



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE: PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIA EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”

Tesis presentada previa a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Parvularia.

Autoras:

Gudiño Morales Carolina Lilibet.

Herrera Jácome Paola Janeth

TUTOR DE TESIS:

Lic. Catherine P. Culqui Cerón

LATACUNGA –ECUADOR

Enero -2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑO/A DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIO EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”**son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

.....
Gudiño Morales Carolina Lilibet.

1713386504

.....
Herrera Jácome Paola Janeth

0503619389

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de directora de tesis bajo el título:

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑO/A DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIO EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI E N LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”

Gudiño Morales Carolina Lilibet y Herrera Jácome Paola Janeth postulantes de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Licenciatura en Parvularia considero que el presente proyecto cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de validación de proyecto que el Honorable Consejo de Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi considere.

Latacunga, Enero - 2013

.....
Lic. Catherine Patricia Culqui Cerón
CC N°: 050282861-9
TUTOR DE TESI



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, los postulantes: **Gudiño Morales Carolina Lilibet y Herrera Jácome Paola Janeth.**

Con el título de tesis: **“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIA EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 31 de enero del 2013

Para constancia firman:

.....
Ing. Daniel Mejía
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Pscl. Dr. Pablo Barba
MIEMBRO

.....
Licda. Marcela Andocilla
OPOSITOR

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mis estudios con esfuerzo y sacrificio realizado, el presente trabajo que lo realicé con amor, labor en beneficio de mis conocimientos, mismos que servirán para compartir con la sociedad ecuatoriana, el cual lo dedico a mis padres y hermanos, porque se convirtieron en fuentes fundamentales brindando toda clases de apoyo y ayuda moral de manera incondicional para hoy ver realizado este objetivo, el mismo que con seguridad estará al servicio de la colectividad nacional.

Carolina Gudiño

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis queridos padres y hermano, ya que se convirtieron en pilares fundamentales brindando sus clases de ayuda y el apoyo psicológico en forma individual el mismo que con seguridad estará a servicio de la sociedad ecuatoriana.

Paola Herrera

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia del profundo agradecimiento a todos los catedráticos de la **Universidad Técnica de Cotopaxi**, que supieron compartir sus experiencias, llegando con su conocimiento significativo, el mismo que compromete a cambiar la educación de los estudiantes de nuestro País y llegar a la calidad y calidez de la misma.

Carolina Gudiño

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud especial y profundo agradecimiento a los docentes de la **Universidad Técnica de Cotopaxi** y de manera especial al señor Lic. Oscar Naranjo H, asesor de tesis el mismo que proporcionó, orientó y sugirió correcciones para el desarrollo de esta investigación científica que servirá de aporte para futuras generaciones.

Paola Herrera



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Cotopaxi – Ecuador

RESUMEN

TEMA: “ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIA EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”

AUTORAS:

Carolina Lilibet Gudiño Morales

Paola Janet Herrera Jácome

Uno de los recursos indispensables para desarrollar las inteligencias en los infantes constituye el empleo de las tecnologías porque permite un aprendizaje significativo y llamativo. En la actualidad muchas instituciones cuentan con los soportes tecnológicos necesarios pero no trabajan con métodos eficaces para desarrollar la atención de las niñas/os, este proyecto busco fortalecer las facilidades y estrategias q brindan los CD`S interactivos en el proceso enseñanza aprendizaje para que sea más fructífero en los infantes. Al relacionar la tecnología con la educación surge la estrategia metodológica “jugando aprendo”, para el desarrollo de las aéreas cognitivas y viso-motora, dando una orientación a los maestros en un amplio mundo de las TIC`S (tecnologías de información y comunicación), mejorando la enseñanza en los diferentes ámbitos e introduciéndolos a los párvulos en la tecnología adquiriendo nuevos conocimientos. La elaboración del presente trabajo persiguió la implementación de un CD interactivo sobre juegos visuales para fortalecer la atención en las niñas/os, de 5 a 6 años en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Parvularia en la sala de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Las técnicas que se emplea para la recopilación de datos fue la entrevista y la encuesta, métodos deductivo e inductivo, junto con un diseño de investigación no experimental, descriptivo.

Palabras claves: Interactivo, ludoteca, enseñanza - aprendizaje, Tics.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Cotopaxi – Ecuador

ABSTRACT

TOPIC: "ELABORATION AND IMPLEMENTATION OF AN INTERACTIVE CD WITH VISUAL GAMES TO STRENGTHEN THE ATTENTION IN CHILDREN FROM 5 TO 6 YEARS, IN THE TEACHING LEARNING PROCESS, IN THE NURSERY IN THE TOY LIBRARY ROOM IN THE COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY IN THE PARISH ELOY ALFARO CANTON, LATACUNGA COUNTY DE COTOPAXI DURING THE PERIOD 2011-2012."

AUTORAS:

Carolina Lilibet Gudiño Morales

Paola Janet Herrera Jácome

One of the indispensable resources to develop the intelligence in children is the use of technology, because it allows an important and significant learning. Today, many institutions have the necessary technological support but they don't work with effective methods to develop, the students' attention, this project seek to string then the facilities and strategies that the interactive CD'S provide us in the teaching-learning process so that it is more fruitful in the infants. The technology with the education give the strategies "learning by playing" for the development of cognitive and visual-motor areas, giving a guide to the teachers in a wide world of TIC'S (Information and communication technologies), improving the teaching process in the different areas and introducing them to the kindergartens in the technology acquiring new knowledge. The elaboration of the present project Thad the implementation of an interactive CD about visual games to strengthen the children's attention, from 5 to 6 years in the teaching-learning process in the Nursery area in the toy library room at the Cotopaxi Technical University. "The strategies used to collect data's were the interview and the survey, deductive and inductive methods, joined to a non-experimental design, and descriptive researching.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Cotopaxi – Ecuador

CERTIFICADO

Yo, Lic. Alison Mena Barthelotty, en calidad de Docente del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi a petición verbal de las interesadas Certifico que el contenido correspondiente al ABSTRACT de la tesis Título de la propuesta:

“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIA EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.” De autoría de **GUDIÑO MORALES CAROLINA LILIBET, HERRERA JÁCOME PAOLA JANETH**, expresa gramática y estructuralmente similar significado, al RESUMEN de mencionado documento.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las señoritas, hacer uso del presente documento en la forma que estime conveniente.

Latacunga, 20 Noviembre - 2012

.....
Lic. Alison Mena Barthelotty

C.I. 050180125-2

INTRODUCCIÓN

El interés de esta investigación es para desarrollar el área cognitiva y visual del niño/a por medio de juegos visuales interactivos, con el fin que los infantes, interactúen y conozcan de los beneficios de la tecnología moderna, en la cual ellos aprenderán juegos de manera divertida; los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades y si carecen de ellas al mismo tiempo podrán aprender más del medio virtual lo cual es una de las mejores maneras de aprendizaje.

Es de utilidad práctica desarrollar las capacidades y habilidades en el niño/a para que ellos puedan expresarse de una mejor manera, así como también las estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Carrera de Parvularia lo podrá en práctica con las diferentes implementaciones que se adecuaran en la Ludoteca y así ayudar en la formación infantil y desarrollo de la colectividad Universitaria.

Los docentes de las diferentes instituciones perciben a los juegos visuales interactivos como una manera didáctica de aprendizaje, para que la enseñanza sea más duradera, fructífero, ya que los infantes desde la etapa inicial conocen y saben el uso básico de cómo manejar una computadora o un instrumento tecnológico, ingresando más que todo a un programa que a ellos les llama la atención que son juegos y cosas fundamentales de la enseñanza.

Existen maestros capacitados como también hay otros que no están capacitados en su totalidad para difundir el conocimiento tecnológico a los estudiantes basándose en la enseñanza de calidad y calidez, varios docentes que han obtenido sus títulos recientemente conocen y saben lo que es la tecnología y su importancia para el desarrollo de didáctico de conocimiento, tomando en cuenta en un porcentaje los

docentes capacitados son un 50% y vagamente un 40% que han hecho de la utilización de la tecnología algo no utilizable y de poca utilidad , mientras que un 10% , desconoce totalmente el uso de la tecnología.

En las escuelas fiscales urbanas, si existe los instrumentos adecuados para una excelente enseñanza, en la cual se puede impartir los juegos visuales interactivos de una manera agradable a la viste del educando e unipersonal para el desarrollo cognitivo de cada uno, también formando de un entretenimiento educativo. Por otro lado en las escuelas rurales no encontramos los recursos adecuados e implementados para un mejor desarrollo, por ello es falta de acceso al área virtual.

La ludoteca incrementando los juegos visuales interactivos que favorecerán en el desarrollo cognitivo y en la educación infantil, es nuevo e innovador proyecto para la comunidad educativa de la carrera de parvularia, los niños/as del cantón Latacunga, las maestras de primer año de educación básica, los docentes de educación parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Las personas que saben el arte y la ciencia de lo que es ser parvularia, esto con el objetivo de estimular de mejor manera tanto la parte recreativa como cognitiva de los infantes; va dirigida esta investigación y aplicación de los juegos visuales interactivos, para el desarrollo de la atención.

ÍNDICE

AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
CERTIFICADO.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii

CAPÍTULO I.....	1
1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	1
1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	5
1.3 MARCO TEÓRICO.....	6
1.3.1 ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL.....	6
1.3.1.1 MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA.....	7
1.3.1.2 LOS EJES TRANSVERSALES DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO	9
1.3.1.3 El desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.....	10
1.3.1.4 La evaluación integradora de los resultados del aprendizaje.....	11
1.3.2 EDUCACIÓN INFANTIL.....	13
1.3.3 DÉFICIT DE ATENCIÓN.....	17
1.3.3.1 TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD.....	19
1.3.4 ACTIVIDAD LÚDICA.....	22
1.3.5 TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.....	26

(LAS TIC´S)	26
1.3.5.1 Influencia de las Nuevas Tecnologías en La Educación	29
1.3.6 JUEGOS VISUALES INTERACTIVOS	31
MAGNÉTICO O CD INTERACTIVO	33
CAPÍTULO II	35
2.1. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	35
2.2. Caracterización geográfica	35
2.3. Caracterización Administrativa y Organigrama de la Universidad Técnica de Cotopaxi.	36
MISIÓN	37
VISIÓN	37
2.3.1 Reseña histórica la Universidad Técnica de Cotopaxi	39
Consideraciones legales de la creación de la Universidad	41
2.3.2. Caracterización Administrativa y Organigrama de la Universidad Técnica de Cotopaxi	46
Unidades Académicas	46
U.A.CIYA	46
U.A. CAREN	46
U.A. CCAAHH	46
2.4 ENCUESTA REALIZADA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	47
ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	49
2.5 ENCUESTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS	51
2.6 ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS	53
2.7 ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA.....	55

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA.....	57
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA	58
2.8 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA CARRERA DE PARVULARIA PRIMERO “C”	62
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	74

CAPÍTULO III	75
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	75
3.1 DATOS INFORMATIVOS	75
3.2 JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA.....	76
3.3DESCRIPCION DE LA PROPUESTA.....	78
3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA	80
3.5 OBJETIVOS	81
AGILIDAD VISUAL.....	84
IDENTIFICA	86
JUGANDO CON LAS VOCALES	88
ARMANDO SECUENCIAS	90
GUSANO NUMÉRICO.....	92
3.6 PLAN OPERATIVO.....	93
3.8 BIBLIOGRAFIA	97

INDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Gráfico N° 2.1 1	35
Gráfico N° 2.3 2	36
Gráfico 2.3.2 1.....	46
Docentes Gráfico N° 1	58
Docentes Gráfico N° 2	59
Docentes Gráfico N° 3	60
Docentes Gráfico N° 4	61
Docentes Tabla N° 1	58
Docentes Tabla N° 2	59
Docentes Tabla N° 3	60
Docentes Tabla N° 4	61
Estudiantes Gráfico N° 1.....	62
Estudiantes Gráfico N° 2.....	64
Estudiantes Gráfico N° 3.....	65
Estudiantes Gráfico N° 4.....	66
Estudiantes Gráfico N° 5.....	67
Estudiantes Gráfico N° 6.....	68
Estudiantes Gráfico N° 7.....	69
Estudiantes Gráfico N° 8.....	70
Estudiantes Gráfico N° 9.....	71

Estudiantes Gráfico N° 10.....	72
Estudiantes Tabla N° 1.....	62
Estudiantes Tabla N° 2.....	64
Estudiantes Tabla N° 3.....	65
Estudiantes Tabla N° 4.....	66
Estudiantes Tabla N° 5.....	67
Estudiantes Tabla N° 6.....	68
Estudiantes Tabla N° 7.....	69
Estudiantes Tabla N° 8.....	70
Estudiantes Tabla N° 9.....	71
Estudiantes Tabla N° 10.....	72

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

El autor **CÁCELES PATRICIO** cientísta de los juegos visuales interactivos confía en que los mismos agite y derribe. “Actividades incluidas son de habilidad y trabajo pedagógico”. Los juegos visuales interactivos son considerados actividades pedagógicas ya que ayudan en el desarrollo visual e intelectual de los niños/as, experimentando y conociendo nuevas maneras de jugar y aprender con el avance de la tecnología.

“MIENTRAS JUEGAN APRENDEN” **JUAN ANTONIO RAMAJO** representante de una ONG la cual se refiere a los diferentes juegos recreativos de los entornos virtuales en los cuales el jugador puede controlar a un personaje o cualquier otro elemento para conseguir un objetivo teniendo en cuenta determinadas reglas. El diseño y programación del juego se realiza atendiendo a Test ópticos para la detección de disfunciones visuales.

La intención es que aunque el usuario percibe un videojuego, lo que realiza en realidad en un test óptico que permite la identificación precoz de disfunciones visuales el cual ayudará a la atención de los infantes. En el diseño y programación del videojuego también se incluye un entorno pedagógico y educativo para el aprendizaje del usuario en materia de buenas prácticas.

Los niños de esta generación son extra tecnológicos, “Soy adicto a los juegos del computador”, dice **CHATS ANDRÉS**. Su afirmación parece una exageración si se toma en cuenta que solo tiene 6 años, pero él no miente, la tecnología es su pasión: todos los días juega al menos una hora frente a la pantalla; además, le encanta usar el iPhone de su papá y la Wii. “Andrés llama la atención porque empezó desde muy chico a manejarse con el computador”, dice su mamá, Patricia Corrales. Aunque a los padres sorprende la habilidad de sus hijos con los medios digitales, es un hecho que los expertos dan por sabido. Incluso hablan de la generación ZoiGen, niños estimulados dentro del vientre; por su pasión por la tecnología y la Internet.

En Collect Investigaciones de Mercado han realizado estudios sobre esta generación, que incluye a niños nacidos después de 1993, gracias a los resultados obtenidos **MAX PURCELL**, su gerente general, tiene claro el panorama: “Es una generación full tecnológica, casi como si lo tuviera en el ADN, por la facilidad con que se adapta a la tecnología y entiende códigos visuales, además son niños con pocos hermanos y su mundo social lo arman en el colegio porque la vida de barrio desapareció”.

Otro rasgo de este grupo de niños y adolescentes es la alta importancia que le dan a la ecología, según advierte la psicóloga **CARLA PADILLA**, experta en temas de cyber psicología; y tiene razón según datos del estudio: “Estos niños y jóvenes no tienen capacidad para discernir la información. Es cierto, se informan más, pero con poca profundidad”.

Un estudio internacional sobre las tendencias sociales y los gustos de los más pequeños en cuanto a los juguetes revela que los niños actuales son bastante diferentes a las épocas anteriores, ya que son “súper consumidores”. La obra titulada *The New Generación* y que publicó la agencia Europa Press revela que el 60% de las compras familiares son para ellos y cada vez a edades más tempranas acceden a las nuevas tecnologías, puesto que ya hay juegos de ordenador para bebés y portátiles para niños.

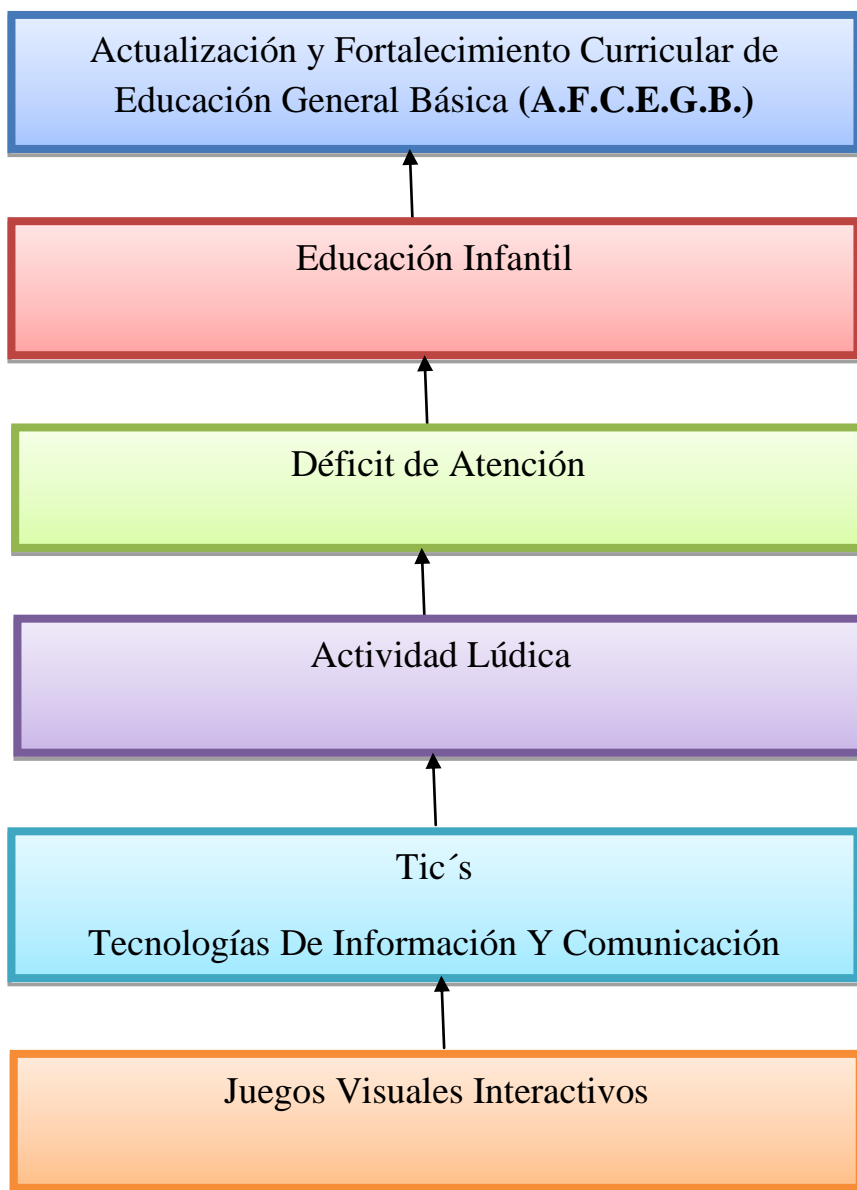
La tecnología es buena si se la utiliza correctamente como un instrumento de apoyo para la enseñanza, para así tener un mejor desarrollo cognitivo, al realizar esta investigación es con el fin de afianzar los conocimientos y desarrollar la visión utilizando como estimulación los juegos visuales interactivos. Al aplicar los juegos hay que tomar en cuenta la selección adecuada de cada juego visual ya que por medio de esto se llamara la atención al infante de una forma divertida y dinámica pero saberlo controlar que no se adictivo y que un niño/a no permanezca horas frente a un computador.

Los videojuegos son una niñera de cuidado. Al mirar a los niños del nuevo milenio nos preguntamos ¿será que nacen con un ‘chip’ incorporado, o pasó el bus de la tecnología y no lo alcancé? La relación de los pequeños con los juegos actuales tiene mucho que ver con la utilización de videojuegos, a los que se familiarizan con una velocidad impresionante. ‘Play Station’, ‘Wii’, consolas con ‘Charge Station’ y un sinnúmero de equipos que aparecen día a día. Si bien, la tecnología cambió la relación del mundo por la proximidad y conexión a las grandes redes del cyber espacio; en el interior de nuestro hogar puede formarse un gran abismo de conexión con nuestros hijos.

Los videojuegos no son malos en sí, puede ser un objeto de entretenimiento, pero también pueden generar adicción. Un uso moderado cultiva la coordinación óculo-manual, mayor campo visual, competitividad en juegos deportivos; respuesta rápida a estímulos visuales y mayor concentración; pero la línea que separa al entretenimiento de la adicción no está muy lejos. Los padres pueden observar síntomas peligrosos en sus hijos cuando el videojuego se convierte en su mundo. Ni siquiera desean salir para comer, están aislados del resto de la familia, su tema de conversación gira en torno a estrategias, se vuelve más violento y solitario.

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

A continuación se detallarán los temas referentes a la investigación de los juegos visuales interactivos:



1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1 ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

La actualización es un documento de trabajo para todas las instituciones públicas y privadas con fin de saber sobrellevar un orden correcto de las planificaciones, tomando en cuenta el desarrollo integral del niño/a, por los cuales se orientaran al buen desarrollo de maestros y estudiantes.

EL PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN

En noviembre de 2006, se aprobó en consulta popular el Plan Decenal de mejoramiento de la calidad de la educación. En cumplimiento de esta política, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa, una de las cuales es la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación General Básica y del Bachillerato y la construcción del currículo de Educación Inicial. Como complemento de esta estrategia, y para facilitar la implementación del currículo, se han elaborado nuevos textos escolares y guías para docentes.

1.3.1.1 MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

El Ministerio de Educación hace referencia a la actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica como, la acumulación de experiencias en el aula logradas mediante su aplicación. Este documento constituye un referente curricular flexible, que establece mejorar los aprendizajes en el sistema educativo, ofreciendo orientaciones metodológicas viables para la enseñanza y aprendizaje a fin de contribuir al desempeño profesional del docente. La proyección curricular, el empleo de las Tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC'S) dentro del proceso educativo, como son: videos, televisión, Computadoras, Internet, Aulas Virtuales son apoyo metodológico en el proceso de enseñanza.

Estas herramientas tecnológicas, incluidas dentro del documento curricular, hacen sugerencias sobre los momentos y condiciones ideales para el empleo de las TIC'S. Las cuales, podrán ser aplicadas en los diferentes centros educativos, que dispongan de los recursos necesarios y requeridos para la enseñanza aprendizaje.

Los juegos didácticos y su aplicación en las TIC'S contribuyen de forma lúdica a profundizar el aprendizaje en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en el diario y cotidiano vivir. Es así que el Ministerio de Educación del Ecuador aporta a la actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica General, incluyendo y exigiendo las tecnologías de la información y comunicación en las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje.

La actualización y fortalecimiento curricular de Educación Básica General hace referencia a las tecnologías de la información y comunicación, ya que es una de las herramientas tecnológicas que ayudan al desarrollo del aprendizaje, disponiendo de diferentes recursos de juegos visuales didácticos, lúdicos e interactivos para que así se pueda tener un conocimiento duradero, y coherente en el aprendizaje de la niña/o, en la educación infantil.

La educación infantil se sabe que es un proceso de enseñanza, por la que hay que planificar actividades que es el juego, razón suficiente para planificar actividades en bienestar de los estudiantes como son: lúdicas, tecnológicas, visuales, de espacios físicos, y entretenimiento lógico matemático, para que el educando consiga alcanzar los objetivos propuestos, que cada uno tiene por la educación infantil, poder llegar a un conocimiento factible y duradero para la maduración intelectual de las niñas/os que adquieren durante estos periodos de estudio buenos simientes para su vida futura.

Comprender que la educación infantil desarrollando, con nuevas técnicas e instrumentos como es la tecnología la cual ayuda a los saberes de las niñas/os, para que se pueda dar una mejor enseñanza, obteniendo un mejor aprendizaje en los infantes, en los cuales los juegos visuales les motivaran para que puedan aprender, de una manera divertida por medio de la tecnología moderna.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica General dice: “Perfil de salida de los estudiantes de la Educación General Básica permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, resolver problemas; y aplicar las tecnologías en la comunicación en la solución de problemas prácticos, en la investigación y en el ejercicio de actividades académicas”. (2010; Pág. 14)

Con lo expuesto podemos considerar que enseñar de una forma agradable, divertida e innovadora interesándose en conocer lo que son los juegos visuales interactivos, a lo que conlleva a que el educando experimente nuevas formas de conocimientos, entretenimientos de una manera motivadora y entretenida para que la niña/o ya que lo que ellos necesitan es gráficas, que les llamen la atención. Es importante reconocer que el aprendizaje, lleva al conocimiento y por ende al desarrollo de las civilizaciones, en este caso el futuro de los niveles ya que son peldaños, por los cuales van surgiendo necesidades como desarrollar nuevos avances para el bienestar de la educación.

1.3.1.2 LOS EJES TRANSVERSALES DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO

El Buen Vivir está presente en la educación ecuatoriana ya que constituye un sistema educativo ecuatoriano tomando en cuenta los ejes trasversales que forman parte de la formación de valores, Pero así también el derecho a la educación es un componente esencial para el buen vivir de todas las personas, que le permite el desarrollo de las potencialidades humanas y como tan garantiza la igualdad de oportunidades, debe

contemplar la preparación de los futuros ciudadanos, para así con nuevos conocimientos que se impartirán por medio de los juegos visuales interactivos será una persona crítica para desempeñarse en cualquier ámbito laboral.

Ministerio de educación Ecuador Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del año 2010. El empleo de las tecnologías de la información y comunicación, la cual la investigación de las tecnologías son de manera positiva para el aprendizaje y la buena atención del niño ya que descubre nuevas cosas, es la base para orientar a la experimentación de la investigación.

1.3.1.3 El desarrollo de destrezas con criterio de desempeño

Las destrezas con el dominio de las acciones este referente se ha aplicado según los criterios que se orientan al nivel de complejidad en las que se realizan acciones científico-cultural, espaciales, temporales, entre otros, las destrezas con criterios de desempeño constituyen un referente principal para la interacción docente estudian en las clases y tareas de aprendizaje, tomando en cuenta las bases de desarrollo y de su sistematización aplicándolas en forma progresiva y secuencial los conocimientos e ideas de la teoría con diversos niveles de integración y complejidad.

Para orientar y precisar el nivel de conocimientos en todo el área cognitiva a desarrollar del niño/a, ya que es la base fundamental en los primeros años del infante con los cuales ellos van a conocer, desenvolver y su atención mejorar para un aprendizaje productivo para el futuro, por eso es bueno en los primeros años del educando llegar al conocimiento ya que son unas esponjitas que recogen información, con las destrezas que desarrollamos en él/ella unas bases.

1.3.1.4 La evaluación integradora de los resultados del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño. Ya que estas permiten detectar a tiempo las insuficiencias y limitaciones de los niños/as de 3 a 5 años de edad, a fin de adoptar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño del estudiantado mediante las diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de la destreza; para hacerlo es muy importante plantear de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad y la integración de los conocimientos que se van logrando.

Es de alta trascendencia, al seleccionar las técnicas evaluativas, combinar la producción escrita de los estudiantes, articulada con la argumentación, para saber cómo piensan, cómo expresan sus ideas, cómo interpretan lo estudiado, cómo son capaces de ir generalizando en la diversidad de situaciones de aprendizaje, que deben proyectarse a partir de los planteados para cada año de estudio. Una de las partes esenciales de los criterios de desempeño de las destrezas son las expresiones de desarrollo humano integral, que deben alcanzarse en el estudiantado, y que tienen que ser evaluadas en el quehacer práctico cotidiano y en el comportamiento crítico-reflexivo de los estudiantes ante diversas situaciones del aprendizaje.

La observación directa del desempeño de los educandos para valorar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, a través de la realización de las tareas curriculares del aprendizaje la defensa de ideas, con el planteamiento de diferentes puntos de vista al argumentar sobre conceptos, ideas teóricas y procesos realizados; y además para emitir juicios de valor la solución de problemas con diversos niveles de complejidad, haciendo énfasis en la integración de conocimientos y la formación humana es la producción escrita que refleje ideas propias de los estudiantes.

Las evaluaciones que se aplican a los infantes de 3 a 5 años deben ser llamativos no solo para que aprendan sino también para que puedan indicar los resultados correspondientes de lo que se les ha pedido, la evaluación es para poder observar el nivel de conocimientos adquiridos, en caso de un fallo, poder reforzarse tomando medidas adecuados para realimentar los saberes que no quedaron claros en el infante.

1.3.2 EDUCACIÓN INFANTIL

El autor **USHINSKI, Konstantin Dmitrievich** menciona “La educación infantil sigue una línea acorde las necesidades de la sociedad, la dependencia del desarrollo manifiesta el contenido de la instrucción en los diferentes métodos de enseñanza, en las cuales sistematiza la experiencia humana, crean circunstancias propias para la asimilación de conocimientos que se los empiezan a adquirir por medio de la práctica y aprendizaje.”(AÑO DE 1950 PÁG. 27-28)

Es una ley de ordenación general del sistema educativo, en el posterior desarrollo del niño es la primera etapa del proceso educativo, siendo que se considera obligatorio entre los 3 a 5 años de edad en la cual se comprende la educación infantil la niña/o se encuentra en un periodo de maduración durante el cual va asentar una serie de aprendizajes que le resultaron básicos, en su vida y desarrollo de la educación infantil utilizando técnicas, ya que los educadores tienen encomendada la labor de dirigir actividades infantiles utilizando técnicas, las cuales deben ser aplicadas para poder obtener un desarrollo u conocimiento en el infante.

En el mundo actual está inmerso cada profesional utiliza una serie de técnicas que facilitan la enseñanza a los niños, el maestro para elegir una técnica eficaz adecuada y coherente, con el estilo educativo determinado la labor infantil para poder ser efectivo y pueda lograr sus principales objetivos, que es educar a las niñas/os, ya que la tecnología es una técnica activa y nos ayuda a satisfacer las necesidades del niño.

El autor **QUEJERO, M.P GONZALES** habla que “La Educación infantil es una de las capacidades y actividades para el desarrollo del niño en el entorno escolar y familiar, recalca que el educando está enseñando a los estudiantes nuevos procesos tecnológicos, de innovación los cuales serán necesarios para el desarrollo de cada persona, el educando es una persona con características personales, determinadas para las experiencias vividas, en consecuencia es considerada la forma de enseñar a los estudiantes, la forma en la que utiliza nuevos recursos, y avances tecnológicos determinando el conocimiento y el desarrollo en la educación”.(AÑO 1993; PÁG. 7-8)

PULET, R. señala que “portador de los juegos de animación educativa infantil y primaria, son las necesidades que las niñas/os tenga es por parte de la investigación la cual él va obtener aprendizaje consiste en que va aplicar nuevas técnicas activas, en las cuales se utilizarán instrumentos de aprendizaje elegido, para descubrir cada conocimiento individual, proponiendo nuevos sucesos adecuados y eficaces. Establecer nuevas bases tecnológicas para el desarrollo de los infantes, previendo los conocimientos actuales en base al desarrollo cognitivo ya sea en forma grupal o individual, para el mejoramiento del aprendizaje del área tecnológica visual. (AÑO 1995; PÁG. 17)

La tecnología será el mejor método de enseñanza, por el cual los infantes podrán aprender, implementando los juegos visuales, que son el medio de interacción entre “estudiante y tecnología”, para así desarrollar las capacidades en su desarrollo cognitivo.

Para los autores mencionados diremos que existe relación en las tecnologías para el aprendizaje, llevar a cabo un empleo sobre la comunicación ya que va hacer una implementación, para el conocimiento de las personas que lo usan teniendo el apoyo y enseñanza necesaria, siendo progresivo poniéndola en práctica con el “CD” de los juegos visuales interactivos, que se implementará en el cambio necesario en el conocimiento. Es necesario que se realice una investigación profunda de las TIC’ es por el mejoramiento y desarrollo integral de los beneficiarios, para que ellos obtengan una variedad de conocimientos y exploren nuevas maneras de aprender.

Se puede juzgar a una sociedad por su actitud hacia los demás, pero sobre cuando se habla de las niñas/os, es cuando se expresa actitudes en las que se ofrecen medidas de educación, a pesar de los avances que se van produciendo con el pasar de los tiempos, para sobre llevar el desarrollo intelectual de los infantes ya que son nuevas generaciones, dedicadas al conocimiento con vía al desarrollo y conocimientos prioritarios por medio del juego u actividad lúdica.

P.F. KÁPTEREV. A fin de esclarecer el proceso didáctico es imprescindible poner de manifiesto el papel de la enseñanza en el desarrollo mental de los escolares, “CUANTO MÁS CONOCIMIENTOS REALES ADQUIRIDO LA MENTE Y CUANDO MEJOR A REELABORADA ESTA MATERIA PRIMA, TANTO MAS DESARROLLADA Y FUERTE ES” (págs. 28-29),

La educación actúa interpretando la enseñanza de los maestros a los estudiantes, la cual es la faceta importante del educando para “auto desarrollarse”, acertadamente interpretando proporciona ideas para el planteamiento de la educación en bienestar de la enseñanza, según afirma **KÁPTEREV**, todo nuevo pasa en el perfeccionamiento de la escuela, constituyendo una aplicación de los principios autodidácticos de la instrucción escolar para el desarrollo duradero cognitivo práctico.

La escuela debe y puede incluir y solidificar los fundamentos de una materia y lo que es más importante incrementa el proceso lógico, hasta tal extremo, que el estudiante se pueda auto educar y preparar asimilándolo por él mismo de una manera fácil y capaz de orientarse en base de la educación y conocimientos adquiridos.

“La enseñanza constituye el camino y el medio fundamental de instrucción y educación”.

La idea fundamental de **P.F. KÁPTEREV** es que la enseñanza no coincide con el desarrollo de los estudiantes y de que la acertada interpretación del “autodesarrollo” facilita la clave para el planteamiento de la ciencia, en cualquier asignatura fuera accesible al entendimiento de los educandos e influyéndose en su intelecto.

1.3.3 DÉFICIT DE ATENCIÓN

El diagnóstico se centra en el relato de los padres sobre la dificultad del niños/as para concentrarse y prestar atención sostenida, impulsividad e hiperactividad inadecuadas para la edad, que interfieren en su vida afectiva, relaciones y desempeños. La adaptación a cualquier cambio ambiental les resulta difícil. Además, refieren que al niños/as le cuesta demasiado acatar reglas, seguir instrucciones y su conducta es impredecible de un día para el otro, y los ha sobrepasado, el déficit de atención existe como entidad clínica tipificada de modo inequívoco a través de diversas escalas y criterios diagnósticos.

Hay que tener cuidado para no simplificar que todo niño/a que se mueve corresponde a un TDA, pues el sobre diagnóstico y sobre tratamiento es casi la norma; el diagnóstico de inmadurez neurológica no existe en ninguna de las clasificaciones aceptadas internacionalmente. La voz de mando debe ser desterrada de modo definitivo de las características atribuibles a estos niños/as, porque además de incorrecta e inexacta es degradante para ellos.

BARREDA, Pedro menciona que “condición genética directamente relacionada con el llamado trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). En su estudio, los investigadores descubrieron, que los niños/as que padecen TDAH son más propicios que otros niños/as a tener duplicados pequeños segmentos de su ADN o a carecer de dichos fragmentos, por otro lado, los investigadores constataron una

significativa imbricación entre dichos fragmentos de ADN, conocidos como “variantes de número de copias” (CNVs), y otras variantes genéticas relacionadas con el autismo y la esquizofrenia.” (Año 1990; Pág. 34)

Todos estos hallazgos evidencian, según ellos, que el TDAH es un trastorno del desarrollo neurológico, en otras palabras, que los cerebros de niños/as con TDAH son diferentes a los cerebros de otros niños/as. Conocer que los niños/as con este trastorno presentan una tasa significativamente mayor de segmentos de ADN duplicados o ausentes, en comparación con otros niños/as.

Lo que vamos a realizar con este problema de atención en el niño/a, es estimular mediante los juegos visuales interactivos a que él ponga atención, conozca, y aprenda de una manera divertida en la cual no va a tener que estar entretenido en otras cosas sino en lo que le gusta pero aprendiendo y al mismo tiempo desarrollando diferentes tipos de estudio por medio del área tecnológica que hoy en día es muy importante en los diferentes campos educacionales y laborales para el desempeño personal y laboral de cada uno.

1.3.3.1 TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDA+H) es un trastorno crónico del comportamiento. El comportamiento es hiperactivo, impulsivo y distraído. Debe persistir durante al menos seis meses y debe estar presente en dos entornos (hogar, trabajo o escuela). El TDA+H afecta a niños, adolescentes y adultos. Las causas se desconocen la causa del TDAH. Lo más probable es que sea ocasionado por un desequilibrio químico en el cerebro. También parece ser un factor genético ya que otros miembros de la familia pueden padecer el TDA+H.

Existen diferentes tipos de trastornos de déficit de atención o hiperactividad como es distraído, hiperactivo-impulsivo, combinado. Las cuales pueden ser o se manifiestan de algunas que se las nombrara, se distraen fácilmente con imágenes y sonidos, son inquietos, impacientes e intranquilos, no ponen atención en los detalles, parece que no están escuchando cuando se les habla, cometen errores por descuido, tienen dificultad para jugar en calma... Por ese motivo se ha tomado en cuenta que los juegos visuales interactivos servirán para atraer al niño y llamarle la atención de una forma novedosa.

1.3.3.2 DÉFICIT DE ATENCIÓN “CONSECUENCIAS PEDAGÓGICAS”

El autor **M. WEINER** “La atención y la percepción, como consecuencias pedagógicas” (AÑO 1956 PAG. 256-257).

Como antes se indicó, el déficit de atención es causa de que se efectuó una selección entre los objetos, los cuales se ofrecen a nuestra percepción, de modo que percibimos en cada caso de preferencia aquello con respecto a lo que estamos motivados.

En primer lugar lo que vamos a establecer es como se deduce, muchas experiencias en la psicología de la percepción lo que tiene un valor especial para el estudiante, que se distraerse con facilidad, el déficit de atención es causado por factores que lo rodean al infante, así llamando la atención y siendo un distractor en el salón de clase como fuera de ella.

W. CORRELL, los objetos en movimiento llaman la atención más fácil mente a los infantes antes que los objetos no movibles, ya que en las niñas/os, se observa que siguen con atención un lápiz que se mueve frente a sus ojos, mientras que no hacen el menor caso del mismo lápiz cuando esta inmóvil, así esto demostrando los hechos y

el valor pedagógico de las representaciones escénicas y las películas en la enseñanza, “El movimiento atrae la atención”.(AÑO 1965, PAG, 257-258).

La atención y la percepción son educables y depende del maestro en que el estudiante perciba mucho o poco con exactitud o inexactitud, que se atención responda rápida o lentamente que sea duradera o no. Del mismo modo se puede crear motivaciones mediante refuerzos, es posible suscitar y dirigir la atención, a material de apoyo llamativo.

“Pero es importante centrar en la percepción principalmente la actitud del perceptor, lo que espera percibir” (W. CORRELL).

1.3.4 ACTIVIDAD LÚDICA

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, los espacios de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan de ambientes y climas lúdicos, que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

El cientista, CARLOS ALBERTO JIMENEZ V. “La lúdica como experiencia cultural: etnográfica y hermenéutica del juego”. La lúdica acudiendo a una operación de sustanciación o clasificación detenidamente permite definir los límites dentro de los cuales se sacude las acciones, la mezcla de los cuerpos, las afectaciones, las trasmutaciones simbólicas que se producen al actuar uno sobre otros.(**AÑO, 1997, PAG 10-11**).

Se intenta definir el juego y lo lúdico como obra de imaginación en el sentido de ficción, construcción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real. Los sucesos ficticios constituyen el producto de actividades como el cine, fotografías, literatura en sus diversos géneros, un segundo motivo siendo la oposición entre lo ficticio y lo real (**CARLOS ALBERTO JIMÉNEZ V**).

La base de esta contradicción es establecida en términos de lo tangible y no tangible, lo verificable y no verificable, lo que es producto de la imaginación y producto de lo racional.

CARLOS ALBERTO JIMÉNEZ V. Un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión, y actividad lúdica, describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensional psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

Se establece que las actividades lúdicas pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego

no hay estructura, sentido y contenido, pero al mismo tiempo los niños/as encuentran distracción y motivación en la actividad lúdica.

Tomar en cuenta que los estudiantes de educación básica aprenden jugando y su mayor motivación y distracción es la actividad lúdica en la cual se desarrollara a cabo con la aplicación de los juegos visuales interactivos que serán de mucha ayuda para desarrollar destrezas. Por consiguiente se ha visto conveniente de que la actividad lúdica es la mejor forma de aprendizaje para las párvulas ya que liberan presión y adquieren conocimientos, de lo que se vaya aprender y por medio de la tecnología se puede llevar a cabo varias denominaciones de estudio y motivación.

BUYTENDIJK, Frederik Jacobus la lúdica o los juegos, no pertenecen exclusivamente, de manera alguna al mundo infantil solamente. Es un fenómeno fundamental de la vida muy organizada y por un hecho biológico, que corresponde tanto al hombre como al animal, aunque en sus formas más elevadas. Elevadas como esencialmente del hombre. Esto se percibe con toda claridad, y reconocer el juego y lo lúdico como elemento esencial del mundo fenoménico, y de la creación cultural del hombre. (AÑO 1933, PAG, 2-3)

El ilustre biólogo y psicólogo **HOLADEZ F.J. BUYTENDIJK** a aislado por primera vez esas cuestiones de las teorías cultural- filosóficas, sociológicas y psicológicas dedicándose de forma descriptiva comparativa e interpretativa a la estructura accional de los niños entregados al juego.

La estructura dinámica del juego es circular, e inacabada. Repetición de tono, ritmo, plenitud y desmesura en la reproducción son otras de sus características. El juego arraiga en las pulsaciones fundamentales de la vida como. El placer del estímulo, hasta puede decirse la sed de estímulos, y una necesidad indudable de vivencias y funciones, que son igualmente intensos en todos los niveles de la infancia, constituye el centro motor. En este sentido, el juego es una forma de actividad que involucramiento de su personalidad necesitan una atención didáctica especial.

DR. DINELLO, Reimundo Ángel “LUDICA JUEGO Y CREATIVIDAD, LA NUEVA PEDAGOGIA PARA EL SIGLO XXI” el autor. Estamos evolucionando en una nueva era sin tiempos de complejidad y de nuevas síntesis en primera instancia nos sorprendemos por los adelantos tecnológicos del modernismo, sobre todo porque hemos sido inmersos en una civilización digital donde se aceleró la difusión de imágenes y de mensajes. **(AÑO, 2001, PAG. 9-10).”**

Tanta novedad de cierta manera, tiene que ser integrada al acervo cultural de nuestra civilización máximo posible de ciudadanos del mundo, de manera q exista una equidad en la distribución de beneficios para ellos que de diversos ángulos, se avanza la instrucción y educación de todos.

La lúdica surge como una fuerza integradora que podrá situar globalmente en aproximación al saber que podría ubicarnos holísticamente en nuestra conciencia del ser que existe, sobre la relación del cuerpo juegos y sujetos; es en esa expectativa la integración social que el cuerpo ocupa una conciencia en el tiempo y en el tiempo contextual.

1.3.5 TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

(LAS TIC'S)

El sistema educativo conduce a propiciar la incorporación e implementación de la Nuevas Tecnologías de la información y comunicación. Las sociedades, sus relaciones e interacciones han sufrido a lo largo de esto últimos grandes cambios, promovidos por los avances de las llamadas “Tecnologías Inteligentes”.

Teniendo en cuenta todos los aspectos que atraviesa la cuestión tecnológica en la actualidad, es comprensible que, aún hay los investigadores que no solo se hayan puesto de acuerdo en una definición única y consensuada de tecnología. Por lo contrario las conceptualizaciones y planteos al respecto son diversos, lo cual por los demás, contribuye a enriquecer nuestra visión del tema, ya que corresponde a distintos puntos de vista todos de ellos igualmente valiosos en tanto dan cuenta en la diversidad misma que compone toda la sociedad.

“Entender por tecnología una actividad social centrada en el saber hacer que mediante el uso racional, organizado, planificado y creativo de los recursos materiales y la información propias de un grupo humano, brinda respuestas a las demandas sociales en lo que respecta la producción, distribución y uso de bienes, procesos y servicios” **(GAY, A).**

Las computadoras en las áreas que se desarrollan en el entorno educativo no generan por sí misma un pensamiento crítico, reflexivo y comprometido y creativo, se han demostrado que en la relación de sujeto con las nuevas tecnologías se producen y modificación respecto de las estrategias cognoscitivas que se ponen en funcionamiento. Los efectos de las nuevas tecnologías en las prácticas educativas resultan sumamente productivos, porque eso les permite desarrollar mejor sus aptitudes e intereses.

LA AUTORA SCHNEIDER SANDRA de las Inteligencias Múltiples y el desarrollo personal “Aprender de y con Nuevas Tecnologías” comentan que hay que aprovechar este nuevo entorno educativo redundara a favor de los procesos enseñanza y de aprendizaje. Utilizando determinadas aplicaciones tecnológicas, van más allá de trabajar con mayor rapidez y menor esfuerzo, desarrollando habilidades y estrategias en los niños/as con las tecnologías inteligentes. Indagar las diferentes técnicas como son las nuevas tecnologías para desarrollar el área cognitiva del educando llamando la atención de una forma nueva y llamativa como son las tecnologías inteligentes adquiriendo habilidades y destrezas.

Las tecnologías inteligentes de información y comunicación son una ayuda pedagógica de las cuales ayuda a desarrollar los juegos visuales interactivos, para elaborar un magnético y las destrezas de cada infante. Por medio del aporte de las tecnologías informativas de comunicación servirá para la realización de un magnético con los juegos visuales interactivos para beneficios de los infantes para una adecuada enseñanza y obtener un buen aprendizaje y desarrollo de destrezas.

Los autores **SKOLIMOWSKI, H.** Utiliza la palabra “técnica”, en el sentido en que nosotros, por influencia estadounidense usamos la tecnología si analizamos la palabra tecnología es un verbo griego de “tictēin significa crear, producir, engendrar, dar a la luz. Este término se relaciona con otro techne, que significa “mano”, lo que hacemos con las manos. **(AÑO, 2006, PAG, 16-17).**

Al hablan de tecnología estamos hablando de un cuerpo de conocimientos que forma procesos materiales de la tecnología empleada, conocimientos científicos, así brindando a la ciencia una aplicación práctica de los conocimientos generales.

El creciente impacto de la ciencia sobre la tecnología ha conducido a la idea equivocada de que la tecnología es solamente ciencia aplicada, las nuevas tecnologías frecuentemente emergentes, determinados descubrimientos o sistematizaciones exitosamente ciertos, procedimientos en función de un objetivo con el conocimiento preciso y específicos.

La tecnología a menudo se anticipado a la ciencia contemporánea sea una simple exhibición o muestra de la aplicación de los descubrimientos realizados por los científicos, la practica tecnológica se ha ido haciendo más científica, no solo por los conocimientos que se proporcionan la ciencia, sino también por a ver incorporado una metodología más sistemática.

“La ciencia tiene que ver con lo que es, la tecnología con lo que ha de ser.”(SKOLIMOWSKI, H).

1.3.5.1 Influencia de las Nuevas Tecnologías en La Educación

Es una revolución tecnológica; la difusión planetaria de las computadoras y las telecomunicaciones. Estas nuevas tecnologías plantean nuevos paradigmas, revolucionan el mundo de la escuela y la enseñanza superior. Se habla de revolución porque a través de estas tecnologías se pueden visitar museos de ciudades de todo el mundo, leer libros, hacer cursos, aprender idiomas, visitar países, ponerse en contacto con gente de otras culturas, acceder a textos y documentos sin tener que moverse de una silla, entre otras, a través de Internet.

La educación es parte integrante de las nuevas tecnologías y eso es tan así que un número cada vez mayor de universidades en todo el mundo está exigiendo la alfabetización electrónica como uno de los requisitos en sus exámenes de acceso y de graduación, por considerar que es un objetivo esencial preparar a los futuros profesionales para la era digital en los centros de trabajo.

La mayoría de las instituciones de educación superior cuentan, en mayor o menor medida, con equipos informáticos que posibilitan el acceso a Internet de los alumnos. Así, los universitarios, incluso aquellos que por problemas económicos no cuentan con computadores en sus hogares, pueden acceder a un mundo que antes era exclusivo de las clases pudientes, teniendo la oportunidad de visitar museos y accediendo a conocimientos disponibles gratuitamente. Es en este sentido, que el papel del profesor universitario es fundamental: Cuanto más se inculque en los universitarios la posibilidad de utilizar las nuevas tecnologías, más amplio será el mundo que obra para ellos y las oportunidades que tengan de encontrar trabajo.

“Tecnología significa aplicación sistemática de conocimientos científicos (u otro conocimiento organizado) a tareas prácticas” (**GALBRAITH, J**).

“La tecnología comprende a los instrumentos y métodos para alcanzar objetivos concretos de producción, pero de producción en su sentido más amplio, no solo de bienes sino también de todo tipo social, cultural e institucional”. (**GRAU, J**).

1.3.6 JUEGOS VISUALES INTERACTIVOS

Los juegos visuales interactivos son juegos didácticos multimedia los cuales se han desarrollado para niños/as, de 3 a 5 años de edad para poder captar su atención y aplicarlos de mejor manera su área visual con el fin de que los infantes se familiaricen con la tecnología y su aprendizaje sea de calidad, es un instrumento integrador e innovador, ya que con los juegos visuales van a ayudar en el desarrollo cognitivo del niño/a para un mejor desenvolvimiento y se vaya integrando con la tecnología pero al mismo tiempo aprendiendo algo nuevo de una manera divertida.

El cientista **Patricio Cáceres**, de los juegos visuales interactivos confía en que estos juegos agiten ciencias y derriben barreras “las actividades incluidas son de habilidad y trabajo pedagógico”, diseñar significa elaborar para procurar el uso cómodo, seguro y agradable para el mayor número de personas, niños/as porque se construirá la verdad de una sociedad auténticamente integrada.

Los juegos visuales interactivos son consideradas actividades pedagógicas y que ayudan en el desarrollo visual e intelectual de niños/as, experimentando, conociendo nuevas maneras de jugar y aprender con los avances de la tecnología del nuevo año la cual ayudara a enseñar y desarrollar su área cognitiva como visual tomando en cuenta los experimentadores digitales.

Brindar a los infantes comprendidos entre las edades de 3 a 5 años de edad especialmente para así desarrollar sus capacidades visuales mediante los juegos de computadora accesibles que les acerque y motive a sus primeros conocimientos, aprendizajes de la tecnología y manejo de computadoras. Se realizara la creación de un magnético para desarrollar los juegos visuales interactivos los cuales se utilizan de una manera clara mediante imágenes claras, sencillas para él.

Los juegos visuales y la elaboración del magnético se realizará en beneficio de niños/as para su desarrollo visual y cognitivo con finalidad de llamar la atención y obtener su aprendizaje.

“La tecnología es la forma para hacer las cosas mejores y más fáciles a través de los inventos, la reproducción de lo inventado y las innovaciones producidas sobre lo anterior” **(RODRIGEZ DE FRAGA, A).**

La iniciativa tecnológica como base fundamental para los estudios y su enseñanza en todos los ámbitos, ha sido productivo y más fácil y sobre todo rápido, mejorando la técnica de enseñanza para los estudiantes y facilitando mejor la comprensión y el aprendizaje más significativo.

MAGNÉTICO O CD INTERACTIVO

Al hablar y pensar en un CD interactivo como aquel soporte magnético que substituye o complementa una forma más interesante y mejor creativa a nivel de juegos, ya que eso llama la atención al niño, y ayuda a relacionarse con el entorno tecnológico.

La información contenida puede ser la misma que vienen en folletos o catálogos de juegos, pero presentada de una forma virtual, puede hacer búsqueda de objetos, animales u otras cosas para poder llegar a un enseñanza productiva y así de una manera rápida y sencilla ya que se trata de niñas/os pero con un aprendizaje y fácil acceso, entonces puede incorporar imágenes en movimiento o de vídeo. También puede ser interesante que el infante ya que tan solo tenga que seleccionar el juego que desea y automáticamente se despliega una página de juegos.

Al mencionar un magnético o CD interactivo se puede decir que son discos ópticos que presentan generalmente una mayor capacidad para almacenar o guardar información que se requiera ver y reproducir, como cualquier documento ya que es una facilidad para las personas y para adentrarse en el mundo tecnológico y es fácil de manipular.

La unidad de CD-ROM ha dejado de ser un accesorio opcional para convertirse en parte integrante de nuestra computadora, sin la cual no podríamos ni si quiera instalar la mayor parte del software que actualmente existe como son juegos o también programas infantiles con fácil acceso, como otros programas importantes que se necesiten.

Téllez González Yoel “El trabajo, las nuevas tecnologías de almacenamiento, CD y DVD pretende mostrar los más recientes métodos de almacenamiento de la tecnología óptica” así como: características principales, evolución, tipos de soportes, ventajas ante medios magnéticos, características y velocidades de lectura y almacenamiento. Comparaciones entre CD Y DVD, modos de conservación, y otros detalles. Se realizan una serie de comentarios útiles y prácticos. Conocerá los tipos de discos que existen así como otros formatos. Siendo uno de los objetivos; que usted sepa que formatos utilizar cuando sea necesario o se requiera.

Los soportes multimedia representan la revolución de los noventa en la informática. La denominación multimedia alude a su capacidad para integrar de medios informativos: texto, sonido, imagen, video, etc. Se trata de una tecnología de enorme dinamismo, lo que constituye su debilidad fundamental debido a la poca consistencia de sus normas.

CAPÍTULO II

2.1. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.2. Caracterización geográfica.

GRAFICO N° 2.1.



Gráfico N° 2.1 1

Fuente: www.googlemaps.com / Julio 17-2012

La Universidad Técnica de Cotopaxi se encuentra ubicada en la zona conocida como San Felipe al nor-occidente de Latacunga.

Ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, sector el Ejido, avenida Simón Rodríguez

2.3. Caracterización Administrativa y Organigrama de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

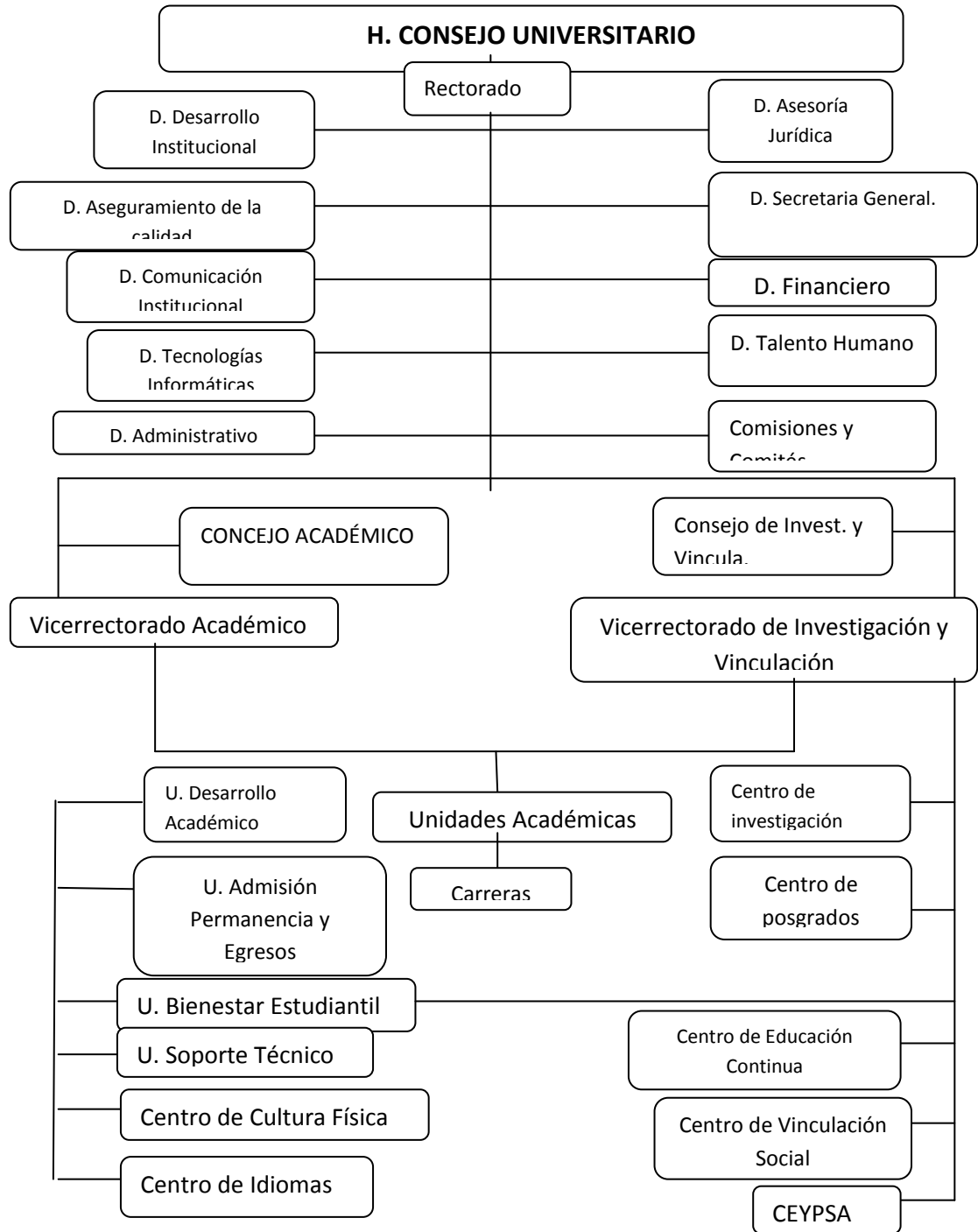


Gráfico N° 2.3 1

FUENTE: Estudiantes del Séptimo “A” Parvularia 2012

MISIÓN

Somos una Universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana. Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

VISIÓN

Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

Unidades Académicas que tiene la universidad Ciencias de la Ingeniería y Aplicada, esta unidad presta las siguientes carreras de Ingenierías: Sistemas, Diseño Gráfico, Eléctrica, Electromecánica, Industrial. Ciencias Administrativas y Humanísticas dispone de las siguientes carreras: Ingenierías: Contabilidad y Comercial. Licenciaturas: Parvularia, Inglés, Cultura Física, Comunicación Social, Intercultural Bilingüe, Sec. Ejec. Gerencial. Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales están ubicados en el sector Saláche en el Centro de Experimentación Y Producción Saláche y contamos con las siguientes Carreras: Ingenierías: Ecoturismo, Agronomía, Agroindustrias. Medicina: Veterinaria.

“La Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas (en adelante CCAAHH) se relaciona a la comprensión del hombre y la mujer ya sea en sus aspectos sociales educativos, comunicacionales y del derecho, se interesan especialmente en reflexionar sobre las conductas del ser humano, para describirlas, explicarlas y en otros casos buscar soluciones a sus problemáticas. Dentro de este marco la Unidad de CCAAHH se proyecta con las exigencias del siglo XXI con la formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables y comprometidos con el desarrollo social.”

(Página Web de la UTC)

“Con un alto nivel científico, investigativo, técnico y profundamente humanista, fundamentada en innovaciones curriculares y trabajo inter y multidisciplinario, que se concretan en proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios,

como aporte al desarrollo local, regional y nacional, con personal académico de excelencia que desarrollen la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, con un compromiso social y una infraestructura en correspondencia a su población estudiantil.”

(Página Web de la UTC)

2.3.1 Reseña histórica la Universidad Técnica de Cotopaxi

La creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi como filial de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra se da en septiembre de 1991, cuando el 11 de noviembre de 1991, el Dr. Rodrigo Borja, Presidente Constitucional de la República, en sección conmemorativa de la Independencia de Latacunga, entrega a la Sra. Dumy Naranjo de Lanas, Gobernadora de la provincia de Cotopaxi la resolución N°. 1619 fijando Partida en el Presupuesto del Estado, mediante la cual asigna ciento veinte millones de sucres, para la Extensión Universitaria. Luego el ex consejo Nacional de universidades y Escuelas Politécnicas (en adelante CONUEP) se reunió en la ciudad de Manta. A ella acudió una delegación de cotopaxenses para insistir en el pedio de la creación de la Extensión y es así que el consejo de aprueba la creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi de la Universidad Técnica del Norte el 19 de septiembre de 1991. Concretandose así en Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior que lo alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del Colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarse en instalaciones propias, para ello antes se hace adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus San Felipe y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Campus Saláche.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Saláche.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

Consideraciones legales de la creación de la Universidad

En el periodo de sesiones ordinarias siendo el señor Samuel Bellettini Cedeño presidente del Honorable Congreso Nacional en una sesión ordinaria efectuada el día jueves 24 de febrero de 1994, se crea el Proyecto de Ley de Creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

“El Congreso Nacional Considera: que en la provincia de Cotopaxi viene funcionando una Extensión Universitaria que, debido al crecimiento de la población estudiantil en condiciones de acceder a la Educación Superior, se ha vuelto insuficiente para responder esta demanda educativa en ramas de interés provincial y nacional tales como: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, entre otras.

En ejercicio de sus facultades constitucionales, expide el siguiente Artículo:

Art. 1.- Créase la Universidad Técnica de Cotopaxi, U.T.C, con sede en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, que contara con las siguientes especialidades académicas: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, pudiendo de acuerdo con la Ley de las disponibilidades económicas establecer otras facultades, escuelas e institutos que respondan a los requerimientos de esta región del país.”

Decreto del Congreso Nacional

Así, el Congreso Nacional se allana al veto parcial del ejecutivo, y de esta manera se aprueba en segunda y definitiva instancia el proyecto de creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, y se dispone que se publique en el registro oficial. El mismo que se cumple en el R.O. NO. 618 del 24 de enero de 1995. Luego de un gran proceso de lucha iniciado por el año de 1989 con la constitución del Comité Pro-Extensión Universitaria para Cotopaxi, mismo que nace como respuesta a las aspiraciones de decenas de jóvenes que aspiraban contar con un centro de educación superior que haga posible el sueño de formar profesionales y aporten al desarrollo del pueblo Cotopaxense.

Han transcurrido ya 17 años de su creación la Universidad Técnica de Cotopaxi, es la “Universidad del Pueblo”, es el orgullo de la Provincia, ya que ha contribuido de manera significativa al desarrollo local y nacional, es fuente del saber, del conocimiento científico y ancestral; la investigación, ciencia y tecnología ha aportado a soluciones de las capas populares; la universidad se ha vinculado profundamente con su pueblo mediante la extensión universitaria; es cuna de la cultura, de las artes y el deporte.

La Universidad Técnica de Cotopaxi, es la universidad del joven hijo del obrero, indígena, campesino, maestro, comerciante, cholo, mestizo, es ejemplo de democracia, respetuosa del libre ingreso, abierta a las diferentes corrientes del pensamiento, crítica y propositiva frente a los problemas que aquejan a una sociedad afectada por la grave crisis social del mundo capitalista.

Se define con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; como una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Se declara antiimperialistas porque rechaza frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas

La misión de la unidad académica es contribuir y satisfacer las necesidades sociales de formación profesional en las áreas administrativa y humanística, a través de una oferta académica con pensamiento crítico, democrático, solidario y una adecuada articulación de la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, que responden a las necesidades sociales, económicas y productivas de la provincia y del país.

Carrera de Parvularia

Los objetivos de la carrera son Profesionales con un perfil científico, técnico, social y humanista, en todas las carreras ofertadas por la unidad académica. Desarrollar la investigación científica y tecnológica, en la búsqueda de nuevos conocimientos en cada una de las carreras de la Unidad Académica. Potenciar las actividades de vinculación con la sociedad, a través de programas que fortalezcan la solidaridad, la interculturalidad y lo multiétnico.

Cursos y número de estudiantes:

Básico común paralelo “A” con 70 estudiantes, Segundo ciclo paralelo “I” con 42 estudiantes, Segundo ciclo paralelo “J” con 43 estudiantes, Tercer ciclo paralelo “B” con 49 estudiantes, Cuarto ciclo paralelo “G” con 42 estudiantes, Quinto ciclo paralelo “K” con 43 estudiantes, Sexto ciclo paralelo “A” con 52 estudiantes, Séptimo ciclo paralelo “A” con 36 estudiantes, con modular suma un total de estudiantes de la carrera de Parvularia.

El *perfil del Educador Parvulario* es un profesional con alto nivel de formación científica, humanística y técnica, poseedor de conocimientos, capacidades y valores, que le permiten potencializar procesos de enseñanza-aprendizaje en las áreas de desarrollo: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva y del lenguaje desde los 45 días de nacido del niño/a hasta los seis años de edad, con pertinencia, calidez, eficacia y eficiencia. El Educador Parvulario se desempeñará como: Docente Educación Inicial y Primer año de EE.BB, Director/a de centros infantiles, Asesor/a pedagógico, Administrador/a de centros Infantiles.

La educación Parvularia es concebida como, un proceso social permanente y transformador, tiene como finalidad la realización plena del niño/a en la primera infancia por medio del desarrollo de la inteligencia, la creatividad, el interés científico, tecnológico , el desarrollo físico-emocional y la práctica del trabajo productivo en el aula, ofrece en un momento único y determinante del ser humano; las evidencias entregadas por la investigación desde el campo de la Psicología, la Nutrición y las Neurociencias, indican que los primeros años de vida son determinantes en la formación de la inteligencia, personalidad y conductas sociales.

2.3.2. Caracterización Administrativa y Organigrama de la Universidad Técnica de Cotopaxi

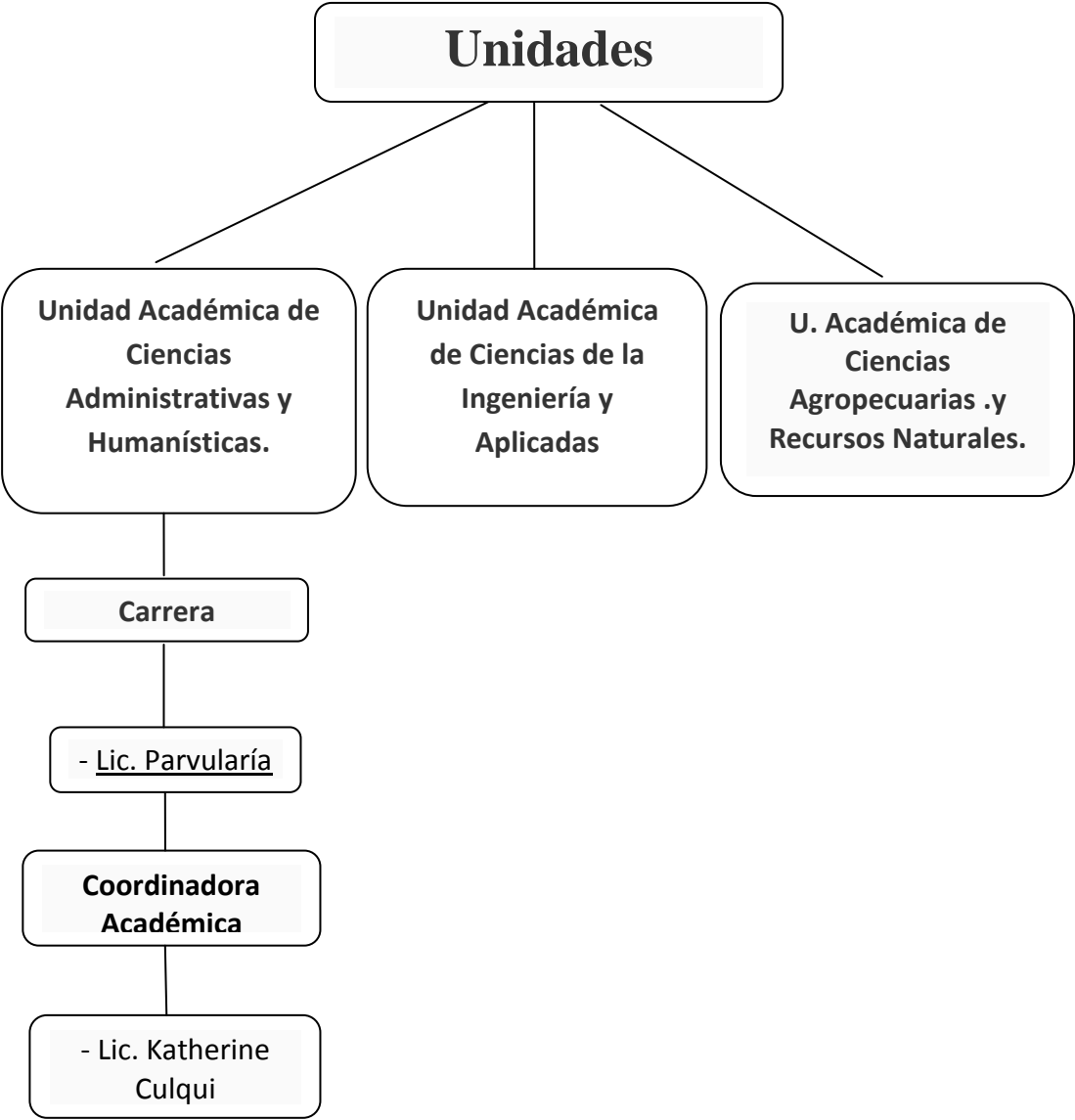


Gráfico 2.3.2 1

Fuente: Estudiantes del Séptimo “A” 2012

2.4 ENCUESTA REALIZADA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca y cuál es la función que esta ejerce?

Una Ludoteca se constituye en un espacio de laboratorio donde los niños tengan la oportunidad de desarrollar su conocimiento, inteligencia y de hecho también obtener habilidades, destrezas, para que en esta etapa fortalezca el área cognoscitiva, pues permita que aprovechen de mejor manera los recursos valiéndose de estas iniciativas que nos pueden dar a través de este espacio y de esa manera podamos formar al niño con un conocimiento y con un desarrollo de la inteligencia, para en lo futuro tener habilidades y destrezas en las ciencias como tal.

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Actualmente el desarrollo tecnológico inspira a que el proceso de enseñanza-aprendizaje definitivamente se realice de acuerdo al adelanto científico- técnico, es por eso necesario el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación actualizada, para que de esa manera podamos formar al niño, al joven, y al profesional, entonces en este sentido es muy importante, que se pueda obtener y despertar en los niños ese interés, brindando la posibilidad de desarrollar su conocimiento e inteligencia.

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Las innovaciones que se vienen dando en cuanto al proceso de aprendizaje, hoy en día es muy necesario disponer de este tipo de laboratorio, implementados completamente con tecnología de punta, de manera que el docente y el estudiante que se está formando pueda familiarizarse con este tipo de tecnologías y también el niño necesita irse ambientando a esta situación, actualmente un niño de primer año, pasando su etapa inicial ya sabe manejar muy bien la computadora, teléfonos celulares, entonces necesitamos más que nunca la creación de la Ludoteca en nuestra institución, para mejorar la formación de las futuras Parvularias/os e incluso de otras profesiones, de manera especial en las prácticas de los jóvenes que se relacionan con los niños.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Indudablemente la posibilidad de tener experiencia a través de las prácticas fortalecerá la metodología de las estudiantes antes de ser profesionales, además permitirá de una u otra manera fortalecer las destrezas y habilidades obtenidas en la institución, hoy necesitamos explorar nuevas iniciativas de enseñanza- aprendizaje, quedando atrás el borrador, la tiza, los marcadores, se puede explotar mejor el desarrollo del conocimiento del niño/a, porque efectivamente es una posibilidad abierta que tenemos con ellos, ya que esta edad es la más importante del ser humano y se debe procurar impartir conocimientos reales que no confundan su perspectiva de las cosas.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

El señor rector desconoce en cierto modo el tema de la ludoteca, pero coincide al manifestar que es un espacio donde el niño puede desarrollar sus potencialidades al máximo, fortaleciendo su área cognoscitiva que en lo posterior favorecerá en la evolución de su inteligencia, mediante el uso de los recursos existentes en la ludoteca, para tener un proceso de enseñanza aprendizaje significativo, siendo su principal motivación la recreación, razón por la cual la implementación de la ludoteca es vital para educar al personal docente y estudiantes de la universidad, despertando el interés por innovar sus

El uso de la tecnología mejora el proceso educativo, actualizando de esta manera la formación del individuo, disminuyendo toda educación tradicional que ha formado estudiantes memoristas y conformistas sin visión de futuro, evitando la superación en la educación, a través de este proyecto se pretende llevar en conjunto la teoría con la práctica, ya que este perfeccionará el dominio de los conocimientos para poder impartirlos, formando seres críticos y analíticos capaces de dar solución a problemas que se presenten en su vida.

En base a lo expuesto es prioritario contar con una ludoteca ya que es una base para cimentar las temáticas aprendidas en clase, puesto que contará con los recursos y la tecnología apropiada para aprovechar todas las iniciativas de los docentes, mejorando de esta manera las actividades académicas, y por ende su práctica en el hacer educativo, para direccionar adecuadamente el grupo que está bajo su responsabilidad, para ello el docente debe auto-educarse para estar acorde con los requerimientos del escolar, debido a que sus curiosidades surgen por la influencia de los tics.

Cabe mencionar que la práctica ayuda a descubrir las necesidades educativas del infante incidiendo a que la maestra parvularia busque otras formas de enseñanza, basadas en la creatividad y en los avances tecnológicos, incentivando que el párvulo despierte el interés por aprender, dejando atrás los recursos obsoletos que han obstaculizado la evolución de la capacidad cognitiva, con la disponibilidad de la ludoteca se consolidará los métodos y técnicas de la comunidad educativa actual, puesto que tendrán la facilidad de experimentar con casos reales y material concreto que lo enriquezcan en su vida personal y profesional.

2.5 ENCUESTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

1. ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Si, la ludoteca es un espacio en el cual los niños van a jugar y que a la vez a través del juego adquieren un conocimiento lo cual es importante en su vida para su desarrollo. Manifiesta que a nivel provincial ni a nivel nacional ha tenido la oportunidad de entrar a una ludoteca, solo sabe que en algunas instituciones tienen ludoteca pero esto es en las grandes provincias.

2. ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Es importante que tengamos una ludoteca ya que posee varios ambientes donde los niños desarrollan sus destrezas psicomotoras espaciales ya que esto les va a permitir a las futuras profesionales practicar en sus conocimientos en ambientes reales .

3. ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Si, la implementación de la Ludoteca va ayudar a la carrera de parvularia ya que el aprendizaje es de doble vía: aprende las estudiantes y aprende el docente, ya que el proceso de aprendizaje es cambiante es dialéctico y no siempre se va a tener una experiencia igual sino que cada día es un aprendizaje nuevo para las estudiantes con un aprendizaje propio

4. ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Por supuesto que si ya que la teoría debe ser puesta en práctica y mientras más se la pone en actividad eso va ir permitiendo que las estudiantes vayan perfeccionando su experiencia en los diferentes espacios que tenga la ludoteca y se lo pueda practicar con los niños y niñas.

2.6 ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

En la entrevista realizada a la Directora Académica se pudo constatar que la Máster no ha tenido la oportunidad de conocer una Ludoteca ni a nivel provincial, ni nacional ella menciona que las ludotecas existen en las grandes provincias. Para lo cual ella manifiesta que en la creación de la ludoteca es muy importante ya que posee varios ambientes los cuales permiten que los niños se desarrollen en cada una de las áreas y que aprendan de la mejor manera sacando a flote sus destrezas psicomotoras.

Ya que como estudiantes y profesionales la mejor forma de aprender es con la práctica, en lo cual es fundamental la teoría como la practica porque de la teoría surge la práctica para poder ir perfeccionado su aprendizaje en los diferente espacios, ya que el aprendizaje constituye una forma divertida de aprender el uno del otro donde el proceso de enseñanza aprendizaje expresa varias experiencias individualmente adaptándose a los diferentes contextos sociales y características propias de cada persona.

Como sugerencia de la Máster cree ella necesario que se debería implementar si es posible todos los ambientes físicos que conforman una ludoteca en caso contrario si no es posible eso se debería imprimir los más prioritarios y necesarios para un mejor

desarrollo integral del niño, permitiendo de esta manera un vínculo con la sociedad a través del niño.

Como desventaja ella manifiesto que la creación de la ludoteca era en el piso alto pero que al pasar el tiempo se pueda terminar la construcción y pueda reubicarse en la parte baja en lo cual ese sería un espacio apropiado para la ludoteca.

2.7 ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Es un espacio donde los niños pueden ir a jugar, aprender, y a adquirir conocimientos nuevos a la vez tiene una estrecha relación con la biblioteca con la única diferencia que en la biblioteca encontramos libros y en la ludoteca encontramos variedad de rincones para que los párvulos vayan a recrearse, desarrollar sus capacidades y habilidades en las cuatro aéreas del aprendizaje

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Es muy importante ya que es un aporte para la carrera de parvularia debido a que las estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos ya que estos deben ser aplicados con una constante practica con la ayuda de maestros se irá adquiriendo nuevos conocimientos no solo a base de la teoría, sino tomando en cuenta la experiencia que se adquiere día a día aplicando diversas actividades para desarrollar las capacidades de los párvulos

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

La implementación de una ludoteca ayudaría mucho ya que mejoraría el conocimiento de las estudiantes no solo en lo científico ni en lo teórico sino también en lo práctico para que las estudiantes puedan palpar más de cerca cada uno de los implementos que contenga una ludoteca, basándose en las estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el rendimiento escolar de cada párvulo. En la parte teórica se encuentran solo las bases científicas que se adquieren de los docentes y sin embargo con la práctica se adquiere una mejor experiencia y conocimientos.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

La ludoteca no solo sería un lugar abierto para estudiantes y docentes sino que es una apertura para los niños de diferentes lugares ya que la universidad está vinculada con el pueblo para ayudar a los infantes de escasos recursos a este lugar para experimentar y que ellos puedan acceder a manipular todo el material que tiene una ludoteca, siendo que esta se daría a conocer a nivel cantonal como también a nivel provincia favoreciendo a las estudiantes para que adquieran experiencia y a la vez puedan trabajar con los niños.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA

En dicha entrevista se pudo constatar que la Coordinadora de la Carrera de Parvularia conoce del tema ya que su aporte fue de suma importancia para concientizar las necesidades que tiene cada niño/a por lo cual ve de importancia crear una ludoteca para desarrollar y afianzar las capacidades, habilidades y el aprendizaje de los párvulos a lo largo de su infancia, la ludoteca no solo es un espacio donde el infante va a jugar sino que es un amplio espacio donde el niño puede generar varios conocimientos que le serán productivos a lo largo de su desarrollo infantil.

Por lo cual la ludoteca es un lugar de base fundamental para el desarrollo del integro del párvulo en las distintas áreas, se sabe bien que la teoría ayuda de mucho ya que sin ella no se puede poner en práctica los conocimientos adquiridos, por lo cual cada día se va adquiriendo nuevas experiencias es por ello que cada una de las experiencia es formadora de nuevas estrategias metodológicas con las que se va a llegar al infante. A la vez es necesario destacar que tanto las docentes como las estudiantes pueden beneficiarse ya que asumen un rol importante para el desarrollo intelectual y el mejor cuidado del infante, es así que se irá desatacando la experticia de las docentes y estudiantes por ello se obtendrá el beneficio de la confianza de la comunidad hacia la ludoteca esto afianzara un buen desempeño laboral.

La ludoteca no solo es un espacio donde el infante juega; sino que puede desempeñarse y fomentar sus habilidades y capacidades a través de la actividad del juego trabajo es, por ello que cada una de las estudiantes de la carrera debe seguir preparándose y así afianzara el conocimiento de cada infante, gracias a la práctica se obtendrán diversas metodologías las cuales servirán de mucho para fomentar el desarrollo integral del infante.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA

1. ¿Conoce usted lo que es una ludoteca?

TABLA N° 1
Título: Ludoteca.

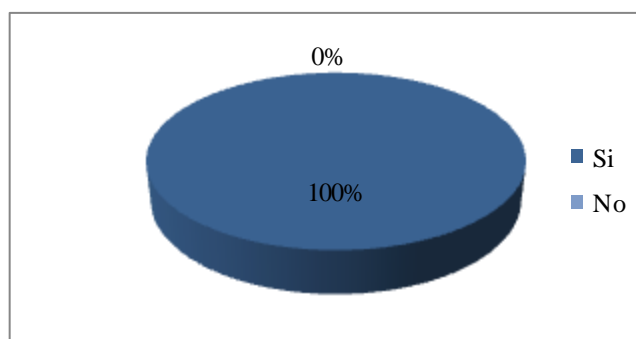
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0
Total	16	100%

Docentes Tabla N° 1

Fuente: Docentes de la Carrera de Parvularia

Elaborado por: La Investigadora

GRÁFICO N° 1



Docentes Gráfico N° 1

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes contestaron en un 100% por el sí, con un 0% por el no, completando así con un total del 100%, deduciendo así que cada docente conoce lo que es una Ludoteca.

Se constató que los docentes tienen conocimiento sobre lo que es una ludoteca afirmando un respaldo para el proyecto que se realiza en la Universidad Técnica de Cotopaxi atestiguando que ellos conocen lo que es una ludoteca y los beneficios que la misma brinda a los párvulos, estudiantes y docentes de la carrera de Parvularia fomentando así una experticia para la vida profesional.

2. ¿Cree usted que es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia?

TABLA N° 2
Título: Desarrollo Intelectual.

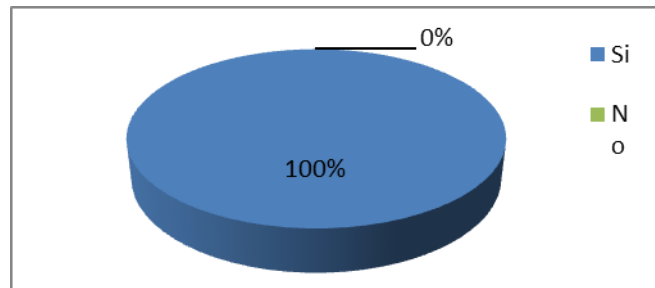
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

Docentes Tabla N° 2

Fuente: Docentes de la Carrera de Parvularia

Elaborado por: La Investigadora

GRÁFICO N° 2



Docentes Gráfico N° 2

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes contestaron con un sí un 100%, con el no en un 0% completando así con un total de 100%. Teniendo en cuenta que la Ludoteca es fomenta el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de Parvularia.

Se afirmó que los encuestados están de acuerdo con la creación e implementación de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que brinda un aprendizaje significativo desarrollando el aspecto intelectual y práctico lo cual beneficiara a las estudiantes de la carrera de parvularia tanto en lo personal como en la vida profesional.

3. ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de los estudiantes?

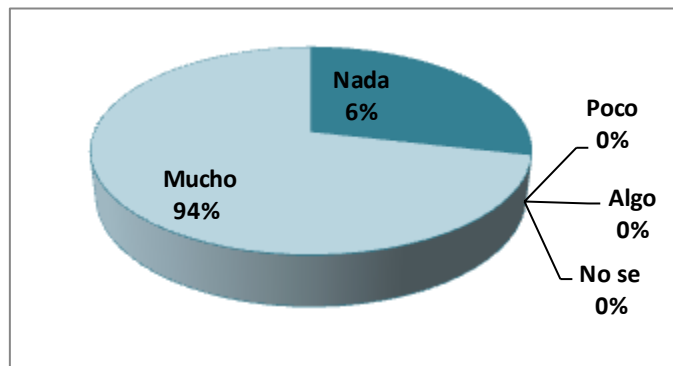
TABLA N° 3
Título: Actividad Académica.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%

Docentes Tabla N° 3

Fuente: Docentes de la Carrera de Parvularia
Elaborado por: La Investigadora

GRÁFICO N° 3



Docentes Gráfico N° 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes encuestados contestaron con un 6% por la opción nada y un 15% contestaron por la opción mucho completando así con un total de 100%.

La mayoría de los docentes encuestados respondieron que la implementación de la ludoteca si ayuda al desarrollo académico de las estudiantes, favoreciendo a un mejor conocimiento basado en la experiencia propia adaptándole como nueva información y adaptándose con la teoría y la práctica mejorando así su aprendizaje y obteniendo una visión positiva a futuro.

4. ¿Cree usted que la ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños/as?

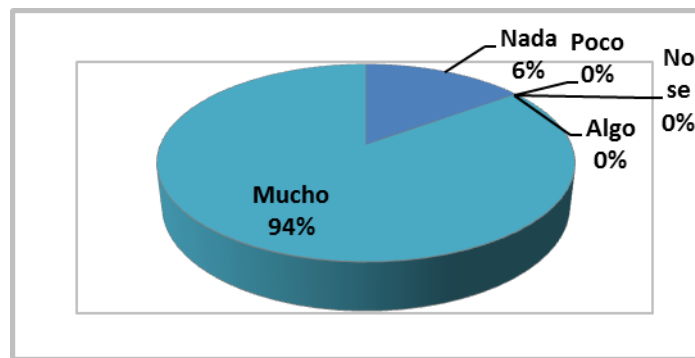
TABLA N° 4
Título: Experticia de las Estudiantes.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%

Docentes Tabla N° 4

Fuente: Docentes de la Carrera de Parvularia
Elaborado por: La Investigadora

GRÁFICO N° 4



Docentes Gráfico N° 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes encuestados contestaron por la opción nada en un 6% y mucho en el 94% completando así con un total de 100%. Constatando así que la ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera.

La mayor parte de los encuestados definen que la creación e implementación de la ludoteca es de gran importancia en la carrera de parvularia ayuda al mejoramiento tanto de los niños y estudiantes van relacionando la teoría con la práctica formando una meta cognición desarrollando una mejor experiencia y conocimiento en las estudiantes de la carrera de parvularia.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

2.8 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA CARRERA DE PARVULARIA PRIMERO “C”

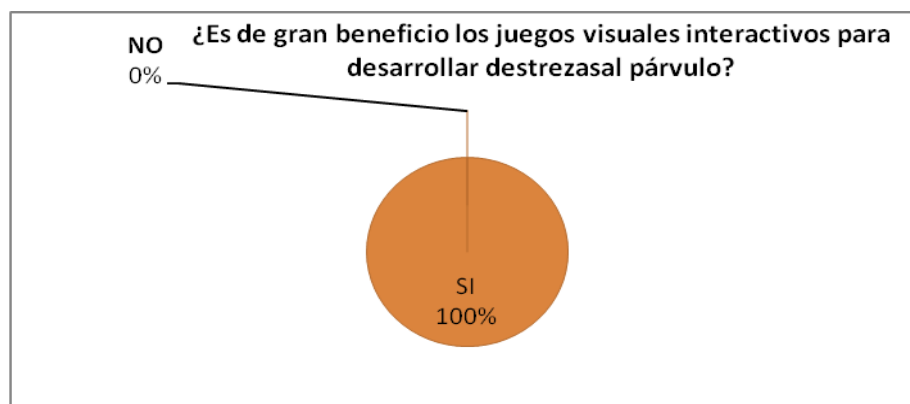
1.- ¿Es de gran beneficio los juegos visuales interactivos para desarrollar destrezas al párvulo?

TABLA N° 2.1

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
No	0	0%
Total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 1

GRÁFICO 2.1



Estudiantes Gráfico N° 1

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Primero “C”, la gran mayoría de los estudiantes, responden que si es de gran beneficio los juegos visuales interactivos para el desarrollo de las destrezas en los niños/as ya que con ello su aprendizaje será duradero.

Estos datos permiten determinar que la labor educativa está enfrentada al desarrollo de los estudiantes en bienestar de la colectividad, ya que el párvulo tendrá más y mejores conocimientos antes que al estar en un salón de clases recibiendo materias, solo a lo teórico y no práctico. Los juegos visuales interactivos, se enfocan en varios aspectos de conocimientos tecnológicos satisfaciendo necesidades de aprender lo desconocido, para el niño.

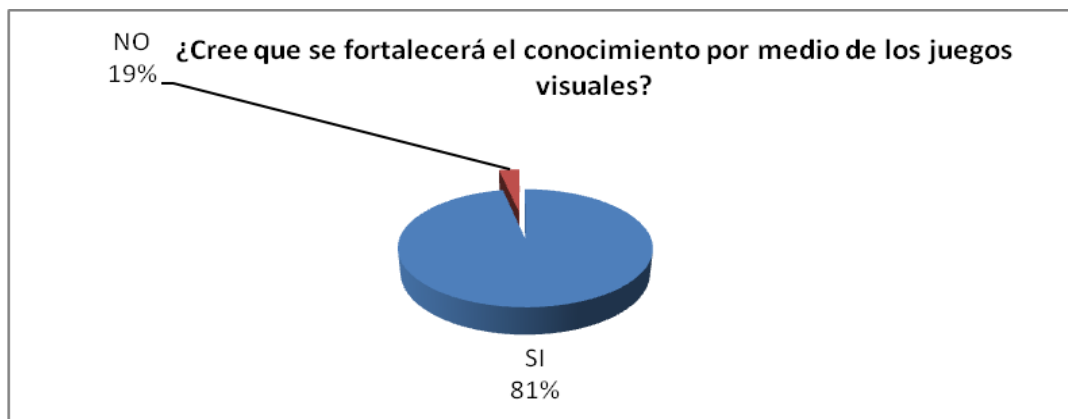
2.- ¿Cree que se fortalecerá el conocimiento por medio de los juegos visuales?

TABLA N° 2.2

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	30	81%
No	1	19%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 2

GRÁFICO 2.2



Estudiantes Gráfico N° 2

FUENTE: Estudiantes Primero "C" de Parvularia de la U.T.C
ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 81% en un mayor porcentaje los estudiantes de la Carrera de Parvularia, responden a la pregunta de que si fortalecerá el conocimiento los juegos visuales interactivos a los infantes; mientras que 19% en su minoría responden que no llegaría a un conocimiento por falta de conocimientos.

Los juegos visuales interactivos son el mejor medio generador de conocimientos lo demostraron los/as, compañeros encuestados, en todo proceso de la vida se dan nuevas, diferentes posibilidades de avance evolutivo, en el cual cada individuo ira fortaleciendo conocimientos varios mediante la tecnología, definitivamente con ayuda de la motivación de aprender para conocer.

3.- ¿Cree usted que trabajar con los juegos visuales interactivos ayudaran al razonamiento de los niños/as?

TABLA 2.3

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	81%
No	1	19%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 3

GRÁFICO 2.3



Estudiantes Gráfico N° 3

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 81% en gran parte los estudiantes de Primero “C”, responden que si se trabaja con los juegos visuales interactivos, se trabaja con un CD tomando en cuenta que esto influye en el proceso enseñanza aprendizaje con el presente material y mientras que el 19% responden que no se llegara al razonamiento.

La mayor parte de las respuestas a esta pregunta, son positivas ya que se conoce que el razonamiento es la base de los conocimientos, que estudia las relaciones del área cognitiva, siendo lo que permite que los infantes organicen su propia respuesta a las dificultades o problemas, esto es lo que nos permite entender los procesos de búsqueda, inquietud sobre algún tema de clase que no ha sido bien explicada.

4.- ¿Cree usted que los juegos visuales son nuevos e innovadores y llaman la atención a los niños/as?

TABLA 2.4

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
No	0	0%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 4

GRÁFICO 2.4



Estudiantes Gráfico N° 4

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet

Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% De acuerdo a las encuestas realizadas los estudiantes de Primero “C”, responden que si llaman la atención a los niños/as los juegos visuales ya que son nuevos e innovadores, para el aprendizaje de los párvulos.

Esta pregunta permite conocer que los estudiantes encuestados están de acuerdo en que el presente tema, ayuda en la atención de los niños/as, porque se lograra asociar todo lo que se relaciona con un objetivo o imagen determina, apoyando en la orientación de estímulo “óculo- manual”, ya que gracias a la implementación de estos juegos será posible que la atención sea registrada en nuestra memoria en relación a lo aprendido.

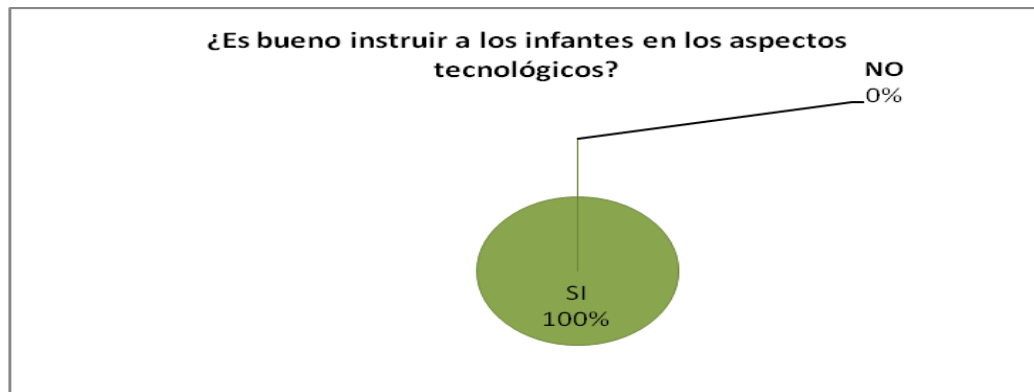
5.- ¿Es bueno instruir a los infantes en los aspectos tecnológicos?

TABLA 2.5

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
No	0	0%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 5

GRÁFICO 2.5



Estudiantes Gráfico N° 5

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las estudiantes de Primero “C”, en su totalidad los encuestados están de acuerdo que es si es bueno instruir, a los infantes en los aspectos tecnológicos de una manera educativa, incentivándolos a nuevas técnicas y maneras de aprender.

Es importante conocer el desarrollo de la tecnología para su buen uso, ya que las actividades lúdicas facilita el aprendizaje en clase pues es la base para que los padres, maestros y adultos tengan contacto con los niños/as, puedan entenderlos y saber lo que ellos conocen y motivarles para su estimulación sea de manera adecuada, en base de la tecnología desarrollando conocimientos, determinados a instruir en conexiones mecánicas - tecnológicas.

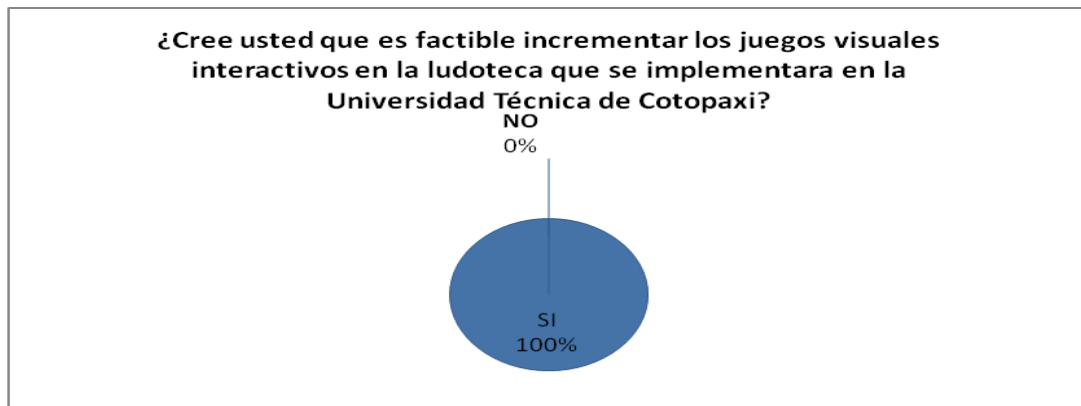
6.- ¿Cree usted que es factible incrementar los juegos visuales interactivos en la ludoteca que se implementara en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

TABLA 2.6

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
No	0	0%
Total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 6

GRÁFICO 2.6



Estudiantes Gráfico N° 6

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet

Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de la comunidad educativa encuestada, responden que si es factible incrementar los juegos visuales interactivos en la ludoteca, ya que va hacer de beneficio para la Universidad Técnica de Cotopaxi.

El resultado de la encuesta realizada se ve contribuido a favorecer en la implementación del CD de juegos en la Universidad Técnica de Cotopaxi, ayuda la cual servirá para las y los estudiantes realicen sus prácticas profesionales, sin necesidad de que se hagan gestiones, para que sean recibidas en escuelas particulares.

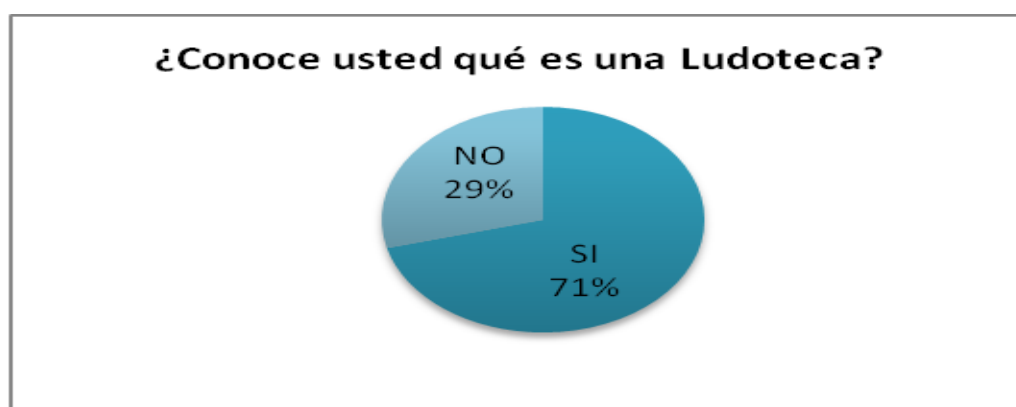
7.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

TABLA 2.7

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	71%
No	9	29%
Total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 7

GRÁFICOS 2.7



Estudiantes Gráfico N° 7

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 72% de los estudiantes a los que se les realizó esta encuesta, conoce lo que es una Ludoteca y para qué sirve; mientras que el 29% que un porcentaje minoritario desconocen, de lo que es la ludoteca para que sirve y el beneficio.

En su mayor parte de personas no existe desconocimiento de lo que es una ludoteca, y si función a cumplir para los estudiantes, es un aula virtual, didáctica interactiva para los estudiantes, maestros, de la población Universitaria.

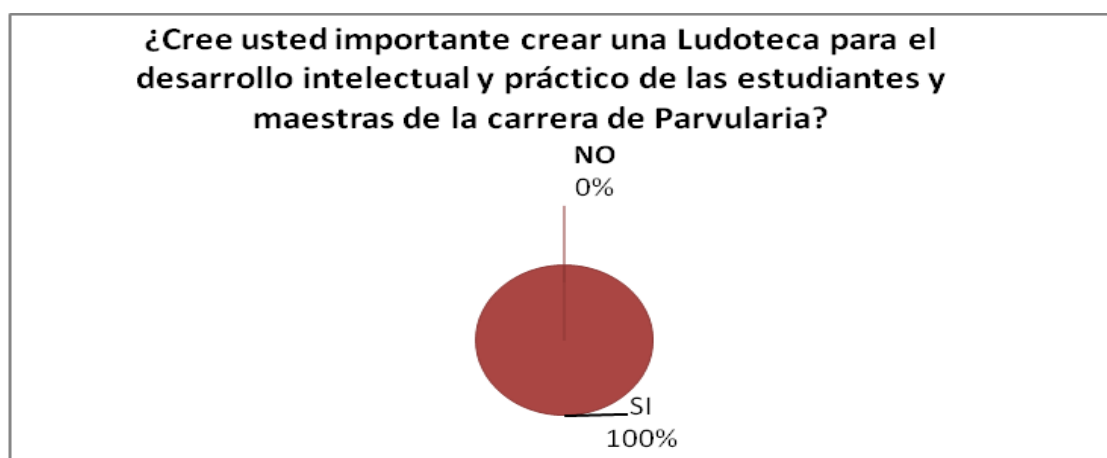
8.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

TABLA 2.8

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	100%
No	0	0%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 8

GRÁFICO 2.8



Estudiantes Gráfico N° 8

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet

Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% es positivo ver que la inmensa mayoría de nuestros/as alumnos/as creen en la importancia de la ludoteca para el desarrollo intelectual de los y maestras de la carrera de parvularia.

Es necesario, conocer sobre lo que se va a dar en la implementación de dicha ludoteca, esto fortalecerá en la base de conocimientos, desarrollo intelectual de los estudiantes, ya no solo siendo las clases teóricas si no que tengan un espacio en el cual lo puedan poner en práctica para un mejor contenido de educación científica.

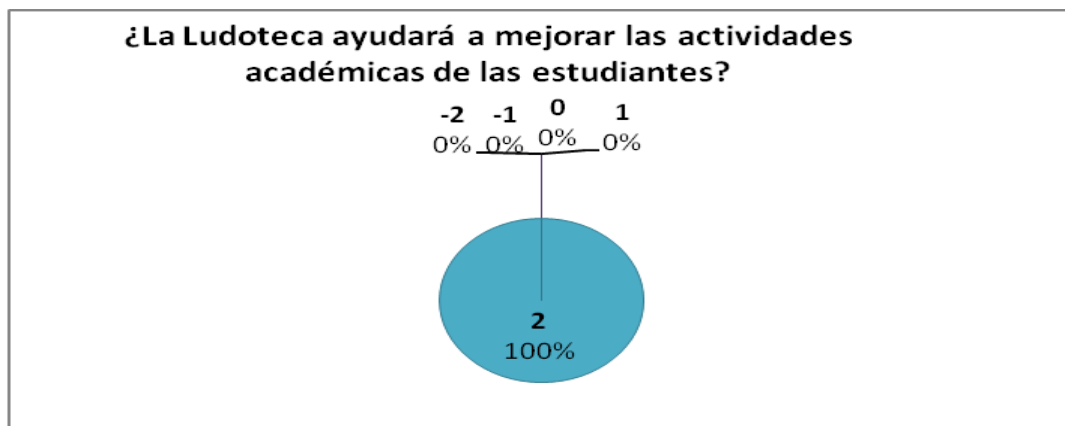
9.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

TABLA 2.9

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-2	0	0%
-1	0	0%
0	0	0%
1	0	0%
2	31	100%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 9

GRÁFICO 2.9



Estudiantes Gráfico N° 9

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% los estudiantes en su contestación acertaron en sus respuestas, que si ayudara a mejorar a las actividades académicas de las estudiantes, al implementar una Ludoteca en la carrera de Parvularia

En la mayor parte de los estudiantes de la Universidad contestaron que sería benéfico tanto como para los estudiantes, maestros y para la carrera ya que será la mejor ayuda en las prácticas de las futuras maestras.

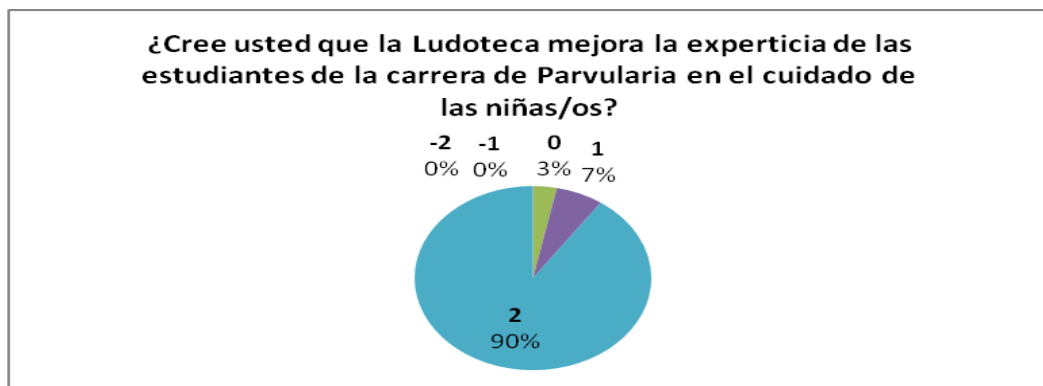
10.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

TABLA 2.10

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-2	0	0%
-1	0	0%
0	1	3%
1	2	7%
2	28	90%
total	31	100%

Estudiantes Tabla N° 10

GRÁFICO 2.10



Estudiantes Gráfico N° 10

FUENTE: Estudiantes Primero “C” de Parvularia de la U.T.C

ELABORADO POR: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las estudiantes de Primero “C”, responden que si se implementa una ludoteca se mejorara la experticia en las estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños.

Al implementar la ludoteca servirá para mejorar los conocimientos de los infantes así ellos tendrá experiencias de la práctica, manipulando el material que servirá para el aprendizaje, y desarrollando sus conocimientos valederos en los párvulos.

CONCLUSIONES

Por la presente encuesta realizada a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi hemos tenido la apertura de ellos para poder realizar la investigación en beneficio de los mismos estudiantes de la carrera de Parvularia para la implementación en la ludoteca del espacio virtual y se concluye con lo siguiente:

- Por lo general los estudiantes están muy de acuerdo en la implementación de la ludoteca. Ya que será muy importante para el desenvolvimiento en su especialidad y tener conocimientos más significativos, porque con la misma podrán practicar y desarrollarse favorablemente.
- Se nota que hay un interés en los métodos virtuales para la enseñanza porque representan una forma más práctica de asimilar conocimientos y conceptos.
- Se tomará en cuenta para los futuros estudiantes, las estrategias de gran favor visual, las propuestas de accesibilidad ya que es necesario estudiarlas para conocer el gran desarrollo y desenvolvimiento personal.
- Al indagar a qué punto es importante los juegos interactivos para implementar en la ludoteca y cómo influirá en el desarrollo del conocimiento del infante.
- Los y las estudiantes de la carrera podrán realizar sus prácticas pre-profesionales en el aula virtual, que se está implementando en la Universidad Técnica de Cotopaxi, sin la necesidad de estar trasladándose a escuelas fiscales, en lo que será también la ayuda para los niños/as.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las autoridades de la Universidad conformar este espacio que sin duda ayudaran en la formación integral de las estudiantes de esta carrera.
- Es necesario que las futuras maestras de parvulario se interesen en conocer métodos educativos donde se utilice a la tecnología como recurso para mejorar la enseñanza.
- Infundir más en los conocimientos de una forma significativo como es jugando con un instrumento virtual, conociendo como es favorable en el aprendizaje de los párvulos.
- Aclarar que tan importante son los juegos visuales y que tan favorable será para la implementación.
- Los estudiantes que ingresen a la ludoteca se recomienda que la utilicen con cuidado ya que es esfuerzo y sacrificio de las estudiantes que la implementaron para el bienestar de toda la colectividad.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 DATOS INFORMATIVOS

UNIDAD EJECUTORA

TEMA: “ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE JUEGOS VISUALES PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL ÁREA DE PARVULARIA EN LA SALA DE LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA COTOPAXI EN LA PARROQUIA ELOY ALFARO CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”

LUGAR: Universidad Técnica De Cotopaxi.

EJECUTANTES: Gudiño Morales Carolina Lilibet
Herrera Jácome Paola Janeth.

PROVINCIA: Cotopaxi.

CANTÓN: Latacunga.

PARROQUIA: Eloy Alfaro.

NÚMERO DE DOCENTES: 12.

TIEMPO: Abril- Septiembre.

TUTOR: Lic. Catherine Patricia Culqui Cerón.

3.2 JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

La presente investigación constituye parte fundamental para la familiarización con la tecnología, puesto que con los resultados obtenidos de las encuestas y entrevistas realizadas a las compañeras/os estudiantes se ha podido determinar, que no se ha tomado la importancia necesaria al aula virtual como metodología activa para aportar al proceso enseñanza aprendizaje de los niño/as; para que ellos analicen de manera objetiva, facilitando así de una mejor manera y más rápida la interpretación de las ideas de cada infante.

Por medio de la investigación se ha podido determinar que los medios tecnológicos son de gran aporte en la enseñanza, en conjunto con las técnicas visuales, facilitando una mayor interpretación de ideas que tengan los infantes en torno a que se desarrolla. A la eficiencia de los juegos visuales interactivos en la enseñanza se basa en la percepción a través de los sentidos.

Al momento de proyectar los juegos ya sea en una televisión, o una computadora, etc. Lo llamamos material didáctico o de apoyo, aquellos medios o recursos por los cuales nos podemos manejar de mejor manera para el aprendizaje de los infantes, y sirve para facilitar la asimilación de conceptos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios visuales forman parte importante en la formación académica de la colectividad estudiantil de la Universidad Técnica de Cotopaxi lo que mediante la utilización de esta se considera un apoyo directo a la conformación de habilidades de manejo de los sistemas informáticos. Así mismo los juegos visuales forman un aspecto primordial, el cual incluye todos los medios que pueden usarse en demostraciones.

Se espera que el desarrollo de este proyecto, contribuya a desarrollar de manera sistemática las destrezas críticas y creativas de los niños mediante el análisis y la creación de productos propios del medio. Esto se lo realiza en capación del placer y del entretenimiento del sujeto participante.

La investigación va a servir de base fundamental para estimular y desarrollar la comprensión crítica y creativa de los niños/as, que asistirán a la ludoteca, de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la carrera de Parvularia, para que de esta manera ellos analicen sus preferencias en relación las diferentes cátedras que se establecerán en busca del desarrollo estudiantil.

3.3DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

Los juegos visuales interactivos son importantes dentro y fuera del salón de clase de los niños/as, ya que al utilizar la misma, mediante la observación, escuchar; el conocimiento que se vaya a transmitir a los párvulos fortalecen cada área de desarrollo, como: socio afectivo, motriz, auditivo, visual, lenguaje despertando así intereses de aprendizaje al infante.

Considerando que la propuesta dará apertura a todas las personas de la Universidad como a los niños/as, según los temas de interés de cada uno de ellos, así estando la maestra al pendiente de su desarrollo y aprendizaje.

Es muy importante en cuanto al desarrollo integral y cognitivo del infante, atreves del diseño del CD la cual será la utilización de un medio visual, que contenga juegos educativos, con gráficos llamativos de acuerdo a los contenidos que estén establecidos, transmitir estrategias metodológicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

La elaboración e implementación del CD interactivo, implica que la actividad se realizara, acompañada por juegos dinámicos, y atractivos para los párvulos, con los cuales cada uno ayudara asimilar los conocimientos de mejor manera en los niños/as, e interactuando entre sí expresando sus sentimientos y emociones; a través de los conocimientos natos de cada uno.

La investigación referente a los medios visuales interactivos se fundamenta a lo largo de esta tesis en la cual acentuamos la importancia de la enseñanza por medio de la ayuda de materiales de apoyo. Para así poder ayudar con material didáctico para obtener comprensión y seguimiento a lo q se hace énfasis al tema determinando los beneficios de la utilización e implementación del CD de juegos interactivos.

3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA

En la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en la cual presentamos las propuestas a realizar en beneficio de las mismas, la que permitirá subsanar las necesidades básicas en relación a la implementación del aula virtual y elaboración de un CD interactivo de juegos visuales, como un gran apoyo en el contexto del proceso, enseñanza- aprendizaje y desarrollando el área cognitiva del párvulo.

ÍNDICE

- AGILIDAD VISUAL
- IDENTIFICAR
- JUGANDO CON LAS VOCALES
- ARMANDOSECUENCIAS
- GUSANO NUMÉRICO

3.5 OBJETIVOS

3.5.1 OBJETIVO GENERAL

- Elaborar juegos visuales interactivos para mejorar el desarrollo visual y cognitivo del niño/a en la ludoteca de la carrera de parvularia en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Indagar los contenidos teóricos conceptuales adecuadamente de los juegos visuales interactivos para el desarrollo e interacción con el entorno tecnológico demostrando capacidades que posee el ser humano al buscar soluciones.
- Examinar las fortalezas y debilidades para la realización de los juegos visuales interactivos de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Elaborar un CD para el desarrollo de juegos visuales interactivos en el área cognitiva-visual mediante las actividades del juego para llamar la atención en el proceso enseñanza aprendizaje.

JUEGOS INTERACTIVOS

JUEGOS INTERACTIVOS



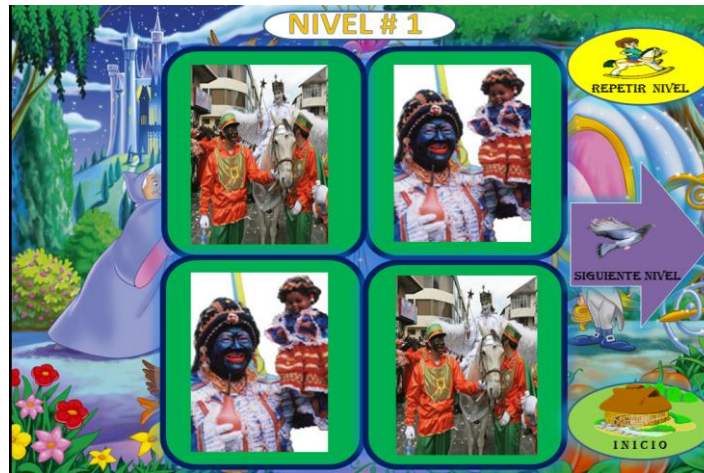
MIRANDO Y JUGANDO APRENDO



*Ludoteca de la
Universidad Técnica de Cotopaxi*



AGILIDAD VISUAL



Este juego se refiere al buscar los pares.

El juego de agilidad visual dependerá de la rapidez y memoria de captación del niño para saber dónde estaban ubicadas las tarjetas con igual imagen como será la primera con la cuarta carta, y la segunda con la tercera, si acierta a las imágenes correctas el párvulo podrá pasar de nivel, sino lo hace correctamente la selección seguirá en el primer nivel, indicándole que no podrá pasar de nivel hasta elegir los pares correctos.

Al pasar el segundo nivel y sucesivamente se continuara con el juego el niño tendrá que memorizar más cartas ya que se seguirá aumentando según los niveles obtenidos, hasta culminar el juego.

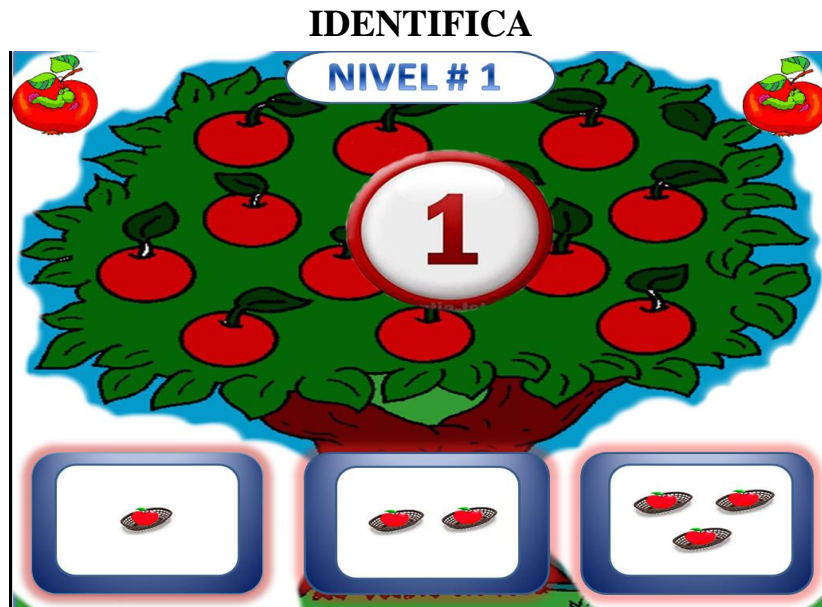
OBJETIVO

Desarrollar la retentiva visual cerebral para poder elegir los pares necesarios en cada nivel que corresponde al juego, fortaleciendo la atención.

RECURSOS

- ✓ Talento humano.
- ✓ CD de juegos.
- ✓ Computadora.





El presente juego consiste en captar la atención de los niños/as, para que ellos identifiquen conozcan y reconozcan los números que se les presentaran para lo cual deberán saber los numerales del “1 al 10”, e ir escogiendo el conjunto de elementos propuestos en cada nivel los cuales tendrán la dificultad de otros conjuntos que sirven para confundirlos; y saber su capacidad de conocimiento.

OBJETIVOS

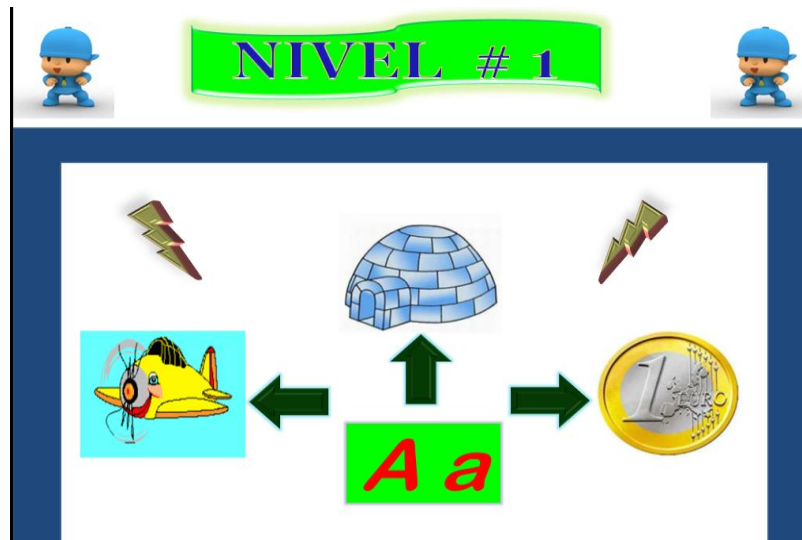
Desarrollar el área cognitiva, identificando los conjuntos correspondientes a cada numeral que está establecido en los niveles de juegos.

RECURSOS

- ✓ Talento humano.
- ✓ CD de juegos.
- ✓ Computadora.



JUGANDO CON LAS VOCALES



Este juego se refiere a que el niño debe reconocer que el sonido inicial de las imágenes que se van a aparecer en cada uno de los niveles.

Primer nivel Vocal Aa.- el niño tendrá cuatro imágenes las cuales 2 son correctas, si da clic en la imagen correcta que empiece con el sonido inicial de la vocal que se encuentra en el centro, el párvulo podrá pasar al segundo nivel que es la vocal Ee.

Así sucesivamente en cada nivel abra 4 imágenes las cuales 2 son correctas, y así seguirá a los siguientes niveles de las otras vocales como son la Ii, Oo y la Uu.

OBJETIVOS

Identificar el objeto que empiece con el sonido de la vocal que corresponda.

RECURSOS

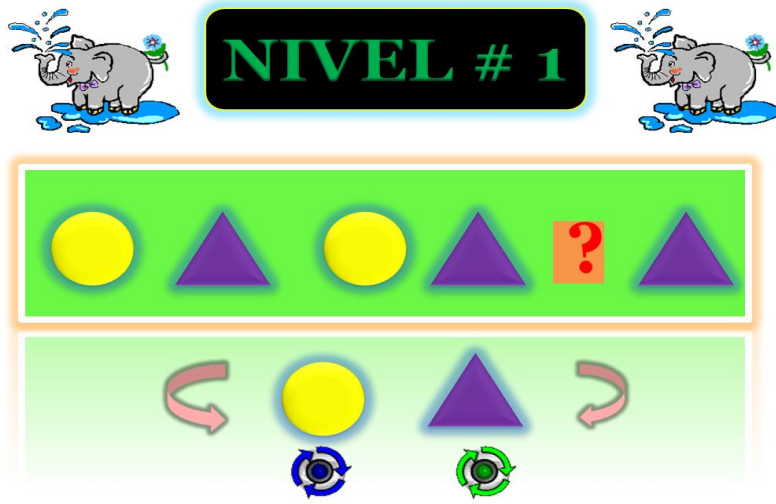
- ✓ Talento humano.
- ✓ CD de juegos.
- ✓ Computadora.



ARMANDO

SECUENCIAS

ARMANDO SECUENCIAS



Este juego se refiere que el niño tiene que completar la secuencia, para eso tendrá las imágenes correspondientes, para que el observe que figura es la que falta y darle un clic a la correcta.

Al completar el primer nivel completando la secuencia, el niño podrá pasar al siguiente, así mismo ubicando cual es la figura que falta para completar la secuencia.

OBJETIVOS

Observar y armar la secuencia de acuerdo con la figura que corresponda, identificando color y la forma.

RECURSOS

- ✓ Talento humano
- ✓ CD de juegos
- ✓ Computadora

GUSANO NUMÉRICO



GUSANO NUMÉRICO



En el juego del gusano numérico el párvulo deberá observar que número es el que falta para completar y que siga bien la numeración, tendrá que observar bien porque debe identificar que número está antes o después de la secuencia de números que hay del 1 al número 10. El mirará que entre el gusano hay una incógnita? que se refiere a cuál es el número que falta para completar el gusano numérico.

Al dar clic en el número correcto podrá pasar al siguiente nivel, que deberá hacer lo mismo hasta completar los 4 niveles.

OBJETIVOS

Identificar el número que falta de acuerdo con la secuencia de números que hay, para desarrollar el área cognitiva y la destreza visual.

RECURSOS

- ✓ Talento humano
- ✓ CD de juegos
- ✓ Computadora

3.6 PLAN OPERATIVO

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
AGILIDAD VISUAL	Desarrollar la retentiva visual cerebral para poder elegir los pares necesarios en cada nivel que corresponde al juego, fortaleciendo la atención.	<ul style="list-style-type: none"> • Talento humano • CD de juegos • Computadora 	Observación visual Preguntas - respuestas	Ficha de observación
IDENTIFICA	Desarrollar el área cognitiva, identificando los conjuntos correspondientes a cada numeral que está establecido en los niveles de juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Talento humano • CD de juegos • Computadora 	Observación visual Preguntas – respuestas	Ficha de observación
JUGANDO CON LAS VOCALES	Identificar el objeto que empiece con el sonido de la vocal que corresponda.	<ul style="list-style-type: none"> • Talento humano • CD de juegos • Computadora 	Observación visual Preguntas – respuestas	Ficha de observación
ARMANDO SECUENCIAS	Observar y armar la secuencia de acuerdo con la figura que corresponda, identificando color y la forma.	<ul style="list-style-type: none"> • Talento humano • CD de juegos • Computadora 	Observación visual Preguntas – respuestas	Ficha de observación
GUSANO NUMERICO	Identificar el número que falta de acuerdo con la secuencia de números que hay, para desarrollar el área cognitiva y la destreza visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Talento humano • CD de juegos • Computadora 	Observación visual Preguntas – respuestas	Ficha de observación

3.7 GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Acatar.**-es la acción de obedecer o aceptar voluntariamente una orden o norma de un superior u autoridad.
- **Aptitudes.**-Capacidad para ejercer o desempeñar con una buena disposición una determinada función con carácter positiva y así desarrollando de la mejor manera. Cualidad que hace que un objeto sea apropiado para un fin, como los docentes capacitados para dar conocimientos a los estudiantes por medio de juegos tecnológicos los cuales servirán para su desarrollo.
- **Coherente.**- relación lógica y adecuada entre las partes que lo forman o han dado su idea, criterio en este caso los docentes de la carrera de Parvulario.
- **Creativo.**-persona que tiene una perspectiva de creación nueva y llamativa de forma divertida e innovadora, desarrollando sus habilidades y destrezas para crear por medio de su imaginación.
- **Desempeño.**- Realizar una función o cargo con una disposición positiva para realizar las cosas eficientemente la cual sea fructífera en su desarrollo profesional.
- **Déficit.**-basándonos en la atención es un bajo rendimiento o anomalía para poder concentrarse en las actividades pertinentes del educando ya que es una deficiencia o insuficiencia en el funcionamiento.
- **Digitales.**-Aparato o instrumento interesante que puede ser táctil como no, la cual nos sirve o ayuda para medir cantidades y las representa por medio de números dígitos como para otras cosas necesarias para las personas que utilizan este medio.
- **Eficaz.**- capacidad para lograr obtener los deseos trazados en conjunto con otras personas.
- **Encomendada.**-encargar a alguien la realización de una acción, poner algo bajo el cuidado y a su responsabilidad la implementación de la ludoteca para poder obtener resultados satisfactorios y duraderos

- **Habilidades.-** Cada una de las cosas ejecutadas con destreza dispuesta con ingenio, lo que se realizara en la U.T.C con la pre-disposición de docentes y estudiantes cuenta con ingenio para elaborar diferentes maneras y formas de aprendizaje para los niños/as.
- **Hiperactividad.-** Es un trastorno de la conducta infantil la cual consiste actividad intensa o excesiva que lleva a la impulsividad, inquietud y actividad extrema, que afecta al desempeño y está asociado con el déficit de atención.
- **Inadecuadas.-** Consiste que no es adecuado o impropio como también oportuno a las circunstancias de algún momento, puede ser improcedente o desafortunado.
- **Infante.-** Es un ser humano pequeño con una inteligencia muy grande la cual es niño o niña como también se lo llama educandos, desarrolla destrezas como habilidades para su desempeño en su diario vivir.
- **Inmerso.-** Persona que tiene la atención puesta intensamente en un pensamiento o en una acción, para poder realizar un trabajo o dirigirlo.
- **Innovador.-** Algo nuevo, muy interesante y novedoso la cual llama la atención a las personas de una forma única.
- **Intelectual.-** Se aplica a la persona que se dedica a un trabajo o actividad que requiere especialmente para los infantes, teniendo cuidados y tratos adecuados.
- **Inteligencias.-** Aplicación de los conocimientos sobre la inteligencia humana al desarrollo de sistemas informáticos que reproduzcan o aventajen su funcionamiento u conocimiento ya que son innovaciones tecnológicas en fortalecimiento de los párvulos y una nueva forma de aprender.
- **Lúdicos.-** Referente a Juegos motivadores, para los niños/as ya que con los juegos ellos aprenden de manera divertida innovadora, creativa y sobre todo visual tecnológica.
- **Innovación.-** Novedad que se introduce algo o se implementa para el bienestar de pocos o varios estudiantes, obteniendo una acción de desempeño y aprendizaje para los estudiantes.

- **Magnético.-** Que tiene las cualidades propias del imán, es como la atracción mediante nuevas alternativas o nuevos métodos visuales llamando la atención no solo de los niños/as, sino también de adultos para que conozcan y observen de lo que se trata una ludoteca.
- **Multimedia.-** Soporte con procedimientos la cual es integrador empleado por sonidos como también imágenes y textos para difundir una información requerida, en especial si es de una forma interactiva.
- **Progresivo.-** Que aumenta en cantidad o en perfección, de cada uno de los subtemas que se trataran en la ludoteca, así como la implementación de un magnético de los juegos visuales interactivos para el desarrollo visual y cognitivo de los infantes.
- **Proyección.-** Acción que consiste en reflejar una imagen o una película sobre una pantalla o superficie, para obtener una variación de conocimientos los cuales pueden ser manipulados y dirigidos bajo la orden de un control y supervisión de un docente.
- **Recalca.-** Repetir una cosa por varias ocasiones para poder entenderlo.
- **Satisfacer.-** Cubrir una necesidad en este caso de estudio y aprendizaje para los niños/as.
- **Tecnologías.-** Es un instrumento que esta implementado con métodos técnicos las cuales facilitan para llegar a un conjunto de conocimientos y para desarrollar nuevos aprendizajes por medio de este recurso
- **Viables.-** Se aplica a la idea o plan que puede realizarse o el camino que se puede usar, para la utilización de los cambios de aprendizaje que se van a dar con la implementación de una ludoteca y sus diferentes subtemas a tratar para el conocimiento.

3.8 BIBLIOGRAFIA

3.8.1 CONSULTADA

- BORJA SOLÉ, María. (1992) El juego infantil (organización de las ludotecas). “Instituto de apoyo a crianza”. Lisboa. (QUITO, (12-04-2012-16:00 pm)
- Los niños de la generación Z son extra tecnológicos. El Mercurio, Chile, GDA 00:00 Viernes 16/07/2010. **Diario EL COMERCIO** en la siguiente dirección: http://www.elcomercio.com.ec/sociedad/ninos-generacion-extratecnologicos_0_299370100.html. ElComercio.com (11-04-2012-16:30 pm)
- **Los videojuegos son una niñera de cuidado.** DE PALABRAS: 366 00:00 Viernes 10/10/2008. **Diario EL COMERCIO** en la siguiente dirección: http://www.elcomercio.com.ec/noticias/videojuegos-ninera-cuidado_0_168587632.html. ElComercio.com (12-04-2012-17:00 pm)
- Télez González Yoel Ingeniero en Electrónica y telecomunicaciones y Profesor de la Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, en la provincia de Pinar del Río, Cuba (08-05-2012-16:00 pm)

3.8.2 CITADA

- La inauguramos con esta imagen de Juan Antonio Ramajo Simón [@joanfelizz](#) colegio: CRA “Almenara” Gata (Cáceres) (12-04-2012-16:20 pm)
- Ministerio de educación Ecuador, Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010. El empleo de las tecnologías de la información y comunicación pág. 12. (09-04-2012-18:20 pm)
- CHICKERING, Arthur y Stephen C. Ehrmann (1996), "Implementación de los siete principios: La tecnología como palanca. (2-05-2012-15:10 pm)

3.8.3 VIRTUAL

- http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=3419 14/12/2011 13h45
- <http://orientacionandujar.wordpress.com/2009/01/13/salud-visual-aplicacion-interactiva/>.mail ginesciudadreal@hotmail.com 17/12/2011 14h00
- http://www.pediatraldia.cl/deficit_atencion.htm 17/12/2011 16h50
- <http://rosavision.blogspot.com/2011/01/terapia-visual-mediante-la-nintendo.html><http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm> 28/12/2011 14h45
- <http://rosavision.blogspot.com/> 3/01/2012 13h30
- http://www.nusvirtual.com/nusvirtual_es/nusvirtual_serveis/cd.html
- <http://www.fisher-price.com/es/playtime/learn.asp?min=4&max=5#129089>
- http://www.educarecuador.ec/_upload/3GuIaMatora.pdf
- <http://www.monografias.com/trabajos10/preesco/preesco.shtml>

ANEXOS



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACIÓN: LICENCIATURA EN CIENCIAS E LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

ENCUESTA: DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO PARALELO "C" DE LA CARRERA DE PARVULARIA

OBJETIVO: RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA LA CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA

RECIBAN UN CORDIAL SALUDO DE LAS POSTULANTES PARA LA OBTENCIÓN DEL TITULO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

INDICACIONES:

* LEER DETENIDAMENTE Y CONTESTAR CON VERACIDAD

* LA INFORMACIÓN QUE UD. PROPORCIONE SERÁ MANEJADA CON ABSOLUTA RESERVA Y SOLO CON FINES EDUCATIVOS

1.- ¿Es de gran beneficio los juegos visuales interactivos para desarrollar destrezas al párvulo?

Si

No

Porqué?.....

2.- ¿Cree que se fortalecerá el conocimiento por medio de los juegos visuales?

Si

No

Porqué?.....

3.- ¿Cree usted que trabajar con los juegos visuales interactivos ayudaran al razonamiento de los niños/as?

Si

No

Porqué?.....

4.- ¿Cree usted que los juegos visuales son nuevos e innovadores y llaman la atención a los niños/as?

Si

No

Porqué?.....

5.- ¿Es bueno instruir a los infantes en los aspectos tecnológicos?

Si

No

Porqué?.....

6.- ¿Cree usted que es factible incrementar los juegos visuales interactivos en la ludoteca que se implementara en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Si

No

Porqué?.....

7.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Si

No

Porqué?.....

8.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Si

No

Porqué?.....

Marque con una x tomando en cuenta esta escala de valor.

-2) Nada

-1) Poco

0) No sé

1) Algo

2) Mucho

9.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

10.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACIÓN: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA

OBJETIVO: Acumular información para Aplicar Juegos Visuales Interactivos para el desarrollar la atención en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

RECIBAN UN CORDIAL SALUDO AFECTUOSO DE QUIENES NOS ENCONTRAMOS PRESENTES.

INDICACIONES GENERALES: Lea detenidamente y conteste con sinceridad las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Usted qué opina acerca de los conocimientos que adquieren los niños con estos juegos?

- 2.- ¿Cómo cree usted que deben ser los juegos visuales interactivos para el desenvolvimiento del infante?

- 3.- ¿Es bueno instruir a los infantes en lo tecnológico?

- 4.- ¿Al trabajar con los juegos visuales interactivos ayudara en el razonamiento?



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACIÓN: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Acumular información para Aplicar Juegos Visuales Interactivos para el desarrollar la atención en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

RECIBAN UN CORDIAL SALUDO AFECTUOSO DE QUIENES NOS ENCONTRAMOS PRESENTES.

INDICACIONES GENERALES: Marque con una X que se considere correcta, de la observación en los niños/as con respecto a los Juegos Visuales Interactivos.

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	¿Los niños/as tiene bases y conocimiento de computación o del manejo de la tecnología?		
2	¿Los infantes realizan o ponen de práctica los juegos visuales en sus hogares?		
3	¿El desarrollando de los niños/as es bueno y favorable al conocer cómo se debe utilizar los juegos visuales interactivos?		
4	¿A los párvulos se les dificulta la utilización de este instrumento?		
5	¿En los hogares existe computadora para así permitir afianzar conocimientos aprendidos por medio de los juegos visuales interactivos?		

REALIZACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA





INTERACTUANDO CON LOS JUEGOS













