación porque es más fácil, entretenido y ayuda a los niños y niñas a que capten más rápido la información que se puede transmitir y así puedan desarrollar más actividades entretenidas llenas de conocimiento.

## **Tipos de Videojuegos**

Cada uno de los videojuegos cumplen diferentes funciones para el aprendizaje de toda edad en los niños y niñas he seleccionado los más importantes para la utilización dentro del aula, también se pueden encontrar otros tipos como: arcade, acción, deportivos, estrategias, peleas, disparos, los cuales no son de interés educativo si no que se volverían un ocio para ellos.

Aunque los juegos existentes en el mercado presentan una gran variedad, existen dos tipos: videojuegos de entretenimiento, educativos:

- a) **Los juegos de plataformas** pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.
- b) **Los puzzles, como el "tetris"**, y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.
- c) **Los simuladores** (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.
- d) **Los juegos de estrategia** exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, "vidas", armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.
- e) **Los juegos de aventura y rol** pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego. (edumatica, 2015)

Hay diferentes tipos de videojuegos quienes deben ser supervisados por personas adultas para que el niño pueda utilizarlo y no sea perjudicial en su vida diaria puesto que podemos encontrar un sin número de videojuegos con alto contenido de violencia, esto provoca una conducta agresiva en el niño, también encontrarnos videojuegos que ayudan a desarrollar el aprendizaje dentro de las aulas desarrollando al máximo todas las funciones básicas.

Esta herramienta tecnológica es una nueva forma de aprendizaje que ayuda a la atención y la concentración de los niños y niñas, favoreciendo la autonomía, psicomotricidad, iniciativa, reflejos, motivación y diversión.

### **Ventajas y Desventajas**

Los videojuegos se han transformado en un recurso didáctico usado por muchos docentes para animar y motivar la participación activa de los alumnos en diferentes áreas. Al igual que otros recursos educativos, podemos encontrar en ellos las siguientes ventajas y desventajas.

#### **Ventajas:**

- 1) Fomentan la motivación: Muchos de ellos tienen una atractiva interfaz y navegación que permite estimular varios sentidos al mismo tiempo.
- 2) Tienen gran interactividad, lo que permite que el alumno sea un sujeto activo y participativo mientras lo usa.
- 3) Facilitan la atención a la diversidad: Permite establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno.
- 4) Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento.
- 5) Permiten la interdisciplinariedad, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas.
- 6) Permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia.

#### **Desventajas:**

- 1) Puede generar adicción.
- 2.- El uso excesivo de videojuegos puede causar rechazo hacia otros medios didácticos como los libros, CD, etc.
- 3.- Puede causar conductas violentas si el recurso utilizado se basa en este tipo de comportamientos.
- 4.- Puede resultar costoso para el centro educativo, no sólo la adquisición de videojuegos, sino también los equipos y programas necesarios para ejecutarlos.

Es importante el papel que desempeñan los videojuegos en la educación, pero siempre deben utilizarse con medida y bajo la supervisión de padres y docentes.

**Tienen un incalculable valor para el aprendizaje:** herramienta educativa.

- Motivación, adquisición de habilidades prácticas.
- Habilidad manual y perceptiva.
- Actitud crítica hacia determinados contenidos o valores.



- Estudio de Casey (1992): grandes posibilidades educativas de los videojuegos.
- Estudio de Gifford (1991): medio tan atractivo como efectivo: desarrollo de la fantasía, conocimiento de otros mundos y culturas, desarrollo de capacidades espaciales y lógicas, de relaciones y representaciones, etc.

**Los videojuegos desarrollan:**

- Lectura
- Pensamiento lógico
- Observación
- Vocabulario
- Conocimiento básico
- Ortografía
- Resolución de problemas
- Planificación de estrategias (formared.blogspot, 2015)

Los videojuegos al ser manejados correctamente ayudan a incrementar su atención, mejorar el nivel de colaboración entre sus compañeros, también es una herramienta que los docentes pueden utilizar como apoyo pedagógico, para utilizarlo dentro del aula y poder reforzar la clase de una manera divertida con la participación de todo los niños.

**Recomendaciones para profesores y padres respecto al uso de los videojuegos** (Videojuegos educativos. blogspot, 2012)

- El educador debe conocer el contenido general de cada videojuego y los objetivos que con él se persiguen.
- Hay que estar informado sobre los nuevos videojuegos que salen al mercado Sistema de clasificación que elaboran diversas instituciones educativas o asociaciones de consumidores.
- Es lógico que muchos padres intenten adentrarse también en el terreno de los videojuegos; aunque esto resulte aparentemente más complejo para ellos que apretar el mando del televisor.
- Es decisivo compartir con el niño su experiencia del videojuego: conversar con él acerca de su contenido, observarles a veces mientras juegan y, periódicamente, jugar también con ellos.
- Sobre todo, enseñarles las diferencias entre lo real y lo fantástico, entre la violencia simbólica y la violencia real en las calles o pandillas de amigos, etc.

**Como docentes podemos evaluar:**

**Procedimientos:**

- Habilidades psicomotrices : visomotricidad, lateralidad, organización del espacio
- Habilidades de asimilación y retención de la información : atención, memoria

- Habilidades organizativas: establecimientos de planos, organización de recursos
- Habilidades creativas: generación de ideas e hipótesis y razonamiento inductivo
- Habilidades analíticas: evaluación de ideas e hipótesis, razonamiento inductivo
- Habilidades para la toma de decisiones : importancia, alternativas
- Habilidades para la resolución de problemas: cálculo, pensamiento heurístico
- Habilidades metacognitivas: autoevaluación de la actividad.

Los videojuegos se pueden introducir en la escuela como herramienta de aprendizaje, refuerzo que sea amena y enriquecedora, diferente a la que estamos acostumbrados, y con esto, podemos desarrollar mejor la competencia digital, para ir iniciándoles desde su primera etapa.

Hay que tener cuidado, para que nos e cree una dependencia, por esa razón debemos enseñar en el aula a utilizar correctamente sin crear ninguna adicción.

## **Software**

“Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.”  
(Wikipedia.org, 2015)

Es un sistema operativo que permite a las personas que realice cualquier tarea ya sea en texto, internet, permitiendo funcionar de una forma adecuada entre los diferentes sistemas operativos y se lo abrevia así Sw.

## **Definición de Software**

“Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.” (wikipedia.org, 2015)

Es un programa tecnológico de comunicación que ejecuta documentación, procesa información, programas y datos, es todo lo relacionado con un aparato electrónico con la que podemos controlar cálculos porque consta de una memoria cada dispositivo.

## **Clasificación del Software**

Se puede clasificar al software en tres grandes tipos: (wikipedia.org, 2015)

**“Software de sistema:** Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles del sistema informático en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc.”

Este sistema son programas que tienen un alto nivel de interfaces, controladores, herramientas, utilidades de apoyo esto permite conectarse con un sistema global incluyendo otros sistemas:

- Sistemas operativos
- Controladores de dispositivos
- Herramientas de diagnóstico
- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades

**Software de programación:** Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluyen básicamente:

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores

Entornos de Desarrollo Integrados (IDE): Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

**Software de aplicación:** Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre muchos otros:

- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Aplicaciones ofimáticas

- Software educativo
- Software empresarial
- Bases de datos

Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica)

- Videojuegos
- Software médico
- Software de cálculo numérico y simbólico.
- Software de diseño asistido (CAD)
- Software de control numérico (CAM)

Se puede observar que estos sistemas operativos van evolucionando de acuerdo a las necesidades que se genera en cada tipo de actividad que vaya a realizar el docente, cada uno de los sistemas permiten al resto de programas van funcionando adecuadamente de acuerdo de cada tipo de utilización que se dé al programa.

## **Tecnología**

“Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.” (Wikipedia, 2015)

La tecnología ayuda al progreso social y económico ya que se orienta a integrar un comercio para satisfacer las necesidades esenciales de las diferentes empresas con diferentes países, poder cuidar razonablemente el medio ambiente.

Sin embargo, evitar que las crecientes necesidades provoque un agotamiento o degradación de los recursos materias, energético del planeta y que aumenten las desigualdades sociales. Como hace uso intensivo, directo o indirecto, del medio ambiente, es la causa principal del creciente agotamiento y degeneración de los recursos naturales del planeta.

## **Tecnología Educativa**

“La tecnología educativa es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y

situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las tecnologías de información y comunicación.” (Wikipedia, 2014)

La tecnología educativa desarrolla, integra experiencias para mejorar un sistema dentro de una institución, es un campo que va directo al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje, que ayuda que el niño descubra la relación que tiene con el medio que lo rodea

Es esencial tener en cuenta los nuevos usos que se da a las viejas tecnologías. Por ejemplo, el mejoramiento o el remplazo de la transmisión televisiva pueden incorporar la interactividad a lo que de otra manera sería un medio de una sola vía de comunicación. Como resultado, este medio tradicional puede tener características de una nueva TIC.

## **Tipos de Tecnología**

Podemos clasificar a la tecnología de la manera detallada a continuación. (Tiposde.org, 2012)

- **Tecnología flexible:** la flexibilidad de la tecnología infiere a la amplitud con que las máquinas, el conocimiento técnico y las materias primas pueden ser utilizadas en otros productos o servicios. Dicha de otra manera es aquella que tiene varias y diferentes formalidades por ejemplo: la industria alimenticia, la automotriz, los medicamentos, etc.
- **Tecnología fija:** es aquella que no puede utilizarse en otros productos o servicios. También puede decirse que es aquella que no está cambiando continuamente por ejemplo: Las refinerías de petróleo, la siderúrgica, cemento y petroquímica. Sin embargo a pesar de la clasificación de Thompson existen otras, las cuales se mencionan a continuación:
- **Tecnología Blanda** (“sofá tecnología”). Se refiere a los conocimientos de tipo organizacional, y de comercialización excluyendo los aspectos técnicos.
- **Tecnología Dura.** Es la parte de conocimientos que se refiere a aspectos puramente técnicos de equipos, construcciones, procesos y materiales.
- **Tecnología de Equipo.** Es aquella cuyo desarrollo lo hace el fabricante de equipo y/o el proveedor de materia prima; la tecnología está implícita en el equipo mismo, y generalmente se refiere a industrias de conversión como plástico, textiles y hules.
- **Tecnología de Operación.** Es la que resulta de largos períodos de evolución; los conocimientos son productos de observación y experimentación de años en procesos productivos. En este tipo de tecnología es frecuente la incidencia de tecnologías de equipo y de proceso, por lo que a veces se le considera como una mezcla de condicionantes tecnológicas.
- **Tecnología de Producto.** Es el conocimiento de las características y especificaciones de un producto o servicio diseñado de conformidad a las

necesidades de los procesos de manufactura y del mercado. La tecnología específica para la fabricación del producto/servicio, su método, procedimiento, especificaciones de diseño, de materiales, de estándares y de mano de obra. Es el conjunto de conocimientos y experiencias que permite conocer la estructura, propiedades y características funcionales de un producto.

- **Tecnología Limpia.** Término para designar las tecnologías que no contaminan y que utilizan los recursos naturales renovables y no renovables en forma racional.

La tecnología es un concepto amplio que se abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos que sirven para el diseño y construcción del conocimiento propio para satisfacer las necesidades humanas.

## 2.5.2 Variable Dependiente

### Currículo de Educación Inicial

“El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial. El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (educacion.gob.ec, 2015)

El Ministerio de Educación como el principal representante de la educación nacional, oferta una educación de calidad y calidez; ya que la Educación Inicial comienza desde temprana edad donde se dan los primeros procesos de maduración y desarrollo del niño/a.

El currículo de Educación Inicial se divide en los subniveles: el subnivel 1 y el subnivel 2.

## **SUBNIVEL 1**

Empieza de 0 a 3 años y de 3 a 5 años en el encontramos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje los infantes y son: (Ministerio de Educacion, 2014)

**Vinculación emocional y social.-** Aquí de desarrollan las capacidades socio-afectivas para que puedan relacionarse con las demás y también en la relación de apego.

**Descubrimiento el medio natural y cultural.-** Se puede descubrir el mundo cultural y natural, por medio de la exploración, manipulación, para el fortalecimiento de los procesos cognitivos adecuados a su edad.

**Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.-** Se relaciona con la adquisición del lenguaje como balbuceo, monosílabos, frases de dos o tres palabras, dándose así a expresar pensamiento, sentimientos, emociones y poder tener un lenguaje social.

**Exploración del cuerpo y motricidad.-** Se desarrollan todo tipo de motricidad y expresión con diferentes movimientos, desplazamientos de su cuerpo lo que le permitirá que puedan conocer todo de su esquema corporal.

## **SUBNIVEL 2**

Continúa desde los 3 a 5 años en el encontramos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje los infantes y son: (Ministerio de Educacion, 2014)

**Identidad y Autonomía.-** Se construye la imagen personal y la valoración cultural que tiene cada niño, desarrollando su independencia, seguridad, autoestima, confianza, respecto a si mismo y hacia los demás.

**Convivencia.-** Se basa en las interrelaciones sociales que tiene el niño/a para interactuar con los demás, comenzando desde su familia, relacionándose con las personas del centro educativo donde se irán desarrollando actitudes de respeto, empatía, sus derechos y obligaciones.

**Relaciones con el medio natural y cultural.-** Es la interacción que tiene el niño/a con el medio que se desenvolverá. Desarrollando actitudes, comprensión, cuidado, protección y en especial el respeto hacia la naturaleza que es su hogar; garantiza la interacción positiva donde los niños aprenderán valores, reconocimiento y respeto a la diversidad.

**Relaciones lógico-matemáticas.-** Son procesos cognitivos que los niños exploran y comprender en su entorno, aquí es donde se van adquiriendo nociones básicas de tiempo, espacio, cantidad, textura, tamaño, forma y color esto les ayudara a la resolución de problemas y la búsqueda de nuevos aprendizajes.

**Comprensión y expresión del lenguaje.-** Desarrolla diversas manifestaciones de lenguajes y lenguas; este elemento es fundamental para la comunicación permitiendo expresar pensamientos, ideas, emociones, deseos, vivencias, sentimientos mediante símbolo verbal y no verbal, desarrollando la buena pronunciación en el habla.

**Expresión artística.-** Van desarrollando la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias en diferentes manifestaciones como la plástica, la musical, visual, y el teatro, también con la manipulación de materiales, recursos y tiempo para la creación en el habla.

**Expresión corporal y motricidad.-** Desarrollan actividades motrices, expresivas y creativas partiendo desde su propio cuerpo, teniendo en cuenta su coordinación, lateralidad, direccionalidad, relajación, respiración y en especial al orientación en el espacio.

### **Funciones Básicas**

Las Funciones Básicas aluden a aspectos de la madurez del niño que condicionan el proceso de apresto y que son relevantes para lograr determinados aprendizajes en especial el de la lecto-escritura. La madurez se refiere básicamente a la posibilidad que el niño (a), en el momento de ingreso al sistema escolar posea un nivel de desarrollo físico, psíquico y social que le permita enfrentar adecuadamente dicha situación y sus correspondientes exigencias. (Slideshare, 2015)



Es donde el niño desarrollara sus destrezas, habilidades, nivel de conducta pre-académica, el aspecto psicológico, social que ira evolucionando el niño/a, utilizando técnicas grafo plásticas, desarrollo de la motricidad, realizando movimientos coordinados, expresando vivencias, emociones, sentimientos, interpretar ritmos y melodías para motivarse desarrollando un aprendizaje significativo, estos niveles son importantes desarrollar en el niño para que pueda acceder a los cambios sin problema alguno y así lograr la adaptación a situaciones nuevas.

### **Área Motriz**

Esta área se desarrolla con la habilidad para moverse y despulsarse, permitiendo al niño tomar contacto con aquello que lo rodea, estas habilidades se desarrollan muy rápido durante los primeros años de vida, pues el crecimiento y desarrollo del niño es acelerado, en comparación con cualquier otra etapa.

El área motriz también comprenden la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, manipular. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño manipular, explotar e incluso llevarse a la boca lo que ve.

El desarrollo del niño en forma secuencias y progresiva. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba-abajo, es decir primero controla la cabeza, luego controla el tronco, y continua hacia los pies; así como del centro del cuerpo hacia afuera, primero controla los hombros, luego controla los brazos y al final la función de los dedos de la mano. El desarrollo del movimiento se divide en dos partes denominados motor grueso y motor fino.

### **Desarrollo motor grueso**

En esta área se desarrolla el movimiento corporal se su cuerpo: cabeza, brazos, piernas, las posiciones del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

## **Desarrollo motor fino**

Son los movimientos coordinados mano-ojo, pie-ojo, estos se van desarrollando en el transcurso de su crecimiento, en la etapa inicial comenzar a trabajar, experimentar los diferentes trazos diariamente hasta tener un control.

## **Área de lenguaje**

Los niños utilizan el lenguaje para comunicarse con las personas. Se pretende favorecer al niño en el acercamiento a las diversas formas de expresión, desde las primeras manifestaciones del pre-lenguaje (balbuceos, sonidos graduales, emisiones, vocálicas).

Por lo que relaciona al aspecto comunicacional, nos encontramos con que el niño inicia este proceso de comunicación con los padres y especialmente con la madre, puesto que ella protege contra estímulos excesivos al tiempo que lo ayuda a tratar con las tentaciones de su interior (hambre).

La comunicación que establece el niño con la madre, en un primer momento, la realiza a través del llanto, el cual es polivalente y algunas veces demuestra hambre o sueño y en otros casos impaciencia. Poco a poco las modulaciones aparecen y se desarrollan las emisiones de miedo, enojo y amor.

El área de lenguaje está integrada por tres componentes:

**Lenguaje receptivo:** Este es el proceso sensorial a través del cual, un estímulo es captado específicamente por el canal auditivo (escuchar el estímulo).

**Lenguaje Perceptivo:** Acción interpretativa por medio del cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. En este proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles.

**Lenguaje Expresivo:** Acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos.

### **Área de cognición**

El conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales y propioceptivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas.

Para hablar del desarrollo cognoscitivo del niño, no se puede dejar de lado a Jean Piaget, concibió al niño como constructor de conocimientos, de manera que este es el resultado de la manipulación biológica, las experiencias con objetos en sentido físico y lógico-matemático, la transición social y la equilibrarían, que como proceso interno regula los primeros tres factores. De esta manera, el termino equilibrio lleva consigo la idea de adecuación gradual entre la actividad mental del niño, o sea, sus estructuras cognoscitivas y su medio.

### **Área socio-afectiva**

Esta área empieza desde la vida intrauterina del niño, abarca dos partes social y la afectiva o emocional.

Comprende el proceso de socialización por el cual el niño se adapta al ambiente social que lo rodea y se hace partícipe del mismo: proporciona el conocimiento de su yo, la estructuración de relaciones interindividuales de valores, y el fenómeno de una conciencia patriótica, el apresamiento es un conjunto de actividades organizados gradualmente, que buscan desarrollar en el niño todas sus habilidades, capacidades y destrezas. Estimula la evolución de las capacidades innatas del pequeño, es un proceso que va desde lo particular hasta lo general, por eso se recomienda a las maestras planificar los pasos a seguir en cada tema. Se trata de estudiar al niño en sus comportamientos diarios, en los lugares y tiempos donde se produce la vida real, lo que llamamos escenarios de desarrollo. En estas actividades que se presentan, serán para que los padres las practiquen con sus hijos.

## **Nociones Espaciales**

Según Torre (1996) en la orientación espacial se deben destacar la idea de Espacio perceptivo, basado en la vivencia motriz y perceptiva inmediata que el niño posee del espacio, permitiéndole elaborar relaciones espaciales simples, a través de una serie de puntos de referencia subjetivos, es decir, creados por el propio individuo y que tienen razón de ser para éste, independientemente del espacio que le rodea. (Rincon del vago, 2015)

Las nociones espaciales son experiencias que va adquiriendo el niño/a en el año pre-escolar como: arriba-abajo, dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, las nociones se van adquiriendo a medida que se integra al esquema corporal. El niño cuando comienza a desplazarse desarrollar la noción de espacio colocando en diferente lugar los objetos a su disposición.

## **Direccionalidad**

La base del término direccionalidad es dirección, una palabra que procede de la unión en latín de tres partes muy claramente diferenciadas. De esta manera, podemos decir que la raíz del término que nos ocupa se forma de la unión del prefijo di- que significa “divergencia múltiple”, del verbo *regere* que es sinónimo de “regir” y del sufijo-ción que es la acción o el efecto de algo. (definicion.de, 2015)

Es la habilidad que adquiere el niño para distinguir derecha- izquierda, arriba-abajo, adelante-atrás, y para evidenciar una orientación espaciales satisfactoria.

La direccionalidad es algo que puede orientarse o dirigirse hacia una trayectoria. Esta cualidad se conoce como direccionalidad, un concepto que está asociado a la idea de dirección (el camino que realiza un cuerpo al moverse hacia una cierta meta o la guía que permite dirigir a alguien o algo).

### **Características importantes:**

- No sigue dirección
- Se pierde con facilidad
- Necesita la dirección de una línea, dibujo, números para poder caminar o llegar a su destino.

### **Los tipos de direccionalidad:**

- Arriba - abajo

- Adelante - atrás
- Encima - debajo
- Cerca - lejos

## **Lateralidad**

“Con origen en la palabra francesa latéralité, el concepto de lateralidad hace referencia a la predilección que nace de manera espontánea en un ser vivo para utilizar con mayor frecuencia los órganos que se encuentra en el lado derecho o en el lado izquierdo del cuerpo”. (Definicion, 2015)

Al desarrollar la lateralidad se conduce al niño a un mayor o menor dominio de un lado del cuerpo sobre el otro, esto hace que el estudiante establezca las diferencias entre su lado izquierdo y su lado derecho; la lateralidad es muy importante en la estructuración del esquema corporal.

### **Características importantes:**

- Poder dar cuerda un reloj.
- Dominar saltar en un solo pie, patear la pelota.
- Dominancia del ojo: mirar un agujero, telescopio
- Dominancia del oído: escuchar el tic-tac del reloj.

Se puede decir que la direccionalidad y la lateralidad van íntimamente relacionadas con el desarrollo del esquema corporal y estados emocionales, en sus primeras manifestaciones gráficas, la expresión del niño está centrada en el “yo” y los vínculos que va desarrollando con el medio. No le interesa establecer un orden en la representación de los elementos, cada espacio es una posibilidad de incorporar elementos valiosos para él, aunque dispongan en forma inconexa.

## **Los tipos de lateralidad**

“El término lateralidad diestra o zurda se utiliza para explicar el hemisferio cerebral que organiza la información que entra en el cerebro, su interpretación y la salida de esta información.” (Novopedia.es, 2015)

**Diestro:** Habitualmente utiliza la mano derecha para realizar las acciones. Cuando la persona es diestra se debe a la existencia de una dominancia cerebral izquierda. Es el predominio de ojo, mano, pie y oído derecho.

**Zurdo:** Es la persona que utiliza la mano izquierda para hacer las cosas. Un individuo puede ser zurdo cuando los principales centros de mando se encuentran en el hemisferio derecho. Es el predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo.

**Zurdería Contrariada:** Su lado izquierdo es el dominante, pero utilizan la derecha por influencias sociales y culturales.

**Ambidextrismo:** Utilización de los dos lados del cuerpo. Puede haber dificultades en el aprendizaje relacionados con la utilización del espacio al escribir o en otras situaciones. Se da cuando va adquiriendo el proceso de lateralización.

**Lateralidad Cruzada:** Se utilizan claramente diferentes lados del cuerpo por “cruces” de ojo, oído, o ambos. Por ejemplo, en caso de ojo derecho, oído derecho y mano y pie zurdos, puede darse lateralidad cruzada. Si todo es diestro y el ojo es el izquierdo: es diestro con cruce visual. Si todo es diestro y el oído es el izquierdo, es diestro con cruce auditivo. Es donde la mano, pie, vista u oído dominante, no corresponde al mismo costado corporal

**Lateralidad sin definir:** La expresión lateralidad sin definir se refiere a la utilización de un lado del cuerpo u otro, sin la aplicación de un patrón definido y estable. En esos casos el empleo de una mano, ojo, oído o pierna, no es constante ni está diferenciada totalmente.

**Lateralidad invertida:** Donde la lateralidad innata del niño, se ha contrariado por los aprendizajes.

Es importante que se desarrolle la lateralidad para un aprendizaje de la lecto-escritura y para la madurez de lenguaje sea completa, también influye en el esquema corporal. También se dice que es la última etapa evolutiva del cerebro en sentido absoluto.

## 2.5 Hipótesis

La escasa utilización de los videojuegos educativos incide en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova del Cantón Ambato, Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

## **2.6 Señalamiento de las variables**

### **2.6.1 Variable independiente**

Los videojuegos educativos

### **2.6.2 Variable dependiente**

Nociones espaciales

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

En enfoque cualitativo y cuantitativo es considerado entre otros aceptado los siguientes:

Como antecedente sabemos que la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables. La investigación cualitativa evita la cuantificación y su enfoque se basa en conceptos globales y generales buscando un objetivo sin explorar los datos numéricos del mismo. Por lo tanto en esta investigación se utilizó los dos tipos de investigación, porque perseguimos un conocimiento social y objetivo del problema pero también necesitamos datos para determinar numéricamente como se relacionan las variables y se demuestran matemáticamente.

#### **3.2 Modalidad básica de investigación**

Se utiliza la modalidad bibliográfica documental y de campo.

##### **3.2.1 Bibliográfica documental**

Utilizamos esta modalidad de investigación al recolectar información primaria de otros autores, y también secundaria, en internet y otras tesis relacionadas.

##### **3.2.2 De campo**

Usamos esta modalidad necesariamente porque es en el lugar donde debe recolectarse la información, teniendo un contacto con los sujetos a investigarse.

#### **3.3 Nivel o Tipo de Investigación**

Los tipos de investigación a investigarse son: Exploratoria, Descriptiva, asociativa de variables y Experimental.



### **3.3.1 Exploratoria**

Este tipo de investigación se realiza determinar de manera específica las variables de investigación, basado tanto en complementarse a través de la descripción y la investigación de campo, establece la relación entre dos variables de investigación.

### **3.3.2 Descriptiva**

En la presente investigación vamos a destallar los argumentos que contenga la información relacionada con la presente investigación, nos permite el análisis descriptivo, de causas y consecuencias del problema con los resultados obtenidos a través de las encuestas desarrolladas, con el fin de establecer los indicadores que representa el nivel de nociones espaciales en los niños/as.

### **3.3.3 Asociación de Variables**

Se estableció la incidencia de la variable dependiente e independiente.

### **3.3.4 Explicativa**

Por cuanto hubo la oportunidad de diagnosticar el conflicto, estar y observar en la Unidad Educativa “General Córdova”, se llegó a la conclusión que existen muchos problemas de carácter académico utilizando para ello la observación, la comunicación oral con los estudiantes, fue flexible. Se pudo detectar el déficit de las nociones espaciales en los niños, causada por la falta de utilización de videojuegos educativos que existe en la actualidad y en la institución se pudo formular el problema al momento de establecer una posible hipótesis.

## **3.4 Población y Muestra**

### **3.4.1 Población**

La población del presente estudio está conformado por 35 niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova” del cantón Ambato, parroquia Pishilata de la Provincia de Tungurahua.

Constituye todo el universo para la recepción de datos objeto de estudio, también parte de la Población 2 docentes que dan clases en el curso, como: la profesora titular, la profesora auxiliar y 35 padres de familia.

### 3.4.1 La población con la que se trabaja corresponde a los estudiantes y docentes.

N°	Población	Población	Porcentaje
1	Estudiantes	35	48,98 %
2	Padres de Familia	35	48,98 %
3	Docentes	2	2,04 %
<b>TOTAL</b>		<b>67</b>	<b>100 %</b>

**Tabla 1:** población y muestra  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

### 3.4.2 Muestra

Se tomó el total de la población (67) antes descrita y mediante la aplicación de la formula se procedió a calcular la muestra, para la aplicación de encuestas.

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{Z^2 P Q + N e^2}$$

N= Tamaño total de la muestra

Z= Nivel de la confiabilidad (95)

P= Probabilidad de ocurrencia (0.5)

Q= Probabilidad de no ocurrencia 1-0.5= (0.5)

N= Universo de la investigación (67)

e= Error de muestreo (0.05) (5%)

PQ= Probabilidad de un evento

La fuente tomada en la población antes descrita se remplaza y se produce a resolver de la siguiente manera.

$$n = \frac{95^2(0.5)(0.5)35}{95^2(0.5)(0.5) + 35(0.05)^2} = \text{---}$$

### 3.5 Operacionalización de Variables

#### 3.5.1 Variable independiente: videojuegos educativos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los videojuegos han ido más allá del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo. Existen dos formas de jugar con videojuegos: una primera que persigue un objetivo exclusivamente lúdico y una segunda que añade objetivos educativos al mero entretenimiento. Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actual. . Una característica importante de un videojuego educativo es que el conocimiento es adquirido de una forma implícita.	<p>Entretenimiento</p> <p>Lúdico</p> <p>Conocimiento</p>	<p>Dinámico Razonamiento</p> <p>Actividad Diversión</p> <p>Comprensión Experiencia</p>	<p>¿El niño es dinámico cuando se entretiene con un videojuego? ¿Cree usted que el videojuego ayuda al niño a razonar mientras se entretiene?</p> <p>¿El niño se concentra al realizar actividades lúdicas con videojuegos? ¿El niño utiliza videojuegos como medio de diversión para tener un aprendizaje lúdico?</p> <p>¿Cree usted que su niño conoce y comprende lo que es un videojuego? ¿Cree usted que el niño puede ir adquiriendo experiencia y conocimiento mientras utiliza el videojuego?</p>	<p><b>Técnica</b> Observación Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b> Ficha de observación Cuestionario</p>

**Cuadro N° 1:** Variable independiente  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

### 3.5.2 Variable dependiente: Nociones espaciales

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La orientación espacial se deben destacar la idea de Espacio perceptivo, basado en la vivencia motriz y perceptiva inmediata que el niño posee del espacio, permitiéndole elaborar relaciones espaciales simples, a través de una serie de puntos de referencia subjetivos, es decir, creados por el propio individuo y que tienen razón de ser para éste, independientemente del espacio que le rodea.</p>	<p>Orientación espacial</p> <p>Motriz</p> <p>Espacio</p>	<p>Lateralidad</p> <p>Direccionalidad</p> <p>Gruesa</p> <p>Fina</p> <p>Percepción</p> <p>Desplazamiento</p>	<p>¿Su niño tiene bien definida su orientación espacial entre ellas la lateralidad?</p> <p>¿El niño se orienta espacialmente donde inicia y donde termina su cuerpo?</p> <p>¿Su hijo realiza actividades de motricidad gruesa?</p> <p>¿El profesor de su hijo realiza diferentes estrategias que ayudan a desarrollar la motricidad fina?</p> <p>¿Su niño identifica su espacio mediante la percepción de movimientos?</p> <p>¿El niño es capaz de desplazarse dentro de un espacio señalado?</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p>Cuestionario</p>

**Cuadro N° 2:** Variable dependiente

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### 3.6 Recolección de información

Se utiliza la técnica de observación y la encuesta a los niños, docentes y padres de familia en la Unidad Educativa General Córdoba.

Se aplican las siguientes interrogantes.

Preguntas básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados de la investigación.
2. ¿De qué personas u objetos?	De los niños, niñas, docentes y padres de familia de la Escuela “General Córdoba”
3. ¿Sobre qué aspectos?	Los videojuegos educativos y su incidencia en el desarrollo de nociones espaciales
4. ¿Quién va a recolectar?	Investigadora: Elena Lucia Sánchez Núñez
5. ¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
6. ¿Cuándo?	Año lectivo 2014-2015
7. ¿Dónde?	Unidad Educativa “General Córdoba”
8. ¿Cuántas veces?	Dos veces
9. ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Observación directa de encuesta
10. ¿Con qué?	Instrumentos: Fichas de observación Cuestionario

**Cuadro N° 3:** Recolección de la información  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

### **3.7 Procesamiento y Análisis**

Una vez realizada las observaciones y registrándolas en las fichas, así como también aplicadas las encuestas correspondientes se produce al análisis de la información que sustenta la presente investigación de la siguiente manera:

- Revisión crítica de la información recopilada: Es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Repetición de la recolección, en criterios de casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Estudios estadísticos de datos para la presentación de resultados.
- Los resultados serán presentados previo al análisis estadístico de gráficos.
- Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis e interpretación de datos

Encuesta aplicado a los docentes de los niños y niñas de la Unidad Educativa “General Córdova”

##### 1. ¿Considera usted que todos los videojuegos son educativos?

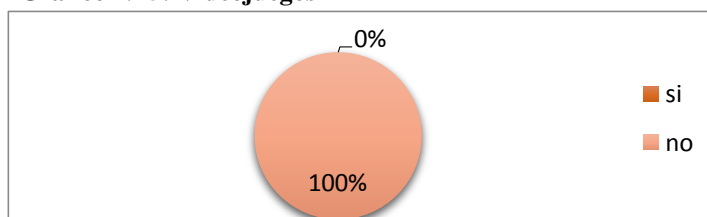
Tabla 2: Videojuegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	2	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

Gráfico N° 5: Videojuegos



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

#### Análisis

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan que todos los videojuegos no son educativos.

#### Interpretación

Las docentes encuestadas afirman en su totalidad que no todos los videojuegos son educativos, lo que demuestra que existen juegos que son perjudiciales para los niños y niñas ya que pueden tener actitudes violentas dentro del aula de clases.

## 2. ¿Cree usted que la utilización de los videojuegos servirán como medio de diversión para tener un aprendizaje lúdico en los niños y niñas?

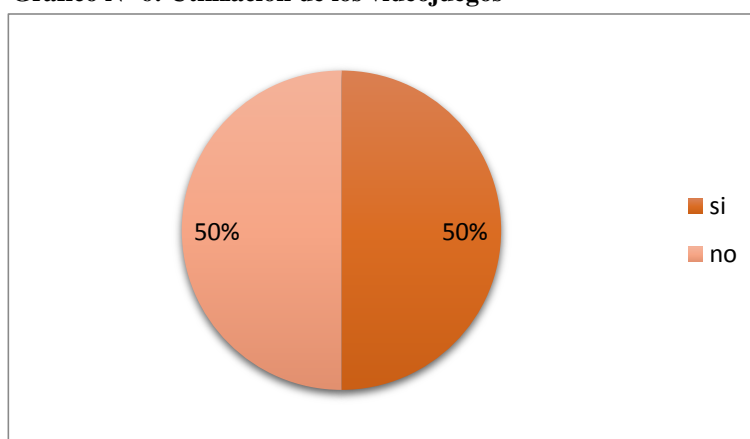
**Tabla 3: Utilización de los videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	1	50%
No	1	50%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 6: Utilización de los videojuegos**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 50% de los docentes opinan que todos los videojuegos servirán como medio de diversión y aprendizaje lúdico para los niños y niñas, mientras que el 50% dice que no.

### **Interpretación**

Se puede interpretar que el 50% de los docentes piensan que los videojuegos serían muy útiles para tener la atención de los niños y niñas por más tiempo debido a los diversos colores y formas son llamativas teniendo como resultado un aprendizaje lúdico, siempre la supervisión de una persona adulta quien controle los tipos de videojuegos que sean utilizados.



### 3. ¿Los niños y niñas se concentra al realizar actividades lúdicas con videojuegos?

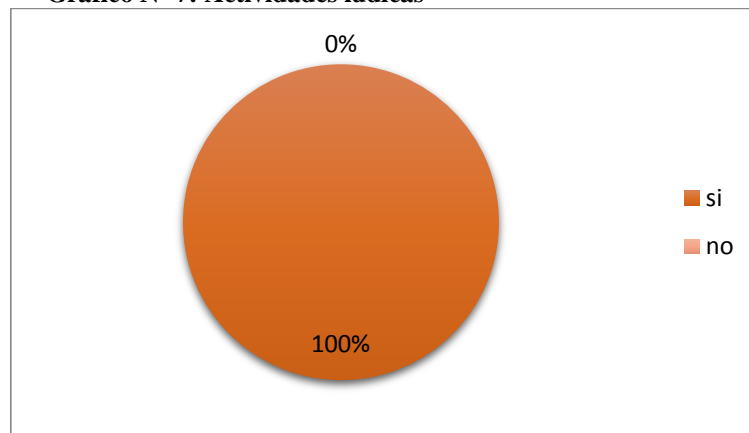
**Tabla 4: Actividades lúdicas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	2	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 7: Actividades lúdicas**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan que todos los niños y niñas se concentran al momento de realizar actividades lúdicas con un videojuego.

### **Interpretación**

Las docentes encuestadas afirman que los niños y niñas ponen toda su atención al momento de realizar diferentes actividades con videojuegos debido a que sus colores, formas y dibujos, son muy extravagantes ayudando a los estudiantes que puedan retener más conocimientos.

#### 4. ¿Considera usted que los niños y niñas conocen y comprenden lo que es un videojuego educativo?

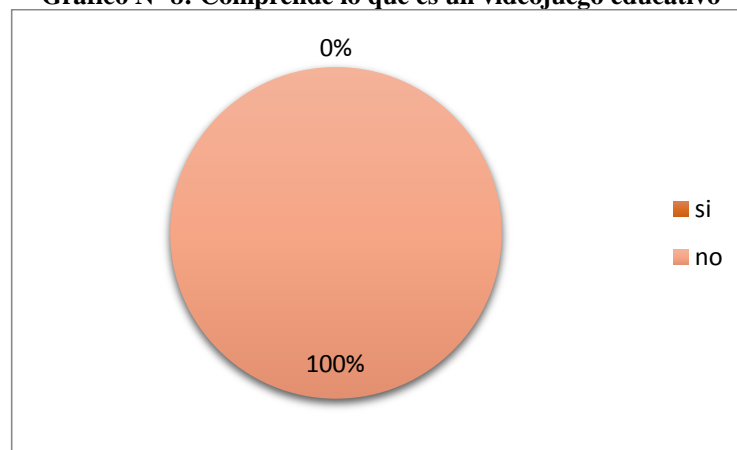
**Tabla 5: Comprende lo que es un videojuego educativo**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	0	0%
No	2	100%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 8: Comprende lo que es un videojuego educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

#### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan que los niños no saben lo que es un videojuego educativo.

#### **Interpretación**

Se puede interpretar que la totalidad de docentes saben que los niños y niñas no conocen, ni comprenden lo que quiere decir que es un videojuego educativo, pero hay la posibilidad que puedan utilizarlo en el hogar pero sin saber su significado y que beneficios tenga.

## 5. ¿Los niños y niñas son dinámicos cuando se entretiene con un videojuego?

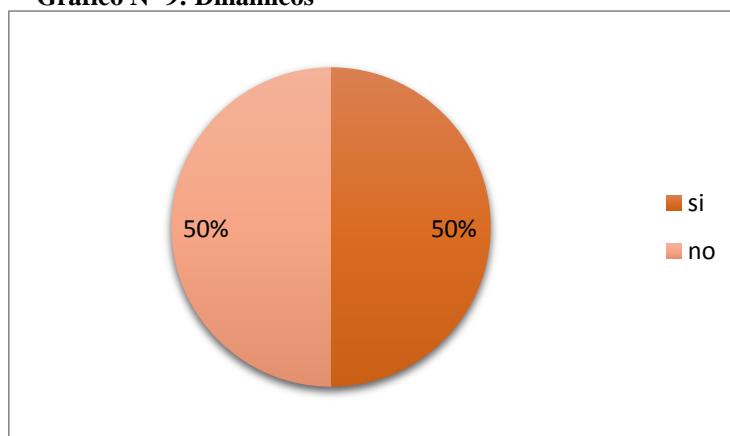
**Tabla 6: Dinámicos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	1	50%
No	1	50%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 9: Dinámicos**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 50% de los docentes opinan que los niños y niñas son más dinámicos cuando se entretienen con un videojuego, mientras el 50% dice que no.

### **Interpretación**

Se puede interpretar que los docentes tiene una visión en la cual pueden incluir videojuegos educativos dentro de su jornada de clases para ayudar que los niños y niñas tengan un mejor aprendizaje y pueden retener más conocimientos, porque mientras más lúdica es una clase hay una mejor interacción.

## 6. ¿Los niños y niñas se orienta espacialmente donde inicia y donde termina su cuerpo?

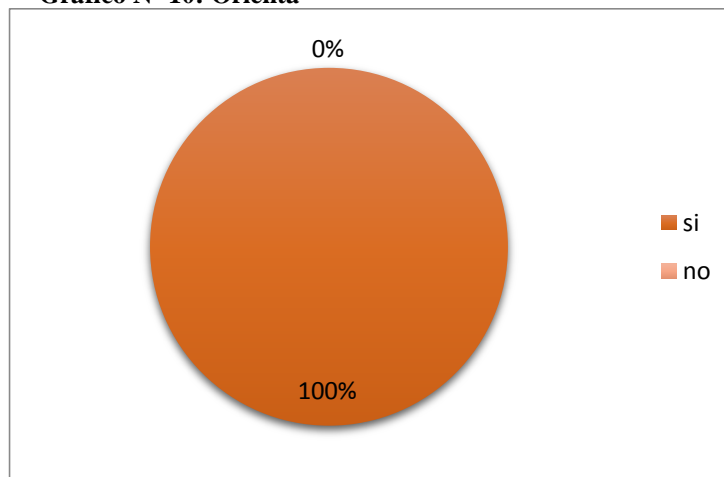
**Tabla 7: Orienta**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	2	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 10: Orienta**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan que los niños y niñas se orientan donde inicia y donde termina su cuerpo.

### **Interpretación**

Se puede interpretar que la totalidad de docentes saben los conocimientos que brindan y las actividades que enseñan a los niños y niñas para que se puedan orientar, conociendo con mucha precisión donde inicia y donde termina su cuerpo sin equivocarse.

**7. ¿Cree usted que el niño debería pasar varias horas frente a un computador utilizando videojuegos?**

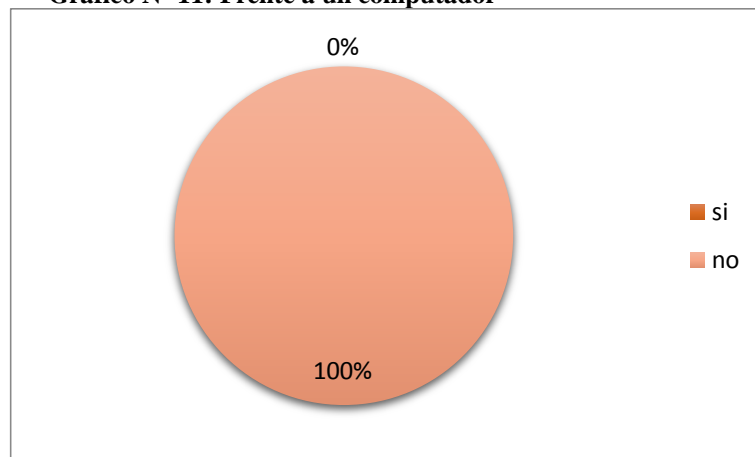
**Cuadro N° 1 1: Frente a un computador**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	0	0%
No	2	100%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 11: Frente a un computador**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan que no deberían pasar varias horas frente a un computador utilizando videojuegos.

**Interpretación**

Se puede interpretar que la totalidad de docentes piensan que no es aconsejable que los niños y niñas pasen varias horas frente a un computador utilizando videojuegos ya que podría volverse una adicción para ellos. Es importante la supervisión de una persona adulta que controle la clase de videojuegos este manipulando el niño.

**8. ¿Considera usted que los niños y niñas identifica su espacio mediante la percepción de movimientos?**

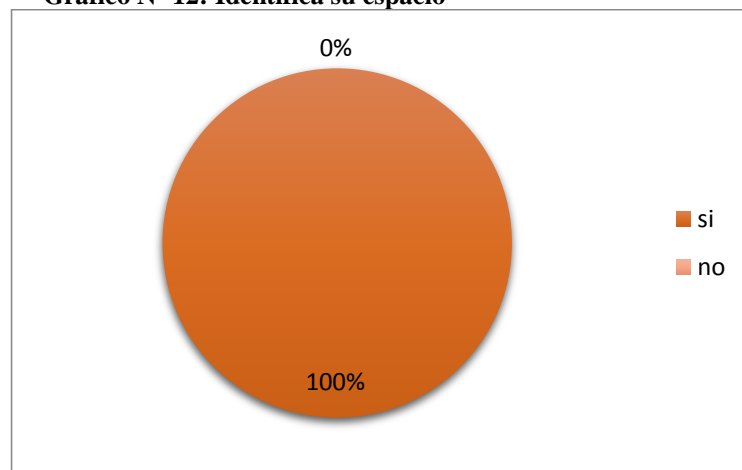
**Cuadro N° 1 2: Identifica su espacio**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE (%)</b>
<b>Si</b>	2	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 12: Identifica su espacio**



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los docentes opinan si identifican su espacio mediante la percepción de movimiento.

**Interpretación**

Se puede interpretar que la totalidad de docentes piensan que los niños y niñas pueden identificar el espacio que lo rodea mediante la percepción de movimientos porque puede imitar diversas actividades que observa de los demás.

**Encuesta aplicado a los padres de familia de los niños y niñas de la Unidad Educativa “General Córdova”**

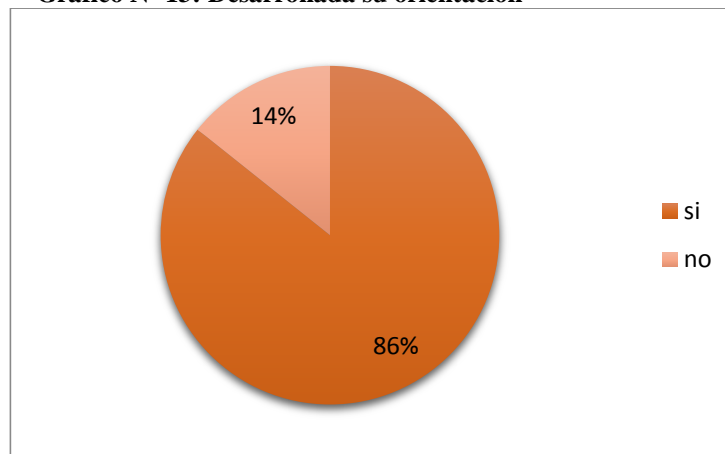
**1. ¿Su hijo o hija tiene bien desarrollada su orientación espacial entre ellas la lateralidad (arriba-abajo; dentro-fuera)?**

**Tabla 8: Desarrollada su orientación**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE (%)</b>
<b>Si</b>	30	86%
<b>No</b>	5	14%
<b>TOTAL</b>		100%

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 13: Desarrollada su orientación**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 86% de los padres de familia opinan que sus hijos si tiene bien desarrollada su orientación espacial, mientras que el 14% dice que no.

### **Interpretación**

Podemos decir que la mayoría de los padres de familia señalan que sus hijos tienen desarrollada su orientación espacial porque al dar la orden que camine a la izquierda o derecha lo hacen sin equivocarse.

## 2. ¿Su hijo o hija identifica su espacio mediante la percepción de movimientos?

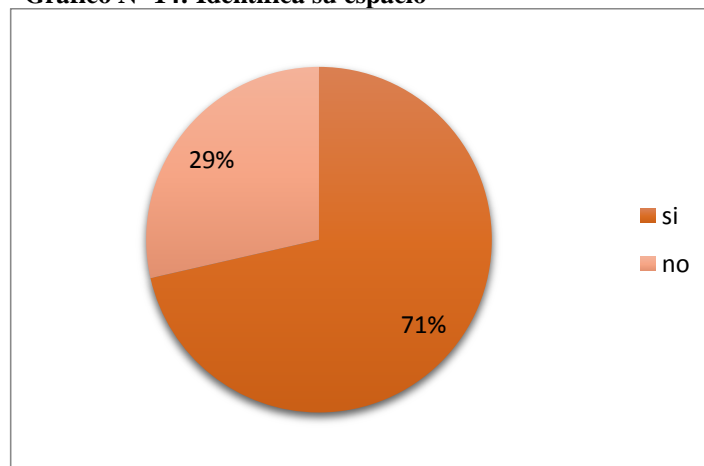
**Tabla 9: Identifica su espacio**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	25	71%
No	10	29%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 14: Identifica su espacio**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 71% de los padres de familia opinan que sus hijos identifican su espacio mediante la percepción de movimientos, mientras que el 29% dice que no.

### **Interpretación**

La mayoría los padres de familia piensan que sus hijos reconocen su espacio porque pueden diferenciar entre el movimiento de su cuerpo y de otros movimientos que él no realice, por lo tanto es capaz de evitar objetos que lo rodean.



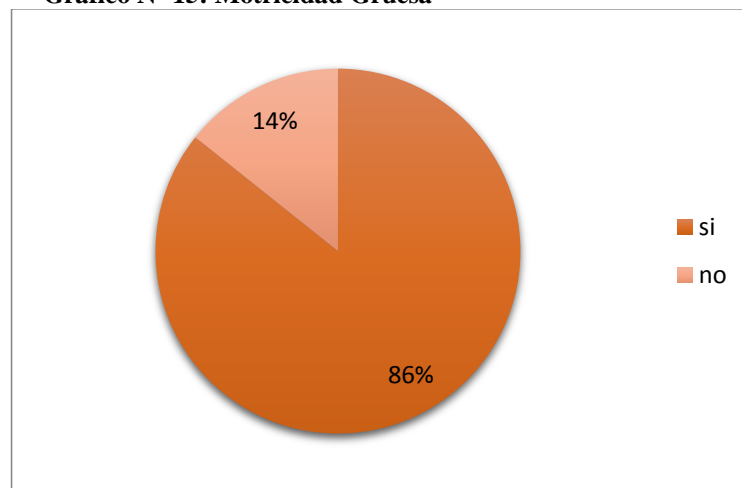
**3. ¿Considera usted que su hijo no debería realizar actividades de motricidad gruesa?**

**Tabla 10: Motricidad gruesa**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	30	86%
No	5	14%
<b>TOTAL</b>	35	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 15: Motricidad Gruesa**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 86% de los padres de familia opinan que sus hijos si deben realizar actividades de motricidad gruesa, mientras que el 14% dice que no.

**Interpretación**

Se puede interpretar la mayoría de los padres de familia piensan que es de gran importancia que sus hijos realicen actividades motrices porque son la base fundamental para que puedan moverse con facilidad en su entorno.

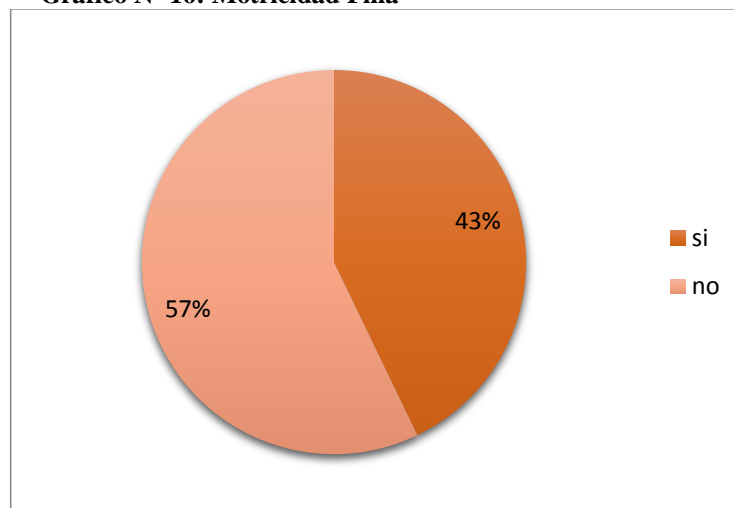
#### 4. ¿Usted ha observado si el docente realiza diferentes estrategias que ayudan a desarrollar la motricidad fina?

**Tabla 11: Motricidad fina**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	15	43%
No	20	57%
<b>TOTAL</b>		100%

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 16: Motricidad Fina**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

#### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 43% de los padres de familia dicen que si han observado que el docente ayuda a desarrollar la motricidad fina, mientras que el 57% dice que no.

#### **Interpretación**

Podemos decir que la mayoría de los padres de familia piensan que la docente no utiliza diferentes métodos para ayudar su hijo a que realicen el trozado y rasgado de papel de forma correcta.

## 5. ¿Sabe lo que es un videojuego educativo?

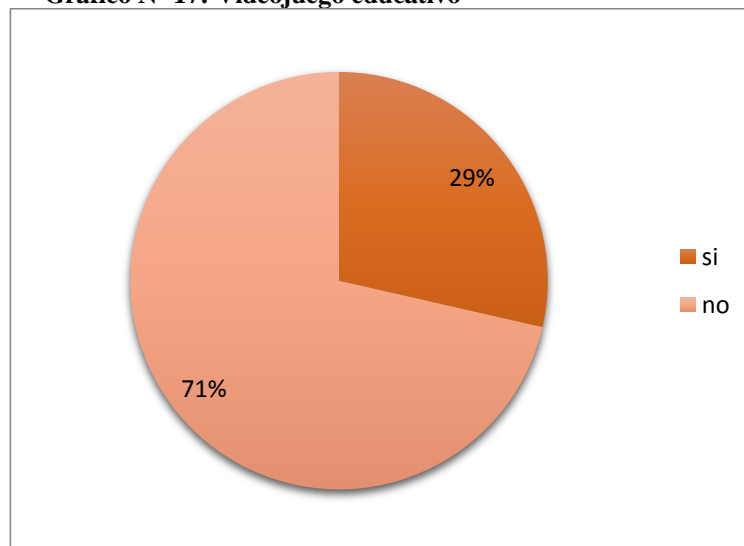
**Tabla 12: Videojuego educativo**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	10	29%
No	25	71%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 17: Videojuego educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### Análisis

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 29% de los padres de familia saben lo que es un videojuego educativo, mientras que el 71% dice que no.

### Interpretación

Se interpreta que la mayor parte de padres de familia desconoce que utilidad pueden tener los videojuegos educativos, piensan que solo es un medio de diversión más no de aprendizaje y se podría volver un vicio para ellos.

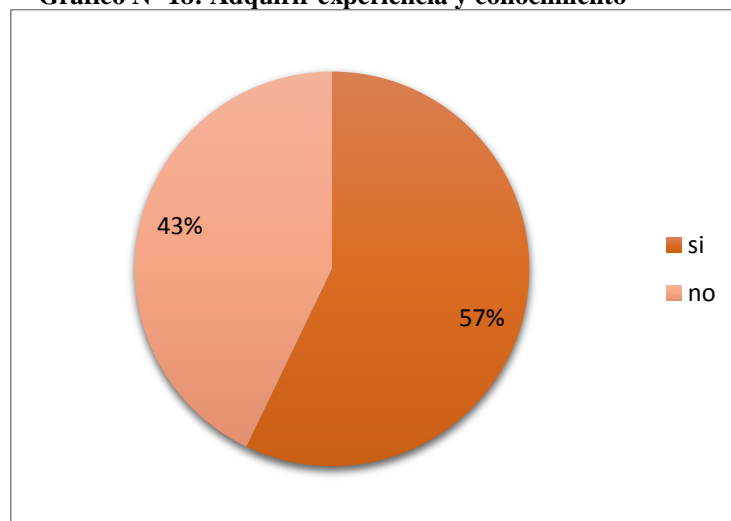
**6. ¿Cree usted que su hijo puede adquirir experiencia y conocimiento mientras utiliza el videojuego?**

**Tabla 13: Adquirir experiencia y conocimiento**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	20	57%
No	15	43%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 18: Adquirir experiencia y conocimiento**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia  
**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 57% de los padres de familia opinan que sus hijos pueden adquirir experiencia y conocimiento con el uso de videojuegos, mientras que el 43% dice que no.

### **Interpretación**

De lo anterior descrito se puede interpretar que la mayoría de los padres de familia están de acuerdo que los videojuegos sean utilizados para ayudar a sus hijos a tener un aprendizaje siempre que tengan la supervisión y ayuda de un docente.

**7. ¿Su niño utiliza videojuegos como medio de diversión para tener un aprendizaje lúdico?**

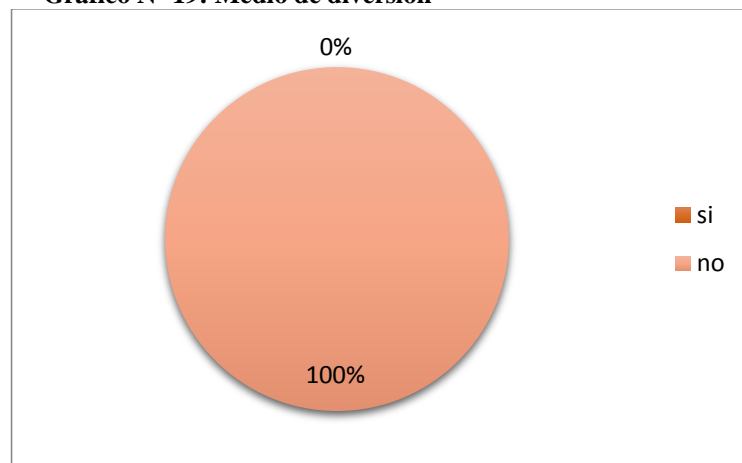
**Tabla 14: Medio de diversión**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE (%)</b>
<b>Si</b>	0	0%
<b>No</b>	35	100%
<b>TOTAL</b>	35	100%

**Tema:** Encuesta aplicada a padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 19: Medio de diversión**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de Familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 100% de los padres de familia opinan que sus hijos no tienen videojuegos con aprendizajes lúdicos.

**Interpretación**

Se puede interpretar que la totalidad de los padres de familia piensan que los videojuegos son solo una forma de diversión, lo cual no les permitirá tener ningún tipo de aprendizaje porque puede tornarse una adicción.

## 8. ¿Usted controla que clase de videojuego su hijo utiliza en casa?

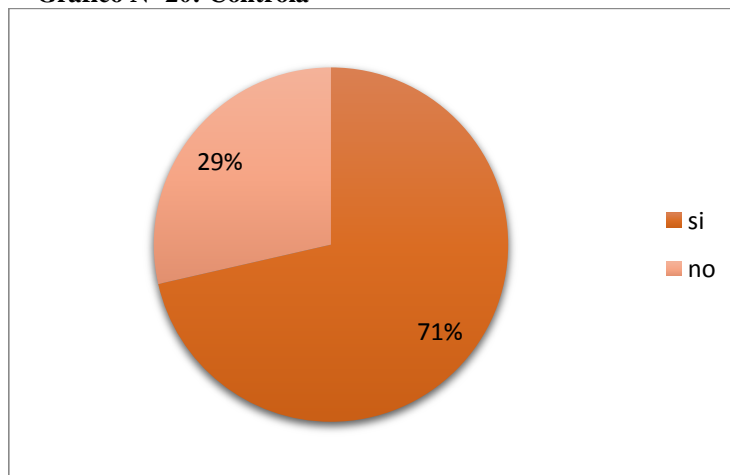
**Tabla 15: Controla**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	25	71%
No	10	29%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Tema:** Encuesta aplicada a padres de familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 20: Controla**



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de Familia

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 71% de los padres de familia dicen que si controlan los tipos de videojuegos que utilizan, mientras que el 29% dice que no.

### **Interpretación**

Podemos decir que la mayoría de los padres de familia conocen qué tipo de videojuegos utilizan sus hijos, porque están al tanto de las actividades que realizan en los momentos de diversión y debido a que comparten esos instantes con sus progenitores.

## Ficha de observación aplicado a los niños y niñas de la Unidad Educativa “General Córdova”

### 1. ¿El niño o niña es dinámico jugando un videojuego?

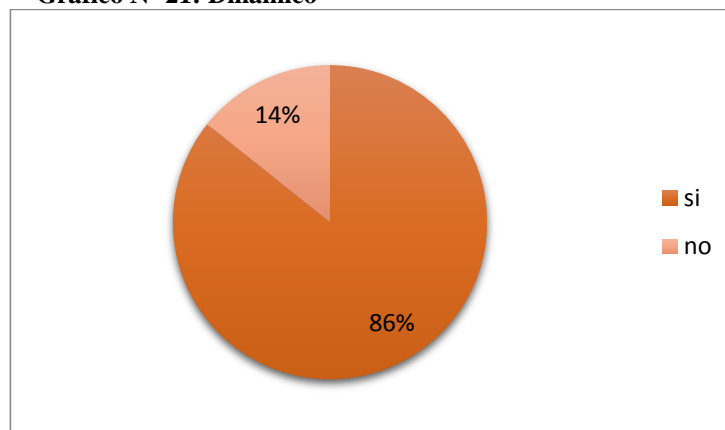
Tabla 16: Dinámico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	30	86%
No	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Tema: Ficha de observación

Elaborado por: Elena Lucia Sánchez Núñez

Gráfico N° 21: Dinámico



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Elena Lucia Sánchez Núñez

### Análisis

De los niños y niñas observados el 86% es dinámico jugando un videojuego, mientras que el 14% no.

### Interpretación

Podemos darnos cuenta que la mayoría de los niños y niñas de Educación Inicial juegan activamente con el programa porque es una forma más divertida de aprender y compartir con sus compañeros.

## 2. ¿El niño o niña se concentra al realizar actividades lúdicas con videojuegos?

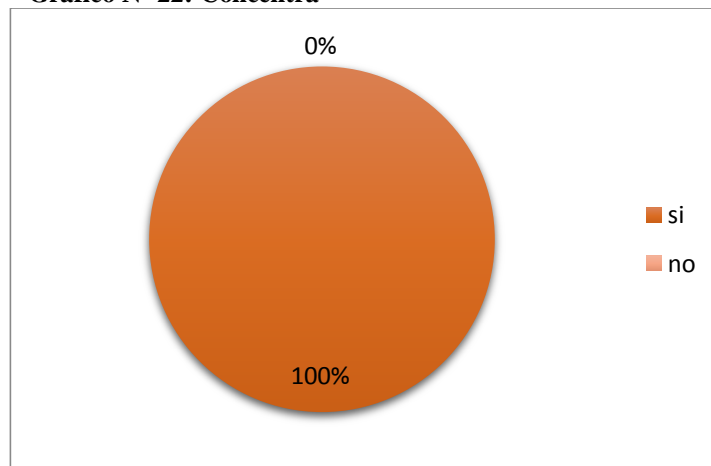
**Tabla 17: Concentra**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	35	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

**Tema:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 22: Concentra**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los niños y niñas observados el 100% se concentran cuando realizan actividades lúdicas con videojuegos.

### **Interpretación**

Las actividades lúdicas son un punto muy importante porque sirve a los niños y niñas a tener una mayor concentración al realizar una actividad en la computadora mientras tienen un aprendizaje significativo.



### 3. ¿El niño o niña conoce lo que es un videojuego?

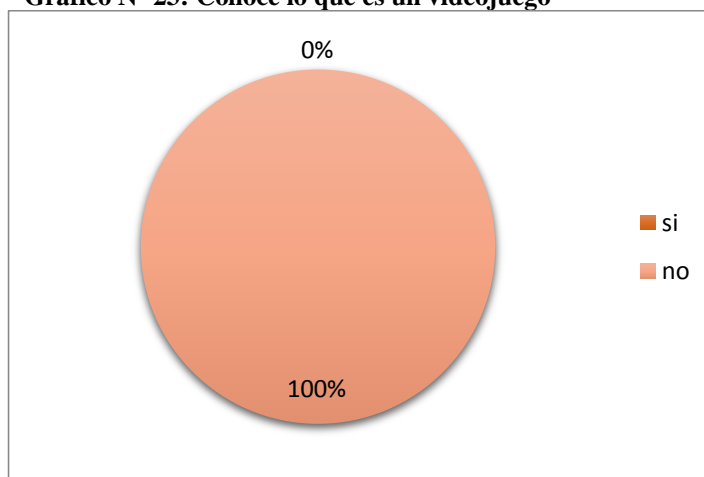
Tabla 18: Conoce lo que es un videojuego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	0	0%
No	35	100%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Tema: Ficha de observación

Elaborado por: Elena Lucia Sánchez Núñez

Gráfico N° 23: Conoce lo que es un videojuego



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Elena Lucia Sánchez Núñez

#### Análisis

De los niños y niñas observados el 100% no conoce lo que es un videojuego.

#### Interpretación

Podemos darnos cuenta que los niños y niñas desconocen lo que es un videojuego, pero sí lo utilizan en las computadoras, nintendo, celulares, que tienen en casa, lo cual es usado de una forma incorrecta, sin supervisión de sus padres.

#### 4. ¿El niño va adquiriendo nociones espaciales con el videojuego?

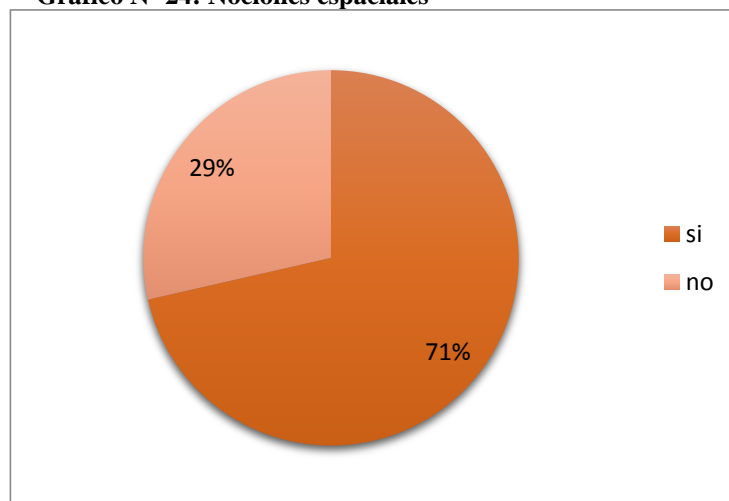
Tabla 19: Nociones espaciales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	25	71%
No	10	29%
<b>TOTAL</b>		100%

**Tema:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

Gráfico N° 24: Nociones espaciales



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

#### Análisis

De los niños y niñas observados el 71% es dinámico jugando un videojuego, mientras que el 29% no.

#### Interpretación

La mayoría de los niños y niñas adquieren conocimientos de lateralidad y direccionalidad, porque al jugar con colores, formas, imágenes llamativas logramos su concentración y participación activa.

## 5. ¿El niño es capaz de desplazarse dentro de un espacio señalado?

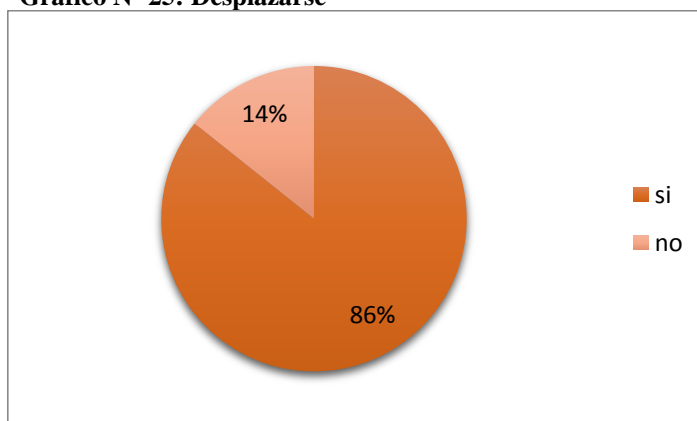
**Tabla 20: Desplazarse**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	30	86%
No	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Tema:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 25: Desplazarse**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los niños y niñas observados el 86% se desplaza dentro de un espacio señalado, mientras que el 14% no.

### **Interpretación**

La mayoría de los niños y niñas observados pueden trasladarse dentro de un espacio señalado, de acuerdo a las indicaciones dadas por el docente; vemos así que el desarrollo de sus nociones espaciales va por buen camino.

## 6. ¿El niño realiza actividades de motricidad gruesa?

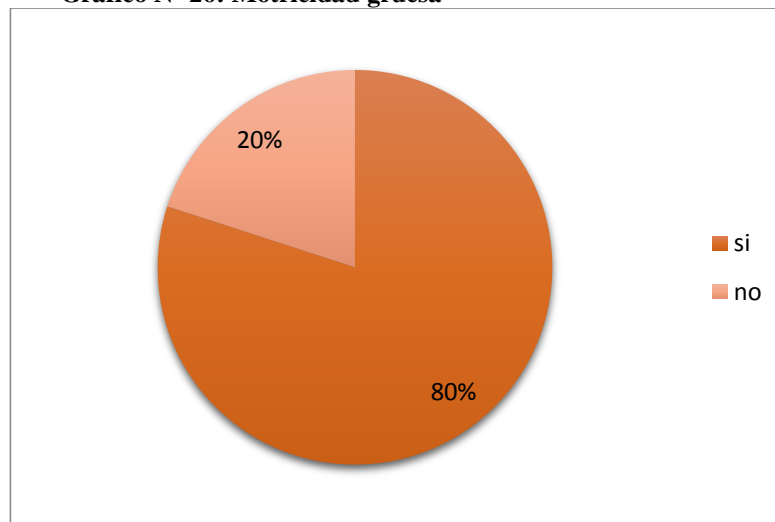
**Tabla 21: Motricidad gruesa**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	28	80%
No	7	20%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Tema:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 26: Motricidad gruesa**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los niños y niñas observados el 80% realizan actividades de motricidad gruesa, mientras que el 20% no.

### **Interpretación**

Podemos darnos cuenta que a mayoría de los niños y niñas saltan, corren, gatean, mantienen el equilibrio realizando diferentes actividades con su cuerpo, mientras se desplazan van conociendo el entorno.

## 7. ¿El niño se orienta espacialmente donde inicia y donde termina su cuerpo?

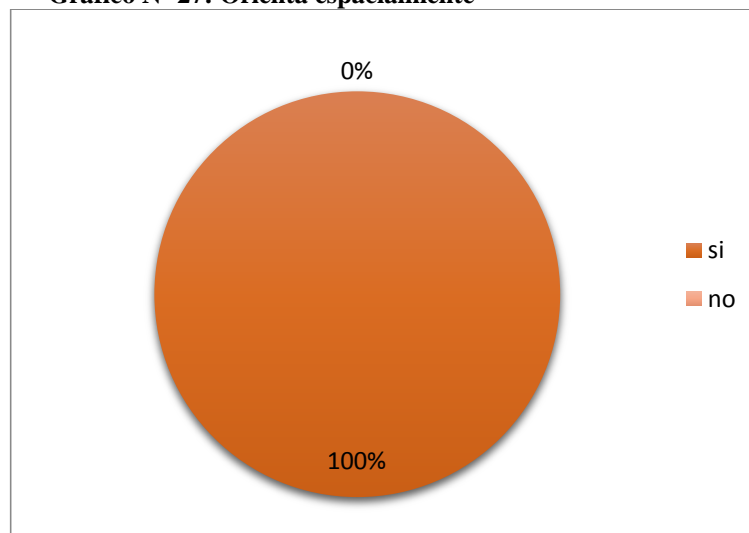
**Tabla 22: Oriente espacialmente**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	35	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

**Tema:** Fichas de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 27: Orienta espacialmente**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### **Análisis**

De los niños y niñas observados el 100% se orientan espacialmente donde inicia y donde termina su cuerpo.

### **Interpretación**

Esto es un punto muy importante porque es una base para que realice actividades que en lo posterior le ayudará a reconocer las partes de su cuerpo, pudiendo desplazarse derecha-izquierda, arriba-abajo, logrando colocar cada cosa en su lugar.

**8. ¿El niño participa activamente durante la realización de ejercicio de motricidad fina?**

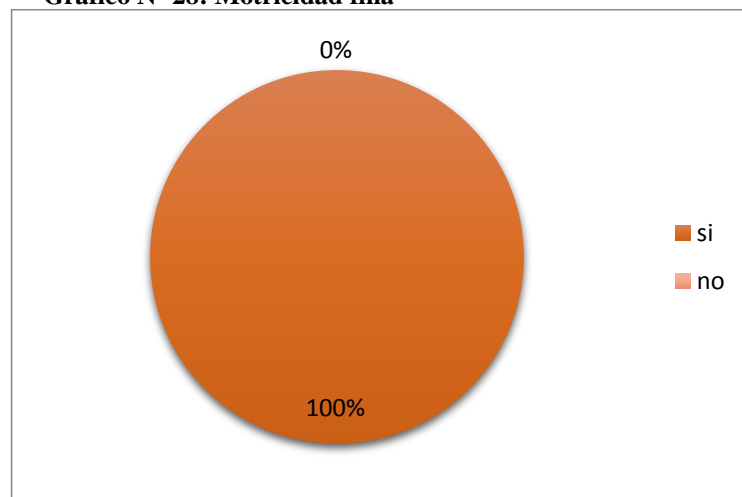
**Tabla 23: Motricidad fina**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	35	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

**Tema:** Fichas de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Gráfico N° 28: Motricidad fina**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Análisis**

De los niños y niñas observados el 100% participa activamente durante la realización de ejercicios de motricidad fina.

**Interpretación**

Podemos observar que todos los niños y niñas participan activamente al realizar actividades con masa, plastilina, goma, dibujar, recortar, pintar con sus dedos, es fundamental porque permite la movilidad y coordinación de sus movimientos.

## **4.2 Verificación de la hipótesis**

“Los videojuegos educativos y su desarrollo en las nociones espaciales en niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua”.

### **Variable dependiente**

Los videojuegos educativos

### **Variable independiente**

Nociones espaciales

### **4.2.1 Planteamiento de la Hipótesis**

#### **Modelo lógico**

**H<sub>0</sub>:** Los videojuegos educativos **NO** influyen en los desarrollo en las nociones espaciales en niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

**H<sub>1</sub>:** Los videojuegos educativos **SI** influyen en el desarrollo en las nociones espaciales en niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

#### **Selección del nivel de significación.**

Se utiliza el nivel de confiabilidad del 0,05 (corresponde al 95%)

#### **Descripción de la población**

Se tomó como muestra 35 niños, 2 docentes y 35 padres de familia, a quienes se les aplico un cuestionario sobre el tema, de la Unidad Educativa “General Córdova”.

#### 4.2.2 Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de  $4 \times 2$  con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

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

$\Sigma$  = Sumatoria

$\chi^2$  = Chi cuadrado

**O** = Frecuencias observadas

**E** = Frecuencias esperadas

#### 4.2.3 Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo

Para decidir las regiones primero determinamos los grados de libertad (gl) conociendo que el cuadro está formado por cuatro filas y dos columnas.

$$\text{Filas} = f \qquad \text{gl} = (f-1)(c-1)$$

$$\text{Columnas} = c \qquad \text{gl} = (4-1)(2-1)$$

$$\text{Grados de libertad} = \text{gl} \qquad \text{gl} = (3)(1)$$

$$\text{gl} = 3$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel de incertidumbre, el valor correspondiente en la tabla del chi cuadrado es  $\chi^2_{t=7.81}$



**Tabla 24: Chi-cuadrado**

<b>TABLA 3-Distribución Chi Cuadrado <math>\chi^2</math></b>											
P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad											
v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9839	15,1187
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221

**Tema:** Tabla del chi-cuadrado

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

Se puede observar que para la probabilidad de 0,05 corresponde a una cifra de 7.81

### Recolección de datos y Cálculos Estadísticos

#### FRECUENCIAS OBSERVADAS

**Tabla 25: Frecuencias observadas**

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	Si	No	
2. ¿Cree usted que la utilización de los videojuegos servirán como medio de diversión para tener un aprendizaje lúdico en los niños y niñas?	1	1	2
6. ¿Cree usted que su hijo puede adquirir experiencia y conocimiento mientras utiliza el videojuego?	20	15	35
4. ¿Usted ha observado si el docente realiza diferentes estrategias que ayudan a desarrollar la motricidad fina?	15	20	35
5. ¿El niño es capaz de desplazarse dentro de un espacio señalado?	30	5	35
<b>SUBTOTAL</b>	66	41	107

**Tema:** Frecuencias observadas

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

## FRECUENCIAS ESPERADAS

**Tabla 26: Frecuencias esperadas**

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	Si	No	
2. ¿Cree usted que la utilización de los videojuegos servirán como medio de diversión para tener un aprendizaje lúdico en los niños y niñas?	1,23	0,77	2
6. ¿Cree usted que su hijo puede adquirir experiencia y conocimiento mientras utiliza el videojuego?	21,59	13,41	35
4. ¿Usted ha observado si el docente realiza diferentes estrategias que ayudan a desarrollar la motricidad fina?	21,59	13,41	35
5. ¿El niño es capaz de desplazarse dentro de un espacio señalado?	21,59	13,41	35
<b>SUBTOTAL</b>	66	41	107

**Tema:** Frecuencias esperadas

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### Cálculo del chi cuadrado

**Tabla 27: Cálculo del chi cuadrado**

Observadas	Esperadas	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
1	1,23	-0,23	0,05	0,04300813
20	21,59	-1,59	2,52	0,117095878
15	21,59	-6,59	43,42	2,011491431
30	21,59	8,41	70,72	3,275965725
1	0,77	0,23	0,05	0,068701299
15	13,41	1,59	2,52	0,18852349
20	13,41	6,59	43,42	3,238486204
5	13,41	-8,41	70,72	5,274280388
			233,4744	14,2209112

**Tema:** Cálculo del chi-cuadrado

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

Se rechaza H1, si el valor calculado chi-cuadrado es menor o igual que el de la tabla con sus respectivos grados de libertad.

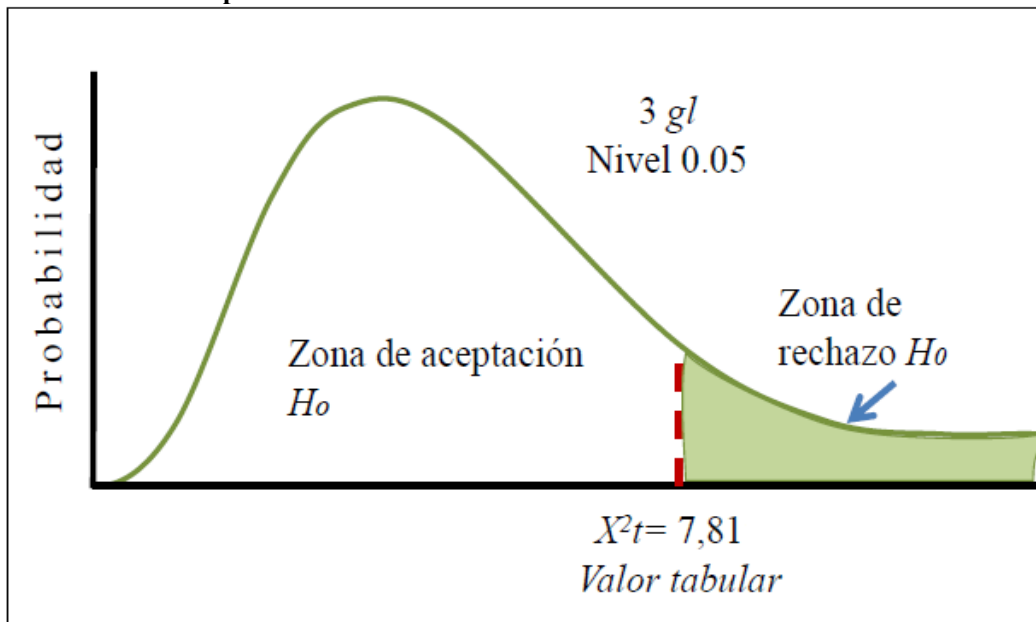
Chi-cuadrado Calculado: 14.22

Chi-cuadrado obtenido de la Tabla de Distribución: 7.81

Como observamos no se rechaza  $H_1$  se la acepta quedando de la siguiente manera:

**H1=** Los videojuegos educativos si influye en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

**Gráfico N° 29: Campana de Gauss**



**Tema:** Campana de Gauss

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

**Decisión:** para tres grados de libertad y un nivel  $\alpha=0.05$  se obtiene en la tabla de chi-cuadrado 7,81 y como el valor del chi-cuadrado calculado es 14,2175525 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: “Los videojuegos educativos **SI** influyen en el desarrollo en las nociones espaciales en niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.”

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

Luego de realizar la investigación con los niños y niñas de la unidad educativa “General Córdova”, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. Según los resultados obtenidos se pudo observar que los docentes de la Unidad Educativa no saben la importancia que puede tener el uso de los videojuegos educativos dentro del aula, debido a que lo ven como una forma de diversión, mas no de aprendizaje.
2. Los docentes utilizan diferentes estrategias para desarrollar nociones espaciales, pero no todos los niños prestan atención ya que por su edad es muy difícil mantener su concentración por más tiempo.
3. Los niños y niñas no tienen una buena utilización de videojuegos, debido a que solo lo utilizan por diversión, mas no como una actividad de aprendizaje, esto se debe por la falta de atención de los padres en el hogar. Llevando a una adicción y un mal comportamiento dentro del aula de clases.
4. Por medio de los videojuegos educativos observamos que los niños prestaban mayor atención en las actividades que desarrollaban, siendo lo mismo no como una forma tradicional de aprendizaje sino de una manera divertida.

## **5.2 Recomendaciones**

1. Por medio de este trabajo se quiere concientizar a los docentes que utilicen los videojuegos educativos como una herramienta de enseñanza para complementar sus clases, para así tener un mejor aprendizaje en los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova, ya que mientras se divierten también aprenden con mucha facilidad.
2. Mejorar el método de enseñanza aplicado videojuegos educativos que ayudaran a los niños y niñas a realizar actividades lúdicas con mucha facilidad y de una forma divertida; sin olvidarnos la supervisión de un docente o padre de familia.
3. Capacitar a los docentes y padres de familia sobre la utilización de videojuegos educativos, puesto que estos ayudaran a los niños a desarrollar una mayor concentración.
4. Motivar a los niños y niñas mediante la utilización de videojuegos educativos, ya que por medio de actividades lúdicas estos favorecerán a su aprendizaje.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 Datos Informativos

**Tema:** Guía de aplicación del software educativo para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

**Institución ejecutora:** Unidad Educativa “General Córdova”

**Beneficiarios:** Niños, niñas y comunidad educativa.

**Ubicación de la institución:** Ambato

**Tiempo estimado para la ejecución:** Año lectivo 2014-2015

**Equipo técnico responsable:** Investigadora, autora de la propuesta Elena Lucia Sánchez Núñez.

**Costo:** El valor estimado para realizar la presente propuesta es de 500\$ (quinientos dólares).

#### 6.2 Antecedentes de la propuesta

Se ha tomado en cuenta las conclusiones y recomendaciones de la investigación previa. Según los resultados obtenidos se pudo observar que los docentes de la Unidad Educativa desconocen la importancia que pueden tener el uso de los videojuegos educativos dentro del aula porque lo ven solo como una forma de diversión, pero también es un método de aprendizaje para mejorar diferentes habilidades o dificultades que tenga el niño para aprender, por tal motivo se sugiere utilizar videojuegos educativos como una herramienta enseñanza para mejorar el aprendizaje.

Los docentes utilizan diferentes estrategias para desarrollar nociones espaciales, pero no todos los niños prestan atención ya que por su edad es muy difícil captar su atención por largos periodos, con la ayuda de videojuegos educativos será mucho más sencillo que tengan un aprendizaje significativo, sin embargo se debería utilizar videojuegos educativos para ayudar a los niños y niñas que realicen actividades lúdicas de una forma divertida.

Los niños y niñas no utilizan videojuegos de una manera adecuada los videojuegos, debido a que solo lo utilizan por diversión, no como una actividad de aprendizaje, se debe a la falta de atención dentro de los padres en el hogar, esto llevara a una adicción y un mal comportamiento dentro del aula de clases. Quiere decir que debemos enseñar a utilizar de una mejor manera los videojuegos para ayudar a su aprendizaje.

Después de la realización de análisis de los resultados de la investigación se pudo evidenciar que no existe la utilización de videojuegos educativos en la Unidad educativa de esta manera podemos observar que todavía no están inmersos dentro de las nuevas tecnologías que ayudara al desarrollo de nociones espaciales.

### **6.3 Justificación**

La presente investigación se centra en incorporar el software educativo dentro del aula de clases, el mismo permitirá que los niños y niñas realicen actividades lúdicas, esto les ayudara a tener un mejor aprendizaje y as concentración.

La presente propuesta es de gran **interés** para la Unidad Educativa, porque la tecnología se encuentra presente en todo el ámbito social y nos ayudara a que los niños y niñas realicen actividades lúdicas sin ninguna dificultad.

Lo **importante** de esta propuesta es que permite conocer los beneficios que se pueden alcanzar con la utilización de los videojuegos educativos para optimizar más participación de los niños dentro del aula, además que los videojuegos es una opción para obtener un aprendizaje significativo.

La implementación de un software educativo es **novedoso** porque el docente podrá trabajar de forma interactiva con los niños/as por medio de la utilización de los videojuegos educativos, que será facilitada en las computadoras de la Unidad Educativa y se utilizará como herramienta para desarrollar las nociones espaciales.

Los **beneficiarios** directos son los niños/as, docentes y padres de familia por medio de la socialización del material elaborado (videojuegos educativos), donde se ha creado diversos juegos que ayudarán en el desarrollo de un aprendizaje significativo mientras se divierten y desarrollan más habilidades.

Es **original** porque ha sido elaborado en su totalidad por la autora, desde el contenido de animación como también en los sonidos de cada uno de los diversos juegos para ayudar a desarrollar las nociones espaciales en los niños y niñas.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

- Elaborar una guía de aplicación del software educativo como material de apoyo para desarrollar las nociones espaciales en los niños/as de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Diseñar la propuesta con las autoridades de la Unidad Educativa mediante reuniones.
- Socializar con las autoridades y docentes la implementación del software educativo como material de apoyo para el desarrollo de nociones espaciales en los niños/as de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.
- Ejecutar la implementación del Software educativo para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños/as de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.



- Evaluar las estrategias propuestas para la utilización del software educativo para desarrollar las nociones espaciales en los niños/as de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.

### **6.5 Análisis de Factibilidad**

La aplicación del software educativo es factible realizarlo por cuanto se tiene el respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa, apoyo de los docentes, padres de familia y la participación de los niños/as.

**Político.-** La propuesta es factible políticamente porque la institución promueve la actualización tecnológica y capacitaciones permanentes de los docentes gracias al respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa.

**Sociocultural.-** La propuesta es factible en relación a la sociedad debido al constante avance de la tecnología, por tal motivo la actualización de docentes es importante para el beneficio de la institución.

**Tecnológica.-** La propuesta es factible debido que habrá relación entre docente y alumno para el manejo del software, porque se encuentran en la capacidad para manejar el material tecnológico para poder ayudar a los niños/as.

**Equidad de género.-** La factibilidad de la propuesta en relación a la equidad de género es indiscutible ya que está dirigida los docentes y niños/as.

**Económico financiero.-** Es factible en el ámbito económico porque se cuenta con los recursos suficientes y necesarios para por parte de la institución como de la investigadora.

## **6.6 Fundamentaciones**

### **Fundamentación científica**

#### **Guía**

Una guía es algo que orienta o dirige hacia un objetivo, en este caso es una guía de estudio que tiene la tarea de orientar a los docentes para la utilización de un software, donde se les explicaran diversos contenidos que tiene el programa para su utilización.

Una guía es algo que tutela, rige u orienta. A partir de esta definición, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto. Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico. (definicion.de, 2015) Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como vemos muchos sinónimos, en cada sinónimo vemos un matiz distinto. Cada palabra es parecida, pero el objetivo es diferente. (fundacionarauco.cl, 2015)

#### **Tipos de guías didácticas**

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio; por ejemplo existen: (fundacionarauco.cl, 2015)

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Observación: de visita, del espectador, etc
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación ,
- Guías de Anticipación,
- Guías de Reemplazo, etc

#### **Aplicación**

La aplicación es un programa informático que está diseñado como herramienta para que las personas realicen diversos tipos de tareas, las aplicaciones forman parte del software de una computadora y se ejecutan en el sistema operativo de la misma.

Una aplicación es un programa de computadora que se utiliza como herramienta para una operación o tarea específica. Para la informática, una

aplicación es uno de diversos tipos de programas de computación diseñados especialmente para cumplimentar una función o actuar como herramienta para acciones puntuales del usuario. A diferencia de otros programas como los sistemas operativos, los lenguajes de programación y otros, la aplicación tiene el único y principal fin de realizar una tarea específica, a menudo básica y de rápido y fácil uso para el usuario común no avanzado. (definicionabc.com, 2015)

### **Origen de las aplicaciones educativas**

Se puede decir que el uso de la tecnología en el campo de la educación se inicia en los años cuarenta en EEUU con los cursos para especialistas militares apoyados en instrumentos audiovisuales, durante la Segunda Guerra Mundial. Por otra parte, la primera vez que aparece la tecnología de la formación como materia de estudio es en el currículum de “educación audiovisual” de la Universidad de Indiana en 1946.

### **Hitos en la historia y evolución de las Apps móviles**

Las aplicaciones móviles surgen a finales de la década de los 90'. Su desarrollo se apoyó en la tecnología Wireless Application Protocol, en la transmisión de datos Enhanced Data Rates for GSM Evolution, entorno a la evolución de los teléfonos móviles que derivaron en los actuales Smartphone, y en el contexto del progreso de los sistemas operativos para dispositivos móviles como por ejemplo, iPhone (2007) de Apple, o Android (2008) de Google, y el desarrollo de los lenguajes de programación como el HTML (1991). En el caso de iPhone algunas de las primeras APPs fueron el Maps o el teclado. En cuanto a las APPs educativas se gestaron en el contexto de la Universidad de Virginia a través del proyecto de la aplicación Willow Tree. (wikibooks.org, 2015)

### **Clasificación de aplicaciones educativas**

Entre otro tipo de clasificaciones, las aplicaciones educativas pueden organizarse según dos etapas escolares: Educación Infantil y Educación Primaria.

#### **Aplicaciones educativas destinadas a niños de Educación Infantil:**

- “Aprendiendo El Abecedario” de Oscar Romero: introduce a los niños a ejercitar la memoria de una manera rápida e intuitiva ayudando así a aprender el abecedario jugando.
- “Encuentra las Diferencias: Animales de Granja” de Guillaume Joly: es una aplicación fácil de usar con unos gráficos de alta calidad y animaciones divertidas. Presenta diversos niveles de dificultad.
- “1000 aventuras” de DADA Company: se trata de un libro-juego donde encontramos diferentes personajes (piratas, extraterrestres, vaqueros, animales...). Permite desarrollar la imaginación del niño.
- “CreAPPCuentos” de Avelino Correa Márquez: se trata de una aplicación en la que puedes crear tu propio cuento de una forma sencilla y siguiente muy pocos pasos.
- “Kolitas” de Smile & Learn: es una aplicación para descubrir el mundo de los sonidos y de los ritmos. Además está disponible en varios idiomas (castellano, inglés y francés).

Se citan otras aplicaciones educativas recomendadas en Educación Infantil:

- “Writeboard Pro: Collaborative Drawing”
- “Escribo mis primeras palabras: animales”
- “Bebé matemáticas”

A continuación, diferentes aplicaciones educativas destinadas a niños de Educación Primaria:

- “El Cuerpo Humano” de Tinybop Inc: a través de esta aplicación podemos explorar un modelo funcional del cuerpo. Cada una de las partes es animada e interactiva, por ejemplo: el corazón late, los intestinos hacen sonidos, los pulmones respiran, los ojos ven, etc.
- “Astromat Lite” de Cibal Multimedia: jugando con los personajes de esta aplicación (Pipo y los extraterrestres) repasamos y aprendemos las sumas, las restas y las multiplicaciones. Hay diferentes niveles y además, podemos encontrar un sistema de premios y recompensas por completar cada nivel.
- “Comunidades Autónomas de España - World Sapiens” de Fortimotion: con esta aplicación se pueden aprender las Comunidades Autónomas de España. De una forma progresiva, superando niveles, se aprende a ubicar cada estado en el mapa.
- “Conjugacion” de Nealis: la conjugación de 12.000 verbos españoles y diferentes ejercicios sobre su conjugación. También es posible conjugar en francés, alemán, inglés, italiano y portugués.
- “Obras maestras de la música clásica gratis” de Evolution Games LLP: esta aplicación contiene la colección de las composiciones de los mejores maestros del mundo y la enciclopedia que cuenta su vida y trabajo. Obras de Bach, Beethoven, Mozart, Handel, Chopin y muchos otros famosos maestros.

Se citan otras aplicaciones educativas recomendadas en Educación Primaria: -  
Pronunciation: Clear Speech.

- Aprende inglés jugando.
- Mis primeras 100 palabras en inglés lite.
- British Council Kids.

#### **Aplicaciones educativas Android para aprender inglés:**

- Duolingo: La aplicación es interactiva y muy original ya que funciona como un juego en el que perderás vidas por cada respuesta incorrecta mientras que los aciertos te reportarán puntos con los que subir de nivel.
- Busuu: lo mejor de Busuu es su inmensa comunidad formada por personas nativas con las que practicar tu inglés. Pero no es lo único, los usuarios también pueden acceder a prácticas de audición, lectura, escritura y conversación con las que poner fin a esa asignatura pendiente con los idiomas.
- Babbel: La sencillez de Babbel reside en la categorización de un máximo de 3.000 palabras en diferentes temáticas. Además de la posibilidad de ampliar vocabulario, la aplicación permite mejorar la pronunciación mediante diversos ejercicios prácticos.
- Voxy: Especialmente destinada a quienes estén preparando las pruebas de certificación de nivel de inglés, esta herramienta se adapta a las necesidades de cada usuario. Voxy ofrece ayuda online de tutores nativos y ejercicios para mejorar tu fluidez y pronunciación en tiempo récord.
- App British Council: El Instituto Británico ofrece también diversas aplicaciones para aprender inglés según el nivel. El prestigio académico de la institución es una garantía de la calidad de las herramientas que propone para embarcarse en el estudio de la lengua de Shakespeare.
- Wlingua: Sea cual sea tu nivel, en Wilingua encontrarás una manera sencilla de seguir practicando tu inglés. Con un total de 600 lecciones, esta app permite al usuario elegir entre dos modalidades de aprendizaje (inglés británico o americano). Podrás elegir entre registrarte en una cuenta básica, 100% gratuita pero con ciertas limitaciones en los contenidos, y la cuenta premium.

- Beelingo: Esta herramienta también ofrece un grueso volumen de contenido: audios, prácticas de gramática, vocabulario, diccionarios, juegos educativos... Beelingo tiene el firme objetivo de fomentar y facilitar el aprendizaje y perfeccionamiento del inglés por eso pone a disposición de sus usuarios miles de recursos para conseguirlo.

#### **Aplicaciones educativas IOs para aprender inglés:**

- Wibbu English: Su método está basado en los errores comunes de los hispanohablantes y en las diferencias entre el inglés y el español y permite que aprendas muy rápido inglés y no lo olvides.
- uSpeak: uSpeak enseña inglés desde lo más básico hasta conceptos más avanzados a través de juegos entretenidos.
- Merriam-Webster Dictionary: Para que puedas comprender el significado de la palabra, Merriam-Webster Dictionary añade sinónimos y oraciones con ejemplos para que entiendas cuándo y para qué se usa la palabra en duda.
- Vaughan Radio: Vaughan Radio incluye 24 horas al día en inglés. La emisora, que nació en Madrid y que tiene 14 programas exclusivamente para aprender inglés, ha conseguido asentarse en España como uno de los canales preferidos por los oyentes. Tanto es así que también tienen un canal de TV.
- WordReference: Famoso traductor de idiomas, cuenta con su propia aplicación oficial para dispositivos móviles. Aquí puedes encontrar el significado de palabras y expresiones (tanto españolas como inglesas). También, te permite acceder a foros de discusión en los que puedes solicitar ayuda a otros usuarios sobre cómo puedes traducir términos, frases, verbos, gramática, etcétera. (wikibooks.org, 2015)

### **Software educativo**

Definición.- “Un software educativo es un programa informático que se emplea para educar al usuario. Esto quiere decir que el software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades.” (definicion.de, 2015)

Es un sistema informático (videojuegos educativos) que servirá al docente para reforzar sus clases, también servirá de ayuda en el campo educativo porque reforzará el aprendizaje en los niños/as.

### **Características de software educativo**

**Uso didáctico.-** El software educativo es un material elaborado con una finalidad didáctica.

**Utilizan el ordenador.-** Se lo utiliza como un soporte para realizar actividades propuestas por el software.

**Individualiza el trabajo.-** Se adaptan al ritmos de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los niños/as.

**Interactivos.-** Contesta inmediatamente las acciones de los estudiantes y permite un dialogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y estos.

**Fáciles de usar.-** Se necesitan conocimientos informáticos mínimos para la utilización la mayoría de estos programas, incluso cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

### **Funciones del software educativo**

Los programas didácticos utilizados en el ámbito educativo desempeñan funciones propias de los medios didácticos, así como unas funciones específicas según la forma de uso que acuerde el educador.

Diversos autores han elaborado una clasificación de dichas funciones educativa que pueden desempeñar en el Software Educativo. Concretamente el **Dr. Pere Marqués Graells**, establece este conjunto de funciones que son:

**Función informativa.** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

**Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

**Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

**Función evaluadora.** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos:

**Implícita**, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.

**Explícita**, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

**Función investigadora.** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.

**Función expresiva.** Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

**Función metalingüística.** Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

**Función lúdica.** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

**Función innovadora.** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula. (lmi.ub.es, 2015)

Para desarrollar la propuesta se debe tener en cuenta las diferentes funciones que existen de en un sistema informático, porque es una herramienta que ayudara al docente a reforzar la clase dada para que los niños pueden aclarar sus dudas, estas

funciones son muy practicas ya que se pueden incorporar en cualquier tipo de materia y no a una sola brindando así que el niño experimente diversas actividades.

### **Tipos de software educativo**

Existen diversos tipos de software educativos algunos de ellos son los siguientes.

**Software educativo ejercitadores:** Le presenta al alumno una gran cantidad de problemas sobre un mismo tema y le proporcionar retroalimentación inmediata.

**Software educativo de tutoriales:** Guían al alumno en su aprendizaje, ofreciéndole: información del concepto o tema a tratar actividades para ampliar el concepto aprendido y retroalimentación sobre sus respuestas, y una evaluación sobre su desempeño, permitiéndole a aprender a su propio ritmo.

**Software educativo de simuladores:** Representan fenómenos naturales y/o procesos, simulan hechos y situaciones en las que el alumno puede interactuar con el programa manipulando variables y observando los resultados y las consecuencias.

**Software educativo de juegos:** Programas diseñados para aumentar o promover la motivación de los alumnos a través de las actividades lúdicas que integran actividades educativas.

**Software educativo de solución de problemas:** Se distinguen dos tipos: Programas que enseñan directamente, a través de explicaciones y prácticas, los pasos a seguir para la solución de problemas.

Programas que ayudan al alumno a adquirir las habilidades para la solución de problemas ofreciéndoles la oportunidad de resolverlos directamente. (coleccion.educ.ar, 2015)

Como hemos visto existen diferentes tipos de software educativos que los docentes pueden utilizar, para realizar diferentes actividades promoviendo la motivación y aprendizaje en los niños, se conoce claramente sus funciones y aplicaciones más importantes de cada programa, en el cual se pueden realizar diferentes tipos de actividades para que el aprendizaje del niño se mas fácil y divertido.

El software educativo de juegos es el programa que utilizaremos ya que está dirigido a niños/as por esta razón debe ser interesante, de colores llamativos que puedan despertar el interés, además que el mismo pueda utilizarse en forma específica de cada eje de desarrollo y aprendizaje del niño.



## 6.7 Modelo operativo Metodología

**Cuadro N° 4: Metodología**

Etapas	Fases de organización
<p><b>1. Parte Preliminar</b></p>	<p><b>Génesis de la idea</b>            Guía de aplicación del software de educativo para el desarrollo de las nociones básicas en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova” de la Parroquia Pishilata del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua.</p> <p><b>¿Qué es un Software educativo?</b>            Es un programa didáctico que sirve como un apoyo pedagógico para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p><b>¿Cómo diseñar un Software educativo?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalación del Software.</li> <li>• Crear el Software siguiendo instrucciones.</li> <li>• Agregar figuras, fondo, sonido e indicaciones.</li> <li>• Reproducir y comprobar si se ejecute el juego.</li> </ul> <p><b>Propósito de un Software educativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer juegos interactivos para mejorar su lateralidad y direccionalidad.</li> <li>• Permite desarrollar habilidades, destrezas mientras se divierte, se lo puedo utilizar dentro del aula y en su hogar.</li> <li>• Incentivar a realizar ejercicios por medio del juego que permita desarrollar su lateralidad y direccionalidad.</li> </ul>

<p><b>2. Pasos para elaborar el software educativo.</b></p>	<p><b>¿A quiénes dirigir el software educativo?</b>  A los niños y niñas de 3 a 5 años y a los docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “General Córdova”.</p> <p><b>¿Qué hacer con el software educativo?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar a los docentes cual es el funcionamiento y la utilización del software educativo.</li> <li>• Entregar el material a las autoridades educativas del plantel.</li> <li>• Facilitar el software educativo a los docentes para su utilización en el aula.</li> </ul> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir el programa Jclie y reconocer las herramientas que van hacer utilizadas.</li> <li>• Estructurar el tipo de juego basado en el desarrollo de las nociones espaciales para el aprendizaje de los niños y niñas.</li> <li>• Inserta imágenes animadas, formas, colores, sonido y demás herramientas para tener un juego interactivo.</li> <li>• Verificar que el contenido del juego que brinde el conocimiento deseado.</li> </ul> <p><b>Construcción</b>  Elaborar un software educativo con diferentes actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa “General Córdova”.</p> <p><b>Consolidación</b>  Evaluar el nivel de atención a través del manejo del software que desarrollará las nociones espaciales brindando un amplio conocimiento y aprendizaje dentro del aula de clase.</p>
---	---

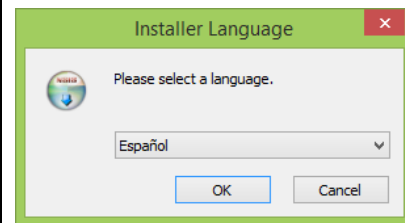
### 3. Contenidos y Ejercicios

#### Instalación del software

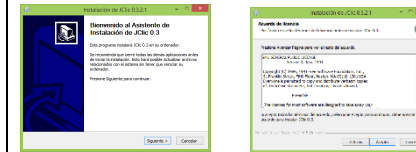
Primero introducimos el CD en la computadora y esperamos que se nos presente la opción ejecutar caso contrario abrir el CD y dar clic izquierdo ejecutar como administrador.



Enseguida aparece el recuadro Installer a language donde podemos escoger tipo de idioma que podemos escoger, ya escogido el idioma hacemos clic en le recuadro que dice ok.



Seguidamente aparece la información instalación damos clic en siguiente y aceptará y comenzará la instalación automática del software

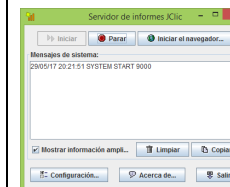


Ya instalado el software tendremos en nuestro escritorio tres opciones del software JCLIC.

JCLic reports  
JcClic Author  
JCLic

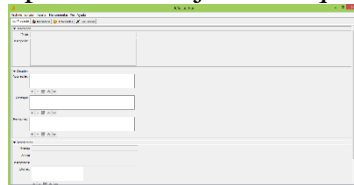


JCLic reports: Este programa es muy útil para bajar dibujos y audios que utilizaremos en el programa.

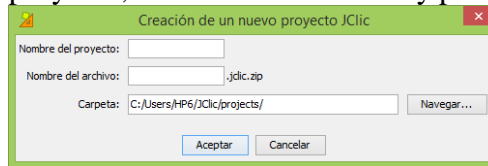


JcClic Author: Esta aplicación es para la creación de el videojuego donde utilizaremos nuestra creatividad.

Primero: damos clic en archivo ahí tienes algunas opciones escogemos la que dice nuevo proyecto.

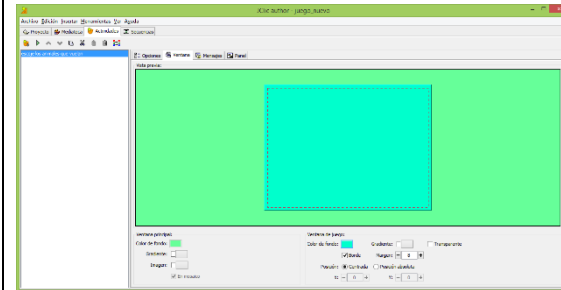


Aparecerá un cuadro donde nos pide el nombre del proyecto, escribimos el nombre y ponemos aceptar.



Seguidamente nos vamos a la pestaña actividades, ahí podemos escoger el tipo de actividad que vamos a realizar, damos un nombre a la actividad y aceptamos para crear.

A continuación tenemos en la pestaña ventana en la cual podemos dar color o colocar imágenes en el fondo de la pantalla del juego.

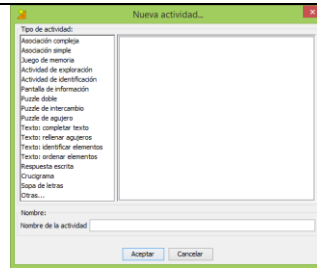


En la pestaña mensajes escribimos mensajes inicial, mensaje final y mensaje de error ya puede ser con audio a dibujos.

En la pestaña panel es donde creamos el juego.

Colocamos imágenes. La actividad es escoger que animales vuelan.





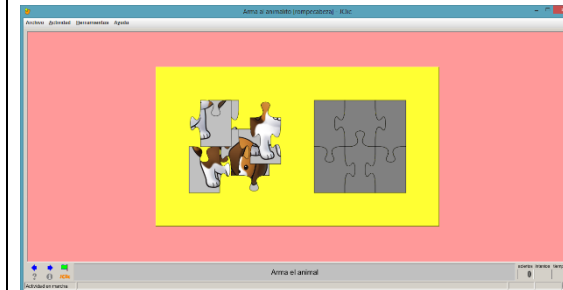
Para verificar que el juego se está creando ponemos en un recuadro de cuna flecha verde, ahí verificamos que cada actividad que realizamos se va creando.



Así podemos crear todo tipo de actividades para la educación de los niños.

## Juego

**Tema:** Reconoce y arma un animal



**Objetivo:**

- Indicar a los niños que arrastren con el mouse las piezas de la figura.
- Lograr que pongan las piezas en su lugar.

**Desarrollo:**

Indique que debe aplastar el botón del mouse para arrastrar las piezas de rompecabezas a su lugar

**Evaluación:**

Verificar si logro armar el rompecabezas

## Juego

**Tema:** Reconoce y escoge los animales que vuelan.



### Objetivo:

- Indicar a los niños que escoja y de clic escuchando las instrucciones que se les dijo.

### Desarrollo:

Indique que debe aplastar el botón del mouse escoger el animalito que vuela.

### Evaluación:

Verificar si logro reconocer el animal que vuela

<b>4. Elaboración del Software</b>	Tomar en cuenta los niveles de adquisición en el aprendizaje significativo, se selecciona y elabora diverso juegos a aplicarse de forma grupal o individual.
<b>5. Redacción del software</b>	Se realizan distintos tipos de juegos para desarrollar las nociones espaciales para aplicarlas de forma individual o grupal.
<b>6. Publicación</b>	Presentación del software educativo a los docentes, niños/as y las autoridades del plantel.

**Tema:** Propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### 6.7.1 Desarrollo de la propuesta

**Cuadro N° 5: Desarrollo de la propuesta**

<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Materiales</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Evaluación</b>
Guía de aplicación del software educativo para el desarrollo de las nociones básicas en los niños y niñas de 3 a 5 años en la Unidad Educativa “General Córdova”	Diseñar un Software educativo como material didáctico para desarrollar las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa General Córdova	Software Juegos Cd Computador	Escoger el juego para desarrollar las nociones espaciales.	15 minutos	Observación mediante una lista de cotejo

**Tema:** Propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez



### 6.7.2 Plan de acción

**Cuadro N° 6: Plan de acción**

<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsables</b>	<b>Tiempo</b>
Dar a conocer los diferentes tipos de juegos creados en el software Jlic.	Desarrollo de las nociones espaciales	Socialización del software educativo a las autoridades, los docentes y padres de familia de la Unidad Educativa “General Córdova”.	Se cuenta un infocus, una portátil y con varios cd que contienen juegos interactivos para proyectar a las autoridades, docentes de familia.	Investigadora, autoridades y docentes dirigentes de la Unidad Educativa “General Córdova”.	En el año lectivo 2015-2016 o cuando lo dispongan las Autoridades de la Unidad Educativa, se realizara en el laboratorio de computación.

**Tema:** Propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

### 6.7.3 Modelo operativo

**Cuadro N° 7: Modelo operativo**

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Planificación	Planificar las actividades que contiene el juego para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales	Obtener suficiente información sobre software educativo. Elaboración y estructura de la propuesta Indicar las actividades en cada una de las etapas	Humanos Equipos de computación	Investigadora Autoridades	27/04/2015
Socialización	Socializar con las autoridades y docentes la importancia del juego para el desarrollo de nociones espaciales en los niños y niñas	Convocar a los asistentes Difundir los tipos de juegos a manejarse	Humanos Infocus Computadora Cd	Investigadora Autoridades Estudiantes	10/05/2015
Ejecución	Ejecutar el juego para mejorar las nociones espaciales	Aplicar el juego durante la realización de actividades	Humanos Equipos de computación	Investigadora Autoridades	08/06/2015 15/06/2015
Evaluación	Evaluar el grado de interés y participación en la utilización del juego.	Observar y dialogar	Humanos Equipos de computación	Investigadora Autoridades	20/06/2015 29/06/2015

**Tema:** Propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

## 6.8 Administración de la propuesta

La propuesta será administrada en el periodo señalado

**Cuadro N° 8: Administración de la propuesta**

<b>Organismo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Fase de responsabilidad</b>
Institución	Director Docentes	Organización previa del proceso Diagnostico situacional Direccionamiento Discusión y aprobación Programación educativa Ejecución del proyecto

**Tema:** Administración de la propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

## 6.9 Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

### Desarrollo de la propuesta

#### **Dirigido a estudiantes y docentes**

Esta propuesta está encaminada a ser una guía para el docente, que le permitirá crear diferentes tipos de juegos para utilizarlos dentro del aula.

La utilización de videojuegos es una técnica aplicable en los niños de inicial porque ayudara a tener una mayor concentración y un aprendizaje más significativo.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

*“Una nueva forma de aprender con videojuegos”*



**Gráfico N° 30: Pantalla de juego**  
**Elaborado por: Elena Sánchez**

**GUÍA DE APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO**  
**PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES BÁSICAS EN**  
**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD**  
**EDUCATIVA “GENERAL CÓRDOVA”**

**Autora: Sánchez Núñez Elena Lucia**

**2017**

## Software educativo para el desarrollo de nociones espaciales

### El software JClic

JClic es un entorno para la creación de actividades educativas multimedia, desarrollado en Java1. Lo conforman un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, crucigramas, sopas de letras, entre otras.

JClic es una aplicación de software libre que funciona en diversos sistemas operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.

JClic Player: ésta aplicación contiene:

- Applet: permite crear actividades como "applet"2 para agregar a una página web y acceder a ellas a través de un navegador (Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome, entre otros).
- Aplicación JClic: es un programa que una vez instalado en el computador, permite realizar las actividades sin que sea necesario estar conectado al sitio oficial de JClic.

**JClic Author:** es una herramienta autor que permite crear, editar y publicar actividades en la web de una manera intuitiva.

**JClic Reports:** este módulo permite recopilar los datos de una actividad (tiempo empleado en cada actividad, número de intentos y aciertos, entre otros) y presentarlos después en informes estadísticos de diversos tipos. JClicReports se basa en un esquema cliente - servidor. El servidor puede ser cualquier ordenador de una red. Los clientes pueden ser de dos tipos: las aplicaciones JClic (applet y player) que envían al servidor las puntuaciones obtenidas por los usuarios al realizar las actividades, y los navegadores web (Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer, Google Chrome, entre otros) desde los que se puede consultar los resultados y administrar la base de datos.

Para garantizar el funcionamiento de la aplicación, se debe instalar la máquina virtual de Java en el computador. Este plug-in se necesita para la ejecución de las aplicaciones hechas en Java. (aprendeonline.udea.edu.co, 2017)

Para la aplicación de la siguiente propuesta se utilizó el Software JClic, para la creación de diferentes juegos que ayudaran a que el aprendizaje sea significativo, porque es un proyecto innovador que mediante imágenes se fortalecerá el aprendizaje de las niñas y niños, porque su principal objetivo es mejorar la calidad educativa mediante el uso de la tecnología.

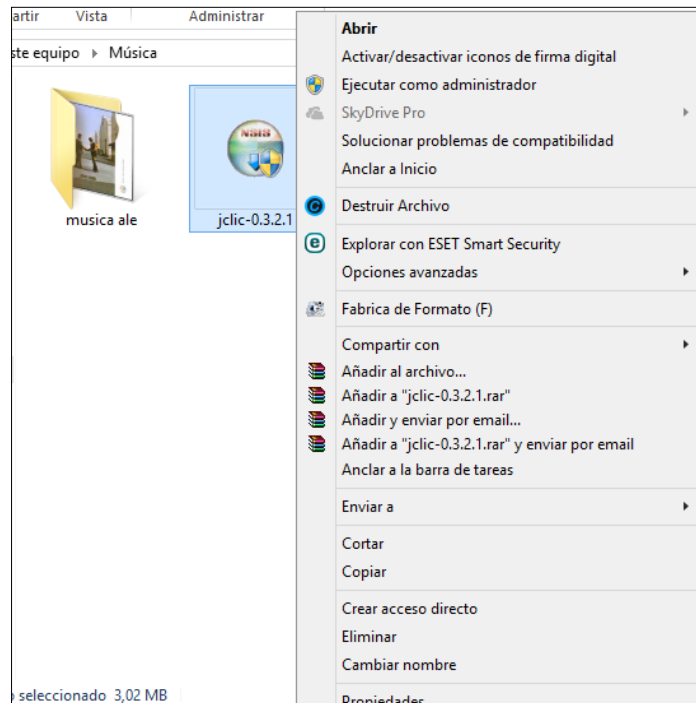
El software JClic se presenta con imágenes, acciones, animales, personas, es decir objetos que encontramos en nuestro entorno.

Esto permite que los niños y niñas se identifique rápidamente las actividades que el software propone, haciendo que los niños y niñas mientras aprenden también se divierten identificando la lateralidad y la direccionalidad.

## Descripción de instalación del programa

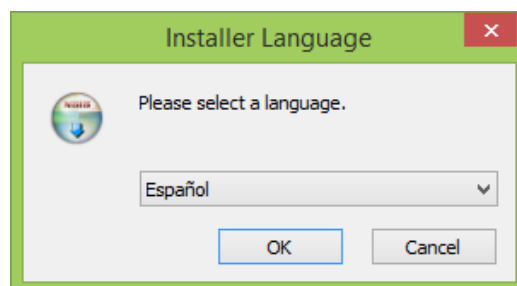
Para la aplicación del software JCLic se debe seguir los siguientes pasos:

1. Primero introducimos el CD en la computadora y esperamos que se nos presente la opción ejecutar caso contrario abrir el CD y dar clic izquierdo ejecutar como administrador.



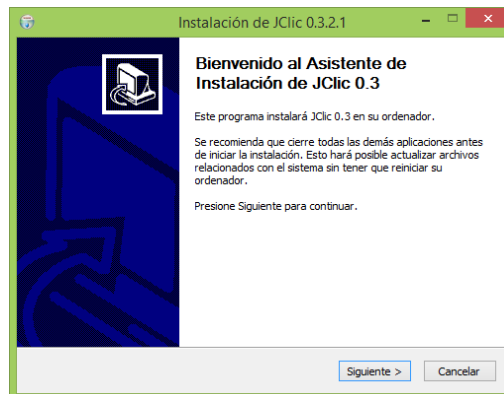
**Gráfico N° 31 : De Ejecución**  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

2. Enseguida aparece el recuadro Installer language donde podemos escoger tipo de idioma que podemos escoger, ya escogido el idioma hacemos clic en le recuadro que dice ok.

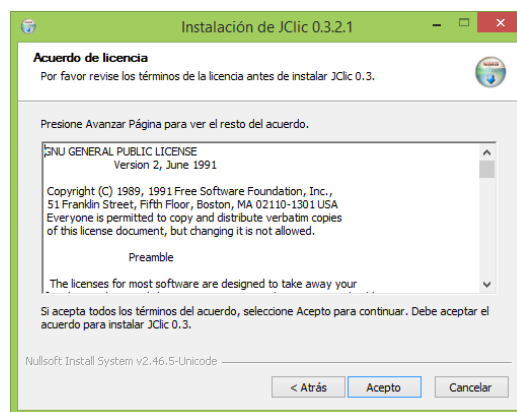


**Gráfico N° 32: Selección de lenguaje**  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

3. Seguidamente aparece la información instalación damos clic en siguiente y aceptará y comenzará la instalación automática del software



**Gráfico N° 33 Instalación**  
**Elaborado por: Elena Sánchez**



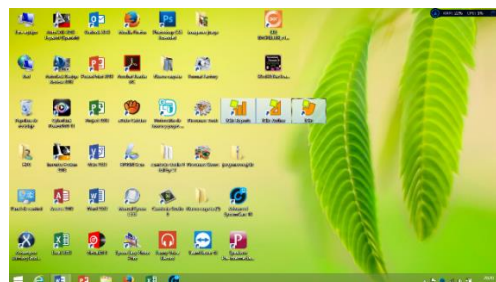
**Gráfico N° 34 Instalación**  
**Elaborado por: Elena Sánchez**

4. Ya instalado el software tendremos en nuestro escritorio tres opciones del software JCLIC.

JCLic reports

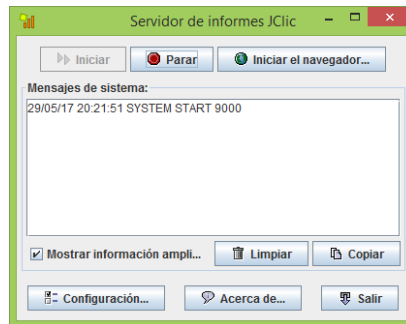
JcClic Author

JCLic



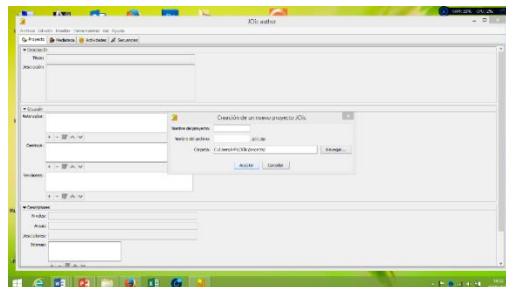
**Gráfico N° 35 Software en la página principal**  
**Elaborado por: Elena Sánchez**

- JClic reports: Este programa es muy util para bajar dibujos y audios que utilizaremos en el programa.



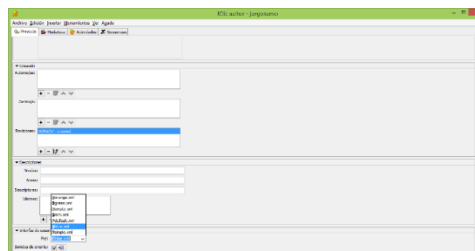
**Gráfico N° 36** Informe del sonido  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

- JcClic Author: Esta aplicación es para la creación de el videojuego donde utilizaremos nuestra creatividad. Hacemos clic la palabra **Archivo** ahí tenemos algunas opciones escogemos la que dice Nuevo Proyecto. Aparecera un cuadro donde nos pide el nombre del proyecto, escribimos el nombre sin dejar espacios y ponemos aceptar



**Gráfico N° 37** Utilizacion del programa  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

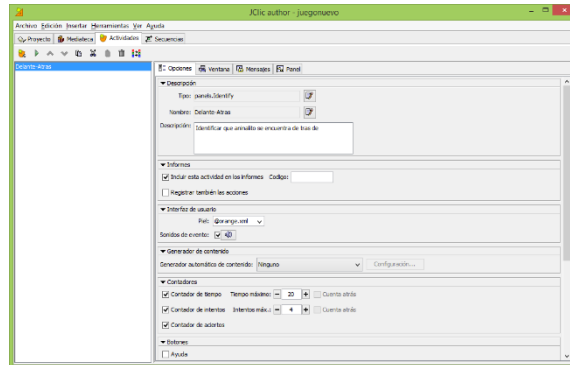
- En la pantalla aparecerá varias acciones que podemos diseñar la creación, descriptores e interfaz de uso aquí podemos seleccionar el color que va a tener el borde del juego



**Gráfico N° 38** Color de pantalla  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

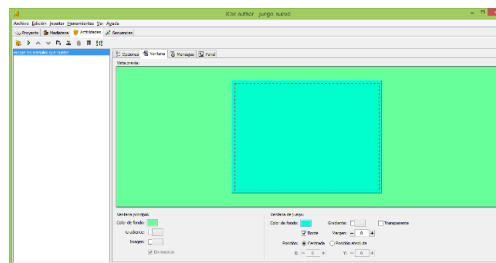


8. Damos clic en la pestaña **Actividades**, damos clic en el icono naranja y ahí creamos la actividad que se va a realizar. En la pestaña **Opciones** podemos agregar lo que es la descripción, informe, controladores, botones de ayuda, etc.



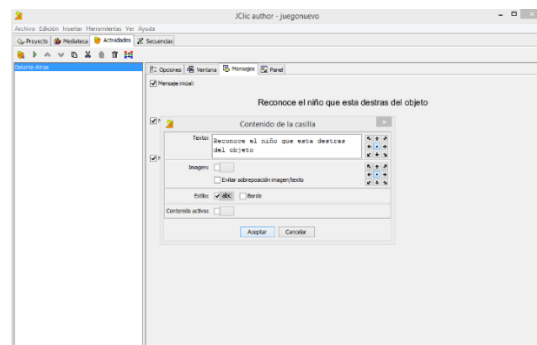
**Gráfico N° 39** Nombre de la actividad del juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

9. Damos clic en la pestaña **Ventana** en la cual podemos dar color o colocar imágenes en los fondos de la pantalla del juego



**Gráfico N° 40** Ventana del juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

10. Damos clic en la pestaña **Mensajes**, aquí escribimos el mensaje inicial, mensaje final y mensaje, aquí tenemos opciones de audio, escrito y dibujos.



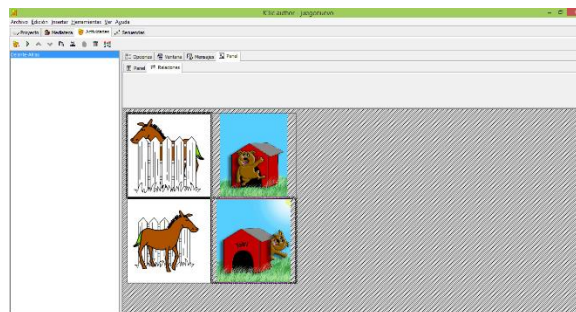
**Gráfico N° 41** Mensajes para el juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

11. Damos clic en la pestaña **Panel** aquí es donde comenzamos a crear los juegos. Colocamos imágenes.



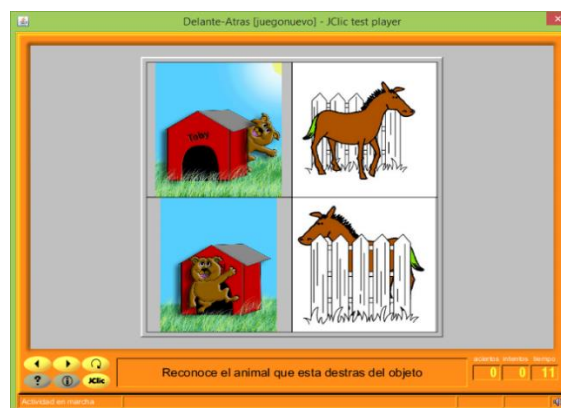
**Gráfico N° 42** Panel del juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

12. Damos clic en la pestaña relaciones ahí seleccionamos las respuestas correctas.



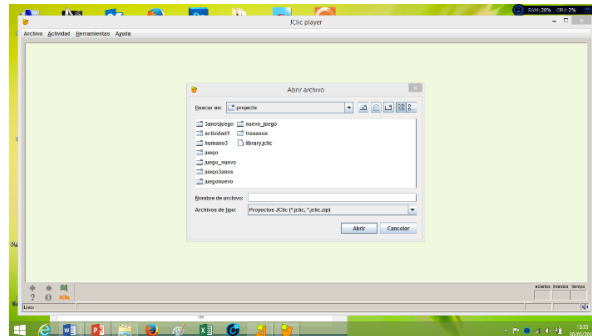
**Gráfico N° 43** Referencias de imágenes  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

13. Damos clic en la fecha de color verde que tenemos a nuestra izquierda y podemos observar como el juego se abre inmediatamente.



**Gráfico N° 44** Creacion de juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

14. JClíc es el programa que sirve para reproducir todos los juegos creados. Abrimos JClíc damos clic en la pestaña **Archivo** y damos clic en **Abrir El Archivo** aquí nos aparecen los diferentes juegos que hemos creado seleccionamos cualquier juego y automáticamente se pone en ejecución.



**Gráfico N° 45** Abrir juegos  
**Elaborado por:** Elena Sánchez



**Gráfico N° 46** Reproducción del Juego  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

## Juego 1

**Tema:** Coloca donde corresponda cada dibujo



**Gráfico N° 47** Juego 1  
**Elaborado por:** Elena Sánchez

### Objetivo:

- Desarrollar en el niño la noción de arriba-abajo
- Adquirir habilidades motrices necesarias para el manejo de la computadora.

### Desarrollo:

Indicar al niño que lado del mouse tiene que aplastar para que seleccione cada imagen con la que corresponda, hacer preguntas a los niños de acuerdo a las imágenes donde viven los pájaros, donde viven el perro y por dónde van los aviones, por donde va el barco,

### Evaluación:

Se realiza por medio de la observación y la verificación si logro reconocer donde va cada objeto

## Juego 2

**Tema:** Reconoce y escoge los animales que vuelan.



**Gráfico N° 48:** Juego 3

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### **Objetivo:**

- Desarrollaren los niños la noción de espacio, reconociendo a los animales.

### **Desarrollo:**

Indicar a los niños que debe aplastar el botón del mouse escoger el animalito que vuela.

### **Evaluación:**

Se realiza por medio de la observación y la verificación si logro reconocer el animal que vuela.

### Juego 3

**Tema:** Reconoce que se encuentra detrás del objeto.



**Gráfico N° 49** Juego 4

**Elaborado por:** Elena Sánchez

#### **Objetivo:**

- Desarrollar en los niños la noción delante-detrás.

#### **Desarrollo:**

Indicar a los niños que debe aplastar el botón del mouse escoger el animalito esta atrás del objeto.

#### **Evaluación:**

Se realiza por medio de la observación verificando si logro reconocer el animal que se encuentra detrás del objeto.

## Juego 4

**Tema:** Reconoce la casa que este de día y la casa que este de noche.



**Gráfico N° 50** Juego 5

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### **Objetivo:**

- Desarrollar en los niños la noción de día-noche, reconociendo la casa que está el sol y la luna

### **Desarrollo:**

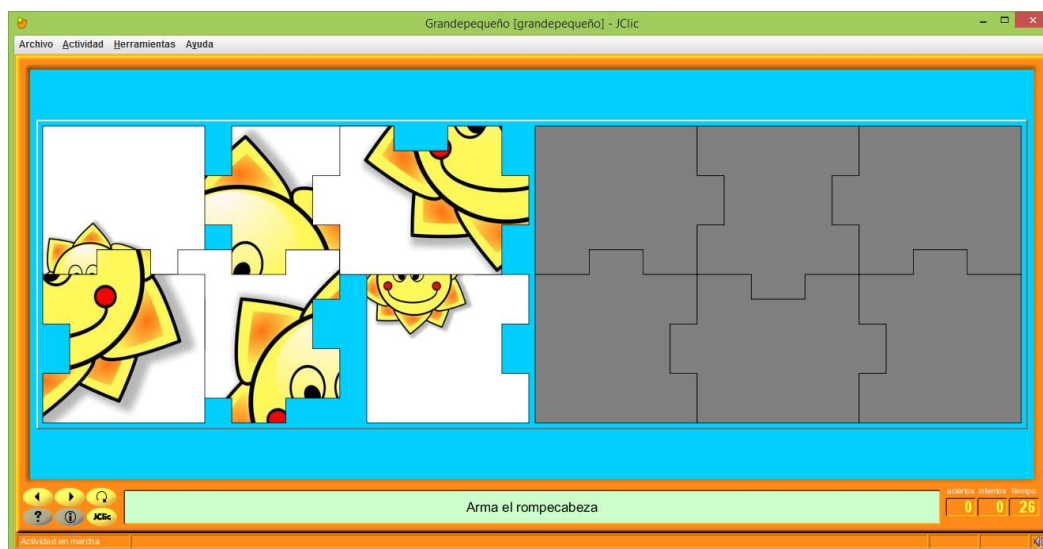
Indicar los niños que debe aplastar el botón del mouse escoger la casa correcta.

### **Evaluación:**

Se realiza por medio de la observación verificando si logro reconocer cuando es de día y de noche.

## Juego 5

**Tema:** Arma y reconoce que figura es grande.



**Gráfico N° 51** Juego 6

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### Objetivo:

- Desarrollar las nociones grande-pequeño, reconociendo que figura es grande y a que lado se encuentra.

### Desarrollo:

Indicar a los niños que debe aplastar y arrastrar el botón del mouse para que arrastre hasta cada lugar que corresponda

### Evaluación:

Se realiza por medio de la observación verificando si logro reconocer que imagen es y si dijo cuál es la figura grande y a que lado se encuentra.



## Juego 6

**Tema:** reconoce donde van las partes de la cara



**Gráfico N° 52** Juego 7

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### **Objetivo:**

- Desarrollar nociones de lugar y espacio, colocando donde corresponda cada parte de su rostro

### **Desarrollo:**

Indicar a los niños que debe aplastar el botón del mouse y dar clic en el lugar que corresponda.

### **Evaluación:**

Se realiza por medio de la observación verificando si logro colocar cada imagen del rostro donde corresponde.

## Juego 7

**Tema:** Reconocer que animal y que niño está arriba y abajo



**Gráfico N° 53** Juego 8

**Elaborado por:** Elena Sánchez

### Objetivo:

- Desarrollar la nociones arriba y abajo, reconociendo donde la niña y el gato

### Desarrollo:

Indicar a los niños que debe aplastar el botón del mouse vaya moviendo cada cuadro cada cuadrado hasta que queden en su lugar correcto.

### Evaluación:

Se realiza por medio de la observación verificando si logro reconocer que animal y niño está arriba y abajo, logrando poner en su posición los cuadros.

## 6.10 Marco Administrativo

### Recursos humanos

- Investigadora
- Docentes
- Autoridades
- Niños y niñas

### Recursos materiales

- Computadoras
- Infocus
- Cd de juegos
- Parlantes

## 6.11 Evaluación de la propuesta

**Cuadro N° 9: Evaluación de la propuesta**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Quién solicita evaluar?	Los docentes
¿Por qué evaluar?	Para verificar los objetivos
¿Para qué evaluar?	Para verificar los resultados
¿Qué evaluar?	El plan de actividades
¿Quién evalúa?	La investigadora
¿Cuándo evaluar?	Al terminar las clases
¿Cómo evaluar?	Mediante preguntas
¿Con qué evaluar?	Encuesta

**Tema:** Evaluación de la propuesta

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

## 6.12 Cronograma de actividades

**Tabla 28: Cronograma de actividades**

N°	Fecha Actividades	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recopilación de información	■															
2	Selección de contenidos		■	■													
3	Integración de contenidos				■	■											
4	Planificación de actividades				■	■											
5	Reunión general						■										
6	Presentación del material						■										
7	Aplicación							■	■	■							
8	Socialización del taller							■	■	■							
9	Observación directa				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
10	Aplicación del juego 1							■	■								
11	Aplicación del juego 2									■	■						
12	Aplicación del juego 3											■	■				
13	Aplicación del juego 4													■	■		
14	Aplicación del juego 5															■	■

**Tema:** Cronograma de Actividades

**Elaborado por:** Elena Lucia Sánchez Núñez

## BIBLIOGRAFÍA

- aprendeenlinea.udea.edu.co. (07 de julio de 2017). *aprendeenlinea.udea.edu.co*.  
Obtenido de  
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/8ed5f60e3a91fc079829b195175d4e42/931/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M/1/contenido/>
- Codigo de la Niñez y Adolescencia*. (2003). Obtenido de  
[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf):  
[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)
- coleccion.educ.ar. (junio de 2015). *coleccion.educ.ar*. Obtenido de  
(<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD6/contenidos/teoricos/modulo-2/m2-2.html>)
- Constitucion del Ecuador*. (2008). Obtenido de  
[http://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2015/DIJU/abril/LA2\\_ABR\\_DIJU\\_Constitucion.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2015/DIJU/abril/LA2_ABR_DIJU_Constitucion.pdf):  
[http://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2015/DIJU/abril/LA2\\_ABR\\_DIJU\\_Constitucion.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2015/DIJU/abril/LA2_ABR_DIJU_Constitucion.pdf)
- Definicion. (junio de 2015). *Definicion*. Obtenido de  
<http://definicion.de/lateralidad/#ixzz3W08B5Rkk>
- definicion.de. (junio de 2015). *Definicion*. Obtenido de  
<http://definicion.de/direccionalidad/#ixzz3W07BY3OK>)
- definicion.de. (julio de 2015). *Definicion*. Obtenido de <http://definicion.de/guia/>
- definicion.de. (junio de 2015). *definicion.de*. Obtenido de  
<http://definicion.de/software-educativo/#ixzz3ex7NTU00>
- definicionabc.com. (julio de 2015). *definicionabc.com*. Obtenido de  
<https://www.definicionabc.com/tecnologia/aplicacion.php>
- educacion.gob.ec. (julio de 2015). *educacion.gob.ec*. Obtenido de  
<https://educacion.gob.ec/oferta-educativas/>
- edumatica. (25 de junio de 2015). *edumatica.ing.ula.ve*. Obtenido de  
<http://edumatica.ing.ula.ve/Politeca/Eduteca/Eduweb/Mentor/Edum%20tica/JornadasEdumatica/XVIIIJornadas/EduPonencias/edu126-133/Ponencia/positivos.htm>

Eumed.net. (30 de Junio de 2017). *Eumed.net*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009d/625/FUNDAMENTOS%20AXIOLOGICOS%20EN%20LA%20DISCIPLINA%20PRINCIPAL%20INTEGRADORA%20DE%20LA%20CARRERA%20DE%20DERECHO%20EN%20LA%20UNIVERSIDAD%20DE%20GRANMA.htm>

formared.blogspot. (27 de junio de 2015). *formared.blogspot.com*. Obtenido de <http://formared.blogspot.com/2011/02/ventajas-y-desventajas-de-los.html>

fundacionarauco.cl. (julio de 2015). *fundacionarauco.cl*. Obtenido de [http://www.fundacionarauco.cl/\\_file/file\\_3881\\_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf](http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf)

fundacionarauco.cl. (junio de 2015). *fundacionarauco.cl*. Obtenido de [http://www.fundacionarauco.cl/\\_file/file\\_3881\\_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf](http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf)

Isabel, R. (15 de junio de 2013). *Repositprio UTA*. Obtenido de Repositprio UTA: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6065/1/FCHE-SEB-1026.pdf>

La hora. (04 de Marzo de 2002). *La hora*. Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1000057960/videojuegos3a-c2bfagentes-de-intelectualidad-o-adiccic3b3n3f>

La hora. (30 de marzo de 21012). *La hora*. Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1101306697/noticia>

lmi.ub.es. (junio de 2015). *lmi.ub.es*. Obtenido de [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)

*Marco Legal Educativo LOEI*. (2012). Obtenido de [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco\\_Legal\\_Educativo\\_2012.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf): [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco\\_Legal\\_Educativo\\_2012.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf)

*Ministerio de Educacion*. (2014). Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Monografias.com. (13 de junio de 2015). *monografias*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos46/videojuegos/videojuegos2.shtml#ixzz3az6O5Lps>

- Morales, M. C. (10 de Diciembre de 2010). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/753/1/EB-154.pdf>
- Novopedia.es. (15 de Junio de 2015). *Novopedia*. Obtenido de <http://novopedia.es/tipos-de-lateralidad>
- Rincon del vago. (junio de 2015). *Rincon del vago*. Obtenido de <http://html.rincondelvago.com/nociones-topologicas.html>
- Rodríguez, K., & Barboza Jiménez, L. (30 de junio de 2017). *iib.unam.mx*. Obtenido de [iibi.unam.mx/publicaciones/280/tic\\_educacion\\_bibliotecologica\\_las\\_TICs\\_Karla\\_Rodriguez\\_Salas.html](http://iibi.unam.mx/publicaciones/280/tic_educacion_bibliotecologica_las_TICs_Karla_Rodriguez_Salas.html)
- Slideshare. (07 de junio de 2015). *Slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/grupouta/capitulo-i-copia>
- Slideshare.net. (20 de junio de 2015). *Slideshare.net*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/rociomolina/videojuegos-educativos>
- Sussani, C. T. (15 de Junio de 2012). *Google*. Obtenido de Google: [revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/239/249](http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/239/249)
- telefonicaabilityawards.com. (20 de junio de 2015). *telefonicaabilityawards.com*. Obtenido de <http://www.telefonicaabilityawards.com/es/noticias/2011/general/la-importancia-de-los-videojuegos-accesibles>
- Tiposde.org*. (2012). Obtenido de <http://www.tiposde.org/informatica/103-tipos-de-tecnologia/>: <http://www.tiposde.org/informatica/103-tipos-de-tecnologia/>
- Videojuegos educativos. blogspot. (17 de mayo de 2012). *Videojuegos educativos*. *blogspot*. Obtenido de <http://videjuegoeducativos.blogspot.com/2012/05/recomendaciones-para-profesores-y.html>
- wikibooks.org. (julio de 2015). *wikibooks.org*. Obtenido de [https://es.wikibooks.org/wiki/Aplicaciones\\_Educativas](https://es.wikibooks.org/wiki/Aplicaciones_Educativas)
- wikibooks.org. (julio de 2015). *wikibooks.org*. Obtenido de [https://es.wikibooks.org/wiki/Aplicaciones\\_Educativas](https://es.wikibooks.org/wiki/Aplicaciones_Educativas)
- Wikipedia*. (12 de Febrero de 2014). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa\\_educativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa_educativa): [https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa\\_educativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa_educativa)

*Wikipedia*. (28 de Julio de 2015). Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>

wikipedia.org. (Agosto de 2015). *wikipedia.org*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Wikipedia.org. (Agosto de 2015). *Wikipedia.org*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Wikipedia.org. (30 de junio de 2017). *Wikipedia.org*. Obtenido de

[https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n\\_infantil](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica_en_la_educaci%C3%B3n_infantil)

[3n\\_infantil](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica_en_la_educaci%C3%B3n_infantil)