



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROYECTO EDUCATIVO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LOS
PROBLEMAS DE COMPORTAMIENTO EN
LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.
TALLER DE JUEGOS
TRADICIONALES

AUTORA: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

CONSULTORA: MSC. ELVIA OJEDA LANDIREZ

GUAYAQUIL, MAYO 2015

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANO

Lcdo. José Zambrano García. MSc
SUBDECANO

Dra Blanca Bérmeo Alvarez MSC
DIRECTORA

Lcda. Jacqueline Avilés MSc
SUBDIRECTORA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

MSc.
Silvia Moy Sang Castro
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad.-

De mi consideración:

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la señorita **RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA** con C.C: **0930401625** diseñó y ejecutó el proyecto educativo: los videojuegos y su influencia en los problemas de comportamiento en los niños de 5 a 6 años de edad. Taller de juegos tradicionales.

El mismo que ha cumplido con las directrices y las recomendaciones dadas, por la suscrita.

La participante satisfactoriamente ejecutó las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

Atentamente,

.....

Lcdo. ELVIA OJEDA LANDIREZ MSc.
CONSULTORA

DEDICATORIA

Este presente trabajo lo dedico en principalmente a Dios por la sabiduría que me brinda todos los días para continuar con mis estudios, lo dedico también a mis padres, hermanos y todos mis familiares por su apoyo incondicional en todo este tiempo y en los momentos difíciles que he atravesado.

A mis amigas de la universidad, trabajo por su apoyo incondicional y compañía en los momentos difíciles que hemos vivido durante todo este tiempo de estudio, por sus consejos y buenos deseos de superación tanto en el ámbito profesional como en mi vida personal.

MIRIAM GABRIELA

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por la sabiduría que me brinda diariamente para poder realizar mis actividades con responsabilidad, a toda mi familia por el apoyo brindado durante todo este tiempo de estudio, a mis todos mis amigos y amigas que con granito de arena de muy buenos deseos y apoyo en los momentos complicados.

Agradezco a Dios por las fuerzas y responsabilidad necesarias que me ha dado para culminar con éxito esta carrera universitaria que me impulsa a continuar en la labor de docente y seguirme preparando y actualizando en mis conocimientos.

MIRIAM GABRIELA

ÍNDICE GENERAL	PÁGINAS
CARÁTULA	I
PÁGINA DE DIRECTIVOS	II
INFORME DEL PROYECTO	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XIII
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Contexto de la investigación	2
Situación conflicto	2
Causas de la situación conflicto	4
Formulación del Problema	5
Tema de la Investigación	4
Interrogantes de la investigación	5
Objetivos	5
Justificación e importancia	6
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO	
Antecedentes	8
Base Teórica	8
Que son los videojuegos	8

Como clasificar a los videojuegos	10
Los medios de comunicación social	14
El juego como herramienta educativa	14
El niño protagonista del juego	18
El niño adicto al videojuego	16
Peligros de los videojuegos en la infancia	20
Los videojuegos en la infancia y la adolescencia	21
La familia y la alfabetización visual	25
Como se transmiten los valores	26
Un modelo ideal	27
Disciplina	28
Reglas y normas de la disciplina	29
El comportamiento infantil	31
Agresividad infantil	36
El papel de la familia en la agresividad	39
Base Psicológica	40
Base Pedagógica	42
Base Filosófica	43
Base sociológica	45
Base Legal	46
Identificación y operacionalización de las variables	50
CAPITULO III .- METODOLOGIA	
Diseño de la investigación	51
Tipo de investigación	51

Universo y muestra	52
Métodos y técnicas	53
Encuesta a docentes	54
Encuestas a representantes legales	64
Respuestas a las interrogantes de la investigación	74
ANALISIS DE LOS RESULTADOS	76
CAPITULO IV .- PROPUESTA	
Titulo	77
Justificación	77
Objetivos	78
Factibilidad de su aplicación	78
Descripción de la propuesta	78
Conclusiones	104
Recomendaciones	105
Bibliografía	106
Referencias bibliográficas	107
Anexos	108
	107
	109

ÍNDICE DE CUADROS	PÁGINAS
Cuadro N° 1	20
Efectos nocivos de los videojuegos	
Cuadro N° 2	50
Operacionalización de las variables	
Cuadro N° 3	52
Universo	
Cuadro N° 4	53
Muestra	
Cuadro N° 5	
Influencia de los videojuegos en el aprendizaje	54
Cuadro N° 6	
Importancia de las relaciones interpersonales en el aula	55
Cuadro N° 7	
Los aparatos tecnológicos enriquecen el aprendizaje	56
Cuadro N° 8	
Buena utilización del tiempo	57
Cuadro N° 9	
Supervisión al utilizar aparatos tecnológicos	58
Cuadro N° 10	
Utilización de los videojuegos	59
Cuadro N° 11	
Buena utilización de los videojuegos	60
Cuadro N° 12	
Preparación para afrontar los comportamientos de los niños	61
Cuadro N° 13	
Niños con demasiado tiempo en aparatos tecnológicos	62
Cuadro N° 14	
Orientación para docentes en seminario taller	63
Cuadro N° 15	
Importancia de las actividades recreativas	64
Cuadro N° 16	
Influencia de los aparatos tecnológicos en el comportamiento	65

Cuadro N° 17	
Obsequio de artefactos electrónicos	66
Cuadro N° 18	
Orientación en programas televisivos	67
Cuadro N° 19	
Utilizar aparatos electrónicos a temprana edad	68
Cuadro N° 20	
Influencia del internet en el comportamiento de los niños	69
Cuadro N° 21	
Influencia de los aparatos electrónicos en el desarrollo cognitivo	70
Cuadro N° 22	
Momentos recreativos entre padres e hijos	71
Cuadro N° 23	
Observar programas televisivos por varias horas	72
Cuadro N° 24	
Seminario taller para representantes legales	73

INDICE DE GRÀFICOS	PÀGINAS
Gráfico N° 1	24
Proceso de socialización	
Gráfico N° 2	
Influencia de los videojuegos en el aprendizaje	54
Gráfico N° 3	
Importancia de las relaciones interpersonales en el aula	55
Gráfico N° 4	
Los aparatos tecnológicos enriquecen el aprendizaje	56
Gráfico N° 5	
Buena utilización del tiempo	57
Gráfico N° 6	
Supervisión al utilizar aparatos tecnológicos	58
Gráfico N° 7	
Utilización de los videojuegos	59
Gráfico N° 8	
Buena utilización de los videojuegos	60
Gráfico N° 9	
Preparación para afrontar los comportamientos de los niños	61
Gráfico N° 10	
Niños con demasiado tiempo en aparatos tecnológicos	62
Gráfico N° 11	
Orientación para docentes en seminario taller	63
Gráfico N° 12	
Importancia de las actividades recreativas	64
Gráfico N° 13	
Influencia de los aparatos tecnológicos en el comportamiento	65
Gráfico N° 14	
Obsequio de artefactos electrónicos	66
Gráfico N° 15	
Orientación en programas televisivos	67
Gráfico N° 16	
Utilizar aparatos electrónicos a temprana edad	68

Gráfico N° 17	
Influencia del internet en el comportamiento de los niños	69
Gráfico N° 18	
Influencia de los aparatos electrónicos en el desarrollo cognitivo	70
Gráfico N° 19	
Momentos recreativos entre padres e hijos	71
Gráfico N° 20	
Observar programas televisivos por varias horas	72
Gráfico N° 21	
Seminario taller para representantes legales	73

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

**LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LOS PROBLEMAS DE
COMPORTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 – 6 AÑOS DE EDAD. TALLER
DE JUEGOS TRADICIONALES.**

Autora: Ramírez Ramírez Miriam Gabriela

Consultora Académica: Ojeda Landirez Elvia Margarita MSc.

RESUMEN

Los videojuegos y su influencia en los problemas de aprendizaje en los niños es un tema muy interesante porque está relacionado directamente con sus emociones, su desarrollo cognitivo y social, sus relaciones interpersonales en su lugar de estudio y en su familia, que muchas veces influyen de manera negativa en su desarrollo corporal y cognitivo, afectando su comportamiento. De ahí la importancia de orientar a los niños, mediante los talleres impartidos sobre los juegos tradicionales tratando de rescatar costumbres perdidas, en los que desarrolla su destrezas y capacidades al máximo, socializa con sus compañeros comparten y viven experiencias que ayudaran y concientizarán a los niños sobre la importancia de utilizar el tiempo de manera correcta, salir de la monotonía y dedicarlo a divertirse al aire libre y de manera saludable sin afectar su comportamiento y su salud, la modalidad del proyecto es factible por que se contó con el apoyo de la institución educativa, la directora, docentes, niños y representantes legales; por su ayuda desinteresada. Los contenidos científicos que se analizaron son la guía de la base teórica, que se apoyo además en los enfoques Filosófico, Psicológico, Pedagógico, Sociológico y Legal. A la muestra poblacional se aplicó la técnica de la encuesta (Personal Docente y Representantes Legales), lo cual permitió recopilar la información necesaria, sobre la percepción que tenían del problema. Se realizó la tabulación, representación en cuadro, gráficos y análisis de cada una de las preguntas y elaborar conclusiones y recomendaciones de la investigación y con la satisfacción de haber podido apoyar y guiar a los niños.

VIDEOJUEGOS

PROBLEMAS DE COMPORTAMIENTO

JUEGOS TRADICIONALES

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación se realiza por el estudio y observación realizados en esta institución educativa, en la que podemos observar conductas inadecuadas por los niños indagamos para conocer su origen y nos pudimos dar cuenta que ellos se dedican la mayor parte de su tiempo a utilizar aparatos electrónicos, su uso es diferente: televisión, celulares, tablet lo cual es muy preocupante porque a su muy corta edad adquieren hábitos inadecuados.

Esta investigación consta de cuatro capítulos el problema, su contexto, sus causa, ubicación del problema. Bases que fundamentan el estudio de filósofos, psicólogos que desde su punto de vista de estudio analizan el comportamiento de los niños en sus diferentes etapas de desarrollo, además la importancia de una estrecha relación de padres e hijos en su vida cotidiana; los cuales son un pilar fundamental en su vida y para su futuro.

También se realizo encuestas a los beneficiarios indirectos los representantes legales, docentes que nos brindaron su opinión sobre la problemática existente. Se realizo una propuesta en base a los juegos tradicionales para rescatar estas costumbres muy antiguas y muy valiosas que en nuestro tiempo ya se están perdiendo y que los infantes se diviertan de manera sana y con el entorno en el lo rodea.

Es muy importante que los representantes legales les brinden tiempo a sus hijos lo cual en nuestro tiempo se vuelve un poco complicado por el ritmo de vida que llevamos pero es de vital importancia porque muchas veces ellos se dedican a cosas sin importancia o lo que es peor niños y personas adultas que los mal orientan.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación científica se realiza frente a la problemática que existe a nivel mundial en torno a la masiva demanda de los niños al utilizar la mayoría de su tiempo en los videojuegos, que muchas veces su contenido es nocivo para sus buenas relaciones personales y comportamiento; al igual que ocurre con los niños a nivel nacional que la mayoría de su tiempo lo dedican a este pasatiempo.

Sucedec también con los niños del Centro de Educación Inicial "Juan León Mera" su comportamiento es inusual y muy cambiante de carácter, agresivos con sus compañeros, lo cual muchas veces se debe al ambiente en el que se están desarrollando diariamente que muchas veces influyen en lo que ellos realicen en su tiempos libres. Pero claro no todos los videojuegos nos brindan este tipo de problemas existen otros que brindan a los niños agilidad en su cerebro, y mejorar su rapidez mental, etc.

Por lo tanto como docentes estamos llamados a crear nuevas técnicas opciones o directamente videojuegos educativos que ayuden a mejorar las diferentes destrezas de los niños porque cada niño es un mundo y piensa y se desenvuelve de diferente manera.

1.2 SITUACIÓN CONFLICTO O PROBLEMÁTICA

Los niños pasan muchas horas frente a un teléfono celular, tablet o laptop los cuales los distrae mucho pero si no se encuentran con la debida vigilancia de los representantes legales o docentes se transforma en un problema, la ejecución del proyecto se efectúa en la ciudad de Guayaquil en el norte de la ciudad, en el Centro de Educación Inicial "Juan León Mera" que parte desde una pequeña observación de las

actitudes inadecuadas de los niños en la institución educativa, agresión a sus compañeros, juegos bruscos lo cual es preocupante porque los involucrados son niños de temprana edad lo afecta en su desempeño escolar y en la convivencia familiar y escolar.

Además se conto con el apoyo de las autoridades del plantel para realizar esta investigación los cuales también siente preocupación al observar cambios bruscos de los estudiantes en su jornada diaria de clases, al acercarnos a dialogar con los padres de familia ellos manifestaron que muchas veces se les dificulta mucho buscar alternativas de solución para sus hijos para ayudar a mejorar su comportamiento, manifiestan que los niños tienen conductas cambiantes agresivas.

Por lo cual nuestro objetivo será crear soluciones y alternativas para mejorar el comportamiento y relación de los infantes en su aula de clases y con su familia.

Las actividades recreativas con los juegos tradicionales que se van a realizar a los niños serán unas actividades para ayudar a mejorar varias de las conductas y comportamientos inadecuados de los niños y niñas que influyen en el comportamiento socio –afectivo del entorno familiar o escolar y que afectan su desempeño normal de sus actividades cotidianas.

La influencia de la tecnología en nuestro tiempo preocupa a los representantes legales de los estudiantes, docentes y comunidad en general porque influye en el comportamiento de los niños muchas veces de manera negativa, claro está que la tecnología es una herramienta importante de información, adquirir nuevos conocimientos pero muchas veces es utilizada de manera incorrecta.

Es cuando la tecnología no es un medio de apoyo en nuestra vida cotidiana por lo tanto es importante orientar a nuestros infantes en uso

correcto y adecuado de los nuevos cambios y evolución de la tecnología en nuestros tiempos.

1.3 CAUSAS DE LA SITUACIÓN CONFLICTO O PROBLEMÁTICA

- Niños con comportamientos agresivos y cambios de carácter constantes en el medio que los rodea a diario.
- Tecnología avanzada que está al alcance de los infantes que es mal utilizada por desconocer su correcto uso.
- Representantes legales que encargan a sus hijos con familiares que les permiten utilizar demasiado tiempo juegos electrónicos.
- Desempeño académico bajo y constantes problemas de conducta en su aula de clases y en la institución educativa
- Comportamiento cambiante y con rebeldías que adquieren los niños por la influencia de los medios de comunicación y sus programas los cuales muchas veces no brinda programas educativos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los videojuegos en los problemas de comportamiento de los niños de 5 a 6 años de edad?

1.5 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Los videojuegos y su influencia en los problemas de comportamiento en los niños e 5 a 6 años de edad. Taller de juegos tradicionales.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

1. ¿Influyen los videojuegos en los problemas de comportamiento de los niños de 5 a 6 años de edad?
2. ¿Es importante el comportamiento de los niños y niñas en el aula de clases?
3. ¿Están preparados los padres de familia para atender los comportamientos inadecuados de los niños?

4. ¿Es importante el acompañamiento de los representantes legales en el desarrollo físico y psicológico del infante?
5. ¿La tecnología nos ayuda a actualizar nuestros conocimientos a nivel educativo?
6. Es importante que los niños utilicen su tiempo libre en actividades libres de recreación.
7. ¿El internet es importante para mejorar nuestro conocimiento sobre nuevas investigaciones y teorías?
8. ¿Los niños deben tener supervisión de un adulto cuando utilizan aparatos tecnológicos?
9. ¿El ambiente en donde viven los niños influyen en su comportamiento?
10. ¿Los docentes deben orientar a los infantes en el comportamiento que adquieren diariamente?

OBJETIVOS

General:

Analizar la influencia que producen los videojuegos en los problemas de comportamiento de los niños 5 a 6 años de edad mediante el análisis el minucioso del problema para orientarlos por medio de actividades recreativas en las que puedan utilizar su tiempo libre.

Específicos:

- Indagar los problemas de comportamiento que adquieren los niños al utilizar los videojuegos de manera incorrecta y la importancia que tiene la utilización de su tiempo libre mediante actividades que fortalezcan su desarrollo social y emocional.
- Planificar actividades que beneficien a los niños para que pueden utilizar su tiempo libre de manera organizada y correcta; sin

descuidar la responsabilidad que tienen en su lugar de estudio y en su hogar como hijos.

- Diseñar y ejecutar actividades para niños que fortalezcan su enseñanza mediante juegos tradicionales.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación realizada es conveniente para después de haber observado el problema en el C.E.I. Juan León Mera los niños y su comportamiento, poder ayudarlos de manera directa analizando la situación, indagando su origen y nos pudimos dar cuenta que necesitan un momento de su tiempo para distraer su mente de manera diferente y divertida y que mejor utilizando las energías que ellos poseen en actividades que beneficien su desarrollo físico, estimulando su motricidad y desarrollando habilidades físicas y motrices que beneficien su desenvolvimiento a nivel escolar.

Por medio de esta investigación queremos orientar a los niños en actividades recreativas buscando simplemente rescatar las costumbres que poco a poco se están perdiendo por, por la llegada de la tecnología a nuestra vida la cual nos brinda mucha ayuda para informarnos sobre cosas que desconocemos, pero también afecta a nuestros infantes porque ellos buscan innovar todo lo que se encuentra a su alrededor, quien es muy importante pero muchas veces las cosas que ellos quieren conocer nos les brinda la ayuda necesaria.

Los resultados de esta investigación benefician a los niños por la ayuda que queremos brindar mediante actividades recreativas como: rescatar nuestros juegos tradicionales que son muy significativos para nuestra vida y para nuestros ancestros, debemos siempre valorar nuestras raíces e inculcar a los niños su valoración y respeto, la tecnología es una valiosa herramienta que nos ayuda a instruirnos en

cosas que desconocemos, debemos utilizarla de manera correcta en inculcar a los niños su uso correcto y sobre en el tiempo moderado y que no afecte su vida escolar por los distractores que nos brindan diariamente.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Después de haber analizado trabajos de investigación de diferentes autores se ha analizado y observado la opinión de ellos sobre los videojuegos los cuales son importantes para desarrollar su inteligencia de acuerdo al nivel de dificultad, utilidad que nosotros le demos y el tipo de videojuego; ayudan a desarrollar la memoria, mayor concentración en los obstáculos que tengan.

También debemos tomar en cuenta que existen diferentes tipos de videojuegos que pueden influir de manera positiva y negativa en la educación de los niños, como docentes y representantes legales debemos estar dispuestos a orientar en las actividades que realizan los niños y vigilar las actividades que ellos realizaren porque se exponen a diferentes factores ya sea negativos y positivos.

2.2 BASES TEÓRICAS

¿Que son los video juegos?

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se utilizan a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles.

(PARREÑO, 2010, pág. 108)“Un medio interactivo como los videojuegos ha permitido hasta el momento un tipo de desplazamiento único con respecto a otros medios como el cine o la televisión: el emplazamiento de objetos con los que el videojugador pueda interactuar”.¹

1

Son dispositivos de entretenimiento para las seres humanos pero con mayor influencia en los niños los cuales por los novedosos colores, tramas y caricaturas les llama la atención y buscan distraerse por medios de estos dispositivos.

A lo largo de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han sido incorporados las características y capacidades de las nuevas tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad. Todo ello, explorando las posibilidades de este nuevo medio para ofrecer experiencias lúdicas de gran valor a sus jugadores y jugadoras.

(LACASA, 2011, pág. 27)“Los videojuegos poseen un argumento asociado a un personaje virtual, que no siempre tienen forma humana, hoy se utilizan incluso técnicas cinematográficas para generarlos. En las pantallas aparecen también distintos objetos que responden a las instrucciones del jugador y que se transmiten a través de mandos de la consola o del teclado del ordenador”.²

Para introducirse en el mundo de los videojuegos es importante establecer una diferencia entre el soporte con el que se juega, el contenido o videojuego. Los soportes son las máquinas que nos permiten ejecutar y disfrutar de los videojuegos.

Pueden ser máquinas diseñadas principalmente para jugar con videojuegos como por ejemplo las consolas domésticas o portátiles. Su diseño responde a criterios de funcionalidad lúdica, e incorporan los llamados mandos, pads o joysticks que son los objetos con los que los jugadores pueden interactuar con el videojuego a través de diversos

2

movimientos de palancas, ruedas, la presión de algunas de sus partes o incluso el propio movimiento del mando.

Pero también podemos jugar con videojuegos en ordenadores o teléfonos móviles, que a pesar de no haber sido diseñados con tal finalidad, permiten el juego a través de elementos propios como la pantalla, el teclado y el ratón.

¿Cómo clasificar a los videojuegos?

Al igual que el cine, la literatura o el teatro, habitualmente en los videojuegos se utiliza el concepto de género como clasificación. El género hace referencia al estilo narrativo de la obra identificada por el ritmo, el estilo de la obra identificado por el ritmo, el estilo o tono y, fundamentalmente, las emociones que buscan en el jugador o jugadora, así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia.

Paralelamente también se añaden géneros identificados por la temática, la ambientación o el formato como por ejemplo los videojuegos deportivos o videojuegos de plataformas.

Pero los videojuegos, a diferencia de otros medios, invitan a que sean los propios jugadores los que construyan la historia o guión del juego mediante su acción (también se denomina Storytelling Game Playing), de modo que existen géneros exclusivos llamados Shooters (de disparo) o los MMORPGs (juegos de rol multijugador masivo online).

En general, podemos establecer una primera clasificación de géneros por seis grupos dentro de los cuales existen otras clasificaciones a modo de subgéneros.

Videos de acción

Juegos donde el jugador debe poner a prueba sus habilidades psicomotrices como la rapidez, la percepción visual o la precisión en el control de los mandos de la consola u ordenador así como en atender los mensajes o estímulos que aparecen en la pantalla.

Son juegos donde la práctica y la mejora progresiva de los propios resultados son claves para mantener el interés de los jugadores. Fomentan la autoestima y la competitividad con otros o con uno mismo, dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros como:

- ✚ Shooters o juegos de disparo

- ✚ Lucha

- ✚ Plataformas

- ✚ Arcade

Videojuegos de aventura

Como si se trata de un libro o una película, la principal característica de estos juegos es que presentan una historia en la que los jugadores deben identificarse con sus protagonistas y resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir el final de la trama.

Son juegos que invitan a investigar y a explorar los escenarios y objetos del juego, con personajes interesantes y atractivos.

Mantienen el interés gracias al equilibrio entre una buena historia y la capacidad para que sea el jugador quien viva a través de sus acciones, fomentan la comprensión, la observación y la memoria.

De lo expuesto por Adriana es importante tener buena conexión con el aparato con el que estamos jugando y que sienta lo que está realizando es decir que viva las acciones como si estuvieran pasando en ese momento. Los juegos de aventura logran que el jugador mantengan la capacidad de interactuar con los videojuegos que mantengan total dominio y concentración de la actividad que está realizando sin distraerse fácilmente

Dentro de éste género podemos encontrar varios subgéneros como:

- ❖ Aventuras conversacionales

- ❖ Aventuras graficas

- ❖ Juego de rol

Videojuegos deportivos

Juegos donde se trasladan al universo virtual diversos deportes con la posibilidad de jugarlos en distintas modalidades pero siguiendo las mismas reglas del juego tradicional. Son videojuegos que reproducen con gran realismo y actualidad los equipos y estrellas favoritas del momento, circuitos, campeonatos. Existen distintas modalidades de juego, en algunas los jugadores deben competir contra la máquina u otros jugadores, y en otras, los jugadores adquieren el rol de manager. Las primeras fomentan las mismas habilidades que los juegos de acción, y las segundas, habilidades de ámbito cognitivo como el análisis y la gestión de la información.

Videojuegos de estrategia

Se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir el objetivo final. Son juegos que disponen de interfaces muy completas que permitan obtener informaciones muy detalladas de todos los elementos del juego así como la evolución de diversas variables.

Muchos de ellos permiten jugar en el modo on-line, participando en universos compartidos con otros jugadores. Fomentan la concentración, la reflexión y el razonamiento estratégico, dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

- Según la temática
- Según la mecánica

Videojuegos de simulación

Juegos que producen y permiten recrear de forma muy realista, el funcionamiento de alguna actividad, un sistema o una nave. El jugador adquiere un rol “todopoderoso” sin identificarse con ningún personaje en particular y sin un objeto final concreto. El juego permite construir

espacios, elementos, y gestionarlos e intervenir en su evolución de forma casi infinita.

Gracias a la visualización de la repercusión de las acciones en la pantalla, el jugador extra sus propias conclusiones como una forma activa de aprendizaje. Algunos de estos videojuegos tienen su origen en recursos de entrenamiento profesional. Fomentan la creatividad, la imaginación y el razonamiento lógico. Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

- Simuladores de naves
- Simuladores de sistemas
- Simuladores sociales

Videojuegos sociales

Aunque la mayor parte de los distintos géneros de videojuegos permiten jugar con o contra otros, en los últimos años ha aparecido un nuevo formato de juego específicamente diseñado para ser jugado en grupo como actividad familiar o para jugar entre un grupo de amigos.

Muchos de estos juegos incorporan a la consola nuevos periféricos como cámaras de video, micrófonos, raquetas.

Fomentan las relaciones sociales, el juego compartido entre generaciones y la expresión de sentimientos y emociones.

De lo comentado por Adriana los videojuegos buscan que el jugador se sienta cómodo a gusto con lo que realice y sobre todo que se divierta y desgaste sus energías por medio de estos distractores

Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

- Juegos concurso
- Juegos musicales
- Juegos deportivos
- Juegos de movimiento corporal

Los medios de comunicación social

Los medios de comunicación son la televisión, la radio, la prensa escrita, el cine y las nuevas tecnologías. Son recursos transmisores de información cuyas funciones son informar y entretener. Su principal característica es que tienen gran capacidad de influencia cultural, ideológica y educativa, de ahí que sean considerados agentes de socialización, a pesar de no cumplir con el requisito de ser persona, grupo social o institución. En este epígrafe nos referimos el más influyente en los niños de edades comprendidas de 0 a 6 años: la televisión.

(LAURA OCAÑA VILLUENDAS, 2011) "La televisión forma parte de la vida de nuestros niños desde edades muy tempranas y están expuestos a ella de forma muy habitual. Puede transmitir estilos de vida, valores sociales, modas, costumbres, actitudes y opiniones, también está comprobado que ejercen influencia en conductas, gustos, preferencias, actividades, hábitos, etc."³

Según lo expresado por Laura la televisión es un compañero diario de los infantes muy tempranas edades y es transmisor de varios estilos de vida, que los niños imitan con facilidad.

Sus efectos pueden ser potencialmente positivos o negativos, por eso es importante conocer su influencia y poder aprovechar su potencial pedagógico minimizando efectos negativos en el desarrollo social de los niños.

El videojuego como herramienta educativa

Los videojuegos no necesariamente tienen que ser vistos como herramientas antisociales. En lugar de culpar a los videojuegos, la culpa debe ser aceptada por los padres que son incapaces de proporcionar el tiempo suficiente calidad para sus hijos.

La exposición excesiva a algo es mala, y los videojuegos no son una excepción. Sin embargo, un estilo de vida disciplinada y un enfoque

equilibrado para jugar juegos de video sólo puede dar lugar a todos los beneficios de las positivas para el bienestar mental y psicológico del niño.

“Los videojuegos pueden ser una poderosa herramienta educativa, ya que poseen características especiales muy diferentes a la propia televisión” (ALONSO, 2014)⁴ De lo expresado por Alonso los videojuegos son también una poderosa herramienta educativa que dependiendo de la temática los niños pueden desarrollar numerosas destrezas.

El niño, protagonista del juego

En primer lugar el niño no es solo un mero espectador, si no que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Esto hace que el niño o adolescente esté interactuando constantemente con el videojuego, con capacidad de modificación en función de la toma de decisiones. Este hecho por sí solo mejora las funciones ejecutivas que le llevan a la toma de decisión y ejecución de la respuesta motora acertada, que al final es lo que le da el premio o recompensa.

Atención absoluta, estímulos a tope

En segundo lugar, consigue la atención absoluta del jugador dado que tienen que dar respuestas correctas para seguir jugando o consiguiendo premios. Este refuerzo hace que cada vez pongan más atención a los estímulos y mejore consecuentemente la respuesta. Este proceso tan repetitivo hace que los niños o adolescente que utilizan los videojuegos tenga cada vez mayor capacidad en el tiempo de reacción, seleccionen mejor los estímulos y ejecuten mejor las repuestas, la traducción es una mayor capacidad y rapidez en los procesos perceptivo-motores.

El ocio electrónico puede ser una buena herramienta educativa

4

- El ocio electrónico motiva y refuerza, en tercer lugar tiene un refuerzo positivo a la acción ejecutada en forma inmediata dado que la toma de decisión y la ejecución de la misma tiene que ser inmediata. Este refuerzo asociativo tan cercano en el tiempo favorece enormemente los procesos de aprendizaje y mejora de las repuestas. Por otro lado es un gran reforzador emocional y motivacional por lo que tanto el tiempo dedicado a los videojuegos como la respuesta a los mismos se ven reforzados de forma extraordinaria.

Ensayo-error: aprendizaje seguro

Debido a lo anterior, la capacidad de aprendizaje y eliminación de errores es muy rápida en el mundo del ocio electrónico, consiguiendo una mejora importante en la adquisición de nuevas conductas para mejorar la toma de decisión y la respuesta inmediata. Todo ello en última instancia está reforzando los procesos perceptivo-motrices.

Cómo ayudan los videojuegos al desarrollo motriz y cerebral

No hay que desdeñar los aspectos positivos de los videojuegos, aunque para aprovecharlos bien haya que supervisar estrechamente de qué forma, cuánto tiempo y qué clase de ocio electrónico consumen nuestros niños y adolescentes. Hacemos un repaso de las virtudes de los videojuegos en el desarrollo cerebral de los más jóvenes:

Mejor coordinación mano-ojo

Los beneficios específicos son de una amplia variedad como, por ejemplo, una mejor coordinación ojo-mano. De acuerdo con uno de esos estudios, las personas que jugaron videojuegos de acción tomaron decisiones 25 por ciento más rápido que otros sin sacrificar la precisión. De hecho, otros científicos han hallado que los jugadores más hábiles pueden tomar decisiones y actuar de acuerdo a ellas hasta seis veces en un segundo, o cuatro veces más rápido que la mayoría de la gente.

Pensamiento más rápido, memoria más aguda

Otros estudios demuestran que los videojuegos pueden mejorar las habilidades como la capacidad de resolución de problemas, razonamiento inductivo, el reconocimiento de patrones, la precisión de las estimaciones, la eficiencia de la gestión de recursos, el pensamiento rápido o una memoria más aguda.

Favorecen el aprendizaje

“A favor del videojuego y su incidencia en la modificación cerebral encontramos que el videojuego tiene una gran ventaja frente a otros medios de aprendizaje pedagógico y es la gran capacidad de novedad, emoción, pasión y participación intensa, hechos que favorecen la creación de nuevos circuitos neuronales” (ALONSO, 2014) ⁵

De lo expresado por Alonso los videojuegos tienen la capacidad de estimular muchas emociones que surgen a través de la coordinación entre el cerebro y sus acciones.

Adicción a la televisión y a los juegos de video

Al igual que una adicción a una sustancia, en el caso de la televisión y los juegos de video, la persona utiliza mucho tiempo consumiendo la droga y no puede abstenerse ni reducir la dosis; además renuncia a responsabilidades o actividades sociales y familiares por su dependencia y presenta el síndrome de abstinencia al privarse de estas “diversiones”.

Si bien es cierto que la televisión y los juegos de video pueden ser actividades de esparcimiento y descanso con posibilidades educativas y culturales, también pueden provocar una seria adicción especialmente en los niños y adolescentes.

Se consideran que un individuo que pasa más de tres horas frente al monitor tiene un problema de adicción que afecta su salud física y mental,

5

así como sus relaciones interpersonales. En el caso de los videojuegos, ha sido trascendental al exponencial cambio del estilo de vida, la evolución y el aumento de la tecnología en todos los ámbitos, lo que ha conducido mas a los niños a relacionarse con este tipo de pasatiempo, dejando a un lado otras formas de diversión, actividades con la familia, responsabilidades, etc.

(SOFIA MURIEL SUAREZ, 2012, pág. 117)“Muchos niños utilizan a los videojuegos como mecanismos de escape ante las dificultades familiares o en la escuela, lo que genera una seria problemática en su desarrollo adecuado ya que confunden la realidad con la fantasía especialmente durante los primeros cinco años de vida”.⁶

El niño adicto al videojuego

El niño necesita jugar no sólo para desarrollar su mente estar y su cuerpo, sino para vivir. Un niño que no reclama de algún modo el juego o capaz de prescindir de él, es casi con seguridad un niño quebrantado por la ansiedad, el hambre, la falta de cariño o la enfermedad.

Cuando el niño realiza la actividad lúdica experimenta placer y se siente feliz. Solo el que ha sido plenamente un niño entregado al juego, puede llegar a ser adulto equilibrado y sano. “El juego encierra aspectos psicológicos y pedagógicos muy valiosos para la formación de la personalidad y la integración social.

Interrumpir prematuramente la actividad del juego, la verdadera función de la infancia, para incorporar al niño al mundo de las responsabilidades y del trabajo, supone obligarle a sentirse adulto y a actuar como tal antes del tiempo. Semejante coacción antilúdica constituye la principal fuente del proceso llamado falsa maduración de la

6

personalidad, senda que aboca a diversos trastornos psíquicos como neurosis, enfermedades psicóticas y trastornos de la personalidad.

Con una especial propensión a sucumbir a lo largo de la vida en episodios depresivos y trastornos adictivos. El juego para los niños es cualquier cosa menos una actividad inútil. La contraposición entre el juego, formulada algunas veces atendiendo al binomio: lo útil y lo inútil, es un planteamiento que ignora el papel imprescindible asumido por el juego en la estructuración de la vida psíquica y del aprendizaje sensoriomotor y en la socialización del pequeño.

El niño juega bajo presión del impulso de la actividad hasta los cuatro o cinco años, etapa en que se inicia la edad del juego en serio, en cuya génesis participa el impulso creativo. Y a partir de entonces aparecen actividades cruzadas entre el juego en cuanto trabajo y el trabajo en cuanto juego.

En la mentalidad del niño hay total discriminación entre la realidad y el no-realidad uno de cuyos apéndices es la distinción entre el juego y el trabajo. Con los años, el juego pasa a ocupar parte del tiempo libre dejado por el trabajo y sirve para reponer energías de la fatiga y el estrés.

Algunas clases de juegos y entretenimientos son más inocuas e inofensivas que otros. Entre los primeros no se puede contabilizar el juego de video a causa de la serie de riesgos que lo acompañan cuando se abusa de él o se practica de forma inadecuada, lo que ocurre a menudo. Antes de hablar de sus aspectos negativos, nos detendremos en la enumeración de los efectos valiosos como auxiliares de la educación.

- ⊕ La estimulación del desarrollo de la habilidad manual y de la sensorio-percepción
- ⊕ El ejercicio de la comprensión como acto inteligente, acompañado en ocasiones de la actividad del pensamiento abstracto.

- ⊕ La formación o consolidación de distintos aspectos, la capacidad de decisión, el afrontamiento de dificultades y el autocontrol.

Los efectos nocivos del videojuego más comunes como el refuerzo de la introversión, la activación de los comportamientos de violencia el fracaso escolar, el sedentarismo y la transformación del juego en una adicción, se deben realmente a una práctica inadecuada o abusiva del videojuego tal vez en complicidad con una selección de temas lúdicos poco afortunada.

Efectos nocivos del videojuego y sus factores determinantes
1. El aislamiento acompañado de introversión y de individualismo, sobre todo cuando se juega sin la compañía de otra persona.
2. Los comportamientos de violencia, al identificarse con el protagonista e introyectar la cultura de violencia cuando se maneja de una temática figurativa o de fondo a base de violencia.
3. El fracaso escolar, al acaparar el videojuego demasiado tiempo la fijación mental del niño.
4. El sedentarismo, al ocupar el juego del video la mayor parte del tiempo libre.
5. La videomanía ocasionada por el abuso o la fijación al video, algunas veces con la complicidad del tema seleccionado cuando se refiere a una trama de violencia que exige una evaluación progresiva.
6. La videoadicción, proceso adictivo que se comenta en el texto.

ELABORADO POR: RAMIREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

Peligros de los videojuegos en la infancia

Hay que evitar que los menores generen adicción al ordenador o consola, Uno de los riesgos de los videojuegos es su capacidad adictiva, sobre todo en la etapa adolescente, puesto que éste puede llegar a

desarrollar una exagerada afición al videojuego que puede tener consecuencias nefastas, con una gran dependencia psicológica: en casos extremos puede llegar a desarrollar ludopatía.

Si no se controla adecuadamente, el videojuego podría generar conductas muy dependientes y adictivas, sobre todo en niños muy impulsivos. De tal forma que estos niños aumentarían de forma progresiva sus conductas impulsivas en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más de su tiempo, energía y recursos emocionales y materiales.

Videojuegos en la infancia y adolescencia

Es el resultado de un aprendizaje consolidado por refuerzos sucesivos aunque son intermitentes y diarios. También son importantes los factores ambientales como disponibilidad, familiaridad y aprobación social.

Desde un punto de vista social, la adicción al juego constituye una de las plagas más antiguas de la humanidad por su poder destructivo. A través de él la persona proyecta sus esperanzas de cambiar el futuro a su favor, o al menos experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre. Es una forma de conformarse con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana.

Los videojuegos generan una dependencia que prospera y se perpetúa, constituyendo los denominados círculos viciosos de la dependencia, tanto psicológica como socialmente, ya que el adicto frecuenta cada vez más los círculos relacionados con el juego.

Sospechas de los padres ante los videojuegos

Los padres deben comprobar si sus hijos manifiestan un impulso irresistible a realizar actos motrices exagerados o notan una sensación creciente de tensión o de activación antes de llevar a cabo la actividad y experiencia de placer, gratificación o liberación en el momento exitoso del

videojuego o una frustración acompañada de reacciones motoras o verbales exageradas en el caso de fracaso. Tienen que estar pendientes de su hijo: si está constantemente preocupado por el videojuego, si le ocasiona grandes esfuerzos, inquietud o irritabilidad el interrumpir o detener el juego.

Especial atención deben prestar los padres en la adolescencia porque es una etapa en la que los chicos y chicas guíen sus acciones más por la actividad de la amígdala y menos por la corteza frontal lo que les lleva a:

- ✚ Actuar impulsivamente, malinterpretar las señales sociales y emocionales.
- ✚ Participar en comportamiento arriesgados.
- ✚ Actuar antes de pensar: no considerando las consecuencias potenciales de sus acciones. Además, se han encontrado zonas del cerebro adolescente, tales como, la corteza órbita-frontal lateral, relacionada con los pensamientos obsesivos, o la amígdala y el hipocampo, relacionados con procesos de memoria y emoción.

En los últimos años decenas de investigadores han alertado sobre el aparente riesgo que suponen los videojuegos para la salud mental y física de los niños. Entre los menores que se exponen a los videojuegos durante muchas horas se han detectado crisis epilépticas, alteraciones del nervio óptico, migrañas, obesidad.

Factores por los que la televisión se convierte en agente socializador

- Gracias a mecanismos como la empatía y la identificación que se produce con sus modelos.
- Los niños se habitúan muy rápidamente a aprender a través de este medio que para ellos es muy motivador y atractivo por su formato y sus características.

- Pasan mucho tiempo con la televisión, muchos padres lo utilizan como niñera, profesor, etc.

Mecanismos a través de los cuales ejerce su influencia

Según la Teoría del aprendizaje por observación (Bandura), las personas aprenden gran parte de habilidades y conductas al observar a los demás, van modelando su propio comportamiento. La televisión ofrece muchos modelos que imitar. Los niños asumen una serie de valores sin plantearse su origen si sus repercusiones, hacen inferencias a partir de lo que observan de la conducta de los modelos y de los defectos de esa conducta.

La máxima preocupación de los padres y educadores es que los niños imiten las conductas agresivas que ven en televisión. Según la teoría del aprendizaje no todo se imita y no todos los niños lo hacen por igual. La televisión tendrá mayor o menor influencia en función de cómo sean los otros contextos en los que el niño se desenvuelve. Los medios son amplificadores o atenuadores de otras circunstancias, matizan, pero no definen o conforman modos de comportamiento socialmente.

Aspectos a tener en cuenta para la utilización adecuada de la televisión

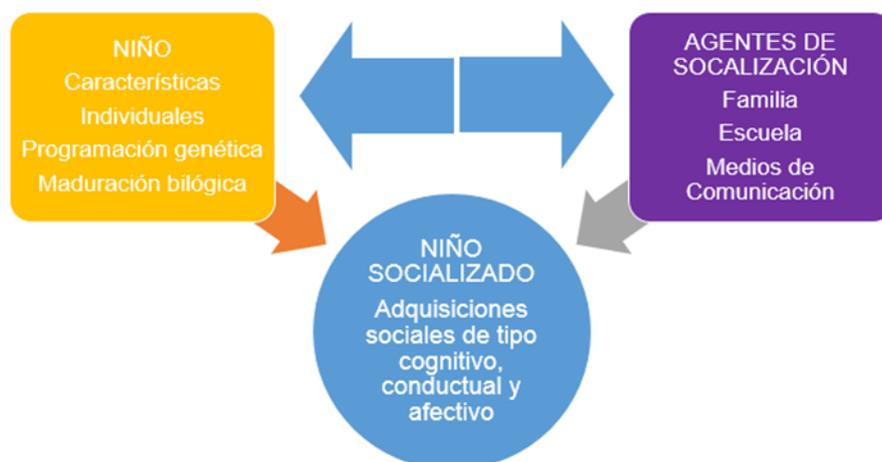
- Cuidar el tiempo que dedican a esta actividad, que no sea su principal actividad de ocio y entretenimiento, porque puede desplazar actividades y hábitos muy necesarios: deportes, lectura, amigos y juego.
- Observar el comportamiento que despliegan ante el televisor: si están pasivos, sedentarios, sumergidos o hipnotizados.
- Seleccionar los contenidos que ven.
- Ver con ellos la televisión ayudándoles a interpretar, fomentar la reflexión, la crítica y la comprensión.

La televisión es el complemento a lo que aprenden en otros contextos de socialización y, es más ha de ser mediador por los adultos en las primeras edades. Hay que educar para que hagan un uso adecuado y, con la edad, crítico. Y eso no se logra por mera exposición, requiere instrucción tanto informal en la familia como formal en la escuela Según Laura Ocaña y coautora: “El resultado del proceso de socialización del niño va a depender tanto de sus características personales como de la influencia de los distintos agentes sociales con los que se relaciona: personas, instituciones y recursos culturales”.

(LAURA OCAÑA VILLUENDAS, 2011) “Es muy importante que el niño tenga un entorno lleno de alegría y que las personas que lo rodean le transmitan buenos valores”.⁷

De lo expresado por Laura es muy importante que el niño este rodeado de personas que lo quieran y que le transmitan buenas costumbres y valores que es el pilar fundamental para su vida

Gráfico N°1



ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

La familia y la alfabetización visual

Los niños no obedecen, imitan por mucho que un padre quiera aleccionar, los hijos suelen tomar como modelo la conducta de sus progenitores dejando de lado las charlas los discursos. ¿Por qué imita el niño? María Luisa Ferrerós asegura que los pequeños seleccionan tanto a quien quieren imitar como los comportamientos que les llaman la atención. Esto debido a varias razones, a saber:

- ✓ Deseo de prolongar la emoción producida por la reacción del adulto ante lo que hace el niño.
- ✓ Efecto sorprendente de una acción que ha observado.
- ✓ La inseguridad que le produce un reto
- ✓ La identificación: el niño toma un modelo a imitar a fin de llegar a dominar el papel desempeñado por otra persona.

Pero la mayoría de los niños viven junto a su familia con algunas costumbres bien arraigadas, entre ellas está el hábito de ver televisión, uno de los males más agudos que se le atribuye a este medio es el de impedir la comunicación entre los miembros de la familia, de inducir al espectador a ensimismarse y a llevar una vida independiente aun dentro de la casa.

Muchos son los casos de adolescentes y jóvenes que para distanciarse de la mesa familiar, optan por llevar sus platos a la habitación con la compañía del televisor. No obstante la raíz del problema radica en la familia.

“La televisión no tiene porque ser considerada como un elemento que necesariamente atenta contra la comunicación de la familia o el desarrollo socio-cognitivo de los niños. Por el contrario, si la familia se comunica satisfactoriamente y cumple con su papel como educadora puede contrarrestar o reforzar los contenidos que sus miembros obtengan de este medio”. (CARRERO, 2008)⁸

De lo comentado por Carrero la televisión es un medio de comunicación pero muchas veces es el medio que separa a la familia porque se utiliza el tiempo en observar la televisión y nos olvidamos de la comunicación de los abrazos de la unión en la familia

¿Cómo se transmiten los valores?

La gran mayoría de los padres y maestros tienen como meta que los niños sean instruidos en los valores humanos, debido al anhelo de contar con hombres y mujeres de bien, que posean las cualidades necesarias para que les ayuden a superar con éxito todas las dificultades que se les presenten. Pero surge una pregunta: ¿cómo lograr que los niños posean esos valores? La respuesta es transmitirlos, y, ¿cómo se transmiten los valores? La verdadera transmisión de los valores es a través de los ejemplos y vivencias que cada padre, educador, y formador les puede brindar a los niños.

La familia y la escuela son los pilares de esta gran tarea. Cada uno tiene una parte importante en la formación y educación de los niños, pero sin duda alguna, entre mejor preparados estén quienes se encarguen de transmitir los valores, más pronto se verán los resultados en los hijos y en los alumnos, sin olvidar que los valores se enseñan principalmente con el ejemplo y con la práctica constante, pues si no hay congruencia entre lo que se hace y se dice, todo será como hablar en el vacío.

La familia

Hoy en día se pueden tomar cursos para todo: para cocinar, para manejar un vehículo e incluso para navegar en Internet; pero se ha olvidado el instruir en cómo construir vidas, porque la responsabilidad que tienen los padres es la de edificar vidas de los seres que más se debe amar: los hijos.

Los padres de familia son los únicos responsables de formar a los hijos. No se puede delegar esta responsabilidad en los profesores de la

escuela, en los empleados domésticos, o en los abuelos. Ni tampoco recomendable que se otorgue a los medios de comunicación una inmerecida confianza.

(OLIVA TREJO, 2012)“El ritmo de vida actual acapara toda la atención de los padres de familia, sin embargo, es fundamental que estos se esfuercen por evitar la influencia de contravalores como el egoísmo y la intolerancia, que afectan directamente el tesoro máspreciado: los hijos”.⁹

De lo comentado por Oliva es muy importante la atención y cuidado de los padres de familia a sus hijos que son un regalo para su matrimonio y preocuparse de siempre ser modelos para su ritmo de vida.

Un modelo ideal

Cuando un grupo de niños crece sin ninguna disciplina, sin orden y sin la guía de un adulto que les muestre el camino, pronto se verán convertidos en un grupo de salvajes deshumanizados y sanguinarios. Por lo tanto es muy apropiado que siempre exista un adulto que ayude a guiar a los infantes en su desarrollo normal y desenvolvimiento familiar y escolar.

Por otra parte, esta aseveración tampoco carece de ciertas bases puesto que, a nivel familiar, cuando los padres se desentienden de los hijos, ya sea a causa del trabajo que ambos desarrollan o porque no quieren ocuparse de ellos, los niños crecen sin una guía necesaria y son influenciados por amigos o amigas que asumen el papel de líder- guía que los progenitores dejaron vacante, la mayoría de las veces con desagradables consecuencias; y también es cierto que la disciplina constituye una barrera que impide que el ser humano se deje llevar por su impulsos y sea víctima de los múltiples peligros que habrá de encontrar en su camino.

9

Luego entonces, el niño requiere de la autoridad y esta se ve representada por los padres, por los maestros y por la sociedad en general.

“Está claro que la primera autoridad es la de los padres y por ello se afirma que el trabajo de padre o madre es una actividad de tiempo completo: y felizmente, si el niño cuenta con ambos para que le enseñen a comportarse como la sociedad espera que lo haga, bajo un esquema que asegure que cuando o este el padre se encargue la madre y que durante las ausencias de esta el padre vuelva a asumir su papel de guía, las cosas marcharán mejor”. (OLIVA TREJO, 2012, pág. 129)¹⁰

Así, los padres enseñan y los hijos aprenden, dentro de un proceso que se ha venido repitiendo desde hace mucho tiempo. Y si para optimizar este proceso entra en acción el maestro, se aligerara en mucho la carga que pesa sobre los padres. Las primeras reglas disciplinarias deben ser impuestas por ellos en el seno del hogar; y cuando el hijo tenga la edad suficiente, estas reglas serán afianzadas y reforzadas en la escuela.

Los maestros enseñan y los alumnos aprenden, también dentro de un reiterado y antiguo proceso. Finalmente esta práctica cotidiana terminará por rendir sus frutos; el niño será poseedor de un auténtico tesoro que nadie, a lo largo de su vida, será capaz de arrebatarle: la autodisciplina.

Disciplina

Dentro de todo el que quehacer educativo no hay un aspecto que preocupe tanto a maestros y maestras, sin importar que se trate de participantes o veterano, e incluso, de expertos o de inexpertos, como el de la disciplina, que consiste en una serie de reglas cuyo propósito es establecer las líneas de conducta que observaran los alumnos del grupo a su cargo, dentro y fuera de las aulas.

Las primeras reglas de disciplina se implantan en el hogar. si estas se aplican de manera oportuna y luego los padres verifican que la práctica de

¹⁰

estos preceptos poco a poco se convierta en un hábito para los hijos, será un buen comienzo. El problema surge cuando los alumnos proceden de hogares excesivamente liberales donde los padres, por la falsa creencia de que están irrespetando la individualidad de los niños y que así lograrán que estos sean autosuficientes como producto de sus propias experiencias, les permiten que hagan lo que quieran, sin indicarles lo que es y lo que no es correcto.

Disciplina es un término polémico por las distintas interpretaciones que se le han dado.

"Se lo define como un conjunto de reglas que se utilizan para mantener el orden y la subordinación entre los miembros de una agrupación, y como consecuencia, también se interpreta como la sujeción o sometimiento de dicho grupo de personas a esas mismas reglas". (OLIVA TREJO, 2012, pág. 124)¹¹

De lo expresado por Oliva la disciplina es muy importante porque ayuda a cumplir los deberes y derechos que tenemos en nuestra vida de manera responsable

Dicho de esta manera, la disciplina busca el ajuste de la conducta del hombre a una ley, un uso o alguna costumbre, y constituye el factor más importante de la organización escolar puesto que implica todo lo que se relaciona con la ética, el orden y la convivencia social dentro del plantel.

Reglas y normas de la disciplina

Hay que aclarar que una regla, dentro de este contexto, es un principio, una fórmula o un señalamiento preciso acerca de cómo se debe hacer alguna cosa o como actuar ante determinada circunstancia; y que además, en ambos casos, se refiere a normas de actuar ya establecidas, probadas y aceptadas por un grupo de personas que se han comprometido a respetarlas y que, al mismo tiempo, adquieren la

11

obligación de darlas a conocer a los nuevos miembros que se incorporan y de vigilar que también las respeten.

Aunque a veces se confunden los significados de norma y regla, la norma es la regla general que señala como se debe de obrar o hacer algo y por la que se rige la mayoría de las personas que conforman la sociedad.

Como se podrá observar, una norma es una regla solo que general, puesto que su observancia es obligatoria para todos, mientras que una regla disciplinaria es aplicable solo a un determinado grupo de personas que se encuentran en un lugar en un particular y quienes, desde luego, también quedan comprometidas a aceptarlas.

Al menos, eso es lo que debería ser; pero muchas veces la disciplina, por el solo hecho de significar orden, obediencia, subordinación y control, se transforma en indisciplina, desorden, desobediencia, insubordinación y descontrol.

“La disciplina es un conjunto de reglas dirigidas a lograr el mantenimiento del orden y la subordinación y que son aplicadas entre los miembros de una determinada agrupación”. **(OLIVA TREJO, 2012, pág. 125)**¹²

Delo expresado por Oliva la disciplina siempre llevara un orden específico y un orden al realizar una acción. Encamina a los que se encuentran sujetos a sus reglas a ser responsables y a cumplir siempre las acciones que se le encomienda a cada integrante de una determinada empresa o lugar de trabajo.

Como por ejemplo el ejército, ya que la disciplina, como sinónimo de orden, obediencia y subordinación, es una característica esencial de las fuerzas armadas en cualquier tiempo y en cualquier nación, otro ejemplo lo constituye la empresa, sea pública o privada, ya que no puede

¹²

imaginarse una organización que carezca de disciplina, también como sinónimo de orden, obediencia y subordinación. Y en la misma situación se encuentra cualquier tipo de agrupación que esté formada por seres humanos, sin que importe su magnitud o sus propósitos, con o sea el caso de la unidad básica, la familia.

¿Qué ocurre cuando no se cumplen las reglas disciplinarias?

Aparece el castigo, el cual puede consistir en la sanción puesta por un tribunal militar en el caso del ejército, el despido del trabajador, el castigo abarca una amplia gama de correctivos que van desde el maltrato hasta impedir que el indisciplinado llave a cabo alguna actividad que le agrade.

Por otra parte, si bien es cierto que en las primeras acepciones mencionadas podría considerarse que la disciplina tiene como objetivo formar el hábito de la obediencia, e incluso algunas la identifican como una medida correctiva, esta palabra también significa educación, adiestramiento, ejercicio y desenvolvimiento, conceptos que son compatibles con el sentido integral de la enseñanza moderna.

Las reglas disciplinarias pueden variar, pueden variar, ya sea que se apliquen a una fraternidad, a una asociación religiosa, a una escuela, a un partido político, etc.

Todos los grupos tienen reglamentos o conjuntos de reglas que señalan la forma de actuar ante cada circunstancia. Es seguro que el reglamento de alguna asociación religiosa es diferente al de una escuela, aunque no por ello ambos dejen de tener las mismas bases.

El comportamiento infantil

“La conducta infantil puede responder a una necesidad del niño o como consecuencia de la etapa del desarrollo en que se encuentre, de su temperamento, producto de la interacción con las demás personas”.

(MAESTRA KIDDYS , s.f, pág. 2014) ¹³En lo comentado por la página de internet es muy importante tomar en cuenta las actitudes de los niños que pueden ser una alerta para nosotros que algo está pasando en su vida.

En esta etapa el niño está aprendiendo cómo relacionarse con los demás y cómo controlar su conducta, esto gracias a las normas y los límites que los padres establecen.

La mayor parte de los comportamientos infantiles son aprendidos. Al nacer, el niño desconoce las normas y las pautas de conducta que se consideran adecuadas, por lo que busca sus propios modelos y aprende de ellos. Esto significa que los padres o cuidadores deben iniciar en sus hijos, desde edades tempranas, el establecimiento de límites. Ellos serán los orientadores y guías, supervisando y reorientando las conductas de sus pequeños.

Por tanto, la disciplina no es un castigo. La disciplina ayuda a que los niños aprendan a comportarse de manera adecuada para su edad y su nivel de desarrollo. Los niños nunca deben sentirse amenazados ni temerosos. Debemos enseñarse disciplina con amor y respeto.

Durante la etapa infantil es común ver a los padres preocupados por la conducta de sus hijos, pues como se sabe cada niño tiene sus particularidades, algunos nos parecerán inquietos y otros más tranquilos, la conducta varía de acuerdo al temperamento y el entorno del niño.

La conducta infantil puede responder a una necesidad del niño o como consecuencia de la etapa del desarrollo en que se encuentre, de su temperamento, producto de la interacción con las demás personas. En esta etapa el niño está aprendiendo cómo relacionarse con los demás y

cómo controlar su conducta, esto gracias a las normas y los límites que los padres establecen.

¿Qué es un comportamiento normal para un niño?

El comportamiento normal en los niños depende de la edad, personalidad y desarrollo físico y emocional del niño. El comportamiento de un niño puede ser un problema si no cumple con las expectativas de la familia o si causa perturbación. El comportamiento normal o "bueno" usualmente está determinado por si desde el punto de vista social, cultural y del desarrollo es o no es apropiado. Saber qué debe esperar de su niño en cada edad le ayudará a decidir qué es comportamiento normal.

¿Qué puedo hacer para cambiar el comportamiento de mi niño?

Los niños tienden a continuar un comportamiento cuando éste es recompensado y a frenar un comportamiento cuando es ignorado. La consistencia en su reacción a un comportamiento es importante puesto que recompensar y castigar por el mismo comportamiento en ocasiones diferentes confunde a su niño. Cuando el comportamiento de su niño es un problema usted tiene tres opciones:

Decidir que el comportamiento no es un problema pues es apropiado para la edad y etapa de desarrollo del niño.

Intentar frenar el comportamiento ya sea ignorándolo o castigándolo. Presentar un nuevo comportamiento que usted prefiere y reforzarlo premiando a su niño.

¿Cómo freno el mal comportamiento?

La mejor manera de frenar el comportamiento que usted no desea es ignorándolo. Esto funciona mejor con el tiempo. Cuando usted quiere que

el comportamiento pare enseguida, usted puede usar el método de tiempo-fuera.

¿Que implica la orientación en el comportamiento?

La meta de la mayoría de los padres y profesionales de la primera infancia es lograr que los niños se comporten de manera socialmente aceptable y adecuada, de modo que promuevan y contribuyan a vivir dentro de una sociedad democrática. Los profesores deberían ver la orientación del comportamiento de los niños como un proceso de aprendizaje de acción.

Los niños no pueden aprender a desarrollar comportamientos adecuados y aprender a ser responsables por sí mismos. Así como nadie aprende a montar en bicicleta para leer u libro sobre ellas, los niños no aprenden a comportarse simplemente con decirles lo que tienen que hacer todo el tiempo.

“Se les debe enseñar oportunidades para desarrollar, guiar y perfeccionar sus capacidades de controlar y orientar su propio comportamiento”. **(FAMILY DOCTOR.ORG, pág. 2014)** ¹⁴

De lo expresado anteriormente por esta revista es muy importante educar a los niños en los valores y sobre todo que sean independientes en realizar sus actividades y en el desenvolvimiento en su lugar de estudio y en su hogar También necesitan la orientación, la ayuda y al estimulación de los padres y los profesionales de la primera infancia.

¿Cómo pueden los profesionales lograr objetivos? la orientación efectiva del comportamiento de los niños en casa y en los programas de primera infancia consiste en estos elementos fundamentales.

- Conocer y usar las teorías para orientar el comportamiento
- Conocer el desarrollo de los niños

14

- Satisfacer las necesidades de los niños de manera individual y culturalmente apropiada
- Ayudar a los niños a construir nuevos comportamientos y habilidades de independencia y responsabilidad.
- Crear expectativas adecuadas
- Disponer y modificar el entorno, de modo que tenga cabida al comportamiento y autocontrol esperados ya adecuados.
- Moldear el comportamiento adecuado
- Desarrollar una asociación con los padres, las familias y otra gente que se responsabilice de los niños.
- Fomentar la empatía y la conducta pro - social

Conocer y usar las teorías para orientar el comportamiento

La primera regla para orientar al niño es conocer aquello en lo que cree, además que conozca su actitud hacia la disciplina y el comportamiento, será difícil practicar un programa positivo y consistente de orientación, ya que la consistencia juega un papel más importante en la enseñanza y orientación.

En consecuencia el desarrollo de una filosofía acerca de lo que crees con relación a la educación del niño y su disciplina es esencial. Hay muchos enfoques disponibles sobre cómo guiar y educar a los niños, tener claro que quiere para sus niños tanto en casa como en la escuela le ayudará a decidir qué enfoque elegir. Tener conocimiento sobre uno mismo y sus creencias hace más fácil compartir información con los padres, ayudarles a orientar el comportamiento de sus hijos y aconsejarles sobre disciplina.

¿Los problemas de conducta en los niños?

En ocasiones, los niños responderán con conductas inadecuadas y perturbadoras como llanto excesivo, pataletas, etc., puede que sus reacciones nos parezcan incomprensibles y no sepamos cómo reaccionar ante ellas, pero hay que tener en cuenta que dichas conductas dependen de la situación en que se presentan, producto de algún sentimiento de frustración o por llamar la atención de los demás y conseguir lo que desea, en todos los casos son los padres y demás familiares quienes pueden instaurar normas y manejar este tipo de conductas de manera adecuada. Por otro lado, los problemas de conducta que aparecen en la infancia son considerados como parte de un periodo evolutivo y producto de los cambios producidos por el desarrollo, y sólo se convertirán en una desviación conductual si su frecuencia se mantiene y persiste en el tiempo.

Agresividad infantil

Cuando se habla de agresividad infantil nos referimos al comportamiento en los niños de forma intencionada que puede causar daño tanto físico como emocional, a él, a otros niños, e incluso a los padres. Estos comportamientos pueden ser golpes, mordidas, pellizcos, burlas, ofensas, groserías, rabietas y cualquier otro comportamiento que tenga la intención de hacer daño.

La agresividad no solo puede ser física, sino que también puede ser en forma de chismes, mentiras, amenazas, chantajes, etc. En algunos casos esta agresividad infantil puede tener origen en una dificultad de manejar sus impulsos internos.

Pero en la mayoría de los casos la agresividad infantil es el reflejo de sentimientos y sensaciones que el niño no sabe y no puede manejar que

le llegan desde el exterior. Es ahí que se le considera incluso una reacción de emergencia.

La frustración es la principal sensación que un niño no sabe manejar y que lo lleva a reaccionar con agresividad, aunque no es la única. Otro factor ambiental que puede propiciar agresividad en los niños es la imitación de modelos de formación, como los padres. Los niños aprenden a ser agresivos si su núcleo familiar tiene un elemento agresivo, tanto físico como emocional

Negativamente y positivamente. Las interacciones entre padres e hijos van modelando la conducta agresiva.

Un modelo de padres que caigan en los extremos de la disciplina, es decir, tanto con una disciplina relajada y con poca exigencia, como una disciplina estricta y rígida, son propicios para formar niños agresivos.

Los padres que no ponen límites y seden a todas las exigencias del niño no le ayudan a formar un mecanismo que le permita lidiar con la frustración, lo que hace que cuando el niño no logra satisfacer alguna de sus demandas al presentarse la sensación de frustración reaccionen con agresividad. Así también, los padres con actitud hostil, sin demostraciones de afecto, con una disciplina estricta y rígida, que con frecuencia recurren al castigo físico o al chantaje emocional y a la reprimenda con insultos, forman niños que no sepan lidiar con la frustración y reaccionen con agresividad.

En general, los motivos que pueden llevar a un niño a reaccionar de manera agresiva son muchos y muy diversos, y es por eso que se recomienda recurrir a un profesional para recibir ayuda y ayudar a superar la situación que este propiciando este comportamiento.

La agresividad infantil junto con la obediencia, es uno de los problemas que más impactan a los padres y maestros, estos se enfrentan a menudo a niños agresivos, manipuladores rebeldes, pero no saben muy bien cómo debe actuarse con ellos o como puede incidirse en su conducta para cambiarla. Un pronóstico a tiempo puede mejorar y prevenir un comportamiento inadecuado, ya que este habitualmente preside otras patologías psicológicas que el individuo puede padecer en la edad adulta.

Si no se trata a tiempo, un comportamiento excesivamente agresivo en la infancia puede derivar al fracaso escolar y en una conducta antisocial durante la etapa de la adolescencia y en la edad adulta. Para socializarse y adaptarse a su propio ambiente, el comportamiento agresivo complica las relaciones sociales que la persona va estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificultad por lo tanto, su correcta integración en cualquier medio. Es necesario entonces, trabajar en la conducta agresiva, corregirla para conducirla hacia un estilo de comportamiento más adecuado.

Ciertas manifestaciones de la agresividad son admisibles en algunas etapas de la vida, sin embargo estas conductas no se consideran adecuadas en etapas posteriores.

¿Qué se entiende por agresividad infantil?

Se habla de agresividad cuando intencionalmente se causa un daño físico o psíquico a una persona u objeto, en el caso de los niños la agresividad generalmente se presenta en forma directa, ya sea como un ataque físico (patadas, malas palabras) pero también podemos encontrar agresividad individual y desplazada, en la que el niño vuelva su agresión sobre objetos de la persona que ha sido origen del conflicto o agresividad contenida, en la que el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración.

Independientemente del tipo de conducta agresiva que manifieste un niño, el denominador común es un estímulo nocivo adverso y frente al cual la víctima se quejara o se defenderá. Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal de la infancia, pero algunos niños persisten en este tipo de conducta y en su incapacidad para dominar el mal genio.

Estos niños hacen sufrir a sus padres y maestros, frecuentemente son niños frustrados a quienes sus compañeros rechazan, pues ellos no pueden evitar su, mal comportamiento.

¿Por qué un niño reacciona agresivamente?

El niño puede aprender a comportarse de forma agresiva porque observa esta conducta en sus padres, en otros adultos o en sus compañeros, y la imita a esto se lo llama moldeamiento. Cuando los padres castigan mediante violencia física o verbal, se convierten para sus hijos en violentos, va adquiriendo un repertorio conductual que se caracteriza por una cierta tendencia a responder agresivamente a las situaciones conflictivas que puedan surgir con aquellos que conforman su entorno familiar y social.

El proceso de moldeamiento al que está sometido el niño durante su etapa de aprendizaje, no solo le informa los modos de conducta agresiva, sino también las consecuencias que dichas conductas tienen para los modelos. Si los efectos son agradables porque se consigue lo que se quiere, hay una mayor probabilidad de que estos comportamientos se repitan a futuro.

El papel de la familia en la agresividad

Un factor familiar de gran importancia es la incongruencia en el comportamiento de los padres, esta se manifiesta cuando se corrige a un niño con una agresión física o con una actitud amenazadora, así mismo

se evidencia cuando una misma conducta a veces es castigada y otras veces no, o bien cuando el padre regaña al niños y la madre no. Otro elemento que provoca tensión dentro de la familia y que puede inducir al niño a comportarse en forma agresiva es la deteriorada relación de los padres

BASE PSICOLÓGICA

El Método Ferrerós es un método relacional cuyo objetivo es incidir en el vínculo afectivo entre los padres y los hijos. No se trata de dar recetas sino de encontrar las claves y las estrategias para afrontar la aventura de ser padres.

El objetivo no es ser los padres perfectos o los más eficaces sino SER padres, con el corazón. Se trata de buscar la felicidad de tu hijo, arropar su desarrollo, aceptar su personalidad única y darle la mano para compartir juntos el camino que os tocará vivir.

Partiendo de la base de que lo que nos impulsa a actuar es saber por qué hacemos las cosas, es importante tener claros los motivos y los objetivos que nos mueven y que confieren seguridad a la relación.

Entre padres e hijos la comunicación es básica, pero no sólo la verbal.

A los hijos les cuesta explicar sus sentimientos, a menudo no entienden qué les pasa y a veces buscan el afecto a través de sus pataletas o de las provocaciones. Con los gestos también podemos demostrarles nuestro cariño, con lo que conseguiremos aumentar su autoestima, acompañándoles en su crecimiento para que sean felices.

Nos preocupa que sepan decidir por sí mismos, que tengan criterio propio, que sean responsables y que nuestra vida cotidiana familiar sea una fuente de alegría. La buena sintonía se contagia, pero actualmente es una ardua aventura: el estrés y las jornadas laborales difíciles de conciliar

con la vida familiar provocan un sinfín de situaciones conflictivas de las que es complicado salir airoso si nos limitamos a improvisar.

Y como los hijos no vienen con un manual de instrucciones bajo el brazo, el Método Ferrerós será de gran ayuda para prevenir posibles conflictos.

Educar significa mucho más que poner límites a la conducta de nuestros hijos: es comunicarse, valorar, escuchar, compartir, dependiendo de la edad de nuestros hijos, acoplándonos a sus necesidades y dándoles la mano para acompañarles en su crecimiento; ellos buscan seguridad, protección y un camino claro por dónde andar juntos.

“La educación es una carrera de fondo, en la que cada día se van alcanzando pequeños objetivos, que nos permitirán construir unos sólidos cimientos sobre los que se asentarán las futuras reacciones de nuestros hijos”. (GUERREROS, 2008) ¹⁵

De lo expresado por Guerreros una psicóloga nos manifiesta que es muy importante el cimiento que sembremos en los niños los cuales pueden ser muy importantes y con buenos valores para así guiar a los niños y jóvenes del futuro.

Aplicar nuestro método educativo hemos de estar predispuestos a emplearnos a fondo, de forma gratificante. Implicarnos tanto emocional como intelectualmente, ya que una de las premisas fundamentales de este método se basa en la comprensión objetiva de vuestro hijo a lo largo de su desarrollo.

La revolución más importante que introduce este nuevo método es la de tratar con datos objetivos. Para ello no basta sólo con estar pendiente sino que hay que anotar, con papel y lápiz, elaborando un diario del

15

comportamiento de vuestro hijo. El partir de unos datos reales y objetivos os permitirá reaccionar de una manera adecuada y formaros una idea más fiel a la realidad de cómo es vuestro hijo.

Éste es un punto esencial para el desarrollo del método; al igual que el pediatra anota periódicamente el peso y la talla del niño, debéis anotar una serie de variables emocionales, que serán los datos objetivos desde los que aplicar las pautas educativas y extraer útiles conclusiones.

Éstas no se verán distorsionadas por lo que a uno o a otros les ha parecido entender, oír o interpretar, sino que serán datos reales. Así, el motivo de estas anotaciones es doble: por una parte es necesario para que las observaciones sean objetivas, y por otro para facilitar el trabajo en equipo.

BASE PEDAGÓGICA

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

“El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación”. (APRENDER JUGANDO EN FAMILIA , 2012)

¹⁶De los expresado por la revista Aprendiendo jugando en familia el juego es muy importante en el desarrollo del niño porque por medio de el se estimulan varias destrezas de los niños

Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez, por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas,

resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño.

El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física.

El niño puede trabajar donde se sienta cómodo, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean participes del proceso de aprendizaje del niño.

BASE FILOSÓFICA

Fundamentalmente fue un filósofo social preocupado por el bienestar del hombre y por su adaptación física, social y moral. Consideró el problema del aprendizaje como la materia central de la psicología; pensaba que lo que es innato es el impulso y que éste se puede cambiar mediante el aprendizaje. A estos impulsos les llamó "sublimados" (cambian por la interacción con el ambiente).

Los mecanismos que controlan esta interacción son los hábitos, a los que divide en rutinarios e inteligentes; los rutinarios son los que se

realizan en ambientes estables; los inteligentes son aquéllos en los que intervienen variables que modifican el entorno; esta función de los hábitos inteligentes sería la más importante de entre las que desempeña la inteligencia.

La aportación más importante del trabajo de Dewey fue su afirmación de que el niño no es un recipiente vacío esperando a que le llenen de conocimientos. El considera que tanto el profesor como el alumno forman parte del proceso de enseñanza - aprendizaje, resultando muy artificial la separación que tradicionalmente se ha establecido entre ambos.

La propuesta metodológica de Dewey consta de 5 fases:

- ✘ Consideración de alguna experiencia actual y real del niño.
- ✘ Identificación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia.
- ✘ Inspección de datos disponibles, así como búsqueda de soluciones viables.
- ✘ Formulación de la hipótesis de solución.
- ✘ Comprobación de la hipótesis por la acción.

Dewey mostró un excelente sentido práctico para planificar y desarrollar un currículum integrado de las ocupaciones (actividades funciones ligadas al medio del niño), incluyendo previsiones de desarrollo del programa en ciclos temporales cortos.

Una inspección cuidadosa de los métodos que han sido permanentemente exitosos en la educación formal revelará que su eficiencia depende del hecho que ellos vuelven a la situación que causa la reflexión fuera del colegio en la vida ordinaria. Le dan a los alumnos algo que hacer, no algo que aprender; y si el hacer es de

tal naturaleza que demanda el pensar o la toma de conciencia de las conexiones; el aprendizaje es un resultado natural.

John Dewey decía que el aprendizaje a través de experiencias dentro y fuera del aula, y no solamente a través de maestros, es vital. Él proponía que se plantaran a los niños actividades guiadas cuidadosamente por el profesor, que estuvieran basadas tanto en sus intereses como en sus capacidades. Dewey contribuyó a crear una pedagogía funcional y dinámica.

BASE SOCIOLOGICA

La primera de ellas es una de las teorías más representativas del desarrollo social, la cual hasta nuestros días sigue ejerciendo ininterrumpidamente sus efectos, esta es La Teoría Sociocultural de Ley Vygotsky construida sobre la premisa de que los procesos psicológicos superiores han aparecido y evolucionado en el ser humano debido a la participación de este en las actividades compartidas con otros, es decir que el origen de estos procesos es de carácter eminentemente social.

Esta teoría propone además, analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores (entre ellos el aprendizaje) a partir de la internalización de prácticas sociales específicas, ya que, según Vygotsky, estos procesos son asimilaciones de acciones externas, interiorizaciones desarrolladas a través del lenguaje. Algunas de las Principales características de los Procesos Psicológicos Superiores señaladas por este teórico son: que están constituidos en la vida social y son específicos de los seres humanos; regulan la acción en función de un control voluntario, superando su dependencia y control por parte del entorno; están regulados conscientemente o la necesitaron en algún momento de su constitución (pueden haberse automatizado); utilizaron durante su organización, formas de mediación, particularmente, mediación semiótica.

Se debe tener en cuenta que Vigotsky llama internalización a la reconstrucción interna de una operación externa. Este proceso de internalización supone que los procesos psicológicos que inicialmente representan operaciones interpersonales, es decir externas, se convierten posteriormente procesos intrapersonales, representando operaciones internas.

Entonces, un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal; es por esto que esta teoría argumenta que en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces: la primera a nivel social (interpsicológica) y luego en el interior del propio niño (intrapsicológica).

Otra premisa de gran importancia planteada por Vygotsky es que en el ciclo de la actividad se distinguen dos tipos de mediadores: Las herramientas que actúan directamente sobre los estímulos, modificándolos y los signos, que modifican al propio sujeto y a través de éste a los estímulos. Estos instrumentos de mediación son proporcionados por la cultura y por el medio social. Si bien para Vigotsky los significados provienen del medio social externo, éstos deben ser asimilados e interiorizados por cada niño concreto.

BASE LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art. 44.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderán al principio de su interés superior y sus derechos; prevalecerán sobre los de los demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendiendo como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y

comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; la educación y cultura; al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de su pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Art 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades

para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro el sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

De la ciencia y tecnología

Art 80.- El estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatus del investigador científico.

2.3 IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Independiente: Los videojuegos

Dependiente: Problemas de comportamiento

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CUADRO N° 2

VARIABLES (VIDEOJUEGOS)	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego.	❖ TV	Muchas veces están demasiadas horas frente a un televisor observando dibujos animados.	Siempre
	❖ Internet	Los niños utilizan el internet para comunicarse con sus familiares sin supervisión de los adultos.	Siempre
	❖ Teléfonos	Los niños se divierten con los celulares de sus padres en los videojuegos que existen en el internet.	Siempre
(PROBLEMAS DE COMPORTAMIENTO) Un problema es un determinado asunto o una cuestión que requiere de una solución. A nivel social, se trata de alguna situación en concreto que, en el momento en que se logra solucionar, aporta beneficios a la sociedad	 Problemas de conducta  Hiperactividad  Aislamiento	Los niños adquieren conductas inusuales por el entorno en que se desenvuelven. Niños con actividades constantes y ansiosas cuando no están realizando ninguna actividad. Niños rechazados por su conducta inadecuada	A veces A veces A veces

ELABORADO POR: RAMIREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación científica se hizo factible por el apoyo de la comunidad educativa de esta institución Centro de Educación Inicial “Juan León Mera” ubicada en el norte de la ciudad, km 8 ½ vía a Daule de la Coop 3 de Diciembre Mz 2042 SI S5, Provincia Guayas Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui.

En el siguiente proyecto de investigación se empleó los siguientes materiales: Hojas, cámara, grabadora, Cd, computador,

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

- ✓ Descriptiva: La investigación es descriptiva porque detalla el problema en todas sus fases, por medio de la observación recolectamos todo los datos necesarios para nuestra investigación, con el objetivo de resolverlo, utilizamos técnicas de la investigación como la encuesta realizada a los representantes legales, docentes que en todo momento nos brindaron su apoyo para poder llevar a buen éxito la investigación, analizamos también el entorno en donde se desenvuelven los niños que es muy importante, muchas veces los niños viven con familias que dedican mucho tiempo a la televisión, a los aparatos electrónicos, que el niño observa la actitud y como no conocen piensa que es correcta la acción que realizan las personas adultas al adoptar continuamente esta conducta negativa.
- ✓ Experimental: Porqué llegamos al problemas desde la experiencia de escuchar a nuestras compañeras docentes los cambios constantes de conducta de los niños que muchas veces sin razón alguna se enojan, se tornan agresivos, he indagando con los niños escuchando sus experiencias llegamos a la conclusión que

el entorno en el que se desenvuelven es muy importante para su desarrollo cognitivo y social y que de alguna relaciona y afecta su desenvolvimiento diario.

3.3 UNIVERSO Y MUESTRA

UNIVERSO

“Se denomina universo o colectivo al conjunto de elementos que poseen una determinada característica”. (LORENZO, 2007)

El universo de la presente investigación científica está representado de la siguiente manera:

CUADRO N°2

N°	ESTRATOS	UNIVERSO
1	DIRECTORA	1
2	DOCENTES	8
3	REPRESENTANTES LEGALES	88
4	ESTUDIANTES	90
TOTAL		187

FUENTE: COMUNIDAD EDUACTIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

El universo del presente proyecto de investigación científica es de 187

MUESTRA

“Es cualquier subconjunto de la población elegido en términos de representatividad, el tamaño de una muestra viene determinado por el número de individuos que contiene”. (LORENZO, 2007)

CUADRO N°3

N°	ESTRATOS	MUESTRA
1	DIRECTORA	1
2	DOCENTES	8
3	REPRESENTANTES LEGALES	40
TOTAL		49

ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MARIAM GABRIELA

3.4 MÉTODOS Y TÉCNICAS

Método deductivo: Porque analiza el problema desde su inicio es decir, que este problema ocurre a nivel mundial, a nivel nacional, y en por lo tanto en la institución educativa en donde realizamos la investigación no observaremos niños juegan so videojuegos pero si cambios de comportamiento, actitudes no adecuadas que preocupan a las personas que se encuentran a su alrededor y que por supuesto buscamos si no la solución al problema de manera inmediata y correcta.

TÉCNICAS

La encuesta: Se realizó esta técnica a los docentes y representantes legales para conocer de manera directa su punto de vista y opinión frente al tema a investigar y a ejecutar.

La Observación: Se realizó esta técnica de investigación para conocer el problema de manera directa y donde se origina y cuáles son los actores principales que participan en el problema, sus causas, consecuencias y la solución más inmediata, conocer a las autoridades de la institución y dar a conocer nuestro trabajo y los beneficios y resultados que deseamos obtener.

ENCUESTAS A DOCENTES DEL C.E.I: JUAN LEÓN MERA

1. ¿Los videojuegos influyen en el aprendizaje de los niños?

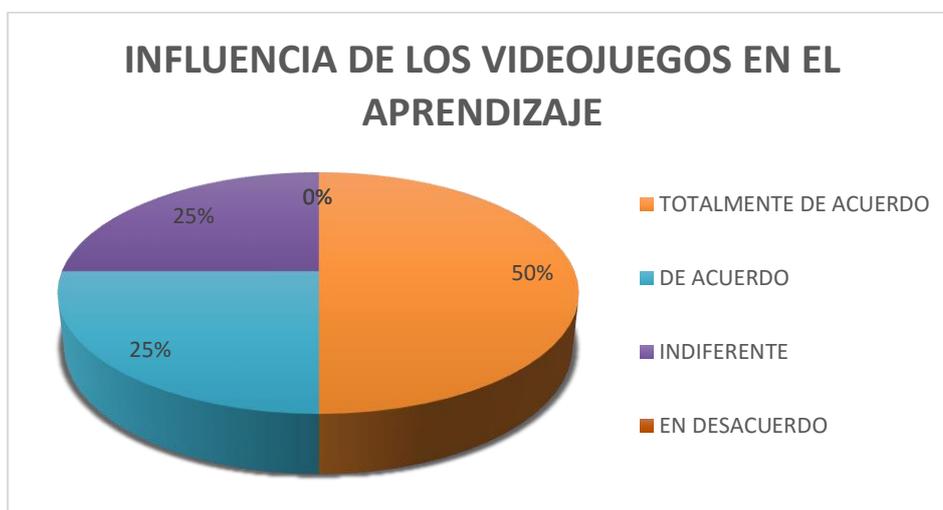
CUADRO N° 5

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	50%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	2	25%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 2



ELABORADO: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 50% de los docentes encuestados está totalmente de acuerdo que los videojuegos influyen en el aprendizaje de los niños, mientras el 25% de los docentes está de acuerdo, el 25% está en desacuerdo y el 25% es indiferente. Los videojuegos influyen en el aprendizaje de los niños porque es un distractor para sus estudios.

2. Cree usted que son importantes las relaciones interpersonales en el aula de clases

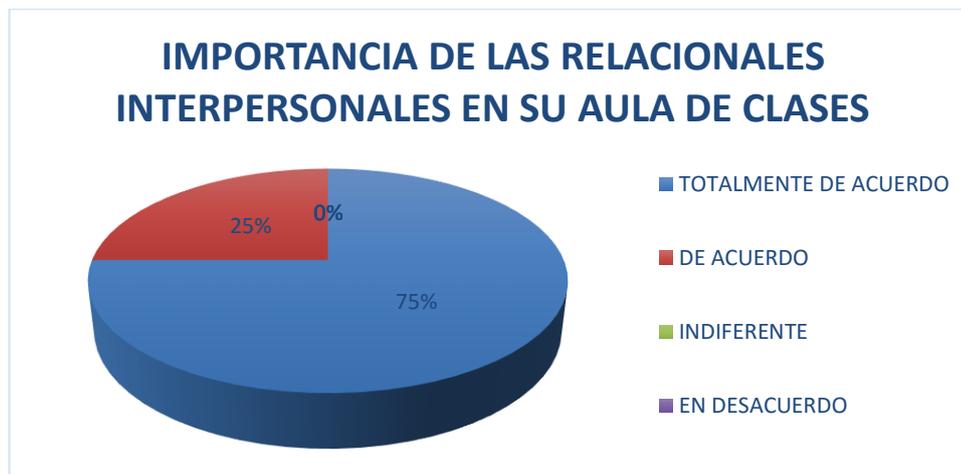
CUADRO N° 6

IMPORTANCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	6	75%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 3



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 75% de está totalmente de acuerdo, que las relaciones interpersonales en el aula son importantes, el 25% está de acuerdo que las relaciones interpersonales en el aula son muy importantes porque fomentan el compañerismo y buenas relaciones en el aula.

3. ¿Considera usted que los aparatos tecnológicos actuales enriquecen el aprendizaje de los niños.

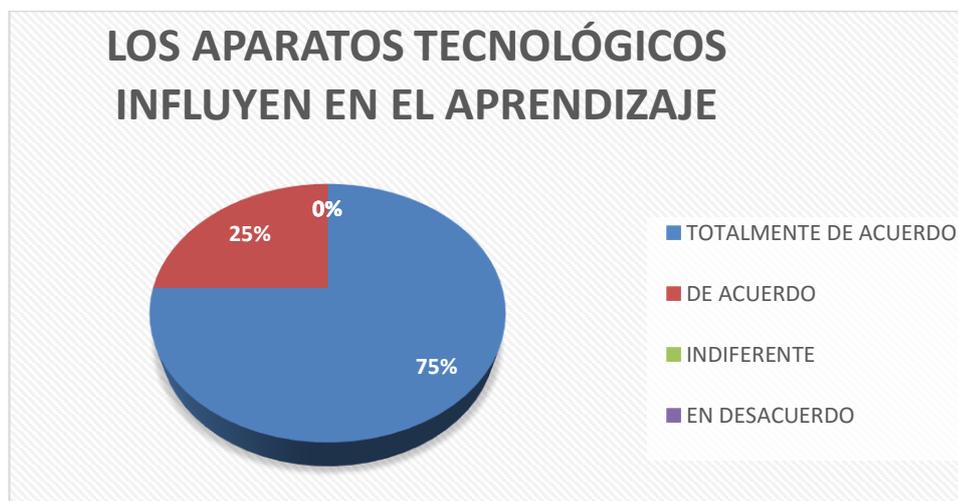
CUADRO N°7

LOS APARATOS TECNOLÓGICOS ENRIQUECEN EL APRENDIZAJE

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	6	75%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N°4



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 75% de los docentes a los cuales se les realizó la encuesta, están totalmente de acuerdo que los aparatos tecnológicos si enriquecen el aprendizaje, mientras que el 25% está de acuerdo con la respuesta, los videojuegos si influyen en el aprendizaje porque muchas veces su contenido es perjudicial para su desarrollo social.

4. Considera importante la buena utilización del tiempo de los niños

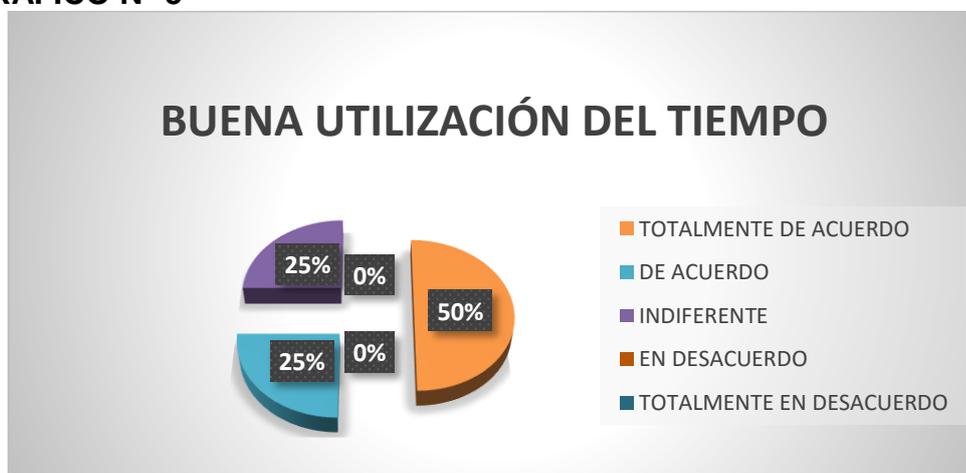
CUADRO N° 8

BUENA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	50%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	2	25%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 5



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 50% de los docentes encuestados están totalmente de acuerdo sobre la correcta utilización del tiempo en los niños, el 25% está de acuerdo, y el 25% es indiferente. Es muy importante la buena utilización del tiempo sobre todo en los niños para lleven un orden en sus actividades diarias.

5. Es importante la supervisión de personas adultas cuando los infantes utilizan los aparatos tecnológicos

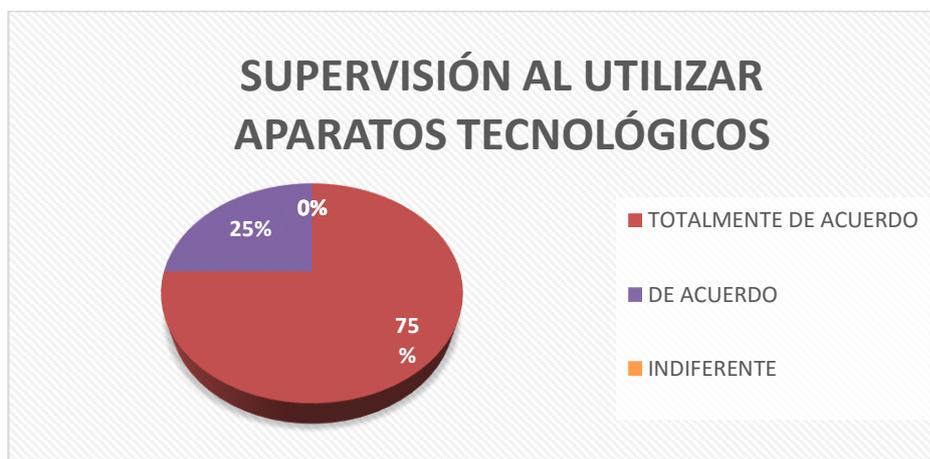
CUADRO N° 9

SUPERVISIÓN AL UTILIZAR APARATOS TECNOLÓGICOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	6	75%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 6



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 75% de los docentes encuestados están totalmente de acuerdo que los niños deben ser supervisados por las personas adultas y el 25% de los docentes están de acuerdo. Los niños siempre deben ser orientados en las actividades que realizan sobre todo cuando utilizan aparatos electrónicos para su uso adecuado.

6. Considera importante la utilización de videojuegos educativos.

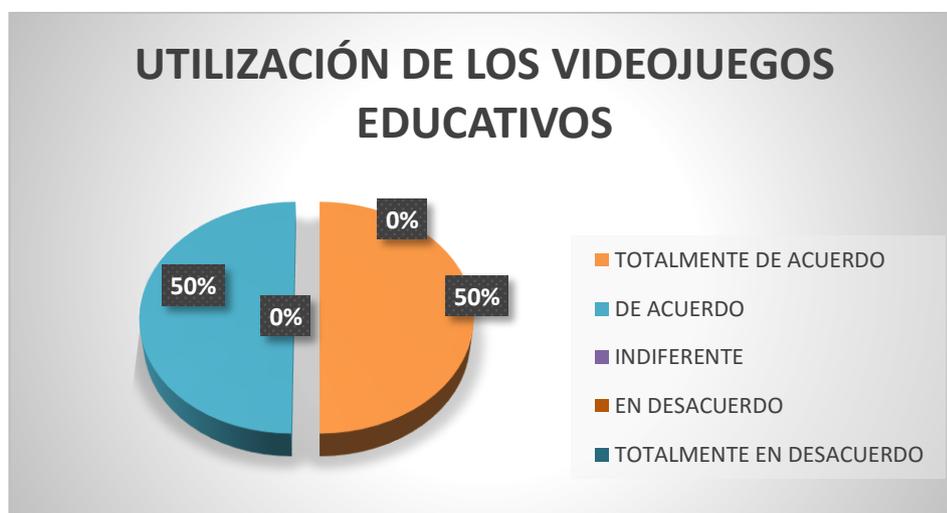
CUADRO N° 10

UTILIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	50%
4	DE ACUERDO	4	50%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 7



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada 50% de los encuestados está totalmente de acuerdo que es importante la utilización de los videojuegos y el 50% está de acuerdo. La utilización de los videojuegos educativos es muy importante para mejorar el desarrollo de su inteligencia y su cerebro tenga el ejercicio necesario.

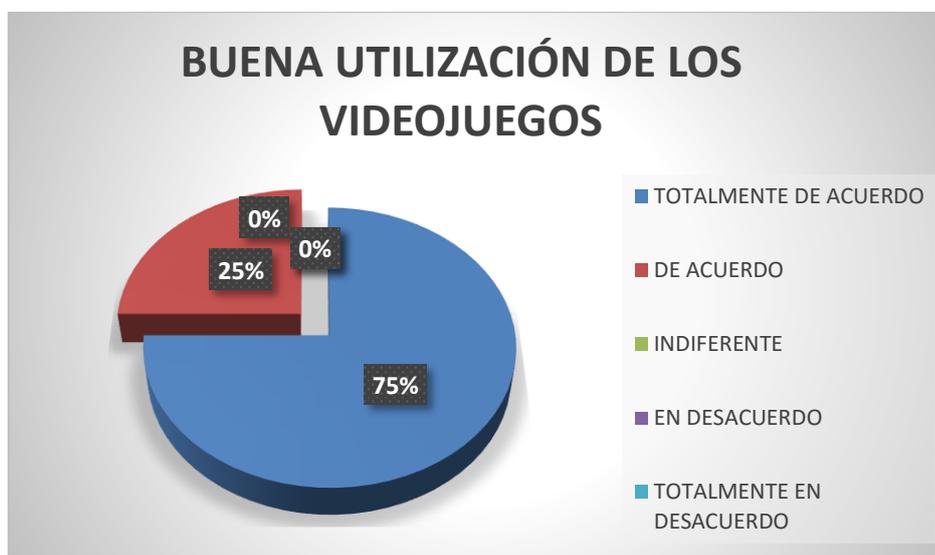
7. Es importante motivar a los niños a la buena utilización de los videojuegos.

CUADRO N°11
BUENA UTILIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	6	75%
4	DE ACUERDO	2	25%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 8



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los docentes el 75% está totalmente de acuerdo en motivar la buena utilización de los videojuegos, el 25% está de acuerdo. Los representantes legales deben llevar un control del uso de los videojuegos de los niños porque muchas veces es un poderoso distractor de sus actividades.

8. Considera usted estar preparado para afrontar las diferentes situaciones que se le presente frente a los distintos comportamientos de los niños.

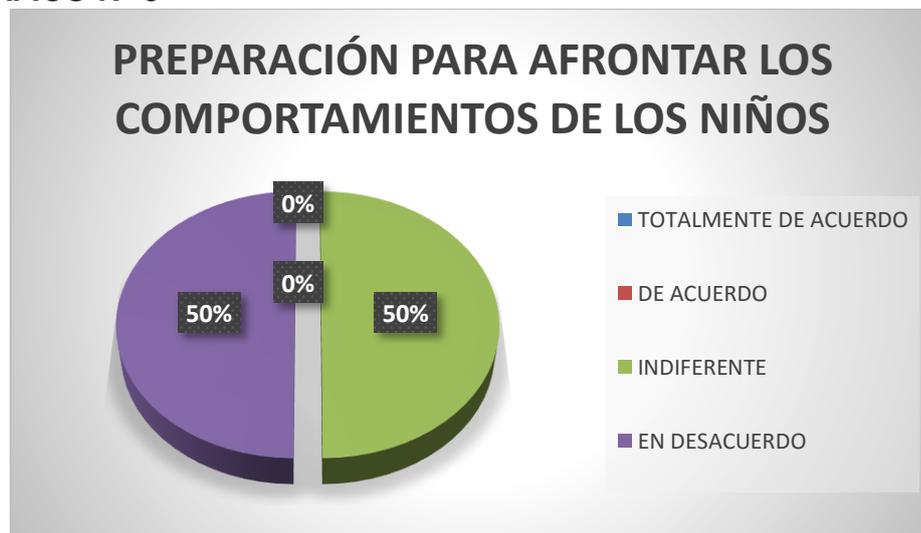
CUADRO N° 12

PREPARACIÓN PARA AFRONTAR LOS COMPORTAMIENTOS DE LOS NIÑOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	0	0%
4	DE ACUERDO	0	0%
3	INDIFERENTE	4	50%
2	EN DESACUERDO	4	50%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 9



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: De los docentes encuestados el 50% está en desacuerdo mientras que el 50% es indiferente a la respuesta. Recibir orientación para educar a los niños nunca está demás es por eso que los docentes no se sienten totalmente preparados para afrontar esta realidad, necesitan orientación para este problema.

9. Considera inadecuado que los representantes legales permitan que sus hijos estén demasiadas horas usando estos aparatos electrónicos.

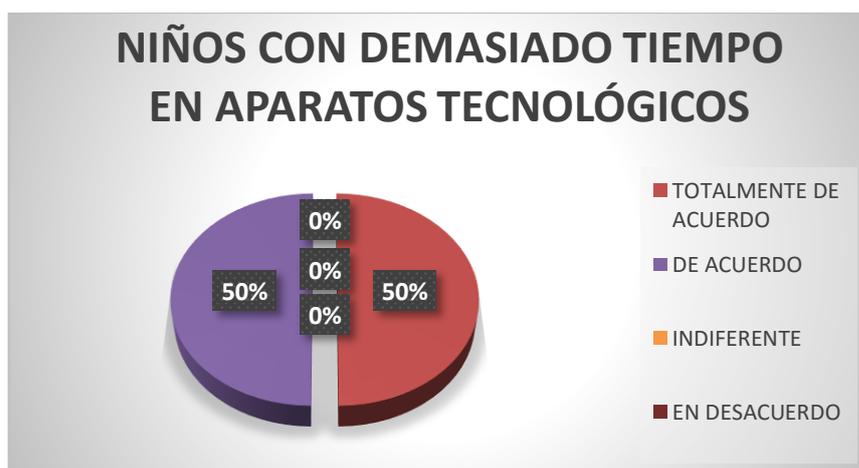
CUADRO N° 13

NIÑOS CON DEMASIADO TIEMPO EN APARATOS TECNOLÓGICOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	50%
4	DE ACUERDO	4	50%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 10



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los docentes el 50% que fueron encuestados están totalmente de acuerdo que es inadecuado que los niños estén demasiado tiempo utilizando aparatos tecnológicos y el 50% están de acuerdo. Es muy importante la supervisión de los representantes legales en las actividades de los niños porque es inadecuado es constante y mal uso de los aparatos electrónicos.

10. ¿Le parece importante recibir un seminario taller interactivo para recibir orientación sobre estos temas?

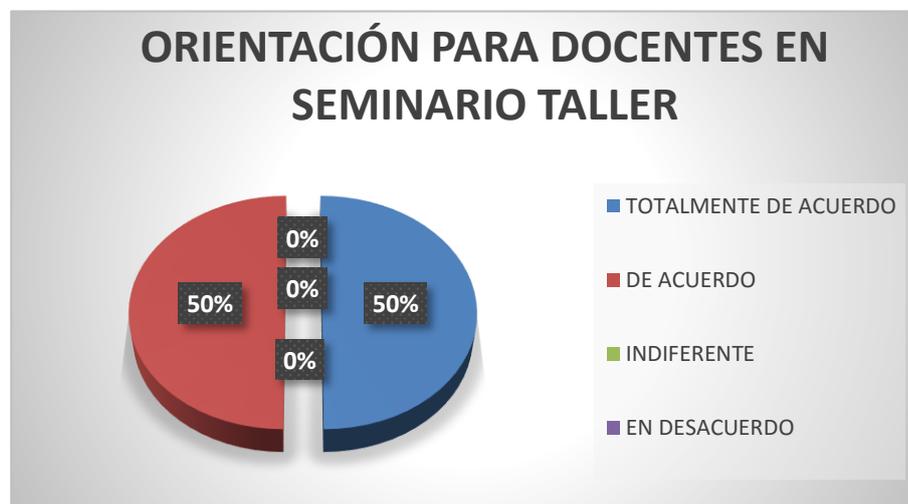
CUADRO N°14

ORIENTACIÓN PARA DOCENTES EN SEMINARIO TALLER

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	50%
4	DE ACUERDO	4	50%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		8	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 11



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: El 50% de los docentes está totalmente de acuerdo y el 50% está de acuerdo en recibir orientación para guiar a los niños en los problemas que adquieren por el constante uso de los videojuegos.

ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES DEL C.E.I: JUAN LEÓN MERA

1. Considera importante usted que los niños realicen actividades recreativas

CUADRO N° 15 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	15	38%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	10	25%
2	EN DESACUERDO	5	13%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIONAL
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 12



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los representantes legales el 37% está totalmente de acuerdo que los niños realicen actividades recreativas niños, el 25% está de acuerdo, 25% es indiferente y el 13% está en desacuerdo. Los niños deben tener sus momentos recreativos en los cuales despejen su mente y mejorar su desarrollo motriz.

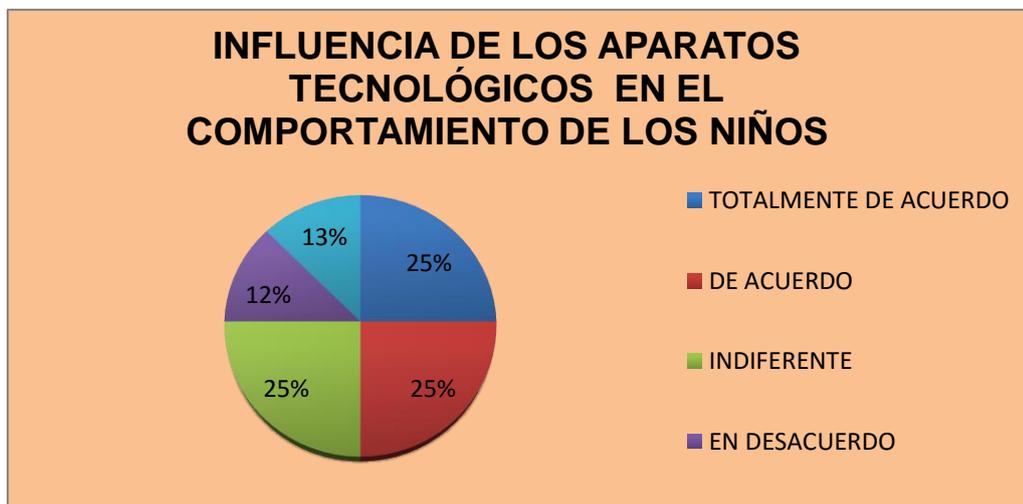
2. Cree usted que la no supervisión de personas adultas en las actividades que realizan los niños con los aparatos tecnológicos influyen en su comportamiento.

CUADRO N° 16
INFLUENCIA DE LOS APARATOS TECNOLÓGICOS EN EL
COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	10	25%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	10	25%
2	EN DESACUERDO	5	13%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	13%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
 ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 13



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
 ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: De la encuesta realizada para los representantes legales el 25% están totalmente de acuerdo en que los aparatos eléctricos influyen en el comportamiento de los niños, el 25% está de acuerdo, el 25% es indiferente, 12% en desacuerdo y 13% está totalmente en desacuerdo. Los aparatos electrónicos influyen en su comportamiento porque los usan inadecuadamente.

3. Es correcto que los representantes legales obsequien a sus hijos obsequien artefactos electrónicos

CUADRO N° 17
OBSEQUIO DE ARTEFACTOS ELECTRONICOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	20	50%
4	DE ACUERDO	20	50%
3	INDIFERENTE	0	0%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 14



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los representantes legales el 50% está totalmente de acuerdo que los niños deben tener supervisión en sus actividades, el 25% está de acuerdo con la respuesta, y el 25% es indiferente. Los representantes legales deben obsequiar artefactos de utilidad y con su debida supervisión

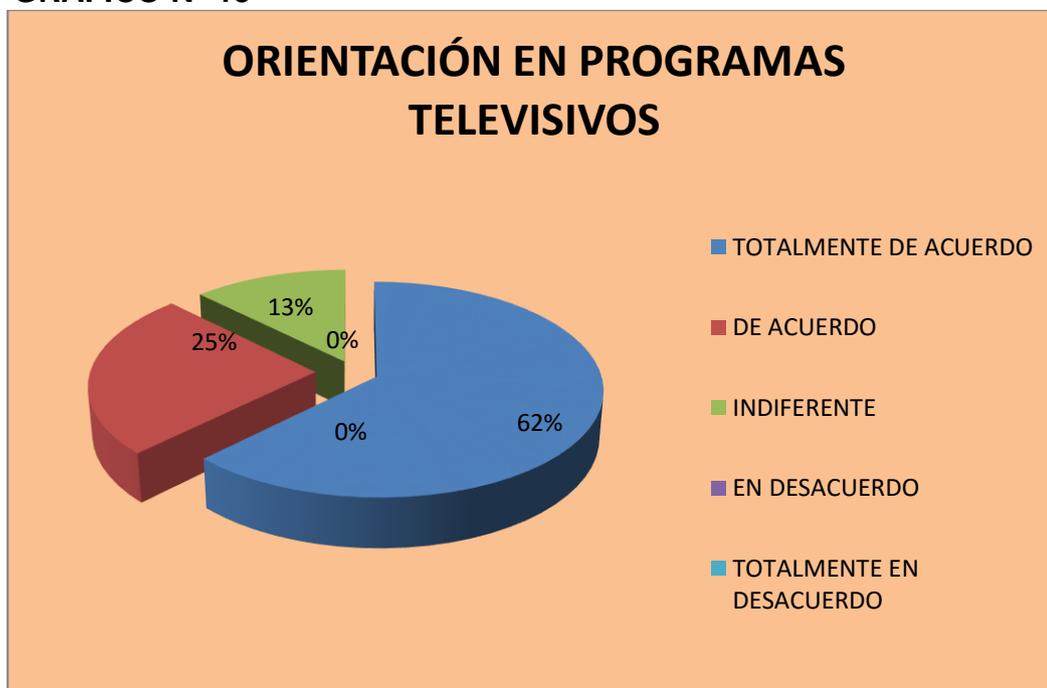
4. Está de acuerdo que los niños reciban orientación sobre los programas televisivos que observan.

CUADRO N°18
ORIENTACIÓN EN PROGRAMAS TELEVISIVOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	25	63%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	5	13%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 15



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los representantes legales el 62% está totalmente de acuerdo, el 25% está de acuerdo y el 13% es indiferente. Los niños siempre deben estar orientados en los programas televisivos con una persona adulta que los oriente.

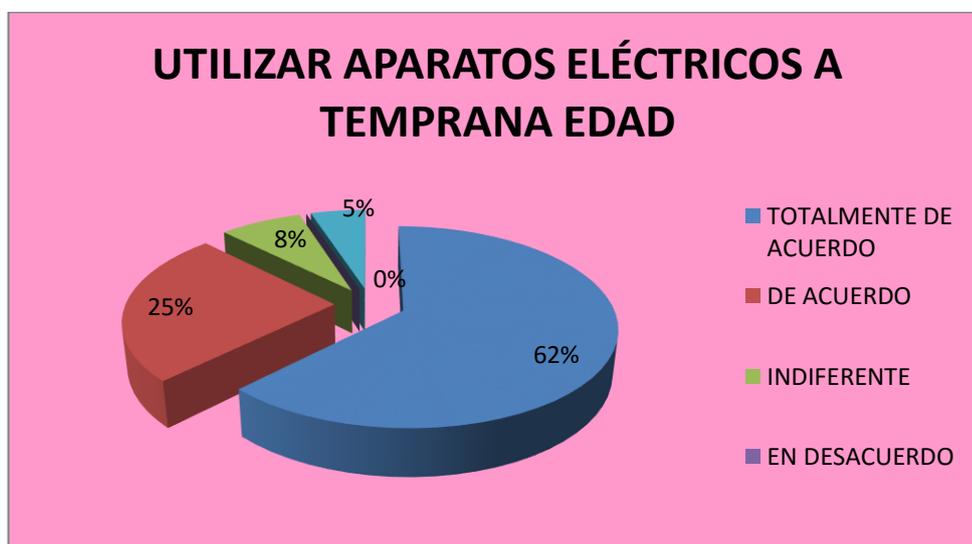
5. Está de acuerdo que su hijo utilice artefactos eléctricos a temprana edad.

CUADRO N° 19
UTILIZAR APRATOS ELECTRONICOS A TEMPRANA EDAD

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	25	63%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	3	8%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	2	5%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 16



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
ELANBORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada el 62% está totalmente de acuerdo en que no es recomendable que los niños utilicen aparatos eléctricos a temprana edad, el 25% está de acuerdo, el 8% es indiferente, y el 5% está totalmente en desacuerdo. Los artefactos eléctricos son perjudiciales para los niños cuando no tienen un uso correcto.

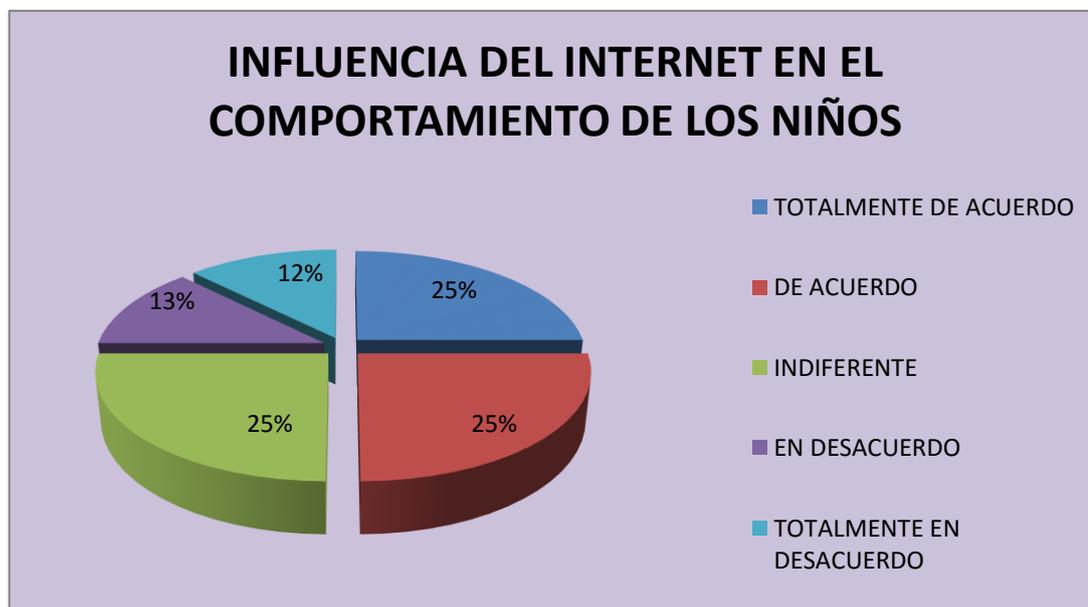
6. El uso del internet por muchas horas influye en el comportamiento de los niños.

CUADRO N° 20
INFLUENCIA DEL INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	10	25%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	10	25%
2	EN DESACUERDO	5	13%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	13%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
 ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRAFICO N° 17



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
 ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: Los resultados de la encuesta son el 25% de los representantes legales encuestados está totalmente de acuerdo que el internet influye en el comportamiento de los niños, el 25% está de acuerdo, el 25% es indiferente, el 13%, está en desacuerdo y el 12% está totalmente en desacuerdo. El internet influye en el comportamiento n de los niños de acuerdo al contenido que ellos observen.

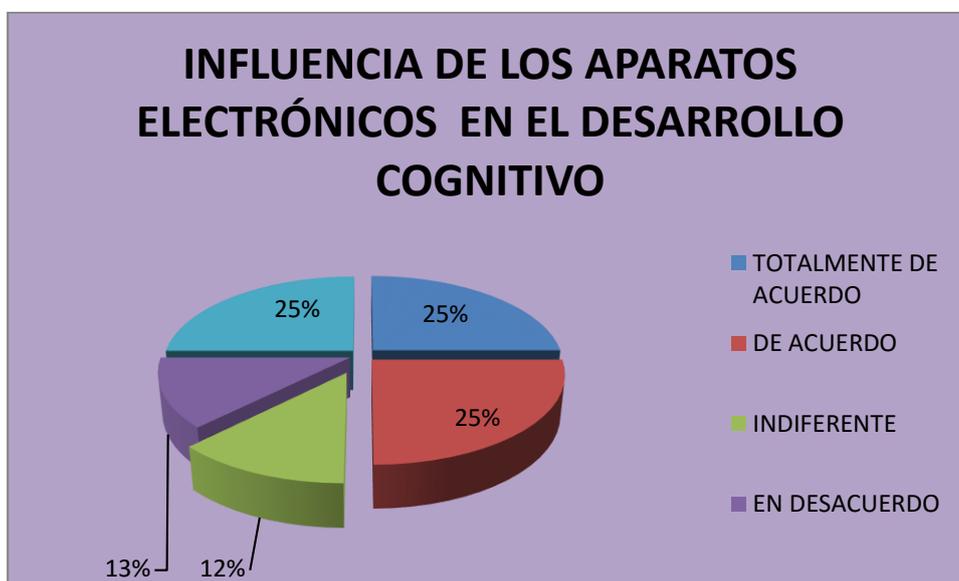
7. Considera usted que los aparatos electrónicos influyen en su desarrollo cognitivo.

CUADRO N° 21
INFLUENCIA DE LOS APARATOS ELECTRÓNICOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	10	25%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	5	13%
2	EN DESACUERDO	5	13%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	10	25%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
 ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 18



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
 ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIFREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: De la encuesta realizada a los representantes legales el 25% está totalmente de acuerdo que los aparatos electrónicos influyen en desarrollo cognitivo, el 25% está de acuerdo, el 13% es indiferente, el 12% es indiferente, y 25% está totalmente en desacuerdo. Los aparatos electricos influyen en el desarrollo cognitivo de acuerdo al contenido que ellos observen y el mensaje que se transmite.

8. Considera usted importante que deben existir momentos en los que los hijos y los padres se diviertan.

CUADRO N° 22
MOMENTOS RECREATIVOS ENTRE PADRES E HIJOS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	20	50%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	5	13%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	13%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 19



FUENTE: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO: RAMIREZ RAMIREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada a los representantes legales el 50% están totalmente de acuerdo que debe existir momentos de compartir entre padres e hijos, el 25% está de acuerdo, el 13% es indiferente, el 12% está totalmente de acuerdo. Es muy importante la comunicación y sobre todo los momentos que compartan padres e hijos.

9. Considera usted correcto permitir a su hijo observar durante varias horas programas televisivos.

CUADRO N° 23

OBSERVAR PROGRAMAS TELEVISIVOS POR VARIAS HORAS

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	20	50%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	5	13%
2	EN DESACUERDO	0	0%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	13%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 20



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: De las encuestas realizadas a los representantes legales el 50% está totalmente de acuerdo que los niños estén demasiado tiempo observando televisión, el 25% está de acuerdo, el 13% es indiferente, y el 12% está totalmente de acuerdo. Los niños no deben observar programas televisivos por muchas horas

10. Le gustaría asistir a un seminario taller para informarse de alternativas de cómo ayudar a mejorar su comportamiento frente al mal uso de los videojuegos.

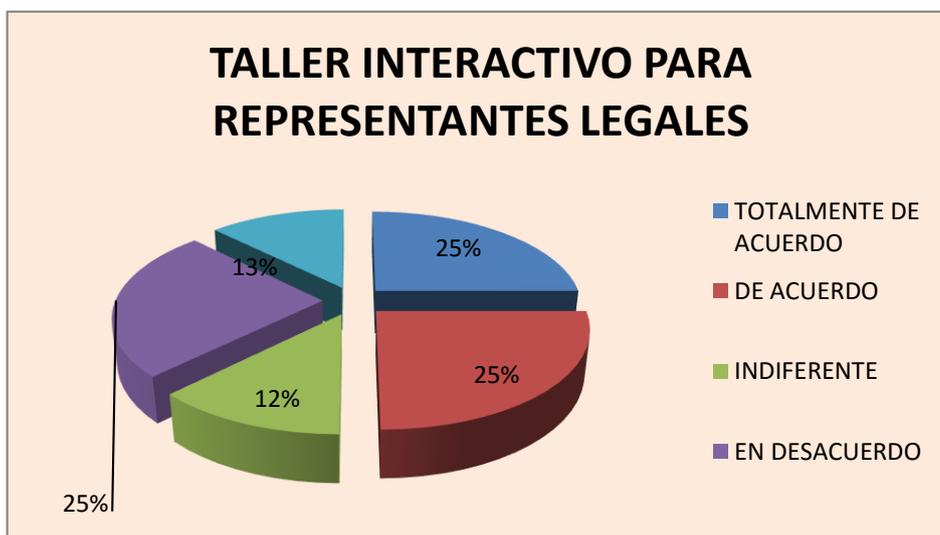
CUADRO N° 24

SEMINARIO TALLER PARA REPRESENTANTES LEGALES

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	TOTALMENTE DE ACUERDO	10	25%
4	DE ACUERDO	10	25%
3	INDIFERENTE	5	13%
2	EN DESACUERDO	10	25%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	5	13%
TOTAL		40	100%

FUENTE: PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

GRÁFICO N° 21



FUENTE: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA
ELABORADO POR: RAMÍREZ RAMÍREZ MIRIAM GABRIELA

ANÁLISIS: En la encuesta realizada el 25% de los representantes legales están totalmente de acuerdo en recibir un seminario de orientación, el 25% de esta de acuerdo, el 13% es indiferente, el 25% está en desacuerdo y el 12% está totalmente en desacuerdo. Es muy importante que los representantes legales siempre orienten a los niños con nuevos métodos

3.9 RESPUESTAS AS LAS INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Influyen los videojuegos en los problemas de comportamiento de los niños de 5 a 6 años de edad?

Los videojuegos influyen en los problemas de comportamiento de los niños porque el contenido que brindan, ya que son niños y piensan que todo lo que observan es correcto e imitan esas actitudes

2. ¿Es importante el comportamiento de los niños y niñas en el aula de clases?

Si es importante porque transmite las buenas costumbres y valores a sus compañeros caso contrario los niños alteran su comportamiento adquiriendo conductas inadecuadas

3. ¿Están preparados los padres de familia para atender los comportamientos inadecuados de los niños?

Muchas veces los padres de familia no están preparados porque en la mayoría de los casos son padres jóvenes y no tienen la debida experiencia para orientar a sus hijos, por lo tanto la mayoría no se encuentran preparados para atender los cambios de comportamiento de sus hijos

4. ¿Es importante el acompañamiento de los representantes legales en el desarrollo físico y psicológico del infante?

Es muy importante porque juntos van construyendo su comportamiento y sobre todo los hijos sienten en todo momento el apoyo de sus padres y eso fortalece sus habilidades y desarrollo social.

5. ¿La tecnología nos ayuda a actualizar nuestros conocimientos a nivel educativo?

La tecnología nos ayuda a actualizarnos de lo que desconocemos y así mejorar nuestro conocimiento y vocabulario.

6. Es importante que los niños utilicen su tiempo libre en actividades libres de recreación.

Si es muy importante y sobre en actividades que ayuden a fortalecer su aprendizaje y desarrollo físico.

7. ¿El internet es importante para mejorar nuestro conocimiento sobre nuevas investigaciones y teorías?

Es muy importante porque nos mantenemos informados correctamente y con mayor rapidez de los acontecimientos que se generan a nivel mundial y las recientes investigaciones.

8. ¿Los niños deben tener supervisión de un adulto cuando utilizan aparatos tecnológicos?

Es muy importante que los adultos supervisemos las actividades que realicen los niños y sobre todo cuando utilizan aparatos electrónicos porque en el internet se encuentra información de todo tipo,

9. ¿El ambiente en donde viven los niños influyen en su comportamiento?

El ambiente donde se desenvuelven los niños tiene mucha influencia en su comportamiento porque los niños son como una esponja absorben todo e imitan todo lo que observan

10. ¿Los docentes deben orientar a los infantes en el comportamiento que adquieren diariamente?

Si los deben orientar como por supuesto la educación de los infantes empieza en la casa con el ejemplo y buena orientación de los padres de familia, nosotros los docentes debemos orientar a los niños en su comportamiento con el apoyo siempre de los padres de familia.

3.7 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

De las encuestas realizadas a los representantes legales y a los docentes en todo momento contamos con su apoyo para realizar nuestra investigación podemos observar el poco conocimiento e importancia de la supervisión de los niños en sus actividades y la importancia de que se desenvuelvan en un entorno sano.

Para realizar todos estos análisis se utilizo el método de liker en la encuesta para el momento de contestar las preguntas de la encuesta, se analizó la respuesta de a cada una de las preguntas por medio de la tabulación de resultados, con los respectivos tablas y gráficos en Excel y luego el análisis minucioso de las preguntas de acuerdo a las respuestas obtenidas de dicha investigación.

Llegamos a la conclusión que la comunidad conoce de la importancia que tiene la supervisión de un adulto a un niño pero muchas veces por el tiempo limitado que tienen sus representantes legales no se les facilita atender de manera correcta a sus hijos se les ha brindado pautas para mejorar este problema el cual afecta de manera directa su desenvolvimiento académico y de su personalidad.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 Título

Actividades recreativas para niños con Juegos tradicionales

4.2 Justificación

El presente seminario taller a ejecutar es importante porque busca orientar a los niños en sus actividades cotidianas sobre todo en sus ratos libres en los que muchas veces se dedican actividades que no fortalecen su inteligencia y su relaciones personales en el hogar o en su lugar de estudio además hacer conciencia a los adultos que los niños deben organizar sus momentos libres y así no descuidar sus estudios ni que sufran cambios de carácter constante debido a que esta mala influencia

Debemos estar muy atentos a las actividades que realizan diariamente y orientarlos para que los utiliza en de manera adecuada, es importante que los niños tengan su espacio para distraerse, después de un día de estudio y rodeado de sus compañeros y las tareas que los docentes les envían, pero también se puede convertir en un habito mal utilizado porque quieren estar muy pendientes de los juegos a cada momento y del internet.

Distinto seria utilizarlo de manera responsable para poder auto educarnos todos los días y conocer nuevas estrategias de aprendizaje porque todo se va actualizando día a día por la utilización continua del internet y poder actualizar conocimientos de manera inmediata.

Se pretende orientar también a los docentes con técnicas novedosas y adecuadas para los niños y que se diviertan sanamente; porque la tecnología también nos puede causar daños en nuestra salud muy serios por las radiaciones que emiten los diferentes aparatos electrónicos que nos rodean.

4.3 Objetivos

Objetivo General

Diseñar actividades recreativas con juegos tradicionales para los niños para recrearlos y que utilicen su tiempo de manera diferente y divertida.

- ✿ Observar las actitudes de los niños y su reacción al realizar diferentes actividades recreativas con juegos tradicionales.
- ✿ Motivar a los niños a realizar los talleres y compartir sus experiencias con sus compañeros.
- ✿ Reconocer a los niños que realizan las actividades de manera correcta y rápida.

4.4 Factibilidad de su aplicación

El siguiente proyecto de investigación será factible para su ejecución por la ayuda brindada por parte de la directora y docentes de la institución educativa, haber dialogado con los representantes legales sobre la problemática que existe que muchos niños acuden continuamente a utilizar dichos aparatos electrónicos que de alguna manera distrae su mente de manera incorrecta.

Por medio de esta investigación se pretende orientar de manera creativa con talleres integrativos, dinámicos buscando despejar la mente de los niños, manteniendo ocupada su mente con actividades integradoras.

4.5 Descripción

Los talleres sobre juegos recreativos que se realiza como propuesta a los niños se realizaron para divertir a los niños de la escuela y mostrarles que podemos divertirnos sanamente sin necesidad de utilizar aparatos modernos y electrónicos que muchas veces modifican y cambien nuestro comportamiento, nuestras relaciones interpersonales en nuestra familia , se realizaron los talleres con los niños y las docentes que nos ayudaron a

guiarlos primero realice la actividad con sus respectivas instrucciones y luego en orden realizaron las actividades propuestas, se sintieron muy capaces, muy felices y muy animados.

A decorative border of small yellow stars surrounds the entire page, forming a rectangular frame.

TALLERES PARA NIÑOS CON JUEGOS TRADICIONALES



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLOGICA	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Caminar y correr son soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.</p>	<p>Juego de los encantados</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la canción "No hay oposición"</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>Reunimos a todos los niños participantes en el juego para dar a conocer las indicaciones y reglas a seguir</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Recuento de las actividades realizadas y las anécdotas vividas.</p>	<p>Patio de la escuela</p> <p>Canción</p> <p>Docente</p> <p>Niños</p>	<p>Camina y corre manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales, sin dificultad.</p>

TALLER NIÑOS DE JUEGOS TRADICIONALES

TALLER N° 1

“LOS ENCANTADOS”

Lugar: Patio

Material necesario: Niños

Organización: Dos jugadores

Aprendizaje Significativo: Equilibrio de sus extremidades superiores e inferiores al caminar y correr.

Desarrollo del juego

- Se forman dos grupos de jugadores, unos que encantaran y otros que desencantarán
- Para esta selección se echa un volado
- Se seleccionan los lugares que van a ser las bases. en esos lugares los encantadores no podrán encantar a los jugadores.
- Los jugadores que están en las bases. salen de allí y los encantadores los corretean.
- Si tocan a alguno, este quedara encantado, o sea, se quedara parado en ese lugar hasta que otro compañero hasta que otro compañero pase del mismo grupo pase a desencantarlo.
- si el jugador que esta encantando se encentra cerca de la base, los demás compañeros formaran una cadena tomándose todos de la mano o acostándose en el suelo, pero unidos por una parte de la cuerpo y que uno de ellos este tocando la base.
- si los jugadores tardan en salir de la base, los encantadores les dicen “¡A las tres se quema la base! ¡Uno, dos, tres!”
- El juego termina cuando todos quedan encantados. Después si así o desean, cambian de funciones, los que encantan pasan a ser desencantadores.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Ejecutar actividades coordinadamente y un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular.</p>	<p>Juego de la carretilla</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la canción” la Yenca”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>Los niños forman grupos de dos niños y realizamos la actividad con mucha precaución y alegría.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Los niños se divirtieron mucho con la actividad realizada y además ejercitaron la motricidad gruesa.</p>	<p>Canción</p> <p>Patio de la escuela</p> <p>Niños</p> <p>Docentes</p> <p>Grabadora</p>	<p>Realiza actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad, usando material de expresión y desarrollo físico y corporal</p>

TALLER N°2

"LA CARRETILLA"

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Aprendizaje significativo: Controlar su fuerza muscular realizando movimientos coordinados del juego

Desarrollo del juego

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Ejecutar patrones más de dos ritmos son partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros</p>	<p>Juego de las frutas</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN Bienvenida a los niños con la dinámica canción " Los pececitos "</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO Ordenamos los niños por grupos y a cada niño se le asigna un nombre de una fruta y luego en orden la maestra llamara a cada fruta a realizar una penitencia.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE Los niños estuvieron muy atentos a las acciones que debían realizar</p>	<p>Niños</p> <p>Docentes</p> <p>Diálogo</p>	<p>Cumple actividades de patrones con más de dos ritmos, con partes del cuerpo.</p>

TALLER N°3

"EL JUEGO DE LAS FRUTAS"

Lugar: Patio

Material Necesario: Ninguno

Organización: Individual

Aprendizaje significativo: Desarrolla su habilidad auditiva por medio de la discriminación de los sonidos que escucha

Desarrollo del juego

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.

Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.

De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimiento</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas logrando un control adecuado postural</p>	<p>Juego de la rayuela</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN Bienvenida a los niños con la “Soldadito de chocolate”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO La maestra dibuja la rayuela en el piso, luego ella explica cómo realizar la actividad y luego los niños la realizan</p> <p>MOMENTO DE CIERRE Se divirtieron mucho al realizar al ejecutarlo por los obstáculos que este juego contiene.</p>	<p>Tiza Patio de la escuela Niños Docentes</p>	<p>Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas logrando un adecuado control postural.</p>

TALLER N° 4

"LA RAYUELA"

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Aprendizaje significativo: Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas y curvas

Desarrollo del juego:

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Desarrollar la estructura temporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al tiempo y espacio.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Ubicar algunos objetos en función de las nociones de al lado, cerca, lejos.</p>	<p>Juego de la gallinita ciega</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la canción “Te quiero yo Barney”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>La maestra elije a un niño para que sea la gallinita luego le vendamos los ojos y escondemos el objeto y luego el niño lo busca con mucho cuidado</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Les gusto mucho el juego que después cuando estaban solos jugaron con sus demás compañeros</p>	<p>Niños Pañuelo Docente Niños Patio de la escuela</p>	<p>Señala objetos en función de las nociones al lado, lejos, cerca correctamente.</p>

TALLER N°5

“LA GALLINA CIEGA”

Lugar: Patio

Material necesario: Pañuelo

Organización: Grupo

Aprendizaje significativo: Identificar el espacio tiempo – espacial en donde se encuentra según el juego

Desarrollo del juego

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

DÓNDE ESTAS Los jugadores responden

"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan

a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.

Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos</p>	<p>Juego de las escondidas</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la canción “En mi carita redondita”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>Organizamos dos grupos con los niños y luego de las indicaciones de la maestra comenzamos a jugar</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Los niños se sintieron muy motivados y muy atentos a todas las acciones que realizaron todos</p>	<p>Niños Patios de la escuela Docente</p>	<p>Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y sus desplazamientos, sin dificultad.</p>

TALLER N° 6

"LAS ESCONDIDAS"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño.

Aprendizaje significativo: Controla y domina el desplazamiento de su cuerpo a través del juego.

Desarrollo del juego

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
<p>Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo.</p>	<p>Juego el rey manda</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la dinámica “El marinero baila”</p> <p>MOMENTO DE DESARRO</p> <p>La maestra explica a los niños la actividad a realizar, todos los niños escucharan a la maestra las acciones a realizar y los que terminen en menor tiempo son los ganadores.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Conversación sobre el juego con los niños y premiar a los niños que realizaron mas acciones correctas.</p>	<p>Docente Niños Objetos del salón Obsequios</p>	<p>Ejecuta ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas y sus segmentos y articulaciones del cuerpo sin dificultad.</p>

TALLER N° 7

"EL REY MANDA"

Lugar: Patio

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina o Fomix

Organización: Formar Equipos

Aprendizaje significativo: Realiza movimientos de sus articulaciones por medio de ejercicios sin dificultad.

Desarrollo del juego:

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
Lograr la coordinación dinámica global en diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad. Área: Expresión corporal y motricidad	Saltar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.	Juego de saltar la cuerda MOMENTO DE ANTICIPACIÓN Bienvenida a los niños con la dinámica "Un elefante" MOMENTO DE DESARROLLO Nos organizamos por grupo para todos los niños realizar la actividad y todos los niños participen. MOMENTO DE CIERRE Los niños y niñas estuvieron muy entusiasmados y motivados por la actividad realizada.	Cuerda Docente Niños Patio de la escuela	Ejecuta acciones caminando, corriendo y saltando de un lugar a otro a, velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos con y sin dificultad.

TALLER N° 8

"LA SOGA"

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Aprendizaje significativo: Coordina movimientos corporales con obstáculos y sin obstáculos

Desarrollo del juego

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN
<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.</p>	<p>Juego de tres piernas</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la dinámica “La patita Lulú”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>Después de haber realizado la dinámica de bienvenida y organizamos a los niños en grupos de dos y les atamos la pierna y juntos saltan hasta llegar a la meta.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Los niños se divirtieron mucho con el juego además ejercitaron la motricidad gruesa y el equilibrio.</p>	<p>Niños Patio de la escuela Docente Cuerda</p>	<p>Ejecuta saltos de un pie u otro de manera autónoma.</p>

TALLER N° 9

"TRES PIERNAS"

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Aprendizaje significativo: Coordinación visual y motora, equilibrio en sus extremidades al realizar el ejercicio.

Desarrollo del juego:

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS



OBJETIVO DE APRENDIZAJE	TEMA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
<p>Desarrollar temporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo</p> <p>Área: Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Utilizar el espacio parcial e inicia en el uso del espacio total para realizar representaciones graficas.</p>	<p>Juego de canicas</p> <p>MOMENTO DE ANTICIPACIÓN</p> <p>Bienvenida a los niños con la dinámica “El marinero baila”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO</p> <p>Para este juego se necesita que los niños tengan canicas y luego escuchar las indicaciones de la maestra realizamos el juego ordenadamente.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE</p> <p>Después de haber participado todos los niños finalizamos el juego, aunque los niños estaban muy entusiasmados por haberlo realizado.</p>	<p>Canicas Patio de la escuela Docente Niños Tiza</p>	<p>Lleva a cabo desplazamientos en el espacio parcial e inicia con el uso del espacio total.</p>

TALLER N° 10

“LAS CANICAS”

Lugar: Patio

Material necesario: bolas de cristal

Organización: Por parejas, individual

Aprendizaje significativo: Coordinación viso- motora

¿Cómo se juega?

Para jugar a las canicas elegimos una superficie de tierra ya que una superficie como el cemento impide hacer un agujero para jugar a determinados juegos que veremos a continuación, además de que las canicas suelen rodar tanto que es difícil controlar. Existen numerosas formas de jugar a las canicas, y distintos modos de lanzarlas, los cuales han ido surgiendo a lo largo de la historia. Además, la nomenclatura del juego varía según el país donde nos situemos, como sucede con muchísimos juegos, lo que les confiere un carácter polisémico. (Herrador, 2009).

Formas de lanzar las canicas

Existen diferentes formas de lanzar las canicas, en un principio podemos distinguir dos formas de lanzarlas, la primera según los torneos reglamentarios, y la otra la utilizada en la calle por los amateurs. La primera forma de lanzarlas consiste en colocar los nudillos en contacto con el suelo “quitando al pulgar” y catapultar el dedo pulgar para que así impacte fuertemente con la otra canica.



Luego en la calle todo es otro mundo existen infinitas formas de lanzar las canicas para que choquen con las demás, la que aquí muestro es una que consiste en sostener entre los dedos pulgares y el dedo corazón que será el que catapulte la canica.



Tipos de canicas

- **Agüita:** es un tipo de canica hecha de vidrio transparente y sin ningún tipo de adornos. Es la canica que menos valor económico tiene.



“Agüita”

- **Canicas china:** son canicas hechas de vidrio blanco.



“Canicas Chinas”

- **Boloncho:** es una canica mucho más grande que la normal, podría decirse que mide el doble o el triple que la normal. En España la conocemos como “Bolón”



“Bolones”

- **Canica del petróleo:** es una canica de vidrio sin adornos interiores y con colores algo opacos. Ostentaba este nombre porque sus colores recordaban a los reflejos de la luz en los charcos de gasolina.



“Canica del petróleo”

- **Trébol:** es una canica transparente con tres pinceladas de colores en su interior. En España es conocida como la canica española. Es la típica canica que se solía apostar ya que era de las más baratas y de las más abundantes.



“Trébol”

- **Ojos de gato:** Canicas de tamaño normal pero con un diseño amarillo en el centro como los ojos de un gato. También conocida como pirata, se distinguía también por su cerámica al igual que la canica china pero tenía el fondo de color negro.



“Ojos de Gato”

5. CONCLUSIONES

- ✿ Por medio de esta investigación llegamos a la conclusión de que muchos de los representantes legales desconocen de la importancia de que tiene la supervisión de los niños en las actividades que realicen diariamente sobre todo cuando utilizan medios informáticos.
- ✿ Por el nivel de vida que llevamos muchas veces descuidamos la orientación a nuestros no les brindamos el tiempo necesario para saber de sus inquietudes y problemas que como niños también los tiempo.
- ✿ La tecnología de hoy se encuentra muy actualizada la cual nos ayuda a mejorar nuestro nivel de aprendizaje y conocimientos pero debemos tomar muy en cuenta las actividades que realizan nuestros infantes por estos de medios porque les brindan información y entretenimiento no adecuado para a su edad.

6. RECOMENDACIONES

- Los niños deben tener un nivel equilibrado de amor, de corrección y de comportamiento, contando siempre con la ayuda de sus padres que son el pilar fundamental en su vida, y ellos serán el futuro del mañana y por lo tanto debemos orientarlos de manera responsable no existe un límite de tiempo para brindarles pero si de calidad que ellos se sientan que sus padres siempre están pendientes de sus acciones y sobre apoyados.
- Las actividades que realicen los niños en su tiempo libre debe ser acogedora, motivadora que ellos amen realizar actividades libres, conocer sus gustos, pueden usar aparatos electrónicos con su debida supervisión y son responsabilidad lo cual ayuda a ellos a ser responsables y a dedicar su tiempo a construir su aprendizaje e innovar la tecnología.
- Muchos de los representantes legales desconocen de las actividades que realizan sus hijos por el poco nivel de comunicación que existen entre ellos, porque la tecnología el día de hoy nos brinda muchas herramientas valiosas para orientarnos; pero muchas veces los niños la utilizan para distraerse de manera incorrecta, sería conveniente conocer sus actividades y orientarlos por los buenos caminos que sientan el apoyo, tanto como de docentes y representantes legales.

Bibliografía

- ALFARO, L. Y. (01 de 06 de 2008). *AGRESIVIDAD INFANTIL*. Obtenido de AGRESIVIDAD INFANTIL: http://www.terapia-infantil.com.mx/agresividad_infantil.php
- ALONSO, T. O. (s.f de s.f de 2014). *DESARROLLO INFANTIL* . Obtenido de DESARROLLO INFANTIL: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/tipos-de-padres-segun-su-relacion-con-los-hijos>
- APRENDER JUGANDO EN FAMILIA* . (25 de SEPTIEMBRE de 2012). Obtenido de APRENDER JUGANDO EN FAMILIA: http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html
- CARRERO, J. S. (2008). *PEQUEÑOS DIRECTORES: NIÑOS Y ADOLESCENTES CREADORES DE CINE, VIDEO Y TELEVISION* . ESPAÑA : ACONCAGUA LIBROS .
- FAMILY DOCTOR.ORG*. (s.f de s.f de 2014). Obtenido de FAMILY DOCTOR.ORG: <http://es.familydoctor.org/familydoctor/es/kids/behavior-emotions/child-behavior-what-parents-can-do-to-change-their-childs-behavior.html>
- GUERREROS, M. L. (s.f de s.f de 2008). *www.metodoferreros.com*. Obtenido de www.metodoferreros.com: <http://www.metodoferreros.com/biografia.php>
- LACASA, P. (2011). *LOS VIDEOJUEGOS APRENDER EN MUNDOS REALES Y VIRTUALES* . MADRID: MORATA, S.L.
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT.
- LORENZO, J. M. (2007). *ESTADISTICA DESCRIPTIVA* . ESPAÑA: COPYRIGHT.
- MAESTRA KIDDYS* . (s.f de s.f de s.f). Obtenido de MAESTRA KYDDYS: <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/comportamiento-infantil.php>
- Narvaez, V. P. (2006). *Metodología de la Investigación Científica y bioestadística* . Santiago : RIL.
- OLIVA TREJO, P. L. (2012). *LAS MEJORES GUIAS MOTIVACIONALES DE VALORES Y HABITOS* . ESPAÑA: EUROMEXICO, S.A de C.V.
- PARREÑO, J. M. (2010). *MARKETING Y VIDEOJUEGOS* . ESPAÑA: GRAFICAS DEHON.
- SOFIA MURIEL SUAREZ, M. A. (2012). *COMPORTAMIENTOS ALARMANTES INFANTILES Y JUVENILES* . MEXICO: EUROMEXICO S.A de C.V.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- PARREÑO, J. M. (2010). *MARKETING Y VIDEOJUEGOS*. ESPAÑA: GRAFICAS DEHON. **PÁGINA 8**
- LACASA, P. (2011). *LOS VIDEOJUEGOS APRENDER EN MUNDOS REALES Y VIRTUALES*. MADRID: MORATA, S.L. **PÁGINA 9**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 14**
- ALONSO, T. O. (s.f de s.f de 2014). *DESARROLLO INFANTIL*. Obtenido de DESARROLLO INFANTIL: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/tipos-de-padres-segun-su-relacion-con-los-hijos> **PÁGINA 15**
- ALONSO, T. O. (s.f de s.f de 2014). *DESARROLLO INFANTIL*. Obtenido de DESARROLLO INFANTIL: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/tipos-de-padres-segun-su-relacion-con-los-hijos> **PÁGINA 17**
- SOFIA MURIEL SUAREZ, M. A. (2012). *COMPORTAMIENTOS ALARMANTES INFANTILES Y JUVENILES*. MEXICO: EUROMEXICO S.A de C.V. **PÁGINA 18**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 24**
- CARRERO, J. S. (2008). *PEQUEÑOS DIRECTORES: NIÑOS Y ADOLESCENTES CREADORES DE CINE, VIDEO Y TELEVISION*. ESPAÑA : ACONCAGUA LIBROS . **PÁGINA 25**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 27**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 28**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 29**
- LAURA OCAÑA VILLUENDAS, N. M. (2011). *DESARROLLO SOCIOAFECTIVO*. MADRID ESPAÑA: COPYRIGHT. **PÁGINA 30**
- MAESTRA KIDDYS . (s.f de s.f de s.f). Obtenido de MAESTRA KYDDYS: <http://app.kiddyhouse.com/maestra/articulos/comportamiento-infantil.php> **PÁGINA 32**
- FAMILY DOCTOR.ORG. (s.f de s.f de 2014). Obtenido de FAMILY DOCTOR.ORG: <http://es.familydoctor.org/familydoctor/es/kids/behavior-emotions/child-behavior-what-parents-can-do-to-change-their-childs-behavior.html> **PÁGINA 34**
- GUERREROS, M. L. (s.f de s.f de 2008). *www.metodoferreros.com*. Obtenido de *www.metodoferreros.com*: <http://www.metodoferreros.com/biografia.php> **PÁGINA 41**
- APRENDER JUGANDO EN FAMILIA . (25 de SEPTIEMBRE de 2012). Obtenido de APRENDER JUGANDO EN FAMILIA: http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html **PÁGINA 42**

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS
**PROYECTO: LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LOS PROBLEMAS DE
COMPORTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD**
ENCUESTA A DOCENTES

ENCUESTA N° _____ FECHA: _____
ENCUESTADORA: _____

CONSIGNA: Por favor lea detenidamente cada pregunta y coloque donde considere conveniente. Para su información.

TOTALMENTE DE ACUERDO ----- TA
DE ACUERDO----- DA
INDIFERENTE----- I
EN DESACUERDO----- ED
TOTALMENTE EN DESACUERDO-----TD

N°	PREGUNTAS	T.A	D.A	I	E.D	T.D
1	Los videojuegos influyen en el aprendizaje de los niños.					
2	Cree usted que son importantes las relaciones interpersonales en el aula de clases.					
3	Considera usted que los aparatos tecnológicos actuales enriquecen el aprendizaje de los niños.					
4	Considera importante la buena utilización del tiempo de los niños.					
5	Es importante la supervisión de personas adultas cuando los infantes utilizan los aparatos tecnológicos.					
6	Considera importante la utilización de video juegos educativos					
7	Es importante motivar a los niños a la buena utilización de los videojuegos.					
8	Considera usted estar preparado para afrontar las diferentes situaciones que se le presenten frente a los distintos comportamientos de los niños.					
9	Considera inadecuado que los representantes legales permitan que sus hijos estén demasiadas horas usando estos aparatos electrónicos.					
10	Le parece importante a usted recibir un seminario de taller interactivo para recibir orientación sobre estos temas.					



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS
**PROYECTO: LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LOS PROBLEMAS DE
COMPORTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD**
ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES

ENCUESTA N° _____ FECHA: _____

ENCUESTADORA: _____

CONSIGNA: Por favor lea detenidamente cada pregunta y coloque donde considere conveniente. Para su información.

TOTALMENTE DE ACUERDO ----- TA
DE ACUERDO----- DA
INDIFERENTE----- I
EN DESACUERDO----- ED
TOTALMENTE EN DESACUERDO-----TD

N°	PREGUNTAS	T.A	D.A	I	E.D	T.D
1	Considera importante que los niños utilicen actividades recreativas					
2	Cree usted que la no supervisión de personas adultas en las actividades que realizan los niños con los aparatos tecnológicos influye en su comportamiento.					
3	Es correcto que los padres de familia obsequien a sus hijos artefactos eléctricos y no tengan su debida supervisión.					
4	Está de acuerdo que los niños reciban orientación sobre los programas televisivos que observan					
5	Está de acuerdo que su hijo utilice artefactos eléctricos a temprana edad					
6	El uso del internet por muchas horas influye en el comportamiento de los niños					
7	Considera usted que los aparatos eléctricos influyen en su desarrollo cognitivo.					
8	Considera usted que es importante que deben existir momentos en los que los padres y los hijos se diviertan sanamente.					
9	Considera usted correcto permitir a su hijo observar durante varias horas programas televisivos.					
10	Le gustaría asistir a un seminario taller para informarse de alternativas de cómo ayudar a mejorar su comportamiento frente al mal uso de los videojuegos.					

FOTOS



PRESENTANDO A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EL TEMA DEL PROYECTO Y EL OBJETIVO QUE QUEREMOS LOGRAR EN LOS NIÑOS



CON UN GRUPO DE MADRES DE FAMILIA EL DIA QUE ASISTIMOS A LA ESCUELA PARA CONOCER SUS INSTALACIONES E INTRODUCIR LAS ACITIVDADES A REALIZARSE.



CON LOS NIÑOS DE 5 AÑITOS
JUGANDO LA GALLINITA CIEGA



EL PATIO DE LA ESCUELA LUEGO DE
HABER DIBUJADO LA RAYUELA Y
EXPLICANDO LOS PASOS A SEGUIR
EN EL JUEGO.



LAS DOCENTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DIA QUE SE APLICÓ LA ENCUESTA.



LOS NIÑOS DEL SALON FUCSIA EN EL MOMENTO DE JUGAR EN EL RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN