



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

### **FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**TEMA:**

**LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CONCENTRACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” DE LA PARROQUIA NATABUELA CANTON ANTONIO ANTE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2017 – 2018.**

**Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciatura  
en Docencia en Educación Parvularia**

**AUTORA: Sanipatin Potosí, Blanca Yolanda.**

**TUTOR: MSc. Saúl Vásquez.**

**Ibarra, 2018**

## **ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del Trabajo de Grado cuyo tema es: “LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CONCENTRACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” DE LA PARROQUIA NATABUELA CANTON ANTONIO ANTE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2017 – 2018”; trabajo realizado por la señorita egresada: SANIPATIN POTOSI BLANCA YOLANDA, previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.



MISC. SAÚL VÁSQUEZ

**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO**

## ACEPTACION DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal aprueban el informe de investigación sobre el tema: “los juegos interactivos en la concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años, de la unidad educativa “Carlos Montufar” de la parroquia Natabuela Cantón Antonio ante, durante el año lectivo 2017 – 2018” de la egresada Sanipatin Potosí Blanca Yolanda, previo a la obtención del título de Licenciada en docencia en Educación Parvularia.

Ibarra, 18 de junio del 2018



## **AUTORÍA**

Yo, Blanca Yolanda Sanipatin Potosí declaro bajo juramento que el presente trabajo de investigación es de mí autoría, que no ha sido previamente presentado ante ningún tribunal de grado, ni calificación profesional; y que se ha consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



Blanca Yolanda Sanipatin Potosí

100449049-4

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de grado se lo dedico con mucho cariño principalmente a mi madre Luz Teresa Potosí, quien ha sido mi motor y motivo para seguir adelante en todo momento, a mi padre y hermanos quienes siempre me han dicho que soy su orgullo por el hecho de ser una mujer que lucha por sus sueños, muchas gracias por que no me permitieron rendirme a pesar de las dificultades que se me presentaron en todo este proceso, esto es para ustedes.

Con cariño:

**Yolanda**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar quiero agradecer a mi familia y mis padres quienes fueron los pilares que me motivaron a seguir adelante en este largo camino para obtener mi título y como no también agradecer a los diferentes docentes que formaron parte de mi vida estudiantil, a la Universidad Técnica Del Norte y en especial a mi tutor de trabajo de grado quien con mucha paciencia ha logrado que yo pueda realizar la presente investigación. A todos y cada uno de ellos muchas gracias.

Con cariño:

**Yolanda**

## **RESUMEN**

Este trabajo de investigación se basó en la importancia de orientar a los niños y niñas de 3 a 6 años de edad de la unidad educativa “Carlos Montufar” al uso adecuado de los juegos interactivos, buscando así analizar la relación que existe entre los juegos y la concentración en el aula de clases, partiendo de ahí se vio la necesidad de crear un marco teórico con la ayuda de una metodología de carácter cualitativo, descriptivo, documental, y de campo, mismas que permitieron profundizar, sustentar y fundamentar toda la información necesaria para llevar a cabo la investigación. Una vez aplicados los instrumentos de investigación se pudo realizar un análisis cuanti-cualitativo de las respuestas obtenidas, las cuales mostraron cuanto conocimiento poseen los investigados acerca de los juegos interactivos, mientras que a los niños se les aplicó una ficha de observación que permitió hacer un seguimiento con indicadores en relación a su concentración. Con los resultados obtenidos y luego de la socialización de la propuesta se llegó a la conclusión de que; la guía de talleres de orientación para el uso adecuado de los juegos interactivos motivará a los docentes a hacer uso de estos juegos como una herramienta educativa digital que innovará la pedagogía y didáctica del profesorado, debido a que lo que se busca con esto es causar un gran impacto en el ámbito; social, cultural, tecnológico y Educativo.

Palabras clave: juegos interactivos, concentración, herramienta educativa, TIC.

## **SUMMARY**

This research work was based on the importance of guiding children from 3 to 6 years of age of the "Carlos Montufar" educational unit to the proper use of interactive games, seeking to analyze the relationship between these games and its concentration in the classroom, starting from there was the need to create a theoretical framework with the help of a methodology of qualitative, descriptive, documentary, among others, which allowed to deepen, sustain and found all the necessary information for carry out the investigation. Once the research instruments were applied, a quantitative-qualitative analysis of the answers obtained was made, which showed how much knowledge the researchers have about the interactive games, while the children were given an observation sheet that allowed them to make an follow-up with indicators in relation to their concentration. With the results obtained and after the socialization of the proposal, it was concluded that; the guide of orientation workshops for the proper use of interactive games will motivate teachers to make use of these games as a digital educational tool that will innovate the pedagogy and didactics of teachers, because what is sought with this is to cause a great impact in the field; social, cultural, technological and educational.

Keywords: interactive games, concentration, educational tool, TIC.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |     |
|--|-----|
| DEDICATORIA .....  | iv  |
| AGRADECIMIENTO.....  | v   |
| RESUMEN.....   | vi  |
| SUMMARY .....  | vii |
| INTRODUCCIÓN .....   | xii |
| Justificación .....  | xiv |
| Objetivos.....   | xv  |
| CAPÍTULO I.....  | 1   |
| 1.    MARCO TEÓRICO .....  | 1   |
| 1.1. Educación.....  | 1   |
| 1.2 Educación inicial.....   | 2   |
| 1.3 Teoría Cognitiva en la educación. ....   | 3   |
| 1.4 El Juego.....  | 4   |
| 1.5. Los juegos interactivos. ....   | 6   |
| 1.6. Concentración. ....   | 10  |
| 1.7 La concentración de los niños de preescolar en relación a los juegos interactivos. ... | 14  |
| 2.    METODOLOGÍA.....   | 17  |
| 2.1. Tipos de investigación .....  | 17  |
| 2.2 Métodos de investigación. ....   | 17  |

|   |    |
|---|----|
| 2.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación. .... | 18 |
| 2.4. Población. ....                                | 19 |
| CAPÍTULO III.....                                   | 20 |
| 3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....    | 20 |
| CAPÍTULO IV .....                                   | 45 |
| 4. PROPUESTA .....                                  | 45 |
| 4.1. Título.....                                    | 45 |
| 4.2 Justificación. ....                             | 45 |
| 4.3 Objetivos.....                                  | 46 |
| 4.4 Fundamentación.....                             | 47 |
| 4.5 desarrollo de la propuesta. ....                | 52 |
| CAPITULO V .....                                    | 79 |
| 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....             | 79 |
| 5.1. Conclusiones.....                              | 79 |
| Bibliografía .....                                  | 84 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1</b> Población.....  | 19 |
| <b>Tabla 2</b> Conocimiento sobre el juego.....                                | 21 |
| <b>Tabla 3</b> Importancia del juego.....                                      | 22 |
| <b>Tabla 4</b> Conocimiento sobre los juegos interactivos.....                 | 23 |
| <b>Tabla 5</b> Clasificación de los juegos.....                                | 24 |
| <b>Tabla 6</b> Tipos de juegos interactivos.....                               | 25 |
| <b>Tabla 7</b> Juegos interactivos como herramienta Educativa.....             | 26 |
| <b>Tabla 8</b> Los juegos interactivos como herramienta Educativa.....         | 27 |
| <b>Tabla 9</b> Definición de concentración.....                                | 28 |
| <b>Tabla 10</b> Importancia de la concentración.....                           | 29 |
| <b>Tabla 11.</b> Los juegos interactivos en el aula.....                       | 30 |
| <b>Tabla 12</b> Concepto de juego.....   | 31 |
| <b>Tabla 13</b> Importancia del juego.....                                     | 32 |
| <b>Tabla 14</b> Definición de juegos interactivos.....                         | 33 |
| <b>Tabla 15</b> Tipos de juegos interactivos.....                              | 34 |
| <b>Tabla 16</b> Tiempo de utilización de un dispositivo electrónico.....       | 35 |
| <b>Tabla 17</b> Concepto de concentración.....                                 | 36 |
| <b>Tabla 18</b> Los juegos interactivos en la concentración.....               | 37 |
| <b>Tabla 19</b> Comportamiento del niño en relación a la concentración.....    | 38 |
| <b>Tabla 20</b> Comportamiento del niño en relación a la concentración.....    | 39 |
| <b>Tabla 21</b> El comportamiento del niño en relación a la concentración..... | 40 |
| <b>Tabla 22</b> El comportamiento del niño en relación a la concentración..... | 41 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 23</b> El comportamiento del niño en relación a la concentración. .... | 42 |
| <b>Tabla 24</b> El comportamiento del niño en relación a la concentración. .... | 43 |
| <b>Tabla 25</b> El comportamiento del niño en relación a la concentración. .... | 44 |

## INTRODUCCIÓN

Los juegos interactivos en la concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años, de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia Natabuela Cantón Antonio ante, durante el año lectivo 2017 – 2018.

El presente tema de investigación está basado en la realidad de las aulas de la actualidad, dando paso así a la era tecnológica que no es más que un avance en la ciencia y Educación; ya que estas siempre van de la mano involucrando de lleno a los estudiantes, principalmente a los niños llamados “milenians”, que son los más beneficiados y también de cierta manera perjudicados por la influencia de la tecnología en su vida social y escolar.

El problema se manifestó al observar a los alumnos de inicial y primero de básica de esta institución educativa con poca concentración en el salón de clases porque estos practicaban los juegos interactivos en sus hogares y por pensar permanentemente en jugar en una computadora, Tablet, o celular, no participaban activamente en clases y no ponían interés en aprender, además que no tenían una buena relación social con sus compañeros debido a que utilizan juegos violentos y de la misma forma solían comportarse con otras personas. Por eso es importante buscar una solución para estos niños en el aula de clases para que no caigan en la adicción de estos juegos, ni tampoco tengan fracaso escolar por no participar en el proceso de aprendizaje.

### **Delimitación Del Problema.**

#### **Delimitación Espacial.**

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa” Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela – Imbabura.

## **Delimitación Temporal.**

Año electivo 2017 – 2018

La Unidad Educativa “Carlos Montufar” es una institución pública ubicada en el sector los Óvalos - parroquia Natabuela, debido a su localización geográfica es denominada como “guardiana de la lengua materna”.

¿Los juegos interactivos intervienen en la concentración de los niños de preescolar de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”?

Realmente el saber si es bueno o malo que los niños practiquen estos juegos depende del adulto más cercano al niño, debido a que él será su guía y orientador. Si se analiza desde el punto de vista de la sociedad esto pasa a ser un pasatiempo que se puede convertir en una adicción e incluso un distractor muy influyente en la concentración del alumno cuando está en clases, ahora si se observa desde el punto de vista educativo y según varias investigaciones estos juegos pueden ayudar a desarrollar la concentración en el niño.

Esto se debe a que mientras un profesor de Educación inicial logra mantener la concentración del párvulo con trabajos que requieren ser ejecutados cuidadosamente por el lapso de 30 a 45 minutos, un juego interactivo mantiene al jugador que en este caso es el estudiante concentrado durante 1 o 2 horas, de ahí la importancia de realizar esta investigación y hacer que el docente convierta lo negativo en positivo, es decir, utilizar los juegos interactivos como herramienta educativa extracurricular.

## **Justificación**

Al realizar esta investigación se busca determinar la relación que existe entre los juegos interactivos y la concentración de los niños y niñas de inicial y primero de básica de la institución con ayuda de una fundamentación teórica necesaria que ayude a sustentar toda la información recopilada en este trabajo investigativo.

Esto se debe a los problemas de concentración que manifiestan los estudiantes dentro del aula de clases del cual se presume que es por el mal uso de las TIC que evidentemente es un gran distractor externo para el alumno, por esta razón es necesario que exista una orientación por parte del docente hacia el estudiante, donde se hable sobre la correcta utilización de las TIC, lo bueno y lo malo de esto, de una forma dinámica, creativa e interactiva que llame la atención del niño de preescolar.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes, ya que al hacer uso adecuado de la tecnología y por ende de los juegos interactivos podrán mejorar su concentración aprendiendo mientras se divierten jugando, así mismo para los profesores estos juegos interactivos educativos serán una herramienta didáctica innovadora que transmitirá conocimiento, en si toda la comunidad educativa será beneficiada.

Lo que se busca es generar un impacto educativo, ya que al mismo tiempo si se lograr llegar a los estudiantes de preescolar con este mensaje se podrá observar un cambio de actitud y comportamiento, estos harán conciencia de lo que está bien y de lo que está mal y mejorarán su rendimiento escolar.

## **Objetivos**

### **General.**

Determinar la relación que existe entre los juegos interactivos y la concentración en los niños y niñas de tres a seis años, mediante la aplicación de un proceso de investigación que permita brindar orientaciones al docente para favorecer su desempeño profesional en el aula.

### **Específicos.**

- Fundamentar el marco teórico-científico por medio de la revisión de fuentes bibliográficas que sustenten la importancia de la utilización de los juegos interactivos para la concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años de la institución.
- Diagnosticar el nivel de conocimiento y manejo de la temática frente a la aplicación de juegos interactivos para mejorar la concentración de los niños a través de la aplicación de instrumentos de investigación que permitan contar con una base de información confiable.
- Proponer una alternativa de solución estratégica frente a la problemática investigada en la Unidad Educativa Carlos Montufar de la parroquia Natabuela.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. Educación.

#### 1.1.1. *Definición.*

La Educación es un proceso fundamental en la vida del ser humano, sin importar su etnia, cultura o clase social, está no solo se entiende como conocimiento sobre algún contenido en particular, sino también se refiere al comportamiento que puede mostrar una persona ante cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, dando rienda a la visibilidad de que esta exista o no, “la Educación es considerada como resultado de una pulimentación de rasgos personales superficiales, para una convivencia social condicionada por el espacio, tiempo e historia” (Rodríguez Pulido, Aguiar Perera, & Almeida Aguiar, 2014, pág. 34).

El desarrollo de una sociedad se da gracias a la Educación que esta conlleva; es decir, mientras más personas educadas haya, más oportunidades y o fuentes de trabajo existirá, esto involucra a todo tipo de personas ya que el beneficio será para los mismos, el crecer como persona y saber cómo desenvolverse en un entorno en donde existen diferentes ideologías y políticas es gracias a la Educación, por lo tanto: ” la Educación es ante todo una práctica social, que responde a, o lleva implícita, una determinada visión del hombre” (Lucio, 2017, pág. 35).

### ***1.1.2. Importancia.***

Durante muchos años la Educación ha sido una fuente elite en el progreso de la humanidad de ahí su importancia, en el ser humano desde el momento que llega a este mundo ya está en constante aprendizaje y al decir esto no se refiere específicamente a un aprendizaje formal, si no a que el primer aprendizaje es empírico e innato y que realmente el niño aprende gracias a la gran influencia del entorno en el que se encuentra, para luego ir modificando y fortaleciendo esa Educación a una más estandarizada.

## **1.2 Educación inicial.**

### ***1.2.1. Definición***

La primera infancia constituye entre las edades de 0 a 5 años, en esta etapa el niño se considera como una esponja que absorbe todo lo que se le presenta sin importar si esto es positivo o negativo para su desarrollo cognitivo, por esta razón se dio la Educación inicial que no es más que un conjunto de conocimientos que el mismo niño ya posee y que el docente tendrá que reforzarlos haciendo referencia en su experiencia, buscando así preparar al niño en diferentes ámbitos de aprendizaje y también lo que son ejes transversales para así complementar una buena Educación que permitan al párvulo poder desenvolverse en su vida diaria.

Además que estos primeros conocimientos serán los que perdurarán durante toda su vida estudiantil sin importar el nivel de educativo en el que el estudiante se encuentre, siempre serán visibles que tan desarrolladas o estimuladas fueron sus habilidades y destrezas en la etapa inicial de estudio, por esta razón se considera que: “La educación preescolar es conocer las definiciones sociales que se dan en el niño en sus primeros años de vida y en los sistemas de relaciones existentes entre los diversos “agentes” que tienen que ver con su entorno” (Salazar, 2017, pág. 13).

### ***1.2.2. Importancia***

La importancia de la Educación inicial o preescolar se basa en satisfacer necesidades de la sociedad actual, mientras a más temprana edad se le eduque a un niño más certeros serán sus conocimientos a futuro, es por eso que un docente en esta área juega un papel muy importante y necesario, ya que este será el que inculque a más de buenos contenidos o aprendizajes, unos buenos hábitos que tendrá que sobrellevar el niño durante toda su vida.

Si la Educación empieza desde el hogar de un estudiante se podría decir que en la institución educativa solo se impartirá conocimientos, pero realmente todo es un complemento, el uno necesita del otro y aunque muchos padres de familia no consideran importante la educación inicial, muchas investigaciones han comprobado que, si es útil para el ser humano, porque si el niño no es estimulado correctamente desde una temprana edad probablemente no estará preparado para sobrevivir en este mundo.

### **1.3 Teoría Cognitiva en la educación.**

La teoría cognitiva presenta varias investigaciones que demuestran que los procesos mentales de un estudiante tienen que ser realmente estimulados para que se dé la adquisición de conocimiento. Varios autores que se centran en el ámbito educativo, principalmente en el proceso de aprendizaje muestran varias explicaciones del porque el niño aprende y también porque no lo hace, brindando así posibles metodologías que podría utilizar el docente para enseñar o estimular el aprendizaje del alumno.

El constructivismo, la teoría del aprendizaje significativo, la escuela conductista, la teoría social, entre otras, buscan orientar cómo desarrollar la atención y concentración del infante en el aula de clases, debido a esto se da el siguiente enunciado: “El constructivismo postula la existencia de procesos activos en la construcción del conocimiento: habla de un sujeto cognitivo

aportante que claramente rebasa a través de su labor constructiva de lo que le ofrece su entorno” (Díaz & Hernández, 2015, pág. 35).

## **1.4 El Juego.**

### ***1.4.1. Historia del Juego.***

Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si se piensa que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él, se llegará a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia, Vinculando (2009),

Con el pasar de los años el juego ha sufrido varios cambios, algunos ya quedaron en el pasado, otros fueron inventándose y perfeccionándose de acuerdo a la época y según la cultura de la sociedad.

Con la llegada de la era tecnológica hubieron varios cambios y con eso también un cambio en los juegos tradicionales que fueron reemplazados por los “juegos interactivos”, que no es más que un juego virtual que simula ser como el real, pero con la ayuda de un dispositivo electrónico.

El juego es una actividad lúdica que requiere de un esfuerzo físico por parte de quien lo ejecuta, muy conocido y tradicional, debido a que la mayoría de personas han practicado algún juego en toda su vida, este se caracteriza por ser divertido, llamativo y siempre tiene un objetivo, de ahí el énfasis de utilizarlo como una herramienta educativa en la cual el docente en especial el docente parvulario busca mediante este desarrollar destrezas y habilidades en los niños de educación pre-escolar.

Actualmente el juego no necesita ser conocido o tradicional, muchas veces el juego es espontáneo y libre, es decir cualquier actividad que realice el niño ya es considerado un juego, de manera que hace que el niño o el estudiante se divierta y al mismo tiempo aprenda, En

consecuencia: “los juegos no solo son transmisores, sino también creadores de cultura. La cultura solo progresa con el entusiasmo, el trabajo creativo, la imaginación” (Jover & Rico, 2013).

#### ***1.4.2. Importancia.***

Durante mucho tiempo el juego ha sido considerado como una actividad recreativa que solo sirve para divertirse o como un pasatiempo, más no como algo que ayuda al desarrollo integral del niño, por esta razón se rescata su importancia ya que este está inmerso en el ámbito educativo y también en la salud de quien lo practica.

“El ser humano que no juega está perdiendo su capacidad de vivir divirtiéndose”, es decir el cuerpo necesita estar en actividad, la mente necesita liberarse del constante estrés que se vive diariamente, realizar algún deporte ayuda a la salud y desarrollar ciertas habilidades psicomotrices, sin embargo, el juego es aún mejor porque desarrollas lo mismo, pero divirtiéndote.

Debido a esto (Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016) enuncian claramente que: El juego es innato en los niños y niñas por este motivo es necesario que se utilice dentro del aula como metodología lúdica dispuesta a generar conocimientos de una manera divertida en la que los niños la disfruten y sientan experiencias agradables y nuevas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, el juego además de ser un factor directamente implicado en el desarrollo y aprendizaje del niño/a ofrece a la educadora un campo idóneo para investigar en su trabajo diario sobre el comportamiento y modo de ser del niño, sobre los progresos en el aprendizaje y sobre su propia intervención pedagógica (pág. 10).

### ***1.4.3. Características del juego.***

Cuando el niño ejecuta el juego este debe ser:

- Llamativo
- Espontaneo
- Voluntario
- Divertido

Debe existir:

- Un mediador
- Reglas del juego
- Un objetivo

### ***1.4.4. Clasificación de los juegos.***

De acuerdo a la realidad actual se puede mencionar una breve clasificación de los juegos más utilizados en esta época por los niños llamados “milenians”.

- Juego tradicional
- Juego deportivo
- Juego libre
- “Juego interactivo”

Estos no son exclusivos ni decretados como algo que tiene que ser, sino más bien son considerados como una idea en general de lo que se ha podido observar actualmente con mucha frecuencia en los niños, y en el que directamente se enfocará es en “el juego interactivo”.

## **1.5. Los juegos interactivos.**

El juego interactivo o multimedia, no es más que el juego tecnológico ya que se requiere de un dispositivo electrónico ya sea un celular o una computadora para poder llevarlo a cabo, en la

actualidad este es muy utilizado por todo tipo de personas como un medio de diversión o pasatiempo, de la misma manera estos juegos interactivos pueden ser utilizados como un medio de aprendizaje para los estudiantes que los suelen utilizar frecuentemente y los manejan a la perfección.

Estos juegos pueden verse desde un punto de vista positivo ya que desarrolla varias destrezas en los niños que los usan, de igual manera también tienden a ser nocivos para aquellos que no saben manejarlos adecuadamente y al decir esto se hace referencia a que estos también influyen en la concentración y atención del niño en el aula de clases, siendo así otro distractor externo que obstaculiza el proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### ***1.5.1. Tipos de juegos interactivos.***

Los juegos interactivos por el hecho de ser tecnológicos para ser utilizados necesitan de un dispositivo de la misma especie, es decir si un niño quiere utilizar este tipo de juegos tendrá que tener acceso a una computadora, Tablet, o un teléfono inteligente.

- Videojuegos; estos juegos son virtuales, existen una infinidad de ellos, la mayoría utilizado por niños escolares, por lo general es ejecutado en una computadora, play station, Xbox, entre otros.
- App de juegos; estos son más accesibles, ya que están disponibles en todos los teléfonos inteligentes por medio de “play store”, una tienda de aplicaciones, muy fáciles de utilizar, de hecho, es por esta razón que los niños de preescolar son los usuarios más frecuentes.
- Juegos en línea; este es igual a los anteriores, pero con la diferencia que estos no necesitan ser descargados en el dispositivo, sino más bien son ejecutados con ayuda del internet e incluso se puede compartir el juego con otras personas que estén detrás de una pantalla.

Estos juegos pueden ser utilizados; en la casa, ya que las tablets y Smartphone ocupan un espacio importante en el entretenimiento de los niños, los padres podrán encontrar en estos juegos una herramienta para pasar más tiempo con sus hijos mientras estos aprenden, los juegos interactivos para toda la familia aumentarán los vínculos familiares, y en el colegio, ya que los dispositivos y aplicaciones digitales (tablets, pizarras digitales) han generado nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje (Learn, 2017).

### ***1.5.2. Tiempo y uso de los juegos interactivos.***

No se puede definir exactamente el tiempo promedio que los niños hacen uso de los juegos interactivos, sin embargo, este oscila entre una u dos horas diarias, dependiendo de cuan libertad tengan los niños para poder acceder a estos, y también de la importancia que los padres de familia le den al tiempo que los usen sus hijos.

Ahora si se hace referencia a los padres de familia, se podría decir que ellos asumen un papel fundamental en el acceso, tiempo y uso de este tipo de juegos, ya que por el hecho tener autoridad deberían imponer un tiempo de utilización, una forma de uso, vigilar que tipo de juegos practican, entre otras cosas, todo esto siempre y cuando ellos hayan sido orientados anteriormente ya sea por el docente de turno o ellos investiguen por si solos para poder inculcar a sus hijos.

Realmente no se necesita ser especialista en el tema para poder saber lo que está bien y lo que está mal, solo se necesita querer ayudar, guiar, servir de apoyo o estar alerta ante cualquier situación que se presente, para concretar: “Vivimos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas ya que están adquiriendo capacidades portátiles” ( Artopoulos, Bringué Sala, & Sádaba Chalezquer , 2014, pág. 22).

### ***1.5.3. Los juegos interactivos como herramienta educativa.***

El docente siempre habrá de tener algún material didáctico considerado como una herramienta educativa que ayude a la transmisión de un conocimiento o un contenido en particular, en esta instancia el juego interactivo será denominado como una de ellas, anteriormente ya se habló de la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje dando efectos positivos, ahora si estos juegos son tecnológicos y llamativos ante la visión del estudiante, se podría decir que de igual manera dará un buen resultado si se lo aplica en el aula de clases.

No obstante, también se habla de riesgos que pueden presentarse, pero si existe una buena orientación por parte del educador hacia el alumno sobre el uso de estos juegos y los beneficios que se obtendrían si se los usa adecuadamente, se dará rienda a una gran herramienta educativa novedosa lista para ser explotada como generador conocimiento más no como un distractor externo.

A todo esto García (2017b) en su artículo llamado “Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar” afirma que: Por tal razón, se requiere de docentes capaces de proporcionar mejores y más eficaces recursos de aprendizajes desde la educación inicial a través de la implementación adecuada de herramientas tecnológicas, con la finalidad de materializar los esfuerzos del Estado en el desarrollo real de competencias básicas que les permitan a los niños y niñas, entre otras habilidades, el reconocimiento de sí mismos, la interacción con otros, además de la comprensión de su entorno físico y social (pág. 13).

### ***1.5.4. Los juegos interactivos en la educación preescolar.***

El juego es interesante y divertido hacia los ojos del niño que estudia en preescolar y es aún más llamativo cuando este tiene que ver con la tecnología, es decir juegos interactivos, ya que estos nacieron en la era tecnológica y naturalmente los pueden manejar sin ningún problema.

Si a un estudiante se le enseña cómo usar adecuadamente un dispositivo multimedia desde muy temprana edad, este será consciente de lo que está bien y de lo que está mal, aquí el educador será un facilitador de información, servirá de guía, orientará al padre de familia, así como al niño acerca de estos juegos interactivos y así estos serán una gran ayuda pedagógica para mejorar la concentración y atención de los alumnos de esta área.

Las aplicaciones de juegos interactivos son las que están predominando actualmente, por esta razón Rojas (2017) señala que; La aplicación web debe ser cuidadosamente diseñada para que en forma lúdica el infante acceda a tópicos que le muestren el mundo que puede comprender a esta corta edad, le ayuden a formar en valores y mantengan su atención por períodos de tiempo apropiados para su maduración cerebral, desde el punto de vista educacional maneja estrategias de enseñanza variadas tanto en el contenido como en la forma, que invitan al menor a participar activamente, y a divertirse mientras aprende (pág. 2).

### **1.6. Concentración.**

El cerebro juega un papel fundamental en el proceso de concentración de una persona, mientras más controlada tenga su mente el ser humano, más consciente y voluntaria será su concentración, de hecho, esta será inmediata y continua si así se lo desea.

Es decir para mantener la atención o tratar de entender algo primeramente es necesario concentrarse o centrar todos los sentidos en algo, o que ante la visión del interesado se muestre un objeto llamativo o sea realmente importante, debido a que :“La mente concentrada es una bendición ya que la concentración es la fijación de la mente en un soporte, también la mente canaliza y obtiene mayor penetración y hace posible una comprensión más enriquecedora y profunda” (Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016).

### ***1.6.1. Importancia.***

Para lograr una comprensión acerca de algún contenido si se habla en el ámbito educativo, es sumamente necesaria e importante la concentración, ya que una persona o en este caso un estudiante concentrado logrará entender la clase que el docente está impartiendo, además la concentración no es imposible de lograr, solo merece ser estimulada desde muy temprana edad, para que se vuelva un buen hábito diario no solo para el alumno sino también para la sociedad entera.

### ***1.6.2. Factores que intervienen en la concentración.***

- La dedicación o compromiso con la tarea
- El interés por la tarea
- La habilidad para realizar la tarea
- El estado físico y emocional
- Un ambiente adecuado con pocas distracciones

“Una vez que estos factores están equilibrados, se vuelve más fácil para la mente focalizar la atención en los estímulos seleccionados y bloquear los indeseados o los pensamientos irrelevantes” (Cerdán, 2017), los factores anteriormente mencionados se vuelven netamente necesarios para un estudiante a la hora de adquirir un conocimiento, de hecho estos se deberían volver un hábito en la vida cotidiana de un alumno, practicarlos y conservarlos para toda su vida.

### ***1.6.3. Tipos de concentración.***

Los tipos de concentración en relación a la atención que han sido más visibles o son más predominantes en la sociedad son:

Voluntaria; como su nombre lo dice, esta es ocasionada por voluntad propia, es decir por que la persona así lo desea, enfocando todos sus sentidos en un solo objeto u actividad a realizarse, dejando de lado todo factor externo que intervenga como un distractor, logrando así completar una acción a la perfección.

Involuntaria; esta se da cuando ocurre una acción secundaria que se muestra más interesante o llamativa ante la persona que desea concentrarse y que interfiere como distractor entre lo que realmente interesa.

### ***1.6.5. Características de la concentración***

La concentración debe ser:

- Focalizada
- Objetiva
- Selectiva
- Voluntaria
- En tiempo real

Si se logra reunir todas estas características se puede decir que se ejecutará una buena concentración al momento de realizar una acción que requiere de esta cualidad innata del ser humano.

### ***1.6.6. Problemas de concentración.***

“Los problemas de concentración son la incapacidad para centrarnos y atender al estímulo que debemos atender, puede que nos distraiga el ruido, nuestro móvil, o que nuestro pensamiento divague y dejemos de hacer nuestra tarea” (Cerdán, 2017), es por esto que aquí se menciona las posibles causas de una poca o escasa concentración de un niño de preescolar;

Nutrición; es posible que algunos de los niños que se encuentran en el aula no pongan atención a la clase que se está impartiendo, pero esto no del todo se debe a la falta de interés, sino más bien es por una mala alimentación que en muchas ocasiones causa; cansancio, sueño o incluso produce algún tipo de dolor estomacal que obstaculiza el aprendizaje y por ende la concentración.

Ambiente; si se habla de un aula de clases se debe asegurar que esta esté bien equipada con material didáctico que mantenga activo al alumnado y así no se aburran rápido, además que debe estar ubicada en un buen lugar donde no haya ruidos o algún tipo de distractor que robe la atención del niño.

Capacidad de concentración innata; se dice que los niños que están entre las edades de 3 a 6 años normalmente mantienen una concentración en un tiempo que oscila entre los 10 y 30 minutos, aunque también existen niños que no logran ese tiempo establecido, esto ya depende de que tan estimulada haya sido su atención, cada individuo es diferente y desarrolla sus capacidades, habilidades y destrezas en distintos tiempos.

Poca motivación; realmente esto ya depende de la estrategia metodológica que utilice el docente al momento de enseñar, esta es necesaria para mantener la atención del niño y así que la clase no se vuelva monótona.

## **1.7 La concentración de los niños de preescolar en relación a los juegos interactivos.**

La concentración y atención en los niños de 3 a 6 años es muy complicada retenerla por mucho tiempo debido a que estos se distraen fácilmente en algo que ellos encuentren más interesante, por esto el docente deberá buscar o tener una metodología muy impactante hacia el niño para que en el poco tiempo que tenga la atención del estudiante poder explotar su potencial cognitivo.

Frecuentemente los docentes piensan que solo porque la clase no es activa o dinámica los niños se aburren o distraen rápidamente, sin embargo, existen otros factores que influyen en la concentración y atención de los alumnos, no se puede generalizar exactamente cuáles son estos distractores externos, pero si el docente realizase una ficha de comportamiento de cada niño se podría tener una idea de que incide más en su distracción.

Existe una hipótesis de que podrían ser los juegos tecnológicos los responsables de que el estudiante muestre; comportamientos agresivos con sus compañeros, se mantenga activo casi todo el tiempo, no preste atención a lo que se le dice, o no pueda concentrarse en alguna actividad, en algunos casos puede que sea así pero no se lo puede afirmar.

Consecuentemente a pesar de aquello si a estos juegos se los considera como un distractor también se les puede utilizar como una herramienta para lograr la concentración o mantener la atención del alumnado, debido a que para poder ejecutar este tipo de juegos se necesita de estos dos anteriormente mencionados para entender su proceso y objetivo.

Es curioso pero si este juego mantuvo concentrado al niño durante una o dos horas, porque se piensa que es nocivo si de alguna u otra forma logro desarrollar sus procesos mentales, mismos que permiten adquirir conocimientos, sí, realmente la tecnología no es nociva si se le da un buen uso, por eso es necesario fundamentar que: “Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar

cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje” (Gutiérrez Huérfano, Hernández Cerquera, & Orjuela Acosta, 2016, pág. 24).

### ***1.7.1. Ventajas de usar estos juegos interactivos.***

Existen varias explicaciones para justificar por qué si debería utilizar estos juegos interactivos en las aulas de clases y también los riesgos que se deben tomar en cuenta antes de ejecutarlos en ellas.

Por estos motivos estos autores (Gutiérrez Huérfano, Hernández Cerquera, & Orjuela Acosta, 2016) señalan que; los videojuegos modernos tienen un conjunto de cualidades que se pueden usar con propósitos educativos ya que, por ejemplo, consiguen mantener la atención de los niños y niñas durante horas llevando a cabo tareas que en muchos casos requieren un gran esfuerzo intelectual, además de potencializar las ventajas que acarrea la implementación de juegos interactivos en el aula permite formar con integridad y abarcar las dimensiones del desarrollo en las etapas iniciales de formación de los estudiantes, el diseño didáctico de las clases por medio de la implementación de los juegos interactivos, permite “la motivación y el interés” de los niños y niñas ya que cambiar la rutina y la forma de dirigir la clase, es un buen incentivo para que todos ellos puedan incrementar su creatividad y participación (pág. 24).

### ***1.7.2. Desventajas de usar estos juegos.***

De igual manera siempre existen tropiezos o precauciones que se deben tomar en cuenta antes de tomar una decisión, por esta razón se muestran aquí algunas desventajas que podrían presentarse.

La implementación de una estrategia innovadora como es el uso de juegos interactivos puede desencadenar una que otra falencia para su exitoso uso, como es el caso de la resistencia que emiten algunos docentes por utilizar este medio como parte de su proceso de enseñanza, esa resistencia puede ser precisamente por el desconocimiento de la potencialidad del recurso, ya que para algunos es un poco

tedioso incluir dentro de las metodologías tradicionales herramientas tecnológicas que ayudaran a fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, otra de las dificultades que puede llegar a presentarse en el uso de los juegos interactivos es el “costo” que acarrea dotar una institución educativa con herramientas y materiales tecnológicos; sin duda puede llegar a ser un costo elevado, en vista de que los juegos interactivos fueron recursos diseñados como herramienta para ayudar a la adquisición de los conocimientos, para fortalecer un aprendizaje, rectificar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competitividad y evaluar conocimientos, las desventajas que puede acarrear su utilización son mínimas (Gutiérrez Huérfano, Hernández Cerquera, & Orjuela Acosta, 2016, pág. 28).

Sin embargo no se puede dejar de mencionar que a la edad preescolar es donde más se debe tener cuidado con los hábitos que se le inculca, el padre de familia deberá controlar los tiempos de uso de estos juegos interactivos y también optimizar que tipos de juegos está utilizando para priorizar los educativos y evitar los violentos y así el estudiante párvulo tenga claro cuándo debe utilizar su atención y concentración en los juegos y cuando debe utilizarlo en el aula de clases para que no exista una confusión intelectual en el infante.

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1. Tipos de investigación

El presente trabajo investigativo es de carácter cuanti-cualitativo, porque permitió observar las variables necesarias para poder llevar a cabo la investigación, dentro de esta se encuentra la investigación descriptiva en vista de que se observó la realidad de los estudiantes en la institución educativa se determinó el problema, también está la investigación de campo debido a que se fue al lugar en donde existe la problemática y por último esta la investigación documental que es la que facilitó el acceso a información por medio de textos, folletos, internet y fuentes bibliográficas que ayudaron a profundizar, sustentar y fundamentar el tema de investigación.

#### 2.2 Métodos de investigación.

##### 2.2.1. Método inductivo.

“Tiene la experiencia como punto de partida del conocimiento, la inducción es el razonamiento que parte de la observación de los fenómenos” (Ibáñez Peinado, 2015). Este método permitió trabajar de manera individual con los estudiantes que practican los juegos interactivos, para identificar la problemática existente.

##### 2.2.2. Método analítico.

“Este método descompone el contenido del objeto o elementos en sus partes para observar su naturaleza, causas y efectos” (Ibáñez Peinado, 2015). Este me permitió estudiar detenidamente cada factor que incide en el comportamiento de los niños dentro y fuera del aula de clases, así como su rendimiento escolar en caso de utilizar los juegos tecnológicos.

### ***2.2.3. Método sintético.***

“Permite reconstruir, volver a integrar las partes del todo, lo que implica superar el análisis y conocer los aspectos desde una perspectiva global” (Ibáñez Peinado, 2015). Luego de utilizar el método analítico se reunieron todos los factores antes mencionados, y así se dio una conclusión general del problema.

### ***2.2.4. Método explicativo.***

“El método explicativo busca el porqué, estableciendo relaciones de causa y efecto de los hechos” (Ibáñez Peinado, 2015). Ahora después de plantearse una hipótesis acerca de las causas que influyen en el comportamiento y rendimiento escolar de los niños que utilizan los juegos interactivos, a través de este método se explicó detalladamente los efectos positivos y negativos que pueden transmitir estos.

## **2.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación.**

### ***2.3.1. Observación.***

“Es el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que queremos estudiar” (Ibáñez Peinado, 2015). Por medio de esta técnica se pudo hacer un seguimiento a los niños de inicial y primero de básica de la unidad educativa “Carlos Montufar”, tomando en cuenta detalladamente la conducta y rendimiento escolar de los estudiantes que practican estos juegos interactivos con la ayuda de una ficha de observación.

### ***2.3.2. Encuesta.***

“La encuesta y los cuestionarios están diseñados para obtener gran cantidad de información de un gran número de personas” (Ibáñez Peinado, 2015). Esta fue aplicada por medio de un cuestionario de preguntas dirigida a los docentes y padres de familia de la institución.

## 2.4. Población.

“Se denomina población a un conjunto definido y limitado de elementos del universo de los cuales se desea investigar” (Ibáñez Peinado, 2015). La población fue: los docentes a cargo, los padres de familia y los niños de 3 a 6 años de la unidad educativa” Carlos Montufar”.

**Tabla 1** Población.

| <b>Personas</b>   | <b>N°</b> |
|-------------------|-----------|
| Docentes          | 7         |
| Niños             | 25        |
| Padres de familia | 25        |
| Total             | 57        |

### 2.4.1. Muestra.

En esta investigación no hubo necesidad de tomar una muestra de la población, ya que tan solo se trabajó con 25 niños y niñas, 25 padres de familia y 7 docentes, mismos que no sobrepasan 100 personas, tomando como referencia esto; “la muestra es un subconjunto de elementos seleccionados de la población” (Ibáñez Peinado, 2015).

## **CAPÍTULO III**

### **3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

El presente análisis de información fue recabado en la Unidad Educativa “Carlos Montufar”, de la parroquia de Natabuela, del Cantón Antonio Ante, en el año lectivo 2017-2018, en el cual se optó por aplicar 2 encuestas, una dirigida a los padres de familia, y la otra dirigida a los y las docentes de la institución de educación inicial y primero de básica, mientras que a los directamente implicados que en este caso son los niños se les aplicó una ficha de observación, una vez obtenidos los datos requeridos, se realizó una interpretación de la información de todas las respuestas y conductas obtenidas haciendo así un análisis descriptivo.

La encuesta dirigida a docentes y padres de familia consta de un cuestionario que contiene preguntas que buscan saber cuánto conocimiento poseen acerca de los juegos interactivos y sobre la concentración de los niños.

#### **3.1 Encuesta dirigida a Docentes de la institución.**

## Pregunta 1

¿Para Ud. que es el juego?

**Tabla 2** Conocimiento sobre el juego.

| Respuestas                    | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------|------------|------------|
| Un pasatiempo                 | 0          | 0%         |
| Una estrategia de aprendizaje | 7          | 100%       |
| Actividad recreativa          | 0          | 0%         |
| Total                         | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

## Análisis cualitativo

La totalidad de los docentes afirmaron que el juego es considerado como una estrategia de aprendizaje, ya que ellos consideran que los niños aprenden mejor mientras se divierten, en concordancia con; (Jover & Rico, 2013) “los juegos no solo son transmisores, sino también creadores de cultura. La cultura solo progresa con el entusiasmo, el trabajo creativo, la imaginación”. Es por eso que los docentes conocen el concepto y los beneficios de utilizar los juegos no solo como una actividad lúdica sino más bien como una herramienta educativa, necesaria para transmitir conocimiento.

## Pregunta 2

¿Por qué cree que es importante el juego en el niño?

**Tabla 3** *Importancia del juego.*

| Respuestas                               | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Mejora el desarrollo cognitivo del niño  | 0          | 0%         |
| Desarrolla la parte actitudinal del niño | 0          | 0%         |
| Desarrolla la psicomotricidad del niño   | 0          | 0%         |
| Todas las anteriores                     | 7          | 100%       |
| Total                                    | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

De igual manera aquí todos los docentes también coinciden en que el juego permite al niño desarrollar destrezas y habilidades necesarias que le ayudan a su formación integral es decir en todos los ámbitos anteriormente mencionados en la encuesta, todo esto relacionando con lo que dice el siguiente enunciado; “El juego es innato en los niñas y niñas por este motivo es necesario que se utilice dentro del aula como metodología lúdica dispuesta a generar conocimientos”

(Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016).

### Pregunta 3

¿Qué entiende por juegos interactivos?

**Tabla 4** *Conocimiento sobre los juegos interactivos.*

| Respuesta                           | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|------------|
| Juego con dispositivos electrónicos | 4          | 57%        |
| Juego de mesa organizado            | 0          | 0%         |
| Juego simbólico                     | 3          | 43%        |
| Total                               | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los docentes encuestados están familiarizados con el concepto de que son los juegos interactivos, debido a que constantemente fuera de la unidad educativa estos docentes se relacionan con personas que hacen uso de estos juegos novedosos, mientras que el resto de ellos no tienen muy clara la idea de que es un juego interactivo porque son docentes con más experiencia que prefieren centrarse en sus cosas y no les interesa mucho el manejo de la tecnología es por eso que piensan que este juego es parte del juego simbólico.

#### Pregunta 4

¿Qué juegos practican con más frecuencia los niños en la institución Educativa?

**Tabla 5** Clasificación de los juegos.

| Respuestas           | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------|------------|------------|
| Juegos tradicionales | 3          | 43%        |
| Juegos deportivos    | 3          | 43%        |
| Juegos simbólicos    | 1          | 14%        |
| Juegos interactivos  | 0          | 0%         |
| Total                | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

#### Análisis cualitativo

Aquí no todos los docentes estuvieron de acuerdo, ya que los niños según sus edades practican diferentes clases de juegos y por ende los docentes no pueden asegurar claramente cuál es el juego que ejecutan con más frecuencia en la institución, en lo único que coincidieron todos los maestros es en que ningún niño practica los juegos interactivos en las aulas o a sus alrededores, debido a que ningún estudiante posee estos dispositivos electrónicos en el establecimiento educativo y por eso no han observado que ejecuten este tipo de juego, siempre tomando en cuenta que probablemente en sus hogares si lo hagan porque conviven en un ambiente rodeado de tecnología.

## Pregunta 5

¿Qué tipos de juegos interactivos son los que Ud. Conoce?

**Tabla 6** *Tipos de juegos interactivos.*

| Respuestas                 | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------|------------|------------|
| Videojuegos                | 2          | 29%        |
| App de juegos para celular | 3          | 43%        |
| Juegos en línea            | 1          | 14%        |
| Ninguno                    | 1          | 14%        |
| Total                      | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

En esta pregunta una parte de los profesores afirmo conocer las App de juegos para celular porque según ellos son las más utilizadas actualmente, seguido por los videojuegos, los juegos en línea y en un mínimo porcentaje no conocía ningún tipo de juego interactivo, con esto se llegó a la conclusión de que los docentes que conocen estos juegos interactivos son los más jóvenes, mientras que los docentes que poco o nada saben sobre estos juegos son un tanto mayores a los demás, es por esta razón que es evidente que los docentes de la institución en su totalidad necesitan una capacitación acerca de esta nueva propuesta tecnológica y metodológica , como son los juegos interactivos.

## Pregunta 6

¿Utiliza los juegos interactivos como herramienta educativa?

**Tabla 7** *Juegos interactivos como herramienta Educativa.*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 0          | 0%         |
| Casi siempre | 0          | 0%         |
| A veces      | 0          | 0%         |
| Nunca        | 7          | 100%       |
| Total        | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

En esta pregunta el 100% de los profesores afirmo que nunca han utilizado los juegos interactivos como herramienta educativa, debido a que aún no están capacitados y también porque cuentan con pocas herramientas tecnológicas necesarias en la institución para poder hacerlo, sabiendo que; “los juegos interactivos para toda la familia aumentarán los vínculos familiares, y en el colegio, ya que los dispositivos y aplicaciones digitales (tablets, pizarras digitales) han generado nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Learn, 2017).

## Pregunta 7

¿Cómo orienta al niño en cuanto a la utilización de estos juegos interactivos?

**Tabla 8** *Los juegos interactivos como herramienta Educativa.*

| Respuestas             | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------|------------|------------|
| Talleres audiovisuales | 0          | 0%         |
| Talleres manuales      | 0          | 0%         |
| Ambos                  | 0          | 0%         |
| No hablamos del tema   | 7          | 100%       |
| Total                  | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

Al igual que en la anterior pregunta los docentes en su totalidad coincidieron en que no hablan del tema, porque realmente aún no han pensado en la opción de implementar los juegos interactivos como herramienta educativa, todo esto se debe a que aún existen factores externos e internos de la institución que impiden hacer uso de la tecnología y más, A todo esto García (2017b) en su artículo llamado “Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar” afirma que: “Por tal razón, se requiere de docentes capaces de proporcionar mejores y más eficaces recursos de aprendizajes desde la educación inicial a través de la implementación adecuada de herramientas tecnológicas” (pág. 13).

## Pregunta 8

¿Qué es para Ud. La Concentración?

**Tabla 9** *Definición de concentración.*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Estado de la persona en el que fija su pensamiento en algo sin distraerse.                           | 3          | 43%        |
| Es una actitud mental mediante el cual es posible la actividad psíquica.                             | 0          | 0%         |
| Es el acto de recibir, interpretar y comprender señales sensoriales que provienen de los 5 sentidos. | 4          | 57%        |
| Total  | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

Aquí más de la mitad de los docentes señalaron que para ellos concentración es el acto de interpretar y comprender señales sensoriales que provienen de los 5 sentidos, mientras que el resto de docentes optaron por la primera opción que es similar a la respuesta anteriormente mencionada, las dos respuestas son certeras ya que afirman lo que dicen estos autores; “La mente concentrada es una bendición ya que la concentración canaliza, obtiene mayor penetración y hace posible una comprensión más enriquecedora y profunda” (Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016).

## Pregunta 9

¿De las siguientes actividades cuál es la que Ud. Utiliza frecuentemente para estimular la concentración de los niños?

**Tabla 10** *Importancia de la concentración.*

| Respuestas                 | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------|------------|------------|
| Actividades lúdicas        | 3          | 43%        |
| Actividades de relajación  | 2          | 28%        |
| Actividades motivacionales | 2          | 29%        |
| No utiliza                 | 0          | 0%         |
| Total                      | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

## Análisis cualitativo

Aquí gran parte de los profesores indicaron que frecuentemente utilizan los juegos como actividades lúdicas para estimular la concentración en los niños, seguido por actividades de relajación, y actividades motivacionales, ya que señalan que la concentración es muy importante en el estudiante y por eso es necesario desarrollarla continuamente, “Una vez que estos factores están equilibrados, se vuelve más fácil para la mente focalizar la atención en los estímulos seleccionados y bloquear los indeseados o los pensamientos irrelevantes” (Cerdán, 2017).

## Pregunta 10

¿Cuál cree que es el impedimento para que Ud. No utilice los juegos interactivos en el aula, enumere del 1 al 4 de mayor a menor, las respuestas según su perspectiva:

**Tabla 11.** *Los juegos interactivos en el aula.*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Poco presupuesto institucional   | 6          | 86%        |
| Escasa capacitación del personal docente                                 | 0          | 0%         |
| Que los padres no estén de acuerdo con esta nueva propuesta metodológica | 0          | 0%         |
| Desinterés del docente por aplicar esta estrategia metodológica          | 1          | 14%        |
| Total  | 7          | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

## Análisis cualitativo

En esta pregunta casi todos los docentes afirmaron que el mayor impedimento para que ellos utilicen los juegos interactivos en el aula es el poco presupuesto que posee la institución, debido a que las autoridades aún no han podido obtener todo el equipamiento tecnológico necesario para llevar a cabo diferentes actividades para enseñanza, ya que; “Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje” (Gutiérrez Huérfano, Hernández Cerquera, & Orjuela Acosta, 2016, pág. 24).

### 3.2. Encuesta dirigida a padres de familia de la institución

#### Pregunta 1

¿Para Ud. que es el juego?

**Tabla 12** *Concepto de juego.*

| Respuestas                    | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------|------------|------------|
| Un pasatiempo                 | 5          | 20%        |
| Una estrategia de aprendizaje | 7          | 28%        |
| Actividad recreativa          | 13         | 52%        |
| Total                         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

#### Análisis cualitativo

Más de la mitad de padres de familia en esta pregunta señalaron que; para ellos el juego es una actividad recreativa, ya que ellos observan felicidad en sus hijos mientras están ejecutando cualquier tipo de juego en sus casas, mientras que los demás encuestados optaron por responder que el juego si es una estrategia de aprendizaje, esto se debe a que sus hijos si memorizan ciertas reglas de algunos juegos y eso también es aprendizaje, solo unas cuantas personas no sabían que responder y se inclinaron por la opción de que el juego es solo un pasatiempo, sin tomar en cuenta lo que dice este autor; “los juegos no solo son transmisores, sino también creadores de cultura. La cultura solo progresa con el entusiasmo, el trabajo creativo, la imaginación” (Jover & Rico, 2013).

## Pregunta 2

¿Por qué cree que es importante el juego?

**Tabla 13** *Importancia del juego.*

| Respuestas | frecuencia | Porcentaje |
|------------|------------|------------|
| Socializar | 4          | 16%        |
| Aprender   | 15         | 60%        |
| Diversión  | 6          | 24%        |
| Total      | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### **Análisis cualitativo**

La mayoría de los padres de familia afirmaron que; para ellos el juego es importante porque los niños aprenden, ellos manifiestan eso porque los mismos alumnos comunican a sus padres que aprendieron ese día y como lo hicieron, la mayoría de veces el docente utilizó un juego para transmitir su conocimiento, es por eso que los padres de familia entienden la importancia del juego en la educación, el resto de los encuestados respondió que es importante porque se divierten y porque socializan, que también son factores importantes que ayudan al desarrollo integral del niño, relación con lo que dice este autor; “El juego es innato en los niñas y niñas por este motivo es necesario que se utilice dentro del aula como metodología lúdica dispuesta a generar conocimientos” (Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016).

### Pregunta 3

¿Qué entiende por juegos interactivos?

**Tabla 14** Definición de juegos interactivos.

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Juegos con dispositivos electrónicos                       | 19         | 76%        |
| Juegos de mesa   | 0          | 0%         |
| Juego simbólico<br>(situaciones creadas por el mismo niño) | 6          | 24%        |
| Total  | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

En esta pregunta los padres de familia no tenían muy clara la idea de juegos interactivos así que una gran parte de ellos, optaron por señalar que son juegos con dispositivos electrónicos por lógica de palabras o porque habían escuchado de que se tratan este tipo de juegos, mientras que el resto señaló que son juegos simbólicos (situaciones creadas por el mismo niño), ya que para ellos la palabra interactivo les suena a que el niño se relaciona con otras personas, dando así a entender que todavía existen personas que aún no están actualizadas en cuanto al uso de las Tics, y conocimiento de juegos innovadores, sin saber qué; “los juegos interactivos para toda la familia aumentarán los vínculos familiares, y en el colegio, ya que los dispositivos y aplicaciones digitales (tablets, pizarras digitales) han generado nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Learn, 2017).

#### Pregunta 4

¿Cuál de estos juegos interactivos observa que practica con mayor frecuencia su hijo en su hogar?

**Tabla 15** *Tipos de juegos interactivos.*

| Respuestas                 | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------|------------|------------|
| Videojuegos                | 6          | 24%        |
| App de juegos para celular | 14         | 56%        |
| Juegos en línea            | 2          | 8%         |
| Ninguno                    | 3          | 12%        |
| Total                      | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

#### Análisis cualitativo

Aquí una buena cantidad de padres de familia afirmaron que sus hijos tienen mayor acceso al teléfono móvil y por esta razón ellos observan que frecuentemente utilizan las App de juegos para celular, mismas que los padres afirman que sus hijos las utilizan casi diariamente, seguido por los videojuegos ya que son pocas personas las que poseen esos aparatos en sus hogares, los juegos en línea que no son muy conocidos pero ciertos padres piensan que si los ejecutan sus hijos con ayuda de una computadora y una gran minoría señaló que sus hijos no utilizan ningún tipo de juego interactivo, porque piensan que estos son nocivos para los niños.

## Pregunta 5

¿Señale el tiempo que Ud. Permite que su hijo juegue en el celular o computadora?

**Tabla 16** *Tiempo de utilización de un dispositivo electrónico.*

| Respuestas                              | Frecuencia | Porcentaje |
|---|------------|------------|
| 30 minutos                              | 4          | 16%        |
| 1 hora                                  | 18         | 72%        |
| 2 horas o más                           | 0          | 0%         |
| No permite el uso de estos dispositivos | 3          | 12%        |
| Total                                   | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

## Análisis cualitativo

La mayoría de padres de familia respondió que permiten que su hijo utilice el celular o computadora por el lapso de 1 hora, que es el tiempo que ellos creen correspondiente que utilicen los niños para distraerse o divertirse luego de un día de estudio, mientras que otra pequeña parte de padres de familia dejan usarlos tan solo 30 minutos, para que según ellos no se vuelva un vicio el uso de estos dispositivos electrónicos y de igual manera pocos de los encuestados respondió que no permiten el uso de estos dispositivos porque creen que influyen nocivamente en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

## Pregunta 6

¿Qué es para Ud. la concentración?

**Tabla 17** *Concepto de concentración.*

| Respuestas   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Estado de la persona en el que fija su pensamiento en algo sin distraerse.                           | 24         | 96%        |
| Es una actitud mental mediante el cual es posible la actividad psíquica.                             | 0          | 0%         |
| Es el acto de recibir, interpretar y comprender señales sensoriales que provienen de los 5 sentidos. | 1          | 4%         |
| Total  | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

Aquí casi el 100% de los padres de familia coincidieron en que la concentración, es un estado de la persona en el que fija su pensamiento en algo sin distraerse, no todos estaban seguros de la respuesta porque creían que todas eran correctas y optaron por la que ellos creyeron conveniente, mientras que tan solo una persona respondió la tercera opción que era un concepto más complejo pero igual de certero relacionando así con lo que dice este autor; “La mente concentrada es una bendición ya que la concentración canaliza, obtiene mayor penetración y hace posible una comprensión más enriquecedora y profunda” (Tapia Pazmiño & Bombón García, 2016).

## Pregunta 7

¿Cree que los juegos interactivos influyen de manera positiva en la concentración de su hijo?

**Tabla 18** *Los juegos interactivos en la concentración.*

| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
|------------|------------|------------|
| Si         | 12         | 48%        |
| No         | 13         | 52%        |
| Total      | 25         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis Cualitativo

En esta pregunta casi la mitad de los padres de familia afirmo que consideran que los juegos interactivos si influyen de manera positiva en los niños porque si aprenden con juegos educativos, mientras que el resto de ellos señalo que no consideran positivo el uso de estos juegos ya que piensan que estos distraen y hasta vuelven adicto al niño, sin tomar en cuenta que si se usa correctamente los juegos interactivos sería de gran beneficio para desarrollar la concentración de los niños ya que; “Una vez que estos factores están equilibrados, se vuelve más fácil para la mente focalizar la atención en los estímulos seleccionados y bloquear los indeseados o los pensamientos irrelevantes” (Cerdán, 2017).

### 3.3. Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de inicial y primero de básica de la institución.

#### Observación 1

El niño se muestra inquieto en clases

**Tabla 19** *Comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 9          | 36%        |
| No se observa | 16         | 64%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

#### Análisis cualitativo

Más de la mitad de los estudiantes de inicial y primero de básica, se mostraron atentos cuando estaban recibiendo clases porque la clase estaba muy dinámica y divertida, mientras que pocos alumnos prefirieron pararse, caminar, o molestar, ya que estos niños evidentemente necesitan de actividades mucho más estimulantes afirmando así lo que dice este autor; “Los problemas de concentración son la incapacidad para centrarnos y atender al estímulo que debemos atender. Puede que nos distraiga el ruido, nuestro móvil, o que nuestro pensamiento divague y dejemos de hacer nuestra tarea” (Cerdán, 2017).

## Observación 2

El niño participa en los juegos grupales

**Tabla 20** Comportamiento del niño en relación a la concentración.

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 22         | 88%        |
| No se observa | 3          | 12%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

En esta observación se pudo apreciar que casi el 100% de los estudiantes participa en los juegos o actividades grupales, debido a que estos son muy divertidos y llaman mucho la atención de los niños de preescolar, y sin necesidad de pedírsele ellos se integran por si solos a la actividad a realizarse, a excepción de 3 niños que aún se muestran un poco tímidos para participar en dichas actividades, porque tienen dificultad para integrarse a grupos, son de los que prefieren realizar las actividades individualmente.

### Observación 3

El niño se distrae con facilidad

**Tabla 21** *El comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 13         | 52%        |
| No se observa | 12         | 48%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

Aquí se pudo observar que más de la mitad de los niños observados si se distrae con facilidad por influencia de factores externos como; ruidos, o acciones más llamativas para ellos, entre otros, mientras que el resto de estos niños si logro atender gran parte de la clase sin distraerse, debido a que su concentración está más desarrollada o estimulada, relación esto con lo que dice este autor; “Los problemas de concentración son la incapacidad para centrarnos y atender al estímulo que debemos atender. Puede que nos distraiga el ruido, nuestro móvil, o que nuestro pensamiento divague y dejemos de hacer nuestra tarea” (Cerdán, 2017).

#### Observación 4

El niño pide que se le repitan las cosas varias veces

**Tabla 22** *El comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 20         | 80%        |
| No se observa | 5          | 20%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

#### Análisis cualitativo

En esta observación se puede apreciar que gran parte de los niños observados pedía a su profesor que le repita varias veces lo que tenían que hacer, esto se debía a que mientras el docente daba las instrucciones los niños no ponían atención, por estar conversando con algún compañero, tan solo 5 alumnos entendieron rápidamente lo que tenían que hacer, esto se debe a que ellos tienen más desarrollada su concentración y por ende su atención es mucho más sostenida, afirmando así lo que dice este enunciado; “Una vez que estos factores están equilibrados, se vuelve más fácil para la mente focalizar la atención en los estímulos seleccionados y bloquear los indeseados o los pensamientos irrelevantes” (Cerdán, 2017).

## Observación 5

El niño solo imita a sus compañeros

**Tabla 23** *El comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 17         | 68%        |
| No se observa | 8          | 32%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### **Análisis cualitativo**

Aquí se pudo observar que la mayoría de los niños de inicial y primero de básica, tienden a imitar a sus compañeros que son más activos y sociables, porque piensan que ese comportamiento es el adecuado y también porque a esa edad están apenas desarrollando su propia personalidad, mientras que el resto de los niños prefiere realizar sus propias acciones y juegos sin necesidad de imitar a ninguno de sus compañeros, estos niños tienden a ser mucho más independientes.

## Observación 6

El niño se muestra indiferente ante estímulos comunes

**Tabla 24** *El comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 21         | 84%        |
| No se observa | 4          | 16%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### Análisis cualitativo

En esta observación se pudo analizar que una gran parte de los niños observados si se muestran indiferentes ante estímulos comunes, es decir el mismo ambiente alfabetizador en el que conviven, las mismas herramientas educativas, o las mismas actividades motivacionales ya no les llama mucho la atención, tan solo 4 de los estudiantes se mantienen interesados en el material que la docente utiliza constantemente, ya que les interesa aprender más que otra cosa que se encuentre en su entorno in mediato.

## Observación 7

El niño finaliza las tareas que requieren concentración sostenida

**Tabla 25** *El comportamiento del niño en relación a la concentración.*

| Respuestas    | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Se observa    | 18         | 72%        |
| No se observa | 6          | 24%        |
| Total         | 25         | 100%       |

**Fuente:** Fichas de observación aplicadas a niños y niñas de inicial y primero de básica de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” de la parroquia de Natabuela, 2018.

### **Análisis cualitativo**

En esta observación se puede apreciar que la mayoría de los niños de inicial y primero de básica, si completa las actividades que realiza siempre y cuando la actividad no sea tan compleja de realizar y sea una actividad que a ellos les guste hacer, como; pintar, dibujar, plastilina, entre otros, mientras que el resto de estos estudiantes no termina estas tareas porque les parece aburridas, muy complejas o simplemente no las quieren hacer por rebeldía, eso depende de que tan desarrollada sea su atención y concentración.

## CAPÍTULO IV

### 4. PROPUESTA

#### 4.1. Título.

Guía de talleres de orientación para promover el uso adecuado de los juegos interactivos

#### 4.2 Justificación.

Con los resultados obtenidos después de la aplicación de los instrumentos de investigación en la institución, se detectó la poca información que tiene tanto el personal docente como los padres de familia acerca de la utilización los juegos interactivos, muchos de ellos no sabían que se los podía usar como una herramienta educativa, mientras que otros encuestados, en especial los padres de familia manifestaron que creen que todos estos son nocivos para los estudiantes sin importar sus edades, y que cuando más pequeños son, más se desarrolla dicho vicio.

Debido a esto se vio la necesidad de crear una guía metodológica que contenga información clara y objetiva, acerca de que son los juegos interactivos, sus ventajas, las precauciones que deben tomarse en cuenta, así como saber utilizarlos tanto en las aulas de los establecimientos, como en los mismos hogares de los estudiantes.

Además la guía muestra opciones de los juegos interactivos didácticos con sus respectivos nombres, más utilizados y recomendados, de los cuales se dará una explicación de cómo obtenerlos y también de cómo ejecutarlos, dando u orientando al lector de una manera correcta y entendible.

De esto es evidente que los principales beneficiados serán los alumnos de 3 a 6 años de la institución, ya que podrán aprender mientras se divierten, también los docentes que tendrán una nueva opción metodológica de enseñanza y por ende los padres de familia que podrán aportar en la educación de sus hijos permitiendo a los niños ejecutar dichos juegos desde sus hogares.

### **4.3 Objetivos**

#### ***4.3.1 General***

Diseñar una guía que contenga talleres creativos dirigido a los docentes de educación inicial para contribuir al desarrollo cognitivo del niño mediante la utilización de los juegos interactivos.

#### ***4.3.2 Específicos***

- Elaborar una serie de talleres que muestren la utilización adecuada de los juegos interactivos.
- Socializar la guía metodología con los docentes de la institución educativa, para que ellos puedan transmitirlos a sus alumnos y padres de familia.
- Aplicar los talleres del uso adecuado de los juegos interactivos con los niños y niñas de educación inicial de la institución.

## 4.4 Fundamentación

### 4.4.1 *Los juegos interactivos infantiles*

Son los mismos juegos tecnológicos, pero con la diferencia de que estos suelen ser más llamativos, creativos e ingeniosos, y sobre todo factibles y accesibles para los niños de preescolar, ahora varios de estos juegos son diseñados con el objetivo de que el párvulo aprenda algún contenido o como refuerzo de un conocimiento adquirido ya en la escuela, siempre buscando satisfacer las necesidades del jugador.

### 4.4.2 *Tipos de juegos interactivos infantiles*

Según la página web, Smile & Learn (2017) plantea la siguiente clasificación de juegos interactivos:

**Juegos de razonamiento:** Son los que incitan al niño a querer encontrar una solución al problema, ya sea de relación de objetos, pequeños cálculos matemáticos, puzzles, rompecabezas, entre otros. Muy buenos para ejercitar el cerebro del estudiante de preescolar.

**Juegos de estrategia:** Son los que el jugador busca de diferentes formas llegar a su objetivo u meta utilizando las opciones que el crea conveniente utilizarlas en el juego, haciendo así que el jugador sea estratégico.

**Juegos de aventura:** Aquí el juego permite al niño relacionarse más con su entorno, ya sea con la naturaleza o la ciudad, dejando que descubra por si solo una variedad de situaciones que pueden presentarse en su largo camino.

**Juegos de rol:** Como su nombre lo dice, aquí el jugador asume el papel del personaje que el escoja, por ejemplo quiere ser una jugador de futbol, un músico, un policía, un doctor, entre otros, aprendiendo así actividades diferentes que cada uno realiza.

#### ***4.4.4 Beneficios al usar estos juegos***

- Los niños se adaptaran rápido a dichos juegos debido a que nacieron en esta era tecnológica.
- Mantienen concentrado al niño por más del tiempo límite de concentración de un niño de edad preescolar.
- Desarrollan la capacidad viso-manual del niño.
- Sirven como refuerzo de contenidos ya aprendidos en los centros educativos.
- Estimulan al niño a aprender.
- La dificultad del juego se adapta a la necesidad y edad del niño.
- Desarrollan habilidades cognitivas en el niño.
- El pensamiento del niño se vuelve más abstracto.
- Aprendizaje de otros idiomas.
- El niño comienza a entender reglas y procesos que deben cumplirse antes de llegar al objetivo

#### ***4.4.5 Precauciones que se deben tomar en cuenta al usar estos juegos***

El uso excesivo de estos juegos puede causar en el niño:

- Adicción
- limita su capacidad de socializar.
- Altera su ciclo de descanso por el exceso de estímulos visuales.
- Se expone a altas radiaciones.
- Podría padecer ansiedad infantil.
- Sedentarismo

Por estas razones los juegos interactivos deben ser ejecutados bajo la supervisión de un adulto ya sea el docente o padre de familia, y con un tiempo límite establecido por el mismo, para que no se dé ninguno de los puntos anteriormente mencionados, concordando así con este enunciado; “Los juegos interactivos pueden usarse como complemento en el proceso de aprendizaje, y bajo supervisión, aumentando así las capacidades de los niños” (Learn, 2017).

#### ***4.4.6. ¿Cómo aplicar los juegos interactivos en el aula?***

Al hacer esta pregunta, naturalmente se está planteando un reto, en el cual los docentes son los protagonistas y encargados de que se cumplan con las expectativas de los estudiantes acerca de estos juegos, ahora si ya existe la predisposición del profesorado lo óptimo sería buscar una metodología adecuada para poder solventar las necesidades educativas y también las necesidades individuales de cada alumno.

Primero, debe existir una buena capacitación del docente en cuanto al uso de las tics y por ende tener un extenso conocimiento acerca de los juegos interactivos, saberlos utilizar correctamente, conocer sus beneficios para que los pueda explotar en el aula de clases con los estudiantes.

Segundo, el docente deberá buscar actividades lúdicas divertidas y llamativas, mismas que puedan transmitir el mensaje del uso adecuado de los juegos interactivos, de modo que el niño de preescolar lo comprenda y utilice estos juegos adecuadamente.

Tercero, cuando ya estén preparados tanto el docente como el alumno, podrán practicar los juegos interactivos educativos en el aula, haciendo uso de los laboratorios de computo de la institución, estableciendo tiempos y reglas para usarlos.

Por último, el docente podrá comunicar a los padres de familia que permitan utilizar a sus hijos aplicaciones de juegos educativos en sus casas como refuerzo de lo que aprendieron en clases, así mismo tomando las debidas precauciones antes de hacerlo.

| N°        | Nombre del taller  |
|-----------|--|
| Taller 1  | <b>Conozcamos a nuestra amiga la tecnología</b>                                |
| Taller 2  | <b>Dramatización “Aprendamos a utilizar la tecnología”</b>                     |
| Taller 3  | <b>Observemos que sorpresas nos tiene la tecnología</b>                        |
| Taller 4  | <b>Descubriendo nuevas formas de jugar</b>                                     |
| Taller 5  | <b>Aprendo mientras me divierto jugando</b>                                    |
| Taller 6  | <b>Dramatización “Aprendamos a usar correctamente los juegos interactivos”</b> |
| Taller 7  | <b>Aprovechemos los beneficios de los juegos interactivos</b>                  |
| Taller 8  | <b>Pilas con las precauciones</b>  |
| Taller 9  | <b>Manos a la obra</b>   |
| Taller 10 | <b>Informemos a nuestros Papitos</b>   |

4.5 desarrollo de la propuesta.

**GUÍA DE TALLERES DE ORIENTACIÓN PARA PROMOVER EL USO  
ADECUADO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EN NIÑOS DE 3 A 6  
AÑOS**



**AUTORA: Yolanda Sanipatin**

**IBARRA - ECUADOR**

**2018**

## INTRODUCCIÓN

La presente guía metodológica, está dirigida principalmente para los y las docentes de la institución educativa, quienes gracias a los talleres propuestos aquí, podrán seguir su proceso de formación y de manera específica en cuanto al conocimiento y uso adecuado de los juegos interactivos, y podrán utilizarlos como una herramienta educativa innovadora que logrará desarrollar la concentración en los niños y niñas de 3 a 6 años.

Ahora lo que se propone para llevar a cabo esta propuesta son; actividades lúdicas llamativas y fáciles de ejecutar en el aula de clases, en donde no solo intervenga la tecnología, sino también los materiales que se encuentren en su entorno inmediato, mismo que servirán para motivar y orientar al uso adecuado de la misma y por ende también el de los juegos interactivos.

Los talleres propuestos en la guía contienen actividades con su respectivo eje de desarrollo y aprendizaje, sus objetivos y destrezas según sus edades, mismos que fueron tomados del currículo de Educación inicial (2014).

Estas actividades serán ejecutadas una vez al mes por el lapso de todo el año escolar, cuando los niños ya estén preparados para utilizar estos juegos interactivos podrán acceder a los laboratorios de computo, en donde se les presentará juegos interactivos educativos que servirán para enseñar destrezas y habilidades propias de este nivel.

Finalmente está claro que en el proceso de aprendizaje de los estudiantes también están inmersos los padres de familia, por esta razón ellos también ayudarán a los niños desde sus hogares, haciendo que sus hijos utilicen las Aplicaciones de juegos educativos para celular, mismos que servirán como refuerzo de lo que aprendieron en clases, siempre estableciendo reglas de tiempo de utilización y supervisándolos constantemente.

## **INDICACIONES PARA EL USO DE LA GUIA:**

Esta guía está dirigida para los docentes de inicial y primero de básica que van a aplicar los talleres de orientación sobre el uso adecuado de los juegos interactivos para desarrollar la concentración de los niños y niñas.

- 1.- Leer detenidamente todo el contenido de la guía.
- 2.- Profundizar sobre el tema a través de la investigación.
- 3.- De manera creativa los docentes pueden realizar modificaciones o adaptaciones curriculares a las actividades propuestas.
- 4.- Aplicar los talleres una vez al mes, por el lapso de todo el año escolar.
- 5.- Se recomienda aplicar los talleres antes del recreo para aprovechar los procesos de concentración del niño.
- 6.- Se pueden utilizar los materiales propuestos en la guía, aumentarlos o disminuirlos al igual que variar ambientes donde los niños se sientan más a gusto y verificar que los espacios ofrezcan seguridad.
7. Al final de cada taller generar procesos de reflexión para que el niño tenga una experiencia significativa de aprendizaje.

# TALLERES DIRIGIDOS A NIÑOS DE 3 A

## 4 AÑOS

### Ejes de aprendizaje:

- Expresión y Comunicación

### Ámbitos:

- Comprensión y Expresión del Lenguaje
- Expresión artística

### Objetivo del subnivel:

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

## TALLER N° 1: CONOZCAMOS A NUESTRA AMIGA LA TECNOLOGÍA

|                                     |  |                |   |    |   |      |  |
|-------------------------------------|--|----------------|---|----|---|------|--|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>             |    | Compresión y expresión del lenguaje         |      |  |
| <b>EDAD:</b>                        | 3 a 4 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                            |    | <b>ESPACIO</b>                              | Aula |  |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Determinar que función cumplen objetos que se encuentran en su entorno inmediato.  |                |   |    |   |      |  |
| <b>DESTREZA</b>                     | Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.   |                |   |    |   |      |  |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |   |    |   |      |  |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se realizarán comentarios acerca del uso de la tecnología.</li> <li>Se hablará sobre sus beneficios.</li> <li>Recursos tecnológicos.</li> </ul>   |                |   |    |   |      |  |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Para qué sirve la tecnología?</li> <li>Que recursos requieren de tecnología para poderlos utilizar?</li> <li>Que recursos no requieren de tecnología para utilizarlos?</li> </ul>         |                |   |    |   |      |  |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar imágenes de recursos tecnológicos.</li> <li>Presentar imágenes de recursos no tecnológicos</li> </ul>   |                |   |    |   |      |  |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nombrar objetos tecnológicos que se encuentren en su entorno inmediato.</li> <li>Nombrar objetos no tecnológicos que observen a su alrededor.</li> </ul> |                |   |    |   |      |  |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pictogramas de recursos tecnológicos y no tecnológicos.</li> <li>Objetos tecnológicos y no tecnológicos que se encuentran en el entorno inmediato.</li> </ul>                             |                |   |    |   |      |  |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |   |    |   |      |  |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Discrimina y reconoce objetos tecnológicos y no tecnológicos que se encuentran a su alrededor.   |                |   |    |   |      |  |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |   |    |   |      |  |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |   |    |   |      |  |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Reconoce imágenes y objetos tecnológicos. |    | Reconoce imágenes y objetos no tecnológicos |      | Conoce que función cumple cada objeto señalado |
|                                     |  |                | SI  | NO | SI  | NO   | SI   |
|                                     | 1  |                |   |    |   |      |  |
|                                     | 2  |                |   |    |   |      |  |
|                                     | 3  |                |   |    |   |      |  |
|                                     | 4  |                |   |    |   |      |  |

## TALLER N° 2: OBSERVEMOS QUE SORPRESAS NOS TIENE LA TECNOLOGIA

|                                     |   |                |                                      |    |  |      |   |
|-------------------------------------|---|----------------|--------------------------------------|----|--|------|---|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación  |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>        |    | Compresión y expresión del lenguaje                      |      |   |
| <b>EDAD:</b>                        | 3 a 4 años  | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                       |    | <b>ESPACIO</b>   | Aula |   |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Conocer mediante imágenes, diferentes actividades educativas que se pueden realizar con ayuda de la tecnología.   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>DESTREZA</b>                     | Relatar cuentos, narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Hablar sobre actividades que se realiza diariamente con ayuda de la tecnología.</li> </ul>   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ustedes utilizarían la tecnología para fines educativos?</li> <li>Que actividades educativas creen que se puedan realizar con ayuda de la tecnología?</li> </ul>         |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar un video donde se realicen diferentes actividades con ayuda de la tecnología.</li> <li>Observar imágenes de logos de juegos interactivos educativos.</li> </ul> |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lluvia de ideas en donde individualmente se nombrará diferentes actividades que podemos realizar en nuestra casa con ayuda de la tecnología.</li> </ul>                  |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Computador.</li> <li>Proyector.</li> <li>Parlantes.</li> <li>Presentación de Power Point.</li> </ul>   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Reconoce distintas actividades que son realizadas con ayuda de la tecnología.   |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.  |                |                                      |    |  |      |   |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo   |                |                                      |    |  |      |   |
|                                     | N°  | NOMBRES        | Muestra emoción al observar el video |    | Manifiesta su interés por utilizar aparatos tecnológicos |      | Relata lo que vio en las imágenes usando su propio código |
|                                     |   |                | SI                                   | NO | SI   | NO   | SI  |
|                                     | 1   |                |                                      |    |  |      |   |
|                                     | 2   |                |                                      |    |  |      |   |
|                                     | 3   |                |                                      |    |  |      |   |
|                                     | 4   |                |                                      |    |  |      |   |

### TALLER N° 3: DRAMATIZACIÓN “APRENDAMOS A UTILIZAR LA TECNOLOGIA”

|                                     |  |                |                                    |    |   |      |   |    |
|-------------------------------------|--|----------------|------------------------------------|----|---|------|---|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>      |    | Expresión artística                           |      |   |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 3 a 4 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                     |    | <b>ESPACIO</b>                                | Aula |   |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Aprender mediante la observación a utilizar correctamente la tecnología.   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Expresar su gusto o disgusto al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.  |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizarán comentarios sobre las dramatizaciones.</li> <li>• Que se busca al realizar una dramatización.</li> </ul>  |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Les gusta las dramatizaciones?</li> <li>• ¿Han participado en alguna dramatización?</li> <li>• Les gustaría participar en alguna dramatización?</li> </ul>   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la dramatización, tomando el papel de un niño al que le compran una computadora, pero él no sabe cómo usarla, así que busca a alguien que le ayude y le enseñe a utilizarla, el niño primero pide ayuda a sus padres pero no pudieron ayudarlo, luego fue donde sus primos mayores quienes tampoco lo ayudaron, hasta que por ultimo va donde su maestra, quien si le presta su ayuda y le enseña cómo usar la computadora, y por ende le enseña cómo usar el internet.</li> </ul> |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra hará preguntas a los estudiantes tales como; ¿Les gusto la dramatización?, ¿De qué se trataba?, ¿Qué le compraron al niño?, ¿Qué hizo el niño?, ¿Quién le ayudo o quien no lo hizo?, pero sobre todo se les preguntará ¿Qué no se debe hacer con la tecnología?</li> </ul>   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces para los personajes.</li> <li>• Una laptop.</li> <li>• Parlantes.</li> <li>• Escenografía.</li> </ul>   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Comprende el mensaje del uso correcto de la tecnología que se transmite por medio de la dramatización.   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |                                    |    |   |      |   |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |                                    |    |   |      |   |    |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Presta atención a la dramatización |    | Muestra interés por responder a las preguntas |      | Comprendió el mensaje que transmitió la dramatización |    |
|                                     |  |                | SI                                 | NO | SI  | NO   | SI  | NO |
|                                     | 1  |                |                                    |    |   |      |   |    |
|                                     | 2  |                |                                    |    |   |      |   |    |

## **CONSEJOS ANTES DE EMPEZAR A UTILIZAR LOS JUEGOS INTERACTIVOS**

Antes de empezar a utilizar nuevos juegos, se debe procurar tomar en cuenta algunos consejos que se muestran a continuación:

- **Mantén activada la seguridad del juego**

El adulto debe supervisar que este activada la seguridad del juego que se descargue del internet, para evitar posibles infecciones o virus en el dispositivo electrónico.

- **Descarga solo juegos legales y de repositorios oficiales**

Es necesario que los docentes y padres de familia adquieran juegos de páginas recomendadas o las más utilizadas, y así no ser víctimas de una estafa.

- **Cuidado con la información que proporcionas en la página de juegos**

No toda la información que pide la página es necesario proporcionarla, el adulto podría utilizar otro nombre de usuario que sea solo para utilizar el juego.

- **Cierra tu sesión al terminar de jugar**

Cuando su hijo termine de jugar en dicha página, utilizando una red abierta o un equipo desconocido, ten en cuenta siempre cerrar la sesión para que tu cuenta no sea robada.

**Aplica estos consejos y deja que tu alumno o hijo juegue sin preocupaciones**

# TALLERES DIRIGIDOS A NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

## Ejes de aprendizaje:

- **Desarrollo personal y social**
- **Expresión y comunicación**

## Ámbitos:

- **Convivencia**
- **Comprensión y expresión del lenguaje**

## Objetivos del subnivel:

- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

## TALLER N° 4: DESCUBRIENDO NUEVAS FORMAS DE JUGAR

|                                     |  |                |  |    |   |      |   |    |
|-------------------------------------|--|----------------|--|----|---|------|---|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Desarrollo personal y social   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>          |    | Convivencia                                 |      |   |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 4 a 5 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                         |    | <b>ESPACIO</b>                              | Aula |   |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Motivar a los niños a utilizar todo tipo de juegos, tanto tradicionales como juegos interactivos, ya que estos ayudarán a su desarrollo integral.  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hablará sobre los juegos tradicionales.</li> <li>• También se hablará sobre los juegos interactivos.</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Les gusta los juegos tradicionales?</li> <li>• ¿Han practicado alguna vez los juegos interactivos?</li> <li>• Cuando y en donde los jugaron?</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salir al patio a ejecutar los juegos tradicionales conocidos tales como: la lobito, las escondidas, la rayuela, entre otros.</li> <li>• Luego la maestra explicará a sus alumnos porque hicieron estas actividades y comenzará a establecer semejanzas y diferencias de los juegos tradicionales e interactivos resaltando los beneficios de cada uno.</li> </ul> |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante una lluvia de ideas, cada niño dirá el juego que más les guste jugar y dirá si le gustaría o no jugar lo mismo, pero con ayuda de la tecnología.</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas grandes y pequeñas.</li> <li>• Sogas.</li> <li>• Varios objetos.</li> </ul>   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Se interesa por conocer y ejecutar diferentes tipos de juegos tanto tradicionales como interactivos.   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |  |    |   |      |   |    |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Disfruta el juego que están ejecutando |    | Se interesa por conocer otro tipo de juegos |      | Le interesa la idea de jugar en una computadora o celular |    |
|                                     |  |                | SI                                     | NO | SI  | NO   | SI  | NO |
|                                     | 1  |                |  |    |   |      |   |    |
|                                     | 2  |                |  |    |   |      |   |    |

## TALLER N° 5: APRENDO MIENTRAS ME DIVIERTO JUGANDO

|                                     |  |                |   |    |  |      |   |    |
|-------------------------------------|--|----------------|---|----|--|------|---|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>             |    | Comprensión y expresión del lenguaje                                     |      |   |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 4 a 5 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                            |    | <b>ESPACIO</b>   | Aula |   |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Despertar el interés de los niños y niñas de inicial y primero de básica a utilizar los juegos interactivos con fines educativos.  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los lee.   |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se hablará sobre los diferentes tipos de juegos interactivos más conocidos.</li> <li>También se hablará sobre los juegos interactivos educativos.</li> </ul>  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles de estos juegos interactivos mencionados han jugado ustedes?</li> <li>Les gustaría jugar un juego interactivo educativo?</li> </ul>   |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presentará un video que hable sobre los juegos interactivos con fines educativos.</li> <li>La maestra mostrará un ejemplo de juego interactivo y lo jugará en ese momento para que los estudiantes miren como se hace y así despertar su interés por usarlos también.</li> <li>También se mostrarán imágenes con logos de otros juegos educativos que se pueden jugar en una computadora o celular.</li> </ul> |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra comenzará a hacer preguntas a los niños, tales como: ¿les gusto el juego educativo que jugué?, ¿creen que se puede aprender con estos juegos?, ¿les gustaría aprender con este tipo de juegos?, entre otras preguntas.</li> </ul>  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Proyector</li> <li>Parlantes</li> <li>Juego interactivo(<a href="https://goo.gl/p7YqFY">https://goo.gl/p7YqFY</a>)</li> </ul>  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Se interesa por utilizar juegos interactivos con fines educativos.   |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |   |    |  |      |   |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |   |    |  |      |   |    |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Los niños muestran gusto por ver el video |    | Los niños muestran emoción al ver los logos de algunos juegos educativos |      | A los niños les gusta la idea de aprender mientras se divierten |    |
|                                     |  |                | SI  | NO | SI   | NO   | SI  | NO |
|                                     | 1  |                |   |    |  |      |   |    |
|                                     | 2  |                |   |    |  |      |   |    |

**TALLER N° 6: OBRA DE TITERES “APRENDAMOS A USAR CORRECTAMENTE LOS JUEGOS INTERACTIVOS”**

|                                     |   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
|-------------------------------------|---|----------------|-----------------------------------|----|--------------------------------------|------|---|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación  |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>     |    | Comprensión y expresión del lenguaje |      |   |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 4 a 5 años  | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos                    |    | <b>ESPACIO</b>                       | Aula |   |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Orientar a los niños y niñas hacia el uso adecuado de los juegos interactivos, dentro y fuera de las aulas de clases.   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Expresar su gusto o disgusto al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se realizarán comentarios sobre las obras de teatro.</li> <li>Que se busca al realizar una obra de teatro.</li> </ul>  |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Les gusta este tipo de dramatizaciones?</li> <li>¿Han participado en alguna dramatización?</li> <li>Les gustaría participar en alguna dramatización?</li> </ul>   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>En la obra de títeres, habrán muñecos para los diferentes personajes donde habrá una madre de familia la cual permite el uso excesivo del Smartphone ( celular inteligente) y computadora a su hijo, quien se divierte solo con juegos agresivos no educativos, su maestra al ver que su comportamiento era igual a los juegos que el niño ejecutaba y que los demás niños ya no querían ser sus amigos, hablará con la madre de familia y le explicará que existen otro tipo de juegos que no son agresivos y que incluso pueden ayudar a la educación de sus hijos, estos son los juegos interactivos educativos, desde ese momento la madre de familia, empezará a supervisar a su hijo y solo permitirle utilizar juegos educativos. Una vez finalizada la obra, la maestra dará un mensaje sobre cómo se deben utilizar los juegos interactivos.</li> </ul> |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra comenzará a hacer preguntas a sus alumnos como: ¿les gusto la obra?, de que se trataba la obra? Estaría haciendo bien el niño al utilizar juegos agresivos?, que juegos se debe jugar de ahora en adelante?, entre otras preguntas de ese tipo.</li> </ul>  |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Títeres, celular, escenografía.</li> </ul>   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Entiende el mensaje que transmite una obra artística.   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.  |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
|                                     | N°  | NOMBRES        | muestran emoción al mirar la obra |    | Entendieron de que se trata la obra  |      | Comprendieron el mensaje que transmitió la obra |    |
|                                     |   |                | SI                                | NO | SI                                   | NO   | SI  | NO |
|                                     | 1   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |
|                                     | 2   |                |                                   |    |                                      |      |   |    |

# TALLERES DIRIGIDOS A NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS

## Ejes de aprendizaje

- **Expresión y comunicación**
- **Desarrollo personal y social**

## Ámbitos de desarrollo y aprendizaje:

- **Comprensión y expresión oral y escrita**
- **Identidad y autonomía**
- **Convivencia**

## Objetivos de cada ámbito de aprendizaje:

- Disfrutar de la biblioteca del aula y explorar las TIC como apoyo en las vivencias de animación a la lectura y escritura.
- Desarrollar su autonomía mediante el reconocimiento de su identidad en el desempeño de las actividades cotidianas, individuales, y colectivas, para fomentar la seguridad, la confianza en sí mismo, el respeto, la integración y la sociabilización con sus compañeros.
- Respetar la diversidad de su entorno social y natural con el fin de convivir en armonía.

## TALLER N° 7: APROVECHEMOS LOS BENEFICIOS DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS

|                                     |  |                               |  |    |   |      |  |    |
|-------------------------------------|--|-------------------------------|--|----|---|------|--|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Expresión y comunicación   | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b> | Comprensión y expresión oral y escrita             |    |   |      |  |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 5 a 6 años   | <b>TIEMPO:</b>                | 20- 25 minutos                                     |    | <b>ESPACIO</b>                                    | Aula |  |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Mostrar los beneficios que se obtienen de los juegos interactivos para la concentración del niño de 5 a 6 años.  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hablará sobre experiencias que se ha tenido con los juegos interactivos.</li> <li>• También se hablará sobre que aprendieron con esos juegos.</li> </ul>   |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Creen que se puede aprender con estos juegos?</li> <li>• ¿Qué beneficios podríamos obtener con estos juegos?</li> <li>• ¿Todos podremos utilizarlos?</li> </ul>  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar diapositivas con pictogramas sobre los beneficios de utilizar estos juegos educativos (niños concentrados, niños felices jugando y aprendiendo, niños con ideas en su cabeza, entre otras.)</li> <li>• Con cada pictograma que se muestre la maestra ira explicando de que se trata la imagen e ira respondiendo a las inquietudes de los niños.</li> </ul> |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante un juego, la maestra hará dos grupos, uno de niñas y otro de niños, los cuales tendrán que competir buscando en una caja de imágenes, solo imágenes de los beneficios que se pueden obtener al utilizar dichos juegos. El grupo que tenga más imágenes en un minuto será el ganador.</li> </ul>  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Proyector</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Presentación de diapositivas.</li> </ul>   |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Comprende que beneficios se puede obtener al ejecutar los juegos interactivos educativos.  |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                               |  |    |   |      |  |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                               |  |    |   |      |  |    |
|                                     | N°   | NOMBRES                       | Identifica las imágenes que se le pide en el juego |    | Comprende que puede aprender mientras se divierte |      | Sienten curiosidad por saber más acerca de dichos juegos |    |
|                                     |  |                               | SI   | NO | SI  | NO   | SI   | NO |
|                                     | 1  |                               |  |    |   |      |  |    |
|                                     | 2  |                               |  |    |   |      |  |    |

## TALLER N° 8: PILAS CON LAS PRECAUCIONES

|                                     |  |                |  |    |   |      |   |    |
|-------------------------------------|--|----------------|--|----|---|------|---|----|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Desarrollo personal y social   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>                            |    | Identidad y autonomía                             |      |   |    |
| <b>EDAD:</b>                        | 5 a 6 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 25 minutos   |    | <b>ESPACIO</b>                                    | Aula |   |    |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Prevenir a los niños sobre las consecuencias que pueden existir en caso de no utilizar adecuadamente los juegos interactivos.  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>DESTREZA</b>                     | Practicar normas de seguridad de su centro escolar desde la autorregulación para cuidarse así mismo.   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizarán comentarios sobre cosas nocivas que han pasado cuando se utilizan excesivamente estos juegos.</li> <li>• Y también se hablará sobre los tipos de juegos interactivos que no se deberían utilizar.</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué puede pasar si usamos excesivamente los juegos interactivos?</li> <li>• ¿Por qué creen que se usa excesivamente estos juegos?</li> <li>• ¿Qué deberíamos hacer para evitar caer en adicción de estos juegos?</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentarán cartulinas con imágenes de diferentes estados de ánimo de un niño.</li> <li>• A cada cartulina presentada la maestra ira explicando a modo de cuento porque el niño se ve así en la imagen.</li> <li>• La maestra ira explicando siempre utilizando términos que entiendan los niños.</li> </ul> |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra les entregará a los niños hojas para recortar, en las cuales solo recortarán y pegarán imágenes de actividades que pueden suceder si se usa excesivamente los juegos interactivos incluso si son educativos.</li> </ul>  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pliegos de cartulinas.</li> <li>• Imágenes grandes de niños con diferentes estados de ánimo y realizando diferentes actividades.</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Goma y tijeras</li> </ul>   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Entiende situaciones que pueden suceder si no se usa correctamente estos juegos interactivos.  |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |  |    |   |      |   |    |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |  |    |   |      |   |    |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Comprende que no debe utilizar mucho tiempo estos juegos |    | Identifica los efectos nocivos que pueden suceder |      | Siente curiosidad por saber más acerca del tema |    |
|                                     |  |                | SI   | NO | SI  | NO   | SI  | NO |
|                                     | 1  |                |  |    |   |      |   |    |
|                                     | 2  |                |  |    |   |      |   |    |

## **FACTORES DE RIESGO QUE SE DEBEN TOMAR EN CUENTA AL USAR LOS JUEGOS INTERACTIVOS**

Según la **Academia Americana de Pediatría** y la **Sociedad Canadiense de Pediatría** el uso excesivo de estos juegos puede causar:

- Sedentarismo (eleva el riesgo de obesidad)
- Desarrolla emociones adictivas
- Mayor riesgo de depresión o ansiedad infantil
- Altera su ciclo de descanso por exceso de estímulos visuales

Recomiendan estos tiempos de uso diario:

- 0 – 2 años      0 horas
- 3 – 5 años      1 hora diaria
- 6 – 12 años    2 horas diarias

Señales de alarma:

- Uso compulsivo de los videojuegos (pasar muchas horas conectado)
- Cambios de ánimo brusco e inexplicable
- Baja en el rendimiento escolar
- Abandono de otras actividades de ocio
- Falta de interés en actividades sociales
- Alteraciones del sueño y estados ansiosos

- Exceso de ansiedad por estar conectado jugando

### ¿Qué podemos hacer para evitar las señales de alarma?

- 1. Control del tiempo.** La tecnología es muy útil y entretenida en su debido tiempo, se debe respetar los espacios de otras actividades como; jugar, estudiar, la familia, el deporte, los amigos, leer o escuchar música. No existen reglas generales pero expertos afirman que un tiempo no mayor a 60 minutos son más que suficientes para evitar cansancio visual, ansiedad y ocupación del tiempo en una sola actividad.
- 2. No es el único entretenimiento.** Los niños y niñas deben tener claro que los juegos interactivos serán una actividad que les permitirá aprender mientras se divierten y que también existen otras actividades que pueden realizar con o sin ayuda de algún dispositivo electrónico, para esto siempre debe acompañar y supervisar un adulto ya sea el docente o padre de familia.
- 3. Estar atentos a cualquier cambio.** el docente y padre de familia siempre tendrá que estar pendiente de las conductas del niño, para evitar una posible adicción a dichos juegos.
- 4. Menos tecnología, más amor y acompañamiento.** Sabemos que esta nueva propuesta sobre estos juegos es muy llamativa y útil para la educación de los niños si se les da un buen uso, pero esto nunca reemplazará el convivir con otras personas, dar o recibir abrazos, amor y más.

## TALLER N° 9: MANOS A LA OBRA

|                                     |  |                |   |    |                                       |      |   |
|-------------------------------------|--|----------------|---|----|---------------------------------------|------|---|
| <b>EJE DE APRENDIZAJE:</b>          | Desarrollo personal y social   |                | <b>ÁMBITO DE APRENDIZAJE:</b>                 |    | Convivencia                           |      |   |
| <b>EDAD:</b>                        | 5 a 6 años   | <b>TIEMPO:</b> | 20- 30 minutos                                |    | <b>ESPACIO</b>                        | Aula |   |
| <b>OBJETIVO:</b>                    | Guiar al niño a que participe, manipule y aprenda a ejecutar los juegos interactivos educativos.   |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>DESTREZA</b>                     | Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.  |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>ACTIVIDADES A DESARROLLARSE:</b> |  |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>EXPERIENCIA:</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se comentará sobre todo lo que ha hablado en los anteriores talleres acerca de los juegos interactivos educativos.</li> </ul>   |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>REFLEXIÓN</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Ahora ya sabremos cómo utilizar estos juegos?</li> <li>¿Estaremos listos para utilizar este tipo de juegos?</li> <li>¿Conocemos las reglas de cómo usar estos juegos?</li> </ul>   |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se establecerán reglas, tiempo y el orden en el que va a participar cada estudiante.</li> <li>La maestra será la primera en ejecutar dicho juego interactivo educativo, para que el niño observe como se hace y lo haga de igual manera.</li> <li>Mientras un niño este jugando, los demás observarán al proyector y lo alentarán a que gane supere los obstáculos que se le presenten y gane el juego, pero que sobre todo aprenda.</li> </ul> |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>APLICACIÓN</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Una vez que ya todos hayan participado y aprendido a utilizar dichos juegos, la maestra empezará a realizar preguntas como: ¿les gusto jugar en la computadora?, ¿que sintieron cuando estaban jugando?, ¿que aprendieron?, entre otras preguntas de la misma clase.</li> </ul>   |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>RECURSOS:</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Computadora</li> <li>Parlantes</li> <li>Proyector</li> <li>Juego interactivo ( <a href="https://goo.gl/fCmqXH">https://goo.gl/fCmqXH</a>)</li> </ul>  |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>EVALUACIÓN:</b>                  |  |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>INDICADOR DE EVALUACIÓN:</b>     | Entiende reglas de tiempo y uso que establece el adulto para utilizar correctamente los juegos interactivos educativos.  |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>TÉCNICA :</b>                    | Observación directa.   |                |   |    |                                       |      |   |
| <b>INSTRUMENTO:</b>                 | Lista de cotejo  |                |   |    |                                       |      |   |
|                                     | N°   | NOMBRES        | Participa activamente en el juego interactivo |    | Se divierte mientras está aprendiendo |      | Muestra interés por seguir utilizando estos juegos educativos |
|                                     |  |                | SI  | NO | SI                                    | NO   | SI  |
|                                     | 1  |                |   |    |                                       |      |   |
|                                     | 2  |                |   |    |                                       |      |   |

## TALLER N° 10: INFORMEMOS A NUESTROS PAPITOS



Tomada de: <https://goo.gl/f2whD8>

**Tiempo de duración:** 25 a 30 minutos

**Dirigido a:** Padres de familia

**Objetivo:** Informar a los padres de familia de inicial y primero de básica acerca de la utilización de los juegos interactivos educativos en las aulas.

**Recursos:**

- Computadora
- Proyector.
- Parlantes
- Video orientador de los juegos interactivos (<https://goo.gl/MMr1QB>)
- Hojas informativas.

### **Actividades:**

- La maestra dará la bienvenida a los padres de familia, luego dirá cuál es el motivo del taller, de que se trata, hablara un resumen sobre los juegos interactivos en la educación.
- Luego la maestra mostrará un video, que hablará sobre los beneficios de utilizar los juegos interactivos en la educación.
- Una vez que termine el video la maestra responderá a todas las inquietudes de los padres de familia acerca de lo que hablo el video.
- También la maestra tendrá que hablar sobre las precauciones que se deben tomar en cuenta antes de utilizar estos juegos interactivos, como; que el padre de familia establezca reglas y tiempo de uso, y que esto sea bajo la supervisión de ellos mismos, Para que no exista algún inconveniente que perjudique la educación del niño.
- Cada vez que se utilice los juegos interactivos en clases se notificara a los padres familia para que ellos complementen o refuercen ese conocimiento, dejando que sus hijos utilicen o jueguen lo mismo en sus hogares.
- Al final la maestra recomendara y facilitara a los padres de familia links de páginas de juegos interactivos (computadores) y nombres de Apps de estos juegos (teléfonos inteligentes), para que no se compliquen buscando otros juegos.

## Páginas web recomendadas (computadoras, Tablet)

- **Árbol ABC**



<https://goo.gl/fPwDXT>

Todos los juegos de Árbol ABC están basados en la teoría de múltiples inteligencias, y refuerzan los conceptos básicos de matemática, lenguaje, inglés, arte y lógica, además de proporcionar un ambiente en el que el niño o niña tiene que participar activamente tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata. Los padres pueden confiar en la calidad de los juegos ya que todos fueron desarrollados por un equipo de educadores calificados y cubren los contenidos exigidos por las escuelas.

- **Pipo club**



<https://goo.gl/jHHGfL>

En Pipo club encontrarás los juegos educativos infantiles de más éxito, creados para niños de todo el mundo. Los juegos están disponibles en versión Online, descargas, Apps o soporte físico. Su frase es “QUIÉN SE DIVIERTE APRENDIENDO, APRENDE EN SERIO”

- **Pocoyo**



<https://goo.gl/dGN173>

Son juegos divertidos y didácticos dirigidos a estimular la creatividad y dar rienda suelta a la imaginación de los niños de entre 0 y 4 años, aunque son tan entretenidos que tienen bastante aceptación entre niños de primaria y adolescentes. Hasta los mayores se lo pasarán en grande jugando a los juegos para niños con Pocoyo y el resto de personajes.

- **Juegos arcoíris**



<https://goo.gl/qByGHV>

En Juegos Arcoíris nos esforzamos cada día, desde su creación en el año 2007, en crear contenidos educativos para los más pequeños de la casa.

Juegos didácticos y educativos que ayuden de manera divertida a asentar y a aprender nuevos conocimientos. Dibujos para colorear que ayuden a aprender el abecedario y los nombres de los colores. Cuentos interactivos con mensajes y valores adaptados.

## Apps de juegos recomendadas (teléfonos inteligentes)

- **Aprender jugando – preescolar**



### Aprender Jugando - Preescolar

C&C - CarrionCastillo

 Todos

La aplicación de aprender jugando hace que el aprendizaje sea divertido y fácil de aprender. Los conceptos básicos de la educación son tratados en ella como; reconocer letras, los números, y los colores, para desarrollar sus habilidades para el aprendizaje del niño.

- **Preescolar – español**



### Preescolar – Español

Team Madlab

 Todos

La aplicación Preescolar cubre casi todas las categorías (11 categorías) para que los niños aprendan de una manera muy fácil. Cubre el programa completo para niños en jardín de infantes, preescolar, guardería. Además que cuenta con animaciones que llaman la atención del niño.

- **Amigo del cerebro del niño**



Este juego educativo es realmente desarrollado con el interés de cada niño y sirve como una manera exacta para acceder al uso de la tecnología de modo que haga jugar y explorar para que mejoren sus habilidades motoras y cognitivas mediante esta aplicación.

- **Juego educativo niños gratis**



Con esta aplicación los niños aprenderán y mejorarán sus habilidades mientras se divierten gracias a los 11 juegos completos que contiene, además practicarán idiomas ya que durante el juego se pueden utilizar tanto el español como el inglés.

## **4.5 Difusión**

La guía de talleres de orientación propuesta anteriormente se dio a conocer mediante una reunión con los docentes de inicial y primero de básica, en donde se pudo informar y orientar al docente en cuanto al uso y beneficios que se pueden obtener con el uso adecuado de los juegos interactivos en el aula de clases, también se evidenció el interés de los docentes por implementar esta nueva herramienta educativa en la institución.

## **4.6 Impactos**

Lo que se busca al realizar esta propuesta es generar un gran impacto en todos los factores que se relacionan directamente con los resultados de la presente investigación, tanto en el ámbito educativo, cultural, social y tecnológico.

### **4.6.1 Impacto educativo**

Se habla de impacto educativo porque al ser la propuesta una guía de talleres de orientación, involucra de lleno a los docentes de la institución, ya que la mismo aparte de ser un documento de apoyo al momento de impartir el taller, se convierte en una herramienta educativa innovadora que el maestro podrá utilizar fácilmente e incluso generará en él nuevas ideas que le permitan seguir desarrollando su propia pedagogía y didáctica, que son muy importante al momento de dar clases.

Esta investigación busca que haya o sobresalga mucho más el impacto educativo debido a que principalmente se busca desarrollar la concentración del niño en aula de clases haciendo un buen uso de los juegos interactivos, todo esto gracias a los talleres de orientación plasmados en esta guía.

#### **4.6.2 Impacto social**

Luego de que el niño aprenda a dar un buen uso a la tecnología y por ende a los juegos interactivos, este podrá relacionarse de mejor manera con sus cercanos, aparte que habrá desarrollado varias destrezas y habilidades que permitirán al estudiante seguirse formándose académicamente de la mejor manera y así en un futuro pueda aportar a la sociedad con sus conocimientos.

#### **4.6.3 Impacto cultural**

Debido a que la institución es intercultural, se vio la necesidad de agregar a la guía actividades lúdicas tales como: los juegos tradicionales, mismo que siempre estarán presentes en la niñez actual y lo que se busca con esto es que no se pierda a futuro la práctica de estos juegos tradicionales, por más que aparezcan juegos innovadores con el pasar del tiempo.

#### **4.6.4 Impacto tecnológico**

Como su nombre lo dice, cuando se habla de juegos interactivos se hace referencia directamente a la tecnología, misma que no solo ayuda a facilitar la vida del hombre sino que también ayudará a desarrollar la concentración del niño de preescolar cuando él practique los juegos interactivos, ya no solo se verá esto como un pasatiempo u algo nocivo para el estudiante, sino más bien este será una herramienta educativa digital, propia de la era tecnológica en la que nacieron los estudiantes a quienes van dirigidos los talleres propuestos anteriormente.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Mediante el análisis realizado acerca de los juegos interactivos en la concentración de los niños de esta institución, se detectó la escasa información existente acerca de los beneficios de las TIC, y por ende de los juegos interactivos en docentes y padres de familia, y que si se les brinda una adecuada orientación ellos podrán cambiar sus pensamientos negativos en positivos.
- Los juegos siempre han sido y serán una herramienta educativa para los docentes, ya sea como actividad lúdica, como motivación, o simplemente para liberar estrés, sin embargo con el pasar del tiempo aparecieron los juegos interactivos o tecnológicos, que de acuerdo a la información recabada son igual de importantes que los juegos tradicionales, de igual manera la concentración es eje central del aprendizaje y por ende este debe ser estimulado o desarrollado por el docente, según esta investigación los mismos juegos interactivos pueden ayudar, debido a que este tipo de juegos mantienen concentrado al jugador por un lapso de tiempo mayor al normal en un niño de preescolar.
- En la institución se aplican los juegos como una actividad lúdica que ayuda a la transmisión de conocimientos, pero en cuanto a lo que son los juegos interactivos tan solo los docentes más jóvenes los conocen, mientras que los demás piensan que solo son juegos simbólicos, esto se debe a la poca capacitación que reciben los maestros en cuanto al uso de las TIC, sumado a que el establecimiento no cuenta con equipamiento tecnológico necesario.

- Los padres de familia de inicial y primero de básica de la institución manifiestan que existe poca interacción de ellos con la tecnología, para ellos el juego es una actividad recreativa que sirve para divertirse y socializar, más no una estrategia de aprendizaje que pueden usar los docentes, muy pocos de ellos conocen sobre los juegos interactivos y sus beneficios, por esta razón escasamente permiten que sus hijos utilicen este tipo de juegos, debido a que según ellos influyen de manera negativa en su concentración cuando están en clases.
- En la observación del comportamiento de los niños en el aula de clases se pudo tomar en cuenta varios aspectos que intervienen en su concentración, no todos aprenden de la misma forma o al mismo ritmo, es por eso que pocos de los niños de inicial y primero de básica pueden concentrarse en todas las actividades que el docente realiza en el aula, los estímulos externos influyen mucho para que exista un gran interés por parte del niño, mientras más llamativa sea la actividad a realizarse mayor será su tiempo de concentración, es por eso que sería muy factible trabajar con los juegos interactivos en estos niños, debido a que ellos nacieron en esta era tecnológica y ellos naturalmente sabrán manejar estos juegos, con la ayuda de una buena orientación por parte de docente.
- La guía será una alternativa pedagógica para el docente que la utilice, que no solo sirva para impartir los talleres propuestos, sino que se constituye en un recurso para sus clases ya que propone actividades que son estimuladoras para generar aprendizajes significativos.

## 4.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes ampliar la información acerca de todos los beneficios que se obtienen con el uso de estos juegos novedosos, ya que este no solo tiene beneficios educativos, si no también ayuda a desarrollar otro tipo de destrezas y habilidades en la persona que lo ejecute, eso hará que el juego sea aún más popular de lo que es actualmente, sin importar el tipo de juego que se ejecute.
- Todas las personas han jugado en algún momento de la vida y hacerlo sabiendo que beneficia a través de la retroalimentación será de gran ayuda para el alumno, el docente tendrá que poner énfasis en desarrollar la concentración en el niño de preescolar, buscando una variedad de actividades innovadoras que estimulen, o hagan que el niño se interese por aprender, la motivación siempre será importante a la hora de impartir un conocimiento.
- Debido a que pocos docentes están informados acerca de los juegos interactivos y sus beneficios si se los usa para la Educación, se recomienda a los profesores investigar acerca de estos juegos, auto capacitarse para que ellos orienten a sus alumnos en cuanto al uso de estos, y buscar alternativas creativas e innovadoras para utilizar los juegos interactivos como estrategia de aprendizaje en el aula.
- Se recomienda a las autoridades de la institución aprovechar las reuniones con los padres de familia para informarles sobre la aplicación adecuada de los juegos interactivos y sus beneficios para la concentración en los niños, buscando un equilibrio en su utilización, ya que el uso de estos juegos sin una buena orientación puede afectar su proceso de formación estudiantil, establecer reglas en cuanto al tiempo, y tipos de juegos

que ellos ejecuten también ayudará a que se vuelva un buen hábito en el niño, mas no una adicción.

- Si se busca desarrollar la concentración en los niños de inicial y primero de básica, lo óptimo sería aplicar la mayoría del tiempo actividades lúdicas llamativas fuera de las comunes o más utilizadas actualmente por el docente , los juegos interactivos son una buena opción para desarrollar la concentración, ya que estos logran mantener la atención del niño por un lapso de tiempo mayor al que normalmente tiene un niño de 3 a 6 años de edad, debido a eso el utilizar estos juegos como herramienta educativa sería algo innovador y beneficioso para el establecimiento.
- Los docentes deberán leer y analizar muy bien el contenido de las actividades establecidas en la guía, ya que los mismos podrían hacer las modificaciones que ellos crean correspondientes a dichas actividades utilizando su creatividad al aplicarlas y tomando en cuenta el contexto en el que se encuentren y la atención oportuna de las necesidades educativas.

## GLOSARIO

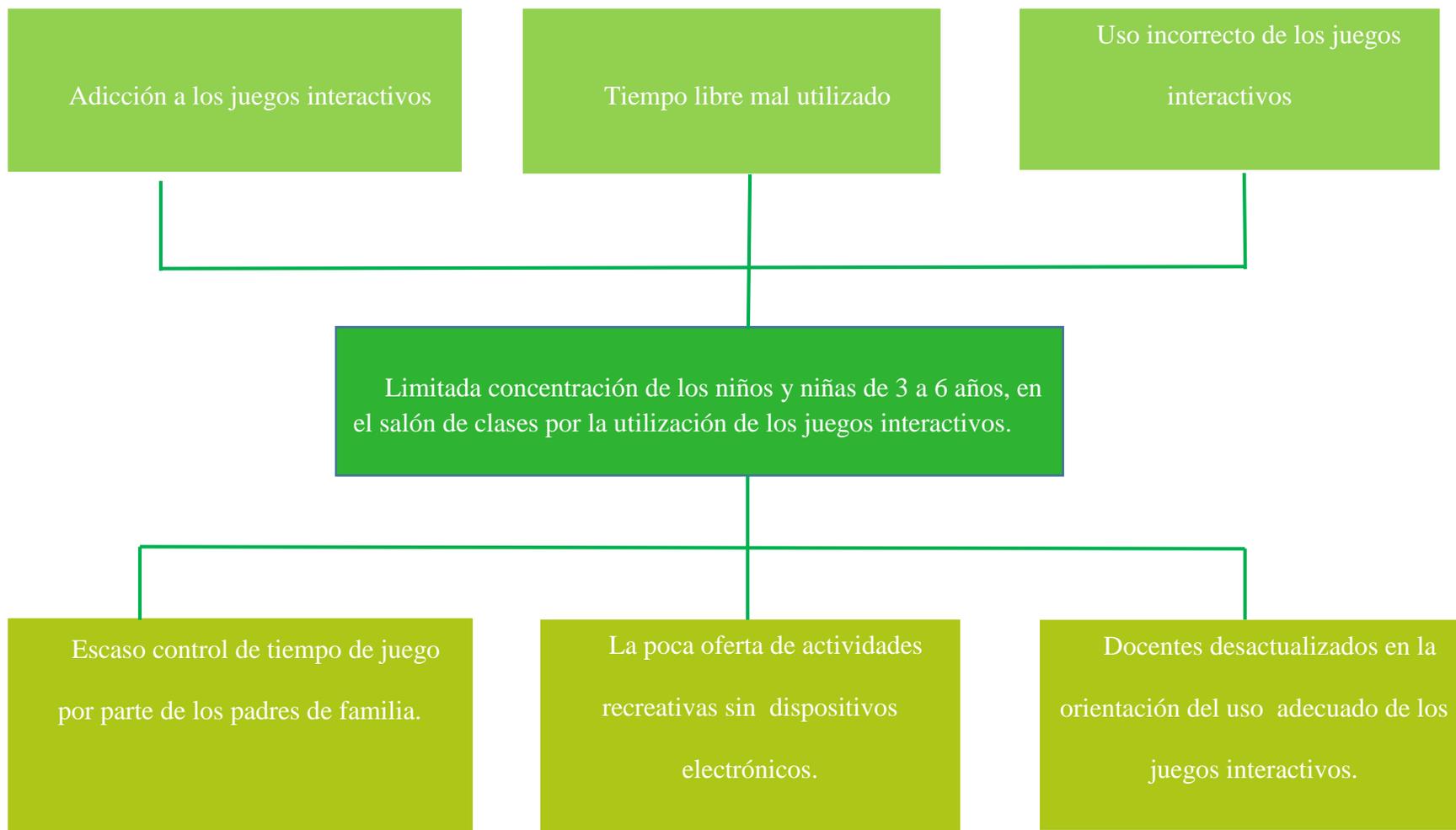
- **Pulimentación:** Es una operación que se efectúa frecuentemente, junto con el aligeramiento para mejorar la resistencia de algo.
- **Implícita:** Se entiende como algo que está incluido en una cosa, aunque no se exprese abiertamente.
- **Elite:** Cierta conjunto de elementos selectos que se considera el más preparado para ciertas tareas.
- **Párvulo:** Se aplica para los niños que están en edad preescolar.
- **Transversal:** Que atraviesa una cosa de un lado al otro.
- **Prevalecer:** Es tener superioridad o ventaja sobre alguna cosa.
- **Dispositivo:** Aparato o máquina que está preparado para producir una acción prevista.
- **Repositorio:** Almacén o lugar donde se guardan ciertas cosas.
- **Estafa:** Es un delito contra la propiedad o patrimonio.
- **Proyector:** Aparato electrónico que sirve para proyectar imágenes ópticas sobre una pantalla o superficie
- **Sedentarismo:** Modo de vida de personas que no hacen ejercicio
- **Ocio:** Tiempo libre o descanso de las ocupaciones habituales
- **Retroalimentación:** Método de control de sistemas, en el cual los resultados son reintroducidos nuevamente en el sistema.
- **Cognitivo:** Del conocimiento o relacionado con él.

## Bibliografía

- Artopoulos, A., Bringué Sala, X., & Sádaba Chalezquer, C. (2014). La generación interactiva en Argentina: niños y adolescentes ante las pantallas. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22.
- Abeles, H., Hoffer, C., & Klotman, R. (2017). Foundations of music education. *Revista Electrónica de LEEME*, 26.
- Almeida, R., Cajape, A. E., & Ruiz, T. A. (2015). *Atención dispersa en el proceso de inter-aprendizaje en niños de 5 a 6 años*(Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Cerdán, A. G. (5 de Septiembre de 2017). *CogniFit*. Obtenido de Salud, Cerebro & Neurociencia: <https://blog.cognifit.com/es/problemas-de-concentracion/>
- Cobo Romaní, J. C. (2011). el concepto de las tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER- Revista de Estudios Comunicación*, 14.
- Díaz, A. F., & Hernández, R. G. (2015). construtivismo y Aprendizaje significativo.
- García, M. B. (2017b). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 35.
- Guel Silva, G. (2015). propuesta de la aplicación educativa para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolares. *Doctoral dissertation*, 12-15.
- Gutiérrez Huérfano, J., Hernández Cerquera, C., & Orjuela Acosta, J. (2016). *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia*.

- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 31-39.
- Ibáñez Peinado, J. (2015). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Dikynson.
- Jover, G., & Rico, A. P. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Revista de Pedagogía*.
- Learn, S. a. (2017). *Smile & Learn Digital Creations, S.L.* Obtenido de <http://smileandlearn.com/es/>
- Lucio, R. (2017). Educacion y pedagogia, enseñanza y didactica: diferencias y relaciones. *Universidad de la Salle*, 35-46.
- Rodriguez Pulido, J., Aguiar Perera, V., & Almeida Aguiar, A. S. (2014). *La educacion del siglo XXI*. Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de publicaciones y Difusión Científica.
- Rojas, S. A. (2017). Aplicación web multimedia para el aprendizaje de la lectura de la lengua castellana en niños preescolares. *Puente*, 5(1).
- Salazar, M. C. (2017). Educacion preescolar: la definicion social de la primera niñez. *Revista Colombiana de la Educacion*, 13.
- Tapia Pazmiño, X. L., & Bombón García, A. M. (2016). *Juegos de concentración para la atención en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha de la ciudad de Quito durante el período lectivo 2014-2015 (Bachelor's thesis, Quito: UCE)*.
- vinculando, R. (2009). Historia y evolucion del juego . *Revista Vinculando*, 3.

## ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



## ANEXO 2: CERTIFICADO DE PERMISO PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

EDUCACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE GUARDIANA DE LA  
LENGUA Y DE LOS SABERES "CARLOS MONTUFAR"  
Los Óvalos – San Francisco de Natabuela  
ACUERDO Nro. MINEDUC-CZ1-00001-A

Los Óvalos, 6 de junio del 2018

Señorita  
Yolanda Sanipatín  
Presente.-

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo de estima.

Dando contestación a la solicitud presentada el 18 de enero del 2018, queda **AUTORIZADA** para realizar el trabajo de investigación titulado "Los Juegos Interactivos en la concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años, de la unidad educativa "Carlos Montufar" de la parroquia Natabuela cantón Antonio ante, durante el año lectivo 2017 – 2018"

Particular que pongo en su conocimiento.

Atentamente,

  
Lic. Patricio Males  
DIRECTOR ( E )



Teléfono: 062 535-417 – 0999693343

[10h00268carlosmontufar@gmail.com](mailto:10h00268carlosmontufar@gmail.com)

## ANEXO 3: CERTIFICADO DE HABER REALIZADO LA SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

EDUCACIÓN  
UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE GUARDIANA DE LA  
LENGUA Y DE LOS SABERES "CARLOS MONTUFAR"  
Los Óvalos – San Francisco de Natabuela  
ACUERDO Nro. MINEDUC-CZ1-00001-A

Los Óvalos, 6 de junio del 2018

A petición verbal de la interesada,

# CERTIFICO

Que la señorita **Blanca Yolanda Sanipatin Potosí**, portadora de la cedula de identidad 1004490494, realizó la socialización del trabajo de investigación titulado "Los juegos interactivos en la concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años, de la unidad educativa "Carlos Montufar" de la parroquia Natabuela cantón Antonio ante, durante el año lectivo 2017 – 2018".

Actividad que se realizó el día de hoy miércoles 6 de junio del presente año, con presencia del director y docentes de nuestra institución.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

  
Lic. Patricio Males  
DIRECTOR ( E )



Teléfono: 062 535-417 – 0999693343

[10h00268carlosmontufar@gmail.com](mailto:10h00268carlosmontufar@gmail.com)

#### ANEXO 4: MATRIZ DE RELACIÓN

| VARIABLES               | INDICADORES                            | PREGUNTAS  | TÉCNICAS        | FUENTES DE INFORMACIÓN   |
|-------------------------|--|--|-----------------|--------------------------|
| LOS JUEGOS INTERACTIVOS | <b>El juego</b>                        | 1. ¿Para Ud. Que es el juego?<br>a.- Un pasatiempo<br>b.- Una estrategia de aprendizaje<br>c.- actividad recreativa  | <b>Encuesta</b> | <b>Padres y docentes</b> |
|                         | <b>Importancia</b>                     | 2. Porque cree que es importante que el niño juegue?<br>a.- Socializar<br>b.- Aprender<br>c.- Diversión  |                 | <b>Padres y docentes</b> |
|                         | <b>Características y Clasificación</b> | 3. ¿Qué juegos observa que practica con mayor frecuencia el niño?<br><br>a.- Juegos tradicionales<br>b.- Juegos deportivos<br>c.- Juego libre<br>d.- Juegos interactivos |                 | Padres y docentes        |
|                         | <b>Juegos interactivos</b>             | 4. ¿Qué entiende por juegos interactivos?<br>a.- Juegos con dispositivos electrónicos<br>b.- Juegos al aire libre<br>c.- Juegos dinámicos                                |                 | Padres y docentes        |
|                         | <b>Tipos</b>                           | 5. ¿Qué tipos de juegos interactivos son los que Ud. conoce?<br>a.- Videojuegos<br>b.- App de juegos para celular<br>c.- Juegos en línea<br>d.- Todos<br>e.- ninguno     |                 | Padres y docentes        |
|                         | <b>Utilización</b>                     | 6.Cuál de estos juegos interactivos practica con mayor frecuencia su hijo?<br>a.- Videojuegos  |                 | Padres de familia        |

|  |   |   |  |                   |
|--|---|---|--|-------------------|
|  |   | b.- App de juegos para celular<br>c.- Juegos en línea<br>d.- ninguno  |  |                   |
|  | <b>Tiempo</b>   | 7. ¿Indique el tiempo que Ud. permite el uso del celular o computadora a su hijo?<br>a.- 0 horas<br>b.- 1 h<br>c.- 2 horas o más  |  | Padres de familia |
|  | <b>Los juegos interactivos como herramienta educativa</b> | 8. ¿Cómo considera Ud. los juegos interactivos?<br>a.- Buenos<br>b.- Nocivos<br>c.- Ambos   |  | Padres de familia |
|  |   | 9. Ud. Utilizaría los juegos interactivos como herramienta educativa?<br>a.- si<br>b.- no<br>c.- tal vez<br>d.- nunca   |  | Docentes          |
|  | <b>Los juegos interactivos en la educación preescolar</b> | 10. ¿Cómo orientaría al niño de preescolar en cuanto a la utilización de estos juegos interactivos?<br>a.- Talleres audiovisuales<br>b.- Talleres manuales<br>c.- ambos |  | Docentes          |

|  |   |   |                             |                      |
|--|---|---|-----------------------------|----------------------|
| <b>LA<br/>CONCENTRACIÓN</b>                    | <b>Definición</b>                                   | 11. Que es para Ud. concentrarse?<br>a.- Observar una sola cosa<br>b.- Enfocarse en algo<br>c.- Prestar atención<br>d.- Todas las anteriores  |                             | Padres y docentes    |
|  | <b>Importancia</b>                                  | 12. Cree que es importante que el niño se concentre cuando está en clases?<br>a.- Si<br>b.- No<br>c.- Tal vez   |                             | Padres y docentes    |
|  | <b>Factores que intervienen en la concentración</b> | 13. Que actividades realiza Ud. Para desarrollar la atención y concentración del niño en el aula de clases?<br>a.- actividades lúdicas<br>b.- actividades de relajación<br>c.- actividades motivacionales |                             | Docentes             |
|  | <b>Problemas de concentración</b>                   | 14. Cree que los juegos interactivos influyen en la concentración del niño?<br>a.- Si<br>b.- No<br>c.- Tal vez  |                             | Padres y docentes    |
| <b>JUEGOS INTERACTIVOS EN LA CONCENTRACIÓN</b> | <b>Practica de los juegos interactivos</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra inquieto</li> <li>• No participa en los juegos grupales</li> <li>• Es agresivo con sus compañeros</li> </ul>  | <b>Ficha de observación</b> | <b>Niños y Niñas</b> |
|  | <b>Como influyen estos en</b>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra distraído</li> <li>• Pide que se le repitan las cosas varias veces</li> </ul>   |                             |                      |

|  |                                      |  |  |  |
|--|--------------------------------------|--|--|--|
|  | <b>la concentración<br/>del niño</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Solo imita a sus compañeros</li><li>• Se muestra indiferente ante estímulos comunes.</li><li>• Cuando mira un teléfono inmediatamente quiere manipularlo</li></ul> |  |  |
|--|--------------------------------------|--|--|--|

## ANEXOS 5: INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

#### ENCUESTA

Dirigida a los padres de familia y docentes de Educación inicial y Primero de básica de la unidad educativa “Carlos Montufar”.

Estimado Padre o Madre de familia y docentes nos da mucho gusto saber que forma parte de nuestra querida institución, por esta razón queremos saber su opinión acerca de los juegos interactivos en la concentración de su hijo.

- Lea detenidamente la pregunta y Señale con una **X** su respuesta.

#### 1. ¿Para Ud. Que es el juego?

- a.- Un pasatiempo
- b.- Una estrategia de aprendizaje
- c.- actividad recreativa

#### 2. Porque es importante que el niño juegue?

- a.- Socializar
- b.- Aprender
- c.- Diversión

#### 3. ¿Qué entiende por juegos interactivos?

- a.- Juego sencillo donde existe interacción con dispositivos electrónicos (computadora, Tablet, teléfono celular).
- b.- Juegos de mesa organizados que se practica en una mesa o superficie similar y en el que se emplea algún objeto como un tablero, dados, fichas, cartas. Etc.
- c.- Es aquella actividad lúdica donde el niño representa, proyecta y fantasea a través de juguetes o conductas de juego.

#### 4. ¿Cuál de estos juegos interactivos observa que practica con mayor frecuencia su hijo en su hogar?

- a.- Videojuegos
- b.- App de juegos para celular
- c.- Juegos en línea

**5. ¿Señale el tiempo que Ud. permite que su hijo juegue en el celular o computadora?**

- a.- 30 minutos
- b.- 1 hora
- c.- 2 horas o más
- d.- No permite el uso de estos dispositivos

**6. ¿Qué es para Ud. La concentración?**

- a.- Estado de la persona que fija el pensamiento en algo sin distraerse
- b.- Es una actitud mental mediante la cual es posible concentrar la actividad psíquica sobre un objeto
- c.- Es el acto de recibir interpretar y comprender a través de la psiquis las señales sensoriales que provienen de los 5 sentidos orgánicos.

**7. ¿Cree que los juegos interactivos influyen de manera positiva en la concentración del niño?**

- a.- Si
- b.- No

Elaborada por:



**YOLANDA SANIPATIN**

Estudiante de licenciatura en educación Parvularia

Aprobada por:



**MSC. SAÚL VÁSQUEZ**  
Director de trabajo de grado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE COMPORTAMIENTO EN RELACIÓN A LA CONCENTRACIÓN

UBICACIÓN: Unidad Educativa "Torres Marítimas"  
 No. aula: 192 - sala 2000  
 No. Sección: 20000  
 MAESTRO/A: Yolanda Sanipatin

QUIMESTRE: Primero

FECHA: 02/06/2013

| ESTUDIANTES        | INDICADORES         |                                  |                          |                                      |  |                            |   |   |  |
|--------------------|---------------------|----------------------------------|--------------------------|--------------------------------------|--|----------------------------|---|---|--|
|                    | Se muestra inquieto | participa en los juegos grupales | se distrae con facilidad | Poca interés en realizar actividades | Puede que se le repitan las cosas varias veces | Solo mira a sus compañeros | Se muestra indiferente ante estímulos comunes | Finaliza las tareas que requieren concentración sostenida |  |
| Sebastián Montalvo | no                  | no                               | no                       | si                                   | si   | si                         | no  | si  |  |
| Damián Monte       | si                  | si                               | no                       | si                                   | no   | si                         | si  | si  |  |
| Angelina Montoya   | no                  | si                               | si                       | si                                   | si   | si                         | si  | si  |  |
| Yaeli Montoya      | no                  | no                               | no                       | si                                   | no   | si                         | si  | si  |  |
| Yulei Sánchez      | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| Estefany Sarmiento | si                  | si                               | si                       | no                                   | si   | si                         | si  | no  |  |
| Yana Esteban       | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| Winston Chávez     | si                  | si                               | si                       | no                                   | si   | no                         | si  | no  |  |
| Yamila Espinoza    | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| Yohana Torres      | no                  | si                               | no                       | si                                   | si   | si                         | si  | si  |  |
| Anthony Urbaya     | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| Roberto Potosí     | no                  | si                               | no                       | si                                   | si   | no                         | si  | si  |  |
| Wilson Potosí      | no                  | si                               | no                       | no                                   | no   | no                         | si  | no  |  |
| Yamila Potosí      | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| Miguel Cuervo      | no                  | si                               | no                       | si                                   | si   | no                         | si  | si  |  |
| Yaeli Sánchez      | no                  | si                               | no                       | si                                   | no   | no                         | si  | si  |  |
| María Andujar      | no                  | no                               | no                       | si                                   | si   | si                         | no  | si  |  |
| Yolanda Ayala      | si                  | si                               | no                       | si                                   | no   | si                         | no  | si  |  |
| Yolanda López      | si                  | si                               | no                       | si                                   | no   | si                         | si  | si  |  |
| Yolanda Flores     | si                  | no                               | si                       | no                                   | si   | si                         | si  | si  |  |
| Yolanda Urbaya     | si                  | si                               | si                       | no                                   | no   | si                         | si  | no  |  |
| Yolanda Urbaya     | no                  | si                               | si                       | no                                   | no   | si                         | si  | no  |  |
| Yolanda Urbaya     | no                  | si                               | si                       | si                                   | no   | si                         | si  | no  |  |
| Yolanda Urbaya     | no                  | si                               | si                       | no                                   | no   | si                         | si  | si  |  |
| Yolanda Urbaya     | no                  | si                               | si                       | si                                   | no   | si                         | si  | si  |  |
| Yolanda Urbaya     | no                  | no                               | no                       | si                                   | no   | si                         | no  | si  |  |

SE OBSERVA - NO SE OBSERVA

ELABORADO POR:

*Yolanda Sanipatin*

YOLANDA SANIPATIN

Estudiante de 8vo semestre de parvularia

APROBADO POR:

*Saúl Vasquez*

MSC. SAUL VASQUEZ

Tutor de trabajo de grado

## ANEXO 6: APROBACIÓN DEL ABSTRACT

### SUMMARY

This research work was based on the need to analyze the relation between interactive games and the attention span of children from 3 to 6 years old at the "Carlos Montufar" educational unit, taking as reference what has been observed in the current generation, which was identified as a problem to be researched with its own justification and objectives, starting from there was the need to create a theoretical framework that would collect information from, articles, books, or magazines as it was required to know everything related to interactive games, their classification, their use as an educational tool, and its influence in the children attention span, followed by a methodology that showed the methods, techniques, types and research instruments that helped to identify the sample out from the population, which were surveyed and observed. And thanks to an analysis of the obtained answers a quantitative-qualitative analysis was performed, which contributed to create the guide for workshops for the appropriate use of interactive games aimed to teachers, hence were obtained conclusions and recommendations, this to be able to confirm that; if the interactive games are put to good use they become a great benefit leverage for the students, because the main objective of this is to have a great impact in the educational, social, cultural and technological fields;

Keywords: interactive games, attention span, educational tool, technology, benefit.

Victor Rodriguez  
1715496129  
Recepcionista

