



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"**

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

**GUÍA INFORMATIVA ACERCA DE LA INFLUENCIA DE LOS
VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE DIRIGIDA A PADRES DE
FAMILIA DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "FUNCIÓN
JUDICIAL" DEL D.M QUITO 2013.**

**Proyecto previo a la obtención del título de Tecnólogo en Desarrollo del
Talento Infantil**

Autor: Barragán Paredes Mauricio José

Tutor: Dr. Eduardo Urbina

Quito, Octubre 2013

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica y personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución de respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Mauricio José Barragán Paredes

CC 172562893-5

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante **Barragán Paredes Mauricio José**, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de desarrollo de talento infantil que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado **"GUÍA INFORMATIVA ACERCA DE LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "FUNCIÓN JUDICIAL" DEL D.M QUITO 2013"**, el cual incluye la creación y desarrollo de una guía informativa sobre el uso de videojuegos. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación de la guía informativa, motivo por el cual se regula de forma clara la

Guía informativa acerca de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje dirigida a padres de familia de niños de 4 a 5 años del Centro Infantil "Función Judicial" del D.M Quito 2013.

cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la guía informativa descrita en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para si ningún privilegio especial. El cesionario podrá explotar la guía por cualquier medio o procedimiento tal cual establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la guía por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de la guía; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la guía; d) Cualquier transformación o modificación de la guía; e) La protección y registro en el IEPI de la guía a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la guía; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACION DEL DOCENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la guía que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la guía a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTÍA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de

Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los días del mes de Octubre del dos mil trece.

f) _____

C.C. N° 1725628935

CEDENTE

f) _____

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

A Dios que ilumina mi camino, y me da fuerzas en los momentos difíciles.

A mi familia, gracias por su sacrificio y esfuerzo ya que siempre han velado por mi bienestar y felicidad.

A mi prestigiosa Institución, y al personal docente que lo conforma, porque me abrieron sus puertas, para estudiar con orgullo y esmero.

Al Centro Infantil "Función Judicial" y todo su equipo de trabajo, por ser la Institución que me brindó todo su apoyo para la realización de este proyecto.

A mi tutor de tesis, Dr. Eduardo Urbina por su constante apoyo y sabios consejos.

DEDICATORIA

A mis padres y hermano, porque siempre están conmigo, me han ayudado y apoyado para triunfar y alcanzar mis objetivos en la vida.

Los quiero mucho.

A mis maestros, por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales y la elaboración de este proyecto.

ÍNDICE GENERAL

Portada	
Carátula	
Declaración de aprobación tutor y lector	i
Declaración de autoría del estudiante	ii
Declaración de cesión de derechos a la institución	iii
Agradecimiento	vii
Dedicatoria	viii
Índice general	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras	xiii
Resumen Ejecutivo	xiv
Abstract	xv
Capítulo I: Antecedentes	1
1.01 Contexto	1
1.02 Justificación	4
1.03 Definición del problema central (Matriz T)	5
Análisis crítico	6
Capítulo II: Análisis de Involucrados	8
2.01 Mapeo de involucrados, análisis crítico	8
2.02 Matriz de análisis de involucrados, análisis crítico	10
Capítulo III: Problemas y Objetivos	12
3.01 Árbol de problemas, análisis crítico	12
3.02 Árbol de objetivos, análisis crítico	14

Capítulo IV: Análisis de Alternativas	15
4.01 Matriz de análisis de alternativas, análisis crítico	15
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos, análisis crítico	17
4.03 Diagrama de estrategias, análisis crítico	19
4.04 Matriz de marco lógico, análisis crítico	21
Capítulo V: Propuesta	24
5.01 Antecedentes	24
5.02 Descripción	35
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta	42
Capítulo VI: Aspectos Administrativos	76
6.01 Recursos	76
6.02 Presupuesto	76
6.03 Cronograma	77
Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones	78
7.01 Conclusiones	78
7.02 Recomendaciones	79
Lista de referencias	81
Anexos	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T	5
Tabla 2: Población y muestra	25
Tabla 3: Actividades realizadas	27
Tabla 4: Preferencias de juego	28
Tabla 5: Uso de videojuegos	29
Tabla 6: Compañía a la hora de juego	30
Tabla 7: Control de tiempo de juego	31
Tabla 8: Rol de los padres	32
Tabla 9: Consideraciones sobre los videojuegos	33
Tabla 10: Datos informativos	35
Tabla 11: Clasificación de los videojuegos	40
Tabla 12: Juegos	45
Tabla 13: Evaluación	47
Tabla 14: Consolas electrónicas	50
Tabla 15: Código Pegi	52
Tabla 16: Código Esrb	54
Tabla 17: Evaluación	59
Tabla 18: Teléfonos celulares	61
Tabla 19: Aplicaciones	63
Tabla 20: Evaluación	65
Tabla 21: Evaluación	75
Tabla 22: Recursos	76
Tabla 23: Presupuesto	76

Tabla 24: Cronograma	77
Tabla 25: Matriz de Análisis de Involucrados	83
Tabla 26: Matriz de Análisis de Alternativas	87
Tabla 27: Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos	88
Tabla 28: Matriz de Marco Lógico	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Actividades realizadas	27
Figura 2: Preferencias de juego	28
Figura 3: Uso de videojuegos	29
Figura 4: Compañía a la hora de juego	30
Figura 5: Control de tiempo de juego	31
Figura 6: Rol de los padres	32
Figura 7: Consideraciones sobre los videojuegos	33
Figura 8: Del juego al videojuego	39
Figura 9: Clasificación de los videojuegos	40
Figura 10: Videojuegos en la edad inicial	41
Figura 11: Videojuegos	58
Figura 12: La familia	67
Figura 13: Mapeo de involucrados	82
Figura 14: Árbol de Problemas	85
Figura 15: Árbol de Objetivos	86
Figura 16: Diagrama de Estrategias	90

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se centra en analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de niños y niñas de cuatro a cinco años del Centro Infantil Función Judicial de ciudad de Quito. La tecnología hoy en día es un pilar básico de la sociedad y los videojuegos representan la entrada de los infantes hacia la informática y las tics, por lo cual es muy importante orientar a los padres de familia y docentes como afrontar esta realidad.

Se ha demostrado que los videojuegos tienen potencial educativo, y que pueden trabajar en pro de la educación, razón por la cual el objeto de estudio de este proyecto se basa en transformar al videojuego en una herramienta de aprendizaje, que contribuya en el desarrollo integral de niños y niñas.

En este proyecto esta conjugado: la investigación bibliográfica, investigación de campo y una propuesta de apoyo, se consideró la población total de padres de familia y el instrumento de investigación aplicado fue la encuesta, que permitió visualizar los conocimientos y criterios de los padres sobre los videojuegos en la edad preescolar.

Por todo ello se realizó una guía informativa sobre videojuegos para orientar su uso apropiado, exponiendo sus ventajas, recomendando aplicaciones, e insertar a la familia en el tiempo libre de los niños.

ABSTRACT

This project focuses on analyzing the influence of video games in the learning of children from four to five years Judiciary Children's Center of Quito. The technology today is a pillar of society and video games represent the input to the computer infants and tics, so it is very important to counsel parents and teachers as affronting this reality.

It has been shown that video games have educational potential, and can work towards education, which is why the object of study of this project is to transform the game into a learning tool that helps in the development of boys and girls.

In this project this conjugate, library research, field research and support a proposal, we considered the population of parents and the applied research instrument was a survey, which allowed visualization of the knowledge and views of parents on the preschool video games.

Therefore there was a video informative guide to guide their appropriate use, exposing its advantages, recommended uses, and insert the family in children's free time.

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto

El juego como actividad social es parte fundamental de toda persona cuando está en la etapa de la infancia. A través de este, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices; además su aplicación en programas educacionales permite el logro de las competencias deseada en los niños.

Los niños pasan una parte importante del tiempo libre delante de aparatos tecnológicos: televisión, consolas portátiles, teléfonos móviles, ordenadores, etc. El juego electrónico es una de las habilidades más habituales.

Los videojuegos dieron sus primeras señales de vida en los años 40, cuando técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos.

En 1969 apareció el primer microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de la época de los años 50. Todo esto es lo que constituye el alma de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en el año 1972 se crea el primer juego, llamado PONG, que consistía en una partida de ping-pong o de tenis. La firma Atari,

lanzó al mercado en el año 1977, el primer sistema de videojuegos en cartuchos, que tuvo un gran éxito en Estados.

Después de una rápida evolución, en el año 1986, la marca Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos que parecían impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de los juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de estos videojuegos, a comienzo de los años 90, se extendieron de manera masiva los juegos creados por las compañías, pasando a ser en poco tiempo uno de los juguetes preferidos de los niños.

A finales de los noventa, los videojuegos habían crecido en tamaño, duración, complejidad y calidad técnica, por lo que las inversiones para su desarrollo eran cada vez más costosas, y los periodos de creación pasaron de meses a años. La llegada del nuevo milenio continuó con la búsqueda de universos más atractivos en los que jugar y que curiosamente muy a menudo acaban encontrando mundos muy parecidos al real: gráficos hiperrealistas, sonido envolvente, etc.

De esta forma la complejidad técnica de los soportes siguió aumentando, produciendo una escalada aún mayor en tiempos y costos de desarrollo, superando con creces a las grandes producciones cinematográficas y siendo normal la aparición de videojuegos desarrollados en más de dos años.

Hoy en día, la industria de videojuegos está consolidada como uno de los negocios más lucrativos del entretenimiento, el estudio realizado por "Gaming

Ecosystem” en el 2011, reveló que la facturación total en el mundo por ventas de consolas, videojuegos y servicios online fue de 74.426 millones de dólares, con una proyección de aumento del 10% cada año. Esta exuberante cifra da a conocer el importante crecimiento que ha tenido la industria dedicada al entretenimiento virtual.

En América exceptuando a los Estados Unidos, los países se caracterizan por ser consumidores o compradores de tecnología de entretenimiento, un estudio revelado por Generaciones Interactivas de Iberoamérica en el 2010 indica que el mercado de los videojuegos en América del Sur y el Caribe asciende alrededor de 20.000 millones de dólares.

En el Ecuador no se han revelado cifras exactas sobre la venta o compra de entretenimiento virtual, sin embargo un estudio realizado por Generaciones Interactivas del Ecuador en 2011 revela que el 61% de niños menores a 9 años juega habitualmente con videojuegos en diferentes plataformas.

Estos datos indican que los videojuegos son las principales opciones de entretenimiento; por lo que en el Centro Infantil “Función Judicial” actualmente los videojuegos deben ser la entrada de los niños al mundo digital, pero esta experiencia debe realizársela teniendo como objetivo primordial su desarrollo integral.

1.02 Justificación

La tecnología avanza cada día a pasos agigantados y el campo educativo es uno de los grandes beneficiados, en el sistema escolar de todas las edades se implementan metodologías e instrumentos que optimizan el aprendizaje.

Durante los primeros años de vida del niño se requiere mucho cuidado en la educación, profundizando la importancia de los valores y actitudes indispensables para la convivencia diaria.

En la actualidad en el país ha considerado que las experiencias de los cinco primeros años de vida son las que van a marcar el desarrollo posterior del ser humano, ya que es la edad donde el niño capta todo los conocimientos emitidos de las personas que se encuentran a su lado.

Si bien la tecnología ha modernizado instrumentos educativos, también se ha ocupado, del tiempo libre de ellos ofreciendo una distinta forma de entretenimiento, "los videojuegos" quienes forman parte de la vida del niño.

No importa mucho el medio por el que se los ofrece ya que se los encuentra en consolas, computadoras, teléfonos celulares, televisores; los videojuegos están presentes y es una situación innegable.

Por lo cual es importante conocer acerca de la influencia de los juegos electrónicos, ya que en la actualidad es cada vez más frecuente ver como los niños

prefieren los videojuegos, y dejan de lado algunas actividades como las deportivas, o las culturales, etc.

El propósito de esta tesis es dar una buena utilización a estos juegos electrónicos que cada vez se apoderan de la sociedad actual y que seguramente no desaparecerán.

1.03 Definición Del Problema Central

Tabla 1: Matriz T

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Adicción a los videojuegos	Los videojuegos				Videojuegos, herramienta de aprendizaje
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información (MINTEL). Desarrollo de pautas y acciones educativas para optimizar la tecnología.	1	3	5	3	MINTEL. Libre acceso a los videojuegos sin restricción.
Ministerio de Educación (ME). Inclusión de los videojuegos como medio de ingreso a las TIC.	1	2	1	1	Industrias de entretenimiento virtual. Escaso interés por promocionar videojuegos educativos.
Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Campaña de incentivo a actividades recreativas, deportivas, culturales.	2	2	4	2	Medios de Comunicación. Excesiva publicidad a la compra de videojuegos.
Circuito Educativo. Programas de capacitación sobre tecnología en los CDI.	2	3	3	3	Centro de Desarrollo Infantil "Función Judicial". Falta de creación de actividades extracurriculares, talleres infantiles.

Medios de Comunicación. Apoyo al desarrollo del tiempo libre de manera óptima.	1	1	2	2	Personal docente del CDI. Escaso interés en la utilización de videojuegos como beneficio pedagógico.
Centro de Desarrollo Infantil "Función Judicial". Programas de capacitación a docentes y psicólogos.	2	3	5	4	Padres de familia. Ausencia de un adulto en el tiempo libre de los niños.
Personal Docente del CDI. Inclusión de los videojuegos como herramienta de aprendizaje.	1	2	5	4	Padres de familia y niños. Inadecuada práctica de hábitos de estudio.
Infraestructura. Creación de áreas verdes para la recreación infantil.	2	3			
Padres de Familia. Control del tiempo y organización de las actividades del tiempo libre.	2	4			

Análisis Crítico:

En los últimos años una poderosa herramienta electrónica ha adquirido una enorme importancia y viene modificando sustancialmente los hábitos de aprendizaje de las nuevas generaciones: se trata de los populares videojuegos.

Si bien se trata de productos audiovisuales que, adecuadamente utilizados, pueden tener un enorme potencial para el desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotrices de la infancia, su uso inadecuado y excesivo conlleva una serie de riesgos.

Al igual que otras tecnologías, los videojuegos contienen y transmiten valores que impactan en los niños dependiendo de su edad, de su sexo, de diversos aspectos personales y del entorno social.

Por ello, es urgente y necesario que las autoridades públicas, instituciones educativas, los educadores, los padres de familia y los menores en general tomen conciencia de los desafíos e inconveniencias de esta nueva tecnología que se instala en nuestros hogares.

CAPÍTULO II

Análisis De Involucrados

2.01 Mapeo de Involucrados, análisis crítico:

Los videojuegos han evolucionado rápidamente en los últimos años, en esta problemática tratada son varios los involucrados empezando desde el Estado a través del Ministerio de Educación mediante el Circuito Educativo ya que son los responsables directos de la educación en el país garantizando una metodología adecuada para la enseñanza; el Ministerio de Inclusión Económica y Social a través de la Dirección Distrital, ya que velan por el bienestar y cuidado de los niños y niñas de los CIBV, y a su vez el Ministerio de Telecomunicaciones mediante la Secretaria Nacional de Telecomunicaciones quienes son los encargados de la regulación de centros de entretenimiento e información virtual.

Los Medios de Comunicación juegan un papel fundamental, ya que la radio, televisión, prensa escrita e internet son el puente de conexión directa para el uso de videojuegos, además muestran una excesiva publicidad sin indicar recomendaciones o restricciones a la hora de jugar.

Las Industrias de entretenimiento virtual crecen cada vez más, las ganancias por creación y distribución de videojuegos son sumas millonarias y es muy poco probable cambiar esta realidad, por lo cual es importante orientar a los padres de familia quienes son los compradores de videojuegos.

La sociedad en general toma un papel importante, ya que los videojuegos están destinados para todas las edades, desde los 3 años hasta público adulto, una razón más para que la comunidad esté informada sobre el uso de estas tecnologías.

Finalmente uno de los involucrados más importantes es el centro educativo, tomando en cuenta a todos los que lo conforman, personal administrativo, docente y padres de familia, ya que son quienes están en contacto directo con los niños y niñas, por lo que deben estar bien informados para poder hacer una experiencia de aprendizaje al jugar videojuegos. (Ver anexo 1)

2.02 Matriz de Análisis de Involucrados, análisis crítico:

El Ministerio de Educación, mediante el proyecto: videojuegos herramienta de aprendizaje se beneficiaría, ya que con este modelo se mejora y actualiza el sistema educativo, ya que en años anteriores era limitado el aprovechamiento de la tecnología. El Ministerio cuenta con la capacidad de diseño y gestión por lo cual puede modernizar la metodología de trabajo, con el inconveniente de que la asignación presupuestaria podría ser insuficiente.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social debe garantizar el desarrollo integral del niño en el marco del buen vivir, por lo que debería realizar una reasignación del gasto público para apoyar la reforma propuesta, ya que cuenta con la infraestructura institucional y la capacidad de formular, aplicar e implementar políticas y programas, para que el proyecto unifique el campo tecnológico con el educativo, aunque esto podría provocar un conflicto con Ministerio de Educación sobre gasto que se invertiría.

Los Medios de Comunicación y las industrias de entretenimiento virtual tienen el poder de influir sobre la visión que transmiten los videojuegos a nivel global aunque demuestran poco interés para incentivar la utilización de videojuegos educativos, siendo éstos mismos los que difunden el ocio electrónico mediante la publicidad. Los medios de comunicación deberían socializar el uso de videojuegos en el campo educativo como una alternativa, y no promover el consumo excesivo de videojuegos inadecuados para los infantes.

El Centro de Desarrollo Infantil "Función Judicial" al poner en marcha el proyecto actualizaría la metodología educativa con la implementación de tecnología, aunque se presenta una limitada y baja formación tecnológica de los docentes que se puede superar, ya que la institución tiene la potestad de capacitar al personal docente, siendo ellos quienes impulsen el uso de videojuegos como herramienta educativa. El conflicto potencial sería el bajo presupuesto para la implementación de videojuegos en la institución.

Finalmente la Comunidad Educativa (profesores y padres de familia), son los más interesados, ya que se mejoraría la forma de desarrollar la labor docente y los padres tranquilos al saber que sus hijos reciben educación de calidad.

Algunos inconvenientes que se presentan son la dificultad de cambiar los métodos de enseñanza, y la poca participación del padre de familia en la educación aunque estos actores desean una educación actualizada. Este proyecto es progresivo por lo que la escasez de tiempo para prepararse y capacitarse puede ser un problema al igual que la oposición de los padres para implementación de los videojuegos. (Ver anexo 2)

CAPÍTULO III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol De Problemas, análisis crítico:

El desconocimiento y desvalorización de las potencialidades de los videojuegos junto con el escaso conocimiento instrumental y didáctico de estos aparatos por parte de docentes y padres de familia, genera una carente integración de los videojuegos en la dinámica educativa y tiempo libre de los niños.

Otra causa relevante es la valoración social negativa que poseen los videojuegos en general, muchas veces son solo consideraciones intuitivas u opiniones negativas sin fundamentos científicos que crean un rechazo a los videojuegos.

La falta de reconocimiento de la necesidad de cambiar la metodología de enseñanza es otra causa ya que en la actualidad se considera que los videojuegos son el primer contacto de los niños con el mundo informático.

Estas causas generan un problema el cual es una inadecuada utilización de los videojuegos, ya que como toda actividad de entretenimiento en exceso es mala, en este caso para los niños y niñas.

Con la inadecuada utilización de los videojuegos se desaprovecha las oportunidades y ventajas que ofrecen los videojuegos ya que existen aplicaciones con alto contenido educativo y a su vez la educación sigue exageradamente

escolarizada en esta edad, lo que produce un uso inapropiado de la tecnología, utilizando mal el tiempo libre y haciendo de los niños personas propensas a alteraciones y problemas conductuales. (Ver anexo 3)

3.02 Árbol De Objetivos, análisis crítico:

Para evitar que el uso de videojuegos se convierta en un problema, es necesario incorporar los videojuegos en la institución para beneficio del proceso educativo de manera progresiva, capacitando a padres de familia y docentes sobre el uso de tecnologías y videojuegos ya que con esto se logrará una integración exitosa de estos juegos en la dinámica educativa y tiempo libre de los niños.

Si se proporciona la información necesaria y adecuada, la valoración social de los videojuegos cambiaría de negativa a positiva y se los utilizaría en el aula actualizando así la metodología de enseñanza.

Con esto se logrará que los videojuegos sean una herramienta de aprendizaje aprovechando los beneficios y ventajas que ofrecen, brindando también una educación participativa, actualizada y flexible, dando como resultado el uso inteligente y eficiente de la tecnología y videojuegos.

Si se utiliza la tecnología de manera correcta se potencializa habilidades y destrezas y a la vez se optimiza el tiempo libre de los niños y niñas para favorecer su desarrollo integral. (Ver anexo 4)

CAPÍTULO IV

Análisis De Alternativas

4.01 Matriz De Análisis De Alternativas, análisis crítico:

La incorporación de los videojuegos en el proceso educativo es fundamental para hacer de estos una herramienta de aprendizaje, siendo esta alternativa poco fácil técnicamente, debido a que los videojuegos no son utilizados en la educación y a la vez que para adquirirlos su valor podría ser un impedimento por su alto costo.

Además la valoración social de los videojuegos es dividida y las entidades públicas no han emitido ningún juicio ni creado un plan para hacer una renovación tecnológica del material de clase a nivel inicial.

Si los padres de familia y docentes estuvieran capacitados en el uso de las nuevas tecnologías, facilitarían utilizar a los videojuegos como medio de aprendizaje, llevar a cabo esto, pasa principalmente por el interés del padre de familia y docente de capacitarse y ayudar al niño para evitar conflictos con la tecnología.

Contar con padres y docentes capacitados contribuirá directamente en el beneficio del niño, para brindarle ayuda a la hora de conocer el mundo tecnológico; lo fundamental es abrir la mentalidad y actualizarse, ya que a la vez esto contribuirá a elevar la calidad educativa del país.

Debemos aprovechar los beneficios y ventajas que nos ofrecen los videojuegos, para transformarlos en una herramienta educativa; no se puede negar

esta experiencia virtual, por el contrario al estar jugando podemos reforzar algún conocimiento, y para lograrlo es fundamental la labor del padre y docentes que cambien las metodologías tradicionales por el uso de tecnología sin abusos.

El uso eficiente de la tecnología nos permite potencializar las habilidades y destrezas de los niños, no es una tarea fácil si no disponemos de los recursos adecuados o si no contamos con un presupuesto para la inversión de esta tecnología, pero es responsabilidad de todos crear conciencia de lo importante que es el uso de la tecnología en esta edad.

Hacer de los videojuegos una actividad lúdica en el tiempo libre de los niños, será vital en su aprendizaje, los videojuegos son muchos y variados al igual que las críticas que reciben, por lo cual es importante conocer la realidad que ofrecen los videojuegos y actuar conjuntamente padres de familia y docentes para dejar un aprendizaje significativo en los niños.

Finalmente se necesita que el Ministerio de Educación y el Ministerio de Telecomunicaciones ejerzan políticas públicas que favorezcan el presente de los niños, invirtiendo tecnología en las aulas y actualizando las metodologías de trabajo por parte del ME, estableciendo regulaciones e incluyendo al nivel inicial en los proyectos del MINTEL. (Ver anexo 5)

4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos, análisis crítico:

La incorporación de los videojuegos en el proceso educativo es una alternativa que beneficia y mejora el sistema educativo, contribuye en el desarrollo integral de niños y niñas, además que moderniza la institución educativa fortaleciendo su imagen ante la sociedad.

Contar con padres de familia y docentes capacitados sobre el uso de tecnología es muy importante para cambiar la metodología de aprendizaje, los beneficios son mayores que los costos, veremos la participación activa de padres y madres de familia y así lograremos favorecer la relación docente/padre/alumno.

La integración exitosa de los videojuegos en la dinámica educativa renueva la metodología de enseñanza, unifica el campo educativo y tecnológico respondiendo a las expectativas esperadas por padres y docentes, es una alternativa de vanguardia si se logra obtener el financiamiento.

Claramente podemos aprovechar los beneficios y ventajas que ofrecen los videojuegos para esto contamos con el soporte institucional ya que esta alternativa beneficia directamente a los niños, si se obtiene buenos resultados se impulsará el uso de videojuegos en la sociedad, mejorando la labor del docente y fortaleciendo la calidad educativa.

El uso inteligente y eficiente de la tecnología es una alternativa viable ya que se cuenta con tecnología adecuada para la realización con el fin de favorecer el

aprendizaje de niños y niñas, mejorando el entorno cultural ya que se beneficia a todos los involucrados directa e indirectamente a la vez que se incentiva el uso de tecnología en la educación.

Con una óptima utilización del tiempo libre se potencializa habilidades y destrezas en el niño, para lo cual es importante vincular a la familia en las actividades del niño, así se logrará fortalecer la relación familiar a la vez que conseguiremos una participación activa de la familia, logrando un eficaz desarrollo integral del niño.

Los objetivos se lograrán alcanzar de manera progresiva, teniendo en el puntaje global una categoría alta, lo cual indica que hay un gran porcentaje de que se lleven a cabo de manera satisfactoria. (Ver anexo 6)



4.03 Diagrama de Estrategias, análisis crítico:

Para que los videojuegos no representen un problema es necesario informarse sobre esta nueva forma de entretenimiento, es importante considerar que los videojuegos no son una amenaza, ni representan un riesgo si se juega con moderación y estableciendo normas a la hora de jugar.

Se debe cambiar el concepto negativo que tiene la comunidad educativa de los videojuegos, ya que en la actualidad son utilizados como instrumentos de aprendizaje con contenidos acordes a la edad de los niños.

Además, necesitamos contar con padres de familia y docentes capacitados en el uso de las nuevas tecnologías, ya que las TIC están presentes en la educación con la finalidad de fortalecer la enseñanza, ya que en la actualidad los videojuegos son el primer contacto de los niños con el mundo tecnológico.

Debemos incorporar los videojuegos para beneficio de los niños y niñas, ya que cada vez más se diseñan aplicaciones y juegos que favorecen las habilidades y destrezas de los infantes y en muchos casos aprenden nuevos conocimientos.

Para lo cual se elaborará una guía informativa sobre la influencia de los videojuegos en el aprendizaje para niños de 4 a 5 años, dirigida a padres de familia donde se plantea la introducción de la tecnología de forma positiva y beneficiosa en esta edad además de que orienta a la familia en la compra y uso de videojuegos e incluye a los padres en el tiempo libre de los niños y niñas.



Con toda la información que se proporciona se pretende conseguir resultados positivos logrando que la computadora sea para los niños un compañero de aprendizaje y no un juego; comprender y convencerse de que el celular es un recurso tecnológico mas no un juguete y principalmente crear conciencia y compromiso en los padres de familia para que jugar con videojuegos sea provechoso.

Con la elaboración, aplicación y una adecuada evaluación de la guía informativa sobre la influencia de los videojuegos en el aprendizaje se alcanzará el propósito del proyecto, el cual es hacer de los videojuegos una herramienta de aprendizaje que favorezca el desarrollo integral de niños y a su vez conseguir el uso inteligente y eficiente de la tecnología que se muestra como finalidad del proyecto.

(Ver anexo 7)

4.04 Matriz de Marco Lógico, análisis crítico:

La finalidad del proyecto es darle uso inteligente y eficiente a la tecnología, principalmente a los videojuegos, ya que así se logrará una óptima utilización del tiempo libre y un eficaz desarrollo integral de niños y niñas, porque por medio del entretenimiento virtual se adquieren y se desarrollan habilidades y destrezas.

Se tendrá que verificar los resultados progresivamente mediante trabajos de campo, observación directa y encuestas programadas. Se podría cumplir la finalidad mucho más rápido si el sistema educativo moderniza las instituciones educativas y amplía la inversión tecnológica.

El propósito del proyecto es convertir a los videojuegos en una herramienta de aprendizaje, debemos aprovechar al máximo los beneficios y ventajas que ofrecen y vincularlos en la labor educativa para hacer del proceso enseñanza aprendizaje una experiencia participativa, flexible y moderna.

Mediante fichas de observación, evaluación de informes y resultados de encuestas se verificará como va encaminado el propósito del proyecto. Se debe suponer que de manera secuencial y permanente la comunidad educativa incorpore apropiadamente la tecnología y motive el acceso a las tics.

Los componentes del proyecto son tres, el primero es conseguir una valoración social positiva de los videojuegos, para lo cual se necesita padres de familia y docentes capacitados sobre el uso de tecnologías en la educación. El

segundo componente es lograr una integración exitosa de los videojuegos en la dinámica educativa y tiempo libre de los niños, incorporando equipos tecnológicos para que beneficie su proceso de aprendizaje.

Finalmente el reconocimiento de reformar y actualizar la metodología de enseñanza por parte de la institución y utilizar de forma eficiente la tecnología con la que se cuenta, para enriquecer la labor docente.

Todos los componentes se verificarán mediante los resultados que arrojen los talleres de capacitación, los informes sobre el uso de los recursos tecnológicos y el avance y consolidación que se logre con el nuevo modelo educativo. Para que el proyecto tenga sostenibilidad se deben generar las condiciones adecuadas que fomenten y fortalezcan el uso de videojuegos educativos.

Las actividades están dirigidas para la consecución del propósito y finalidad del proyecto respectivamente, para lo cual se realizó una capacitación a docentes y padres de familia sobre el uso de tecnología y videojuegos, buscando incorporar estos juegos para beneficio de los niños y niñas, introducirlos de forma positiva.

Se orientó al padre de familia sobre la compra y hábitos de uso de los videojuegos, se recomendó a la familia que se incluya en el tiempo libre que tienen los niños.

La guía informativa sobre la influencia de videojuegos que se aplicó busca conseguir que la computadora sea para el niño un compañero de juego y aprendizaje;

comprender y convencerse de que el celular es un recurso tecnológico mas no un juguete y finalmente crear conciencia y compromiso en los padres de familia para jugar con videojuegos sea provechoso.

Para el desarrollo y ejecución de estas actividades se elaboró un presupuesto, el cual contiene gastos corrientes como: honorarios profesionales, transporte y alimentación, gastos de trabajo de campo, impresiones, fotocopias y documentos de información; y gastos de inversión como: equipos de oficina, suministros y materiales de oficina y accesorios informáticos.

Se verifica la realización de las actividades por medio de la filmación de la socialización de la guía informativa sobre el uso de videojuegos en el aprendizaje, la nómina de asistencia al taller de influencia de los videojuegos y el sondeo de satisfacción realizado.

Para la consolidación del proyecto la comunidad educativa debe mostrar interés por las actividades propuestas ya que son para mejorar la educación que reciben los niños y niñas.

Finalmente el centro infantil debe adoptar y mantener la propuesta a corto, mediano y largo plazo, para conseguir los resultados deseados, transformando los videojuegos en una herramienta de aprendizaje. (Ver anexo 8)

CAPÍTULO V

Propuesta

5.01 Antecedentes

El presente proyecto sigue un esquema estructurado, sistemático y metodológico, a más de ello se aplicará la técnica de recolección de datos como la encuesta.

El proyecto toma en cuenta dos enfoques:

Cualitativo.- Ya que se enuncia cada una de las circunstancias o caracteres, naturales o adquiridos, que distinguen a las personas o cosas; calidad, manera de ser.

Cuantitativo.- Porque es medible numéricamente con el apoyo de estadística descriptiva.

En el presente proyecto las modalidades de la investigación son las siguientes:

De Campo.- Ya que se realiza entre sujeto y objeto, en el lugar mismo donde se presenta el hecho, suceso o fenómeno que se desea estudiar por cuanto se realizó una encuesta a los padres de familia en el centro infantil.

Documental y bibliográfica.- Permite realizar un buen proceso de investigación: conocer, analizar, evaluar diferentes teorías, enfoques y

conceptualizaciones de distintos autores referentes al objeto de estudio tal es nuestro caso que nos apoyamos en: textos, folletos, libros y documentos de internet.

De Intervención Social.- Por cuanto el proyecto formula una alternativa de solución al problema tratado.

Para efectuar el proyecto se aplicó los siguientes métodos:

Analítico - sintético.- Ya que se analizó todas las fuentes de información y bibliografía para sintetizar la mayor parte de criterios útiles para realizar este proyecto.

Inductivo – Deductivo.- Por cuanto de un todo se llega a particularizar el problema, para dar alternativas de solución al mismo.

Población y Muestra

El proyecto se lleva a cabo en el Centro Infantil “Función Judicial” de la Parroquia Mariscal Sucre, Cantón Quito, Provincia de Pichincha, teniendo como población a los treinta padres de familia que conforman la Sala de Inicial 2 de la institución.

Tabla 2: Población y Muestra

Población	Frecuencia	Porcentaje
Padres de Familia	30	100%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para recolectar la información de este proyecto, se utilizó la técnica de la encuesta ya que toma la información de primera mano y es directa. Con la encuesta, una de las técnicas de investigación más utilizadas, se pretende obtener la información por medio de un cuestionario estructurado, el mismo que está dirigido a padres de familia.

Se pretende por medio de la encuesta recoger datos acerca de la influencia de los videojuegos en niños de 4 a 5 años, para efecto la encuesta está compuesta de un cuestionario estructurado de siete preguntas, con lo cual se pretende conocer la opinión, criterios y argumentos de los padres de familia sobre esta temática. Por lo tanto, la presente encuesta cumple con los requisitos fundamentales de un instrumento de recolección de datos como son la validez y la confiabilidad.

Plan De Procesamiento De La Información

Con la información recopilada mediante la aplicación del cuestionario, se procederá a realizar lo siguiente:

- Se realiza la limpieza de la información.
- Se tabula las diferentes respuestas.
- Realización de cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos.
- Análisis e Interpretación de resultados.

Análisis e Interpretación de Resultados

Pregunta N. 1 ¿Su hijo a qué actividad le dedica más tiempo?

Tabla 3: Actividades realizadas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Tareas escolares	12	40%
Jugar videojuegos	7	23%
Juegos al aire libre	11	37%
TOTAL	30	100%

Figura 1: Actividades realizadas



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

De los 30 padres de familia encuestados, el 40% indica que su hijo dedica más tiempo a la realización de las tareas escolares, un 23% juega videojuegos y el 37% restante juega al aire libre.

De acuerdo a los porcentajes expuestos anteriormente, indican que los padres de familia tienen conocimiento de lo que realizan sus hijos en su tiempo libre, no existe gran diferencia porcentual entre las alternativas, pero es muy importante tomar

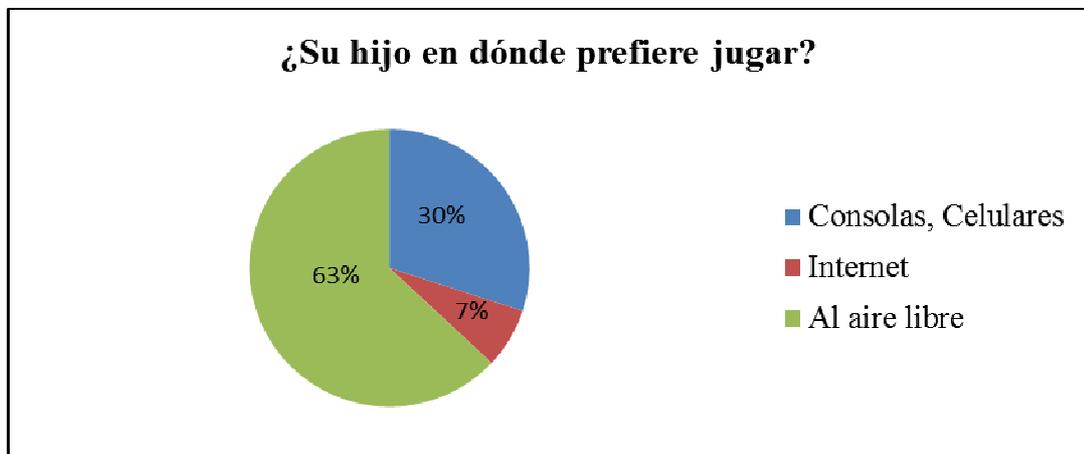
en cuenta que las tareas escolares ocupan un lugar trascendente en el día a día de la mayoría de los niños.

Pregunta N. 2 ¿Su hijo en dónde prefiere jugar?

Tabla 4: Preferencias de juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Consolas, Celulares	9	30%
Internet	2	7%
Al aire libre	19	63%
TOTAL	30	100%

Figura 2: Preferencias de juego



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

Se manifiesta por medio de la encuesta que el 63% de los niños prefiere jugar al aire libre, un 30% juega con diferentes consolas electrónicas y celulares, y un 7% juega vía internet.

Claramente se observa que la mayoría de niños disfruta jugando al aire libre, en menor porcentaje prefieren jugar con consolas electrónicas y celulares y mínimamente vía internet, lo cual indica que un grupo utiliza la tecnología como

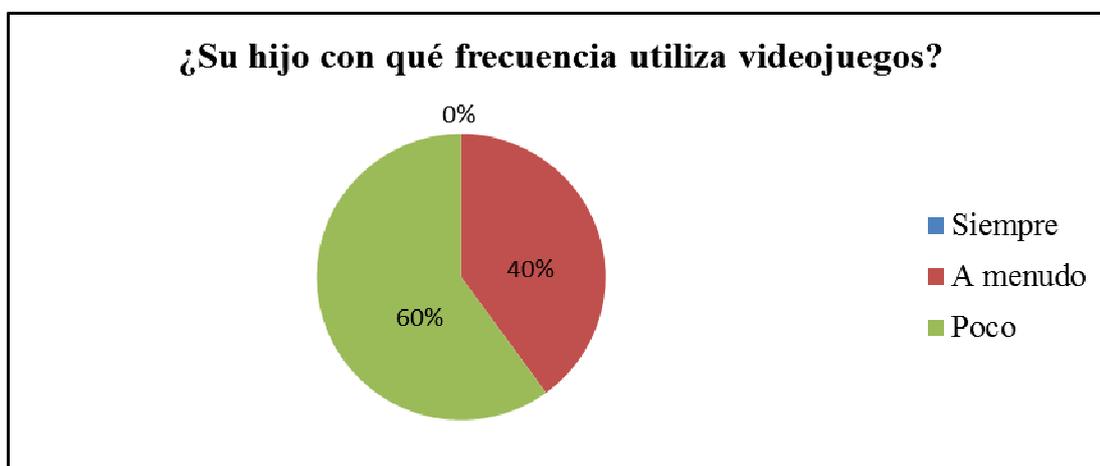
medio de entretenimiento para divertirse, mientras la gran mayoría juega tradicionalmente.

Pregunta N. 3 ¿Su hijo con qué frecuencia utiliza videojuegos?

Tabla 5: Uso de videojuegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A menudo	12	40%
Poco	18	60%
TOTAL	30	100%

Figura 3: Uso de videojuegos



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

El 60% de los padres de familia revelan que sus hijos juegan con poca frecuencia videojuegos, mientras un 40% juega a menudo con videojuegos.

Podemos deducir gracias a la respuesta de los padres de familia que todos los niños han tenido una experiencia virtual, mediante los videojuegos, la mayoría juega

con poca frecuencia, mientras un porcentaje importante juega a menudo, lo que cabe resaltar es que todos han jugado un videojuego.

Pregunta N. 4 ¿Cómo suele jugar su hijo videojuegos?

Tabla 6: Compañía a la hora de juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Solo	11	37%
Con amigos	6	20%
Con los padres	13	43%
TOTAL	30	100%

Figura 4: Compañía a la hora de juego



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

De los padres de familia encuestados, el 37% indica que cuando su hijo juega videojuegos lo hace solo, un 20% manifiesta que juega con sus amigos, mientras el 43% lo juega con la compañía de sus padres.

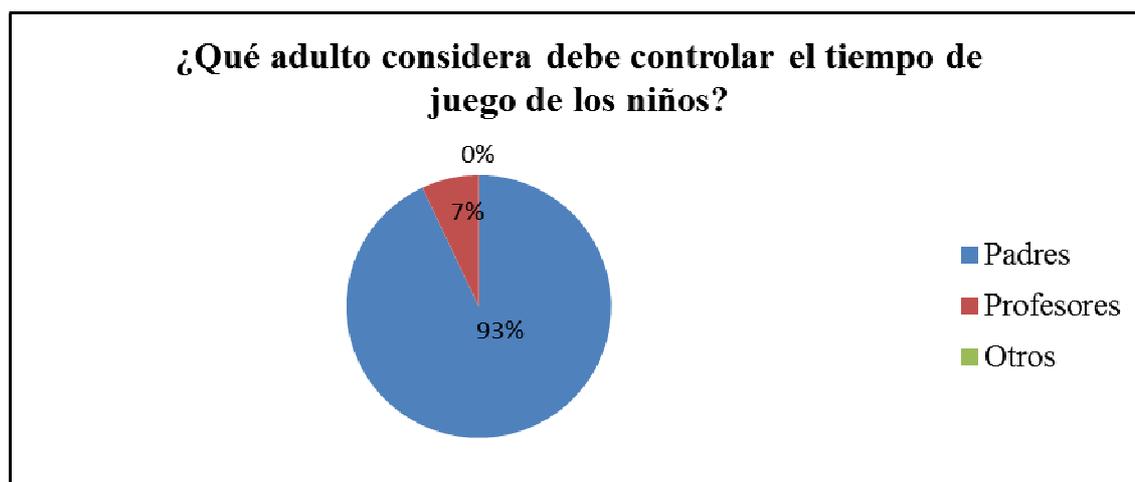
En base a los resultados obtenidos, podemos observar como con la gran mayoría de los niños juega videojuegos con compañía de sus amigos o padres, por lo cual existe una interacción social a la hora de jugar, mientras otros juegan solos y se divierten haciéndolo de esa manera.

Pregunta N. 5 ¿Qué adulto considera debe controlar el tiempo de juego de los niños?

Tabla 7: Control de tiempo de juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Padres	28	93%
Profesores	2	7%
Otros	0	0%
TOTAL	30	100%

Figura 5: Control de tiempo de juego



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

El 93% de los encuestados, considera que los padres son quienes deben controlar el tiempo de juego de sus hijos, mientras un 7% indica que esta labor debe ser realizada por los profesores.

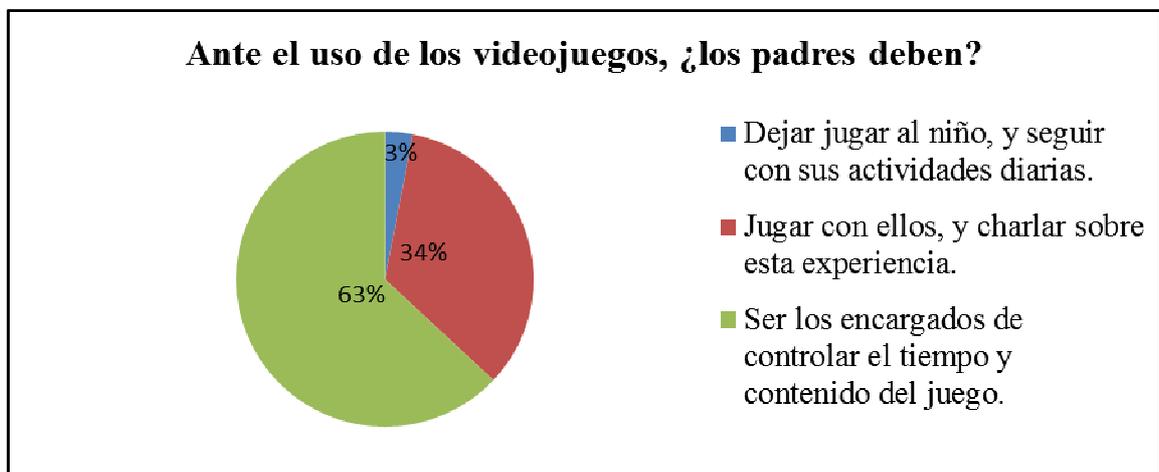
Sin duda la mayor parte de los padres de familia manifiestan que deben ser los encargados de controlar el tiempo de juego, por lo que ocupan un papel muy importante y son conscientes de ello, y a su vez otro grupo hace parte de este control a los docentes quienes participan en el crecimiento diario de los infantes.

Pregunta N. 6 Ante el uso de los videojuegos, ¿los padres deben?

Tabla 8: Rol de los padres

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Dejar jugar al niño, y seguir con sus actividades diarias normalmente.	1	3%
Jugar con ellos y charlar sobre esta experiencia.	10	34%
Ser los encargados de controlar el tiempo y contenido del juego.	19	63%
TOTAL	30	100%

Figura 6: Rol de los padres



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

El 3% de la población encuestada manifiesta que ante el uso de los videojuegos los padres deben dejar jugar al niño y seguir con sus actividades diarias

normalmente, el 34% indica que los padres deben jugar con ellos y charlar sobre esta experiencia, mientras el 63% considera que los padres deben ser los encargados de controlar el tiempo y contenido del juego.

Es de vital importancia que casi la mayoría de los padres de familia consideren que ante el uso de los videojuegos su presencia toma un rol protagónico, ya que al formar parte de esta experiencia lúdica contribuirán en el desarrollo de sus hijos.

Pregunta N. 7 ¿Considera que los videojuegos son?

Tabla 9: Consideraciones sobre los videojuegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Educativos	17	56%
Violentos	5	17%
Simplemente juegos	8	27%
TOTAL	30	100%

Figura 7: Consideraciones sobre los videojuegos



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Análisis e Interpretación:

El 56% de los padres de familia encuestados manifiestan que los videojuegos son educativos, un 17% indica que son violentos, mientras el 27% restante considera que los videojuegos son simplemente juegos.

Los resultados obtenidos reflejan que gran parte de los padres de familia tienen una valoración social positiva de los videojuegos y representan para ellos una forma de entretenimiento, mientras los que los consideran violentos son quienes hacen importante la aplicación del proyecto para cambiar su punto de vista.

5.02 Descripción

Tema:

Guía informativa acerca de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje dirigida a padres de familia de niños de 4 a 5 años del Centro Infantil "Función Judicial" del D.M Quito 2013.



<http://imageshack.us/photo/my-images/51/xuod.jpg/>

Datos Informativos

Tabla 10: Datos Informativos

Institución:	Centro Infantil "Función Judicial"
Ubicación:	18 de septiembre 0e3-198 y Rafael de soto
Provincia:	Pichincha
Cantón:	Quito
Parroquia:	Mariscal Sucre
Beneficiarios:	Padres de familia, docentes, niños y niñas
Responsable:	Mauricio Barragán
Financiamiento:	Autogestión

Guía informativa acerca de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje dirigida a padres de familia de niños de 4 a 5 años del Centro Infantil "Función Judicial" del D.M Quito 2013.

Introducción

Todo el mundo puede tener una idea aproximada de lo que queremos expresar cuando decimos que alguien “juega” con videojuegos. No obstante, antes de adentrarnos en el análisis de esta actividad lúdica, conviene dedicar un espacio a conocer el sentido y significado que se esconde detrás del concepto de juego.

Desde la Antigüedad, hasta nuestros días, filósofos, antropólogos, sociólogos, historiadores, psicólogos, pedagogos, etc. han prestado una atención específica al juego, al tiempo que han desarrollado sus propias teorías interpretativas sobre el mismo y, especialmente, sobre sus potencialidades.

Resulta casi imposible determinar en qué momento exacto nació el juego, pero dadas las evidencias de la práctica de juegos existentes, nadie duda en afirmar que el juego fue anterior al juguete, es decir, al objeto/instrumento utilizado para jugar. Es probable que los primeros juegos fueran de carácter competitivo, como pruebas de fuerza o habilidad, luchas, etc.

El juego, además de haber sido ampliamente estudiado por el papel fundamental que representa en el desarrollo del niño, cumple funciones diferentes y adquiere significados diversos para cada persona según el período evolutivo en el que se halle.

No es de extrañar, entonces, que buscando en diccionarios y enciclopedias hallemos una enorme variedad de definiciones para la palabra “juego”. Sin embargo

esto no impide que todo el mundo sea capaz de reconocer un juego cuando lo ve o practica.

La sociedad de la información y las nuevas tecnologías con el pasar del tiempo han incorporado una nueva manera de diversión con la creación de los videojuegos, éstos constituyen una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares de nuestros días.

Justificación

Existe la opinión generalizada de que los videojuegos no pueden aportar nada bueno en el desarrollo integral, y mucho menos en la edad inicial. Pero la verdad es que muchas veces, las opiniones y los juicios vertidos se han hecho en base a consideraciones intuitivas y no en relación a investigaciones serias.

Mucho se discute sobre este tipo de entretenimiento virtual ya que en la actualidad es muy común ver como los niños pasan largas horas frente a un nivel diferente de juegos, pero ¿qué es en verdad un videojuego?, ya que se lo puede analizar desde varias perspectivas.

Investigaciones científicas afirman que los videojuegos, son de gran valor cognitivo, que ayudan a adquirir o potencializar ciertas habilidades y destrezas, además de ser el primer contacto con el mundo de la tecnología.

Entonces, si los videojuegos representan una entrada directa de los niños a la cultura informática y las tecnologías de información y comunicación, ¿Por qué privar a los niños de esta experiencia?, si es una actividad de la cual se puede sacar provecho y se lo haría de la mejor manera que se lo puede hacer en esta edad: jugando.

En la actualidad no se puede negar al niño la experiencia de estar frente a un videojuego, por el contrario padres de familia y docentes deben cambiar de percepción y saber que tienen un rol protagónico para que el videojuego produzca un beneficio en quien lo juega.

Por lo cual esta guía busca orientar a padres de familia y docentes sobre el uso de tecnología y videojuegos en la edad preescolar.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Orientar a padres de familia sobre el uso de videojuegos para favorecer el aprendizaje de niños y niñas de 4 a 5 años.

Objetivos Específicos

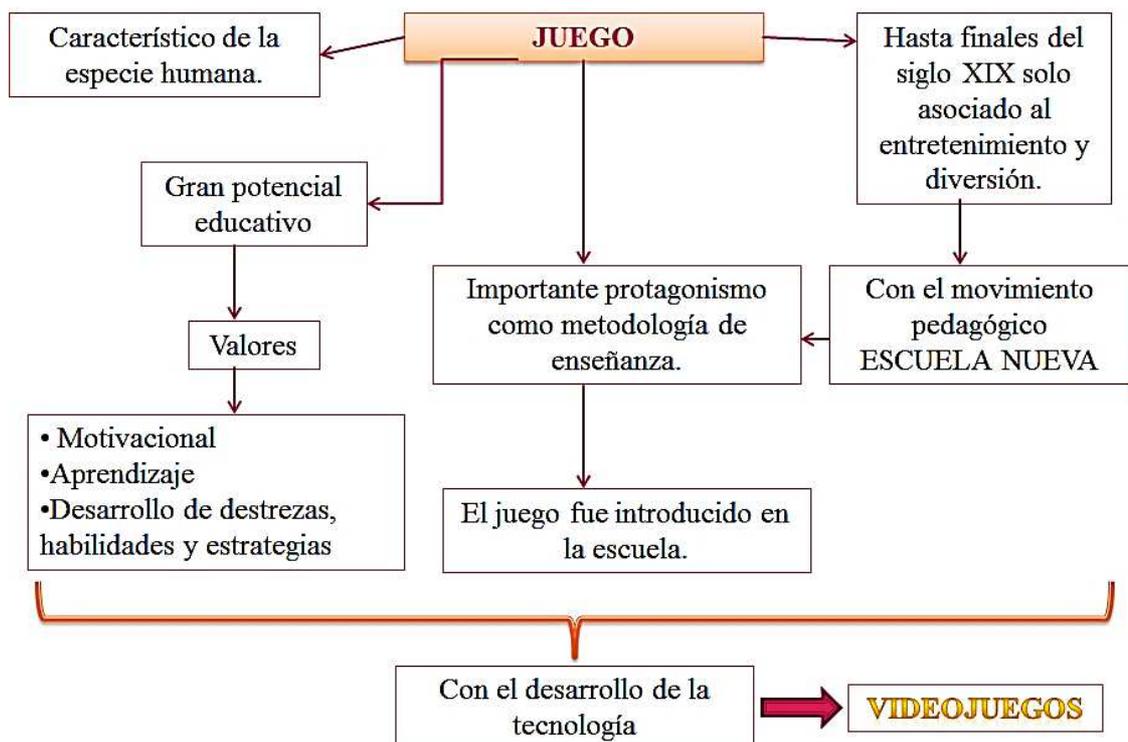
- Poner en conocimiento de padres de familia la importancia del uso adecuado de la tecnología y videojuegos.

- Proporcionar a la comunidad educativa una guía que permita aprovechar los beneficios que brindan los videojuegos.
- Recomendar videojuegos que permitan el desarrollo de habilidades en niños de 4 a 5 años.

Fundamentación

Del Juego Al Videojuego

Figura 8: Del juego al videojuego

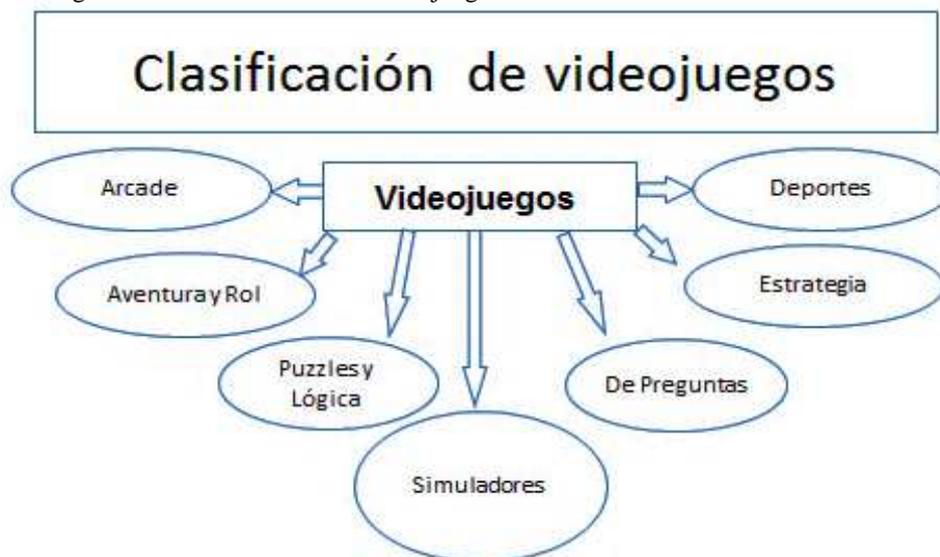


Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

¿Qué es un Videojuego?

Existen varias definiciones de lo que es un videojuego, su fin es entretener a quienes los utilizan, por lo cual definimos al videojuego como un programa informático, creado expresamente para divertir y que funciona en diversos dispositivos. Existen videojuegos sencillos mientras otros son más complejos, añadiendo la temática que trata cada juego, por lo cual es indispensable hacer una clasificación de ellos, en base al género que presentan y al carácter lúdico que ofrecen.

Figura 9: Clasificación de los videojuegos



Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Tabla 11: Clasificación de los videojuegos

Género	Descripción
Arcade	Juego simple, de acción rápida y de fácil manejo.
Aventura y Rol	Se basa en una trama y actúa con varios personajes y objetos.
Puzles y Lógica	Juegos basados en los reflejos y diferentes formas de la inteligencia.
Simuladores	Son juegos en los que se pilotan diferentes vehículos.
De Preguntas	Transmiten al jugador algún tipo de conocimiento.
Estrategia	Exigen administrar algún recurso escaso (tiempo, dinero, vidas).
Deportes	Se basan en deportes, reales o ficticios.

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Videojuegos en la Edad Inicial

Figura 10: Videojuegos en la edad inicial



Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

5.03 Formulación del Proceso de Aplicación de la Propuesta

UNIDAD 1

Videojuegos en el Computador

Los videojuegos se juegan en diferentes plataformas una de las más conocidas, es jugar en el computador.

Importancia

Los videojuegos ocupan un lugar relevante en el universo tecnológico que rodea la vida infantil. Según el estudio realizado en 2010 por la Generación Interactiva en Ecuador, el 49% de niños tienen acceso a una computadora en su hogar y han estado frente a la experiencia de jugar en su ordenador.

Por lo cual es importante desarrollar esta guía que ayuden a comprender los procesos que permiten aprender jugando.

Objetivos

- Introducir el uso de la tecnología en el niño de forma positiva y beneficiosa.
- Conseguir que la computadora sea para el niño un compañero de aprendizaje y juego.

Ubicación de la Computadora

Guía informativa acerca de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje dirigida a padres de familia de niños de 4 a 5 años del Centro Infantil "Función Judicial" del D.M Quito 2013.



La ubicación de la computadora está destinada para la comodidad y uso del adulto, por lo que esta situación podría ser una dificultad para los niños y especialmente si estos son menores a los 6 años.

Los niños necesitan tener la computadora a su altura, y esta situación puede incomodar al adulto. Así que a la hora de utilizar la computadora el padre debe estar con el niño.

La mejor posición que el adulto puede adoptar es sentar al niño encima de él, así a más de estar cómodos se podrá ayudar al infante a manejar el teclado y mouse.



<http://imageshack.us/photo/my-images/59/jl7u.jpg/>

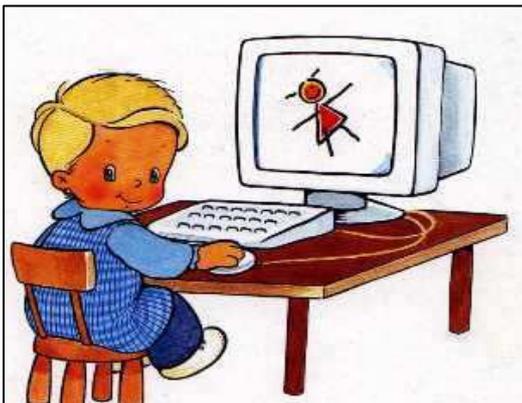


Es imprescindible facilitarle al niño el manejo del teclado y el mouse, que a nosotros nos parecen muy sencillos al estar ya habituados, pero para sus

manos que todavía no poseen totalmente la coordinación fina ni la disociación de movimientos necesarios, suponen un gran reto.

No debemos presionar al niño para que maneje el teclado y el mouse como los adultos lo hacemos, debemos dejar que el niño manipule estas herramientas de la forma en que él se sienta cómodo.

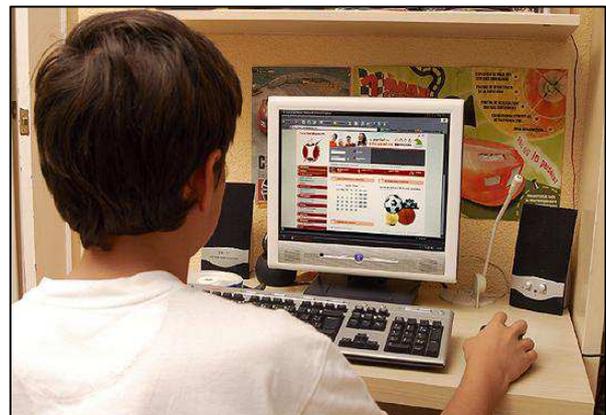
A los 5 años definida la lateralidad con mayor precisión, empezaremos a indicar al niño la posición de las manos frente al teclado, y el uso de los dedos en los botones del mouse progresivamente.



<http://imageshack.us/photo/my-images/837/wrnq.jpg/>

Cuando ya el niño se sitúe frente a la computadora sentado en su propia silla sería muy recomendable que tanto ésta como la mesa estuvieran pensadas para su tamaño.

Procurar que el monitor quede frente a sus ojos, aunque siempre queda el recurso de inclinar la pantalla, haciendo uso del pie giratorio que todos los monitores poseen.



<http://imageshack.us/photo/my-images/4/vtzi.jpg/>



No se debe considerar a la computadora como un juguete y dejar jugar al niño solo, mientras los adultos se ocupan de sus actividades, más bien la computadora debe ser un medio que refuerce y en ocasiones

<http://imageshack.us/photo/my-images/845/2flh.jpg/>

haga accesible los aprendizajes básicos que los niños deben adquirir, pudiendo ser incluso el medio que sirva de puente hacia ellos.

Juegos

Tabla 12: Juegos

Buscaminas	Puzzles	Crayola	Pimball

<http://imageshack.us/photo/my-images/27/7o0k.jpg/>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Sin ninguna conexión a internet los videojuegos que se ofrecen en un computador no son varios ni muy complejos. Lo destacable es que estos videojuegos tienen varios años en el mercado, lograron éxito y son clásicos al hablar de entretenimiento virtual.

Se caracterizan por ser videojuegos atractivos por sus dibujos, sus colores y animaciones, además de que motivan y estimulan en quienes los juegan un aprendizaje con ensayo/error, lo cual facilitará el desarrollo intelectual del niño y su autonomía en la toma de decisiones. Juegos como puzzles, crayola o buscaminas ofrecen un sin número de alternativas a la hora de iniciar el juego, lo que contribuirá a la independencia y autonomía del niño.

Los menores de hoy son los llamados nativos digitales ya que desde que nacieron, las nuevas tecnologías han estado presentes en sus vidas. Han crecido con esta realidad, por eso la computadora debe ser una herramienta que manejen de manera natural.

Recursos

Recursos Humanos

Padres de Familia

Docentes

Niños y niñas

Recursos Materiales

Computadora

Mesas

Sillas

Guía informativa

Evaluación

Es necesario disponer de una evaluación de la propuesta, para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla, para ello se utilizará una evaluación diagnóstica, la cual permite identificar las competencias de los niños de forma permanente.

Tabla 13: Evaluación

EVALUACIÓN	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Ejecutor del proyecto y docentes.
¿Por qué evaluar?	Conocer el grado de aceptación y aplicación de la guía.
¿Qué evaluar?	Conocimientos adquiridos sobre la adecuada utilización de los videojuegos.
¿Quién evalúa?	Ejecutor del proyecto, padres de familia.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación a niños, encuesta a los padres de familia.
¿Con qué evaluar?	Ficha de observación, cuestionarios de la encuesta.

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

UNIDAD 2

Videjuegos en Consolas Electrónicas

Las consolas electrónicas son el medio más popular para jugar videjuegos, estos dispositivos han ido evolucionando con el pasar del tiempo y son los reyes del entretenimiento virtual.

Importancia

El uso de los videjuegos es una actividad de ocio cotidiana para los niños, esta preferencia crece en la medida en que los avances en tecnología ofrecen nuevos dispositivos y programas, destacándose por la calidad de imagen y realismo que ofrecen. Según el estudio realizado en 2010 por la Generación Interactiva en Ecuador, el 50% de niños menores a 6 años manifiestan jugar habitualmente, destacándose la provincia de Pichincha donde 3 de cada 4 niños juegan videjuegos.

Al conocer esta realidad, la guía pretende mostrar a los padres de familia que el uso de videjuegos posee beneficios y aspectos positivos.

Objetivos

- Aportar la información necesaria para entender los beneficios de los videojuegos.
- Crear conciencia y compromiso en los padres de familia, para que jugar con videojuegos sea una experiencia provechosa en los niños.
- Orientar al padre de familia sobre la compra y hábitos de uso de los videojuegos, para que esta manera jugar sea segura.

Consolas Electrónicas

Las consolas son dispositivos destinados al entretenimiento, han evolucionado desde su apareamiento 1972, hasta llegar a una octava generación en la actualidad, siendo igual de funcionales que una Tablet.

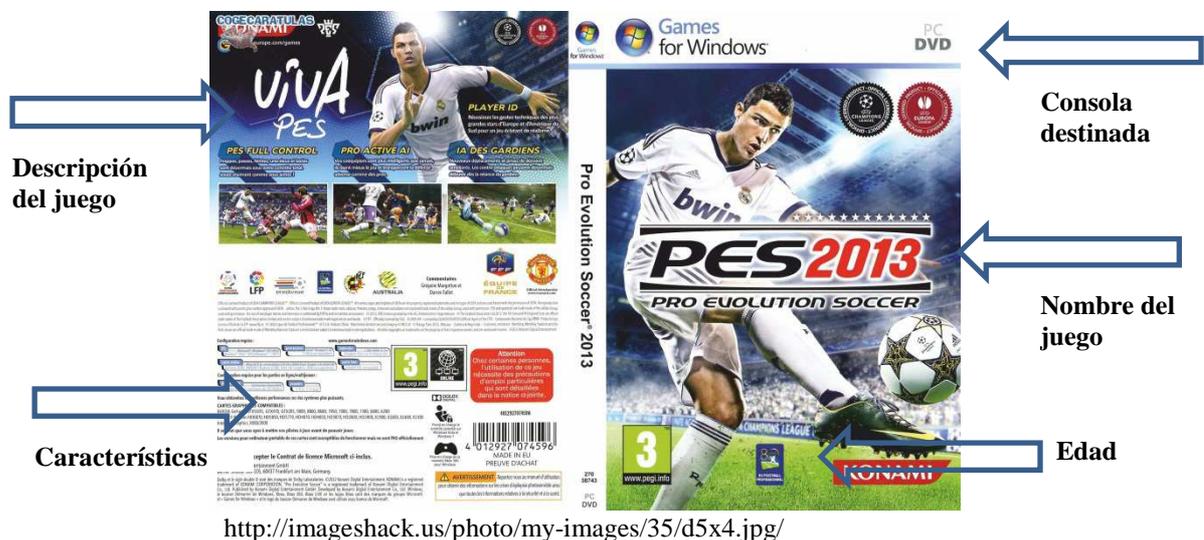
Tabla 14: Consolas electrónicas

	
<p>Nintendo (1985)</p>	<p>Super Nintendo (1991)</p>
	
<p>Play Station (1994)</p>	<p>Play Station 2 (2000)</p>
	
<p>PlayStation Portable (2004)</p>	<p>Play Station 3 (2006)</p>
 http://imageshack.us/photo/my-images/856/gadp.jpg/	
<p>Nintendo Wii (2006)</p>	<p>Play Station 4 (2013)</p>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

En la actualidad las industrias de entretenimiento, ofrecen los mismos videojuegos para todas las consolas electrónicas, lo cual hace que la persona que juega elige en que consola jugar.

Lo importante es que los videojuegos que se comercializan para estas consolas ofrecen abreviaturas que establecen una clasificación del videojuego de acorde a su contenido y a la edad que van dirigidos.



Así como existen industrias dedicadas a la fabricación de consolas electrónicas y comercialización de videojuegos, se hallan también sistemas que clasifican y categorizan los videojuegos que se producen, por lo cual es de vital importancia que los padres de familia conozcan que videojuegos están destinados y son apropiados para sus hijos.

Los sistemas de clasificación de los videojuegos son universales, lo cual garantiza que todo videojuego que se pone en venta, presenta un género, una categoría, y una edad recomendada según las características de los juegos.

Los sistemas de clasificación reconocidos son: el sistema PEGI (Pan European Game Information) y el sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board), los cuales detallamos a continuación:

El Código Pegi

Tabla 15: Código Pegi

Clasificación de los videojuegos dependiendo de la edad:	
<p>A partir de 3 años</p> 	<p>Contenido apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico.</p> <p>El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real.</p>
<p>A partir de 7 años</p> 	<p>Son juegos que se clasificarían dentro de 3 años pero que contienen escenas o sonidos que pueden asustar.</p>
<p>A partir de 12 años</p> 	<p>Se muestra violencia más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles.</p> <p>El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabras sexuales.</p>

<p>A partir de 16 años</p> 	<p>La representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real.</p> <p>Los jóvenes de este grupo deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.</p>
<p>A partir de 18 años</p> 	<p>El nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal.</p> <p>La violencia brutal puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.</p>

<p>Clasificación según el contenido del videojuego:</p>	
	<p>Lenguaje soez: El juego contiene frases insultantes y malas palabras.</p>
	<p>Discriminación: El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación.</p>
	<p>Drogas: El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.</p>
	<p>Miedo: El juego puede asustar o dar miedo a niños.</p>
	<p>Juego: Se fomentan el juego de azar y las apuestas, o se enseña cómo jugar a este tipo de juegos.</p>
	<p>Sexo: El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales.</p>
	<p>Violencia: El juego contiene representaciones violentas.</p>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

El Código Esrb

Tabla 16: Código Esrb

Clasificación de los videojuegos dependiendo su contenido y edad recomendada:	
A partir de 3 años 	<p>Apto para niños mayores a tres años.</p> <p>No posee ningún contenido inapropiado.</p>
A partir de 6 años 	<p>El juego contiene violencia mínima en dibujos animados, o de fantasía.</p> <p>Lenguaje acorde a la edad.</p>
A partir de 10 años 	<p>Contiene más violencia en dibujos animados, o de fantasía, que en la anterior categoría.</p> <p>Usa en lenguaje ligero y trata temas mínimamente provocativos.</p>
A partir de 13 años 	<p>El juego contiene violencia, humor grosero y escenas mínimamente sangrientas.</p> <p>Usa poco lenguaje fuerte.</p>
A partir de 17 años 	<p>El juego contiene violencia intensa, sangre y escenas sangrientas.</p> <p>Tiene contenido sexual y lenguaje fuerte.</p>
A partir de 18 años 	<p>Juego exclusivamente para adultos.</p> <p>Contiene escenas prolongadas de violencia intensa.</p> <p>Tiene contenido sexual gráfico y desnudez.</p>
Sin clasificar 	<p>El juego espera su clasificación final.</p> <p>El símbolo aparece en etapa de publicidad del videojuego.</p>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes



<http://imageshack.us/photo/my-images/11/0gdn.jpg/>

Los videojuegos no suponen ningún riesgo para los niños en sí mismos, éste depende de su contenido y del uso que hagan de ellos. Los videojuegos son divertidos y estimulantes para los infantes pero por divertidos que sean, resulta muy poco recomendable que esta actividad monopolice su tiempo.

El tiempo libre es una oportunidad de aprendizaje que potencia el adecuado desarrollo de los niños.

Por lo cual se debe incluir diversas actividades: deportes, actividades en la naturaleza, actividades familiares, con amigos, eventos culturales. Por ello, jugar videojuegos no debe ser la única actividad de ocio.



<http://imageshack.us/photo/my-images/69/zmqc.jpg/>

Pautas de uso Adecuado

Los videojuegos tienen beneficios e inconvenientes. Los siguientes consejos son una orientación para los padres de familia, con el fin de hacer una experiencia enriquecedora esta manera de jugar:



<http://imageshack.us/photo/my-images/844/0aku.jpg/>

Utiliza las normas PEGI o ESRB para elegir junto a los niños los juegos, teniendo en cuenta que se ajusten a sus intereses y nivel evolutivo. Existen en el mercado muchos juegos. Infórmate y haz

una compra responsable.

Respetar la edad recomendada de cada videojuego. Se debe considerar la clasificación por edad y la descripción de contenido de cada juego. Es indispensable tener en cuenta, que lo que es apto para uno puede no serlo para otro.



<http://imageshack.us/photo/my-images/801/9j18.jpg/>



<http://imageshack.us/photo/my-images/823/r835.jpg/>

Muestra interés por los videojuegos de los niños. Esfuérzate por compartir con ellos el mundo de los videojuegos y jugar, esto puede mejorar la comunicación en el entorno familiar.



<http://imageshack.us/photo/my-images/17/vx2i.jpg/>

Es de gran importancia que la videoconsola no esté en el dormitorio del niño, donde puede encerrarse a jugar y permanecer aislado/a del resto de la familia.

Controla el tiempo que dedica el niño a esta actividad. Los videojuegos están diseñados de manera que cuanto más tiempo se juega más interesante se pone el juego. Por ello establecer reglas antes de jugar te evitará conflictos.



<http://imageshack.us/photo/my-images/708/teqa.jpg/>



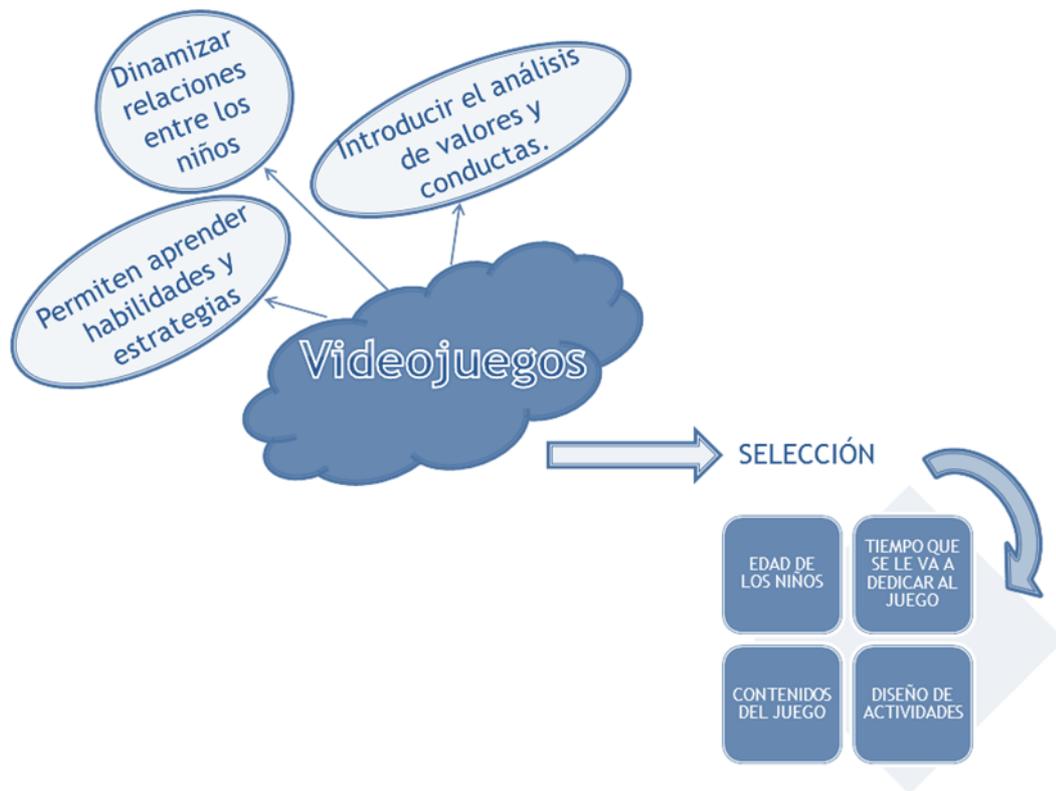
<http://imageshack.us/photo/my-images/163/0p0y.jpg/>

Supervisa que el niño no dedique todo su tiempo libre a jugar videojuegos.

Anima a que además de jugar, haga otras

actividades divertidas con las cuales comparta su tiempo de ocio con su familia y amigos.

Figura 11: Videojuegos



Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Los videojuegos constituyen una puerta abierta hacia el mundo de la informática para la mayoría de niños, no los privemos de esta oportunidad, seamos sus guías mientras descubren el mundo.

Recursos

Recursos Humanos

Padres de Familia

Docentes

Niños y niñas

Recursos Materiales

Consolas electrónicas

Televisión

Videojuegos en cd

Guía informativa

Evaluación

Es necesario disponer de una evaluación de la propuesta, para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla, para ello se utilizará una evaluación diagnóstica, la cual permite identificar las competencias de los niños de forma permanente.

Tabla 17: Evaluación

EVALUACIÓN	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Ejecutor del proyecto y docentes.
¿Por qué evaluar?	Conocer si los objetivos y metas se alcanzaron.
¿Qué evaluar?	El efecto que ha tenido la guía en la utilización de los videojuegos.
¿Quién evalúa?	Ejecutor del proyecto, padres de familia.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente y según el uso de los videojuegos.
¿Cómo evaluar?	Observación a niños, entrevista a los padres de familia.
¿Con qué evaluar?	Ficha de observación, cuestionarios de la entrevista.

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

UNIDAD 3

Videjuegos en Teléfonos Celulares

Los teléfonos celulares gracias a la evolución que han tenido en los últimos años, dejaron de ser solo medios de recepción y envío de mensajes y llamadas, hoy son aparatos multifunción, puedes ver tv, conectarte a internet o jugar videjuegos.

Importancia

La adquisición de un teléfono móvil en nuestro país crece aceleradamente, según los datos de la Supertel están registradas 16.8 millones de líneas celulares, número que rebasa el total de la población ecuatoriana. Además el estudio realizado en 2010 por la Generación Interactiva en Ecuador, indica que el 18% de niños menores a 6 años poseen teléfono celular propio, y un 38% tiene acceso frecuente al celular de algún familiar suyo. El estudio también manifiesta que en esta edad el 55% aprovecha el celular para jugar. Siendo partícipes de esta realidad innegable, la guía pretende recomendar a los padres de familia un uso positivo del teléfono celular en los niños.

Objetivos

- Orientar al padre de familia sobre el uso responsable de un teléfono celular.
- Comprender y convencerse de que el celular es un recurso tecnológico mas no un juguete.

Teléfonos Celulares

Los teléfonos celulares desde su apareamiento se comercializaron rápidamente por todo el mundo y son sin duda alguna, uno de los aparatos que más evolucionaron en el tiempo.

Tabla 18: Teléfonos celulares

	
<p>http://imageshack.us/photo/my-images/268/rdmq.jpg/</p> <p>Motorola DynaTAC 8000X(1983)</p>	<p>Samsung Galaxy s4 (2013)</p>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes



<http://imageshack.us/photo/my-images/13/frc8.jpg/>

Los teléfonos celulares no son juguetes, surgieron como medio para facilitar la comunicación y una de sus múltiples funciones son los videojuegos.

El teléfono celular debe ser una herramienta para los niños, y no un juguete digital, aunque ellos lo traten así.



<http://imageshack.us/photo/my-images/690/3zz5.jpg/>

Hay muy pocas razones que justifiquen que niños de cinco años tengan un teléfono celular.

Por lo que si esto sucede, como padres se debe enseñar



<http://imageshack.us/photo/my-images/844/9lys.jpg/>

la utilidad básica del teléfono antes que los juegos y aprender a diferenciar lo esencial de este accesorio.

Pautas de uso Adecuado

Observa el uso que el niño hace del celular. La mejor herramienta de los padres es la observación directa.

Recuerda que el teléfono no puede ser tratado como un simple juguete más.



<http://imageshack.us/photo/my-images/198/4c8c.jpg/>



Enséñale a utilizar el celular sólo cuando sea necesario y como medio para comunicarse. Su uso debería ser desde su propio hogar.

<http://imageshack.us/photo/my-images/94/gwgm.jpg/>

Cada niño, cada familia son diferentes, pero en cualquiera de ellas debe establecerse normas y reglas para el uso del teléfono celular, incluido los padres ya que educar con el ejemplo es vital.

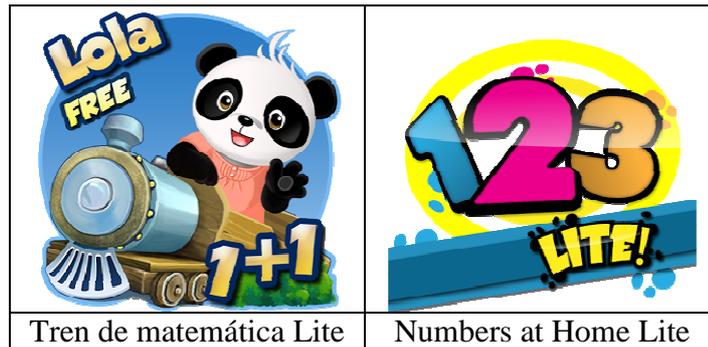


<http://imageshack.us/photo/my-images/541/vqq5.jpg/>

Si los padres poseen un teléfono inteligente con sistema Android, o iOS, hay excelentes aplicaciones en la red que favorecen el aprendizaje de los niños en esta edad.

Tabla 19: Aplicaciones

<p>Mejores canciones</p>	<p>La Granja</p>	<p>Los números</p>



<http://imageshack.us/photo/my-images/541/vqq5.jpg/>

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Aplicaciones como las mencionadas ayudan al niño en el aprendizaje de animales, de los números y de las letras, además a aprender inglés, matemática, diferenciar ritmos y sonidos, siendo lo más importante aprender jugando.

Recursos

Recursos Humanos

Padres de Familia

Docentes

Niños y niñas

Recursos Materiales

Celulares

Teléfonos inteligentes

Internet

Guía informativa

Evaluación

Es necesario disponer de una evaluación de la propuesta, para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla, para ello se utilizará una evaluación diagnóstica, la cual permite identificar las competencias de los niños de forma permanente.

Tabla 20: evaluación

EVALUACIÓN	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Ejecutor del proyecto y docentes.
¿Por qué evaluar?	Para conocer los resultados en relación a los objetivos planteados.
¿Qué evaluar?	El contenido de la guía informativa.
¿Quién evalúa?	Ejecutor del proyecto, padres de familia.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación a niños, entrevista a los padres de familia.
¿Con qué evaluar?	Ficha de observación, cuestionarios de la entrevista.

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

UNIDAD 4

La Familia ante los videojuegos

Como hemos visto los videojuegos se apoderan del tiempo libre de los niños, y la familia debe asumir su rol ante estos juegos para evitar problemas, ya que cualquier actividad realizada excesivamente no es buena.

Importancia

Es fundamental que el padre de familia conozca qué es lo que juega su hijo y acompañarlo de ser necesario, jugar solo es una opción que tiene el niño, pero sería más enriquecedor si un miembro de su familia está junto a él.

Jugar con los niños es favorable, crea y fortalece un vínculo afectivo, por lo cual la familia no puede desentenderse de esta situación.

Objetivos

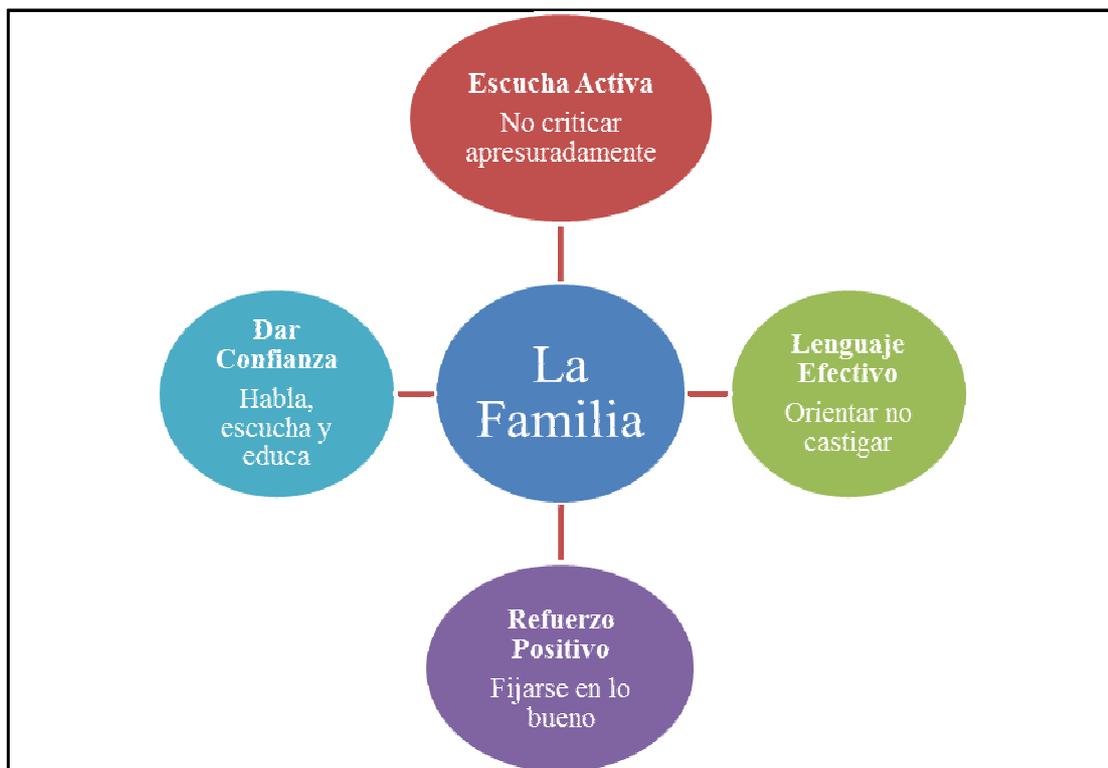
- Crear conciencia en la familia sobre el rol que tiene en el crecimiento del niño.
- Insertar a la familia en el tiempo libre de los niños.

La Familia

Sin duda alguna la familia es muy importante para todos los miembros que la conforman, sin importar el género o la edad que se tenga. En la familia los niños fortalecen su autoestima y aprenden conductas y valores que lo aplican a lo largo de la vida.

Los videojuegos son una alternativa a la hora de jugar, así que acompañar al niño en ese momento será más provechoso que dejarlo jugar solo. La familia puede fomentar un aprendizaje constructivo a la hora de jugar si toma en cuenta algunos aspectos:

Figura12: La familia



Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Si se logra poner en práctica estos aspectos, no tendremos inconvenientes y podremos ir más allá del juego, lograremos una atmósfera de confianza en el hogar, se fortalecerá la autoestima del niño y sin ninguna duda nos divertiremos sin ningún peligro.

Es responsabilidad de la familia, crear hábitos en los niños, por ello a la hora de jugar videojuegos ten en cuenta las cinco R:

RECONOCE TU ROL



<http://imageshack.us/photo/my-images/14/819v.jpg/>

- Toma conciencia de lo importante que es la familia para el niño a la hora de jugar.
- Haz de los videojuegos un entretenimiento sano, no para tener ocupado al niño.
- Enseña a los niños a seleccionar sus juegos.

REAFIRMA EL VÍNCULO AFECTIVO

- Acompaña a los niños cuando jueguen videojuegos.
- Supervisa el tipo de videojuego que juegan, considerando sus clasificaciones.
- Siempre habla, pregunta y escucha sobre lo que juegan.



<http://imageshack.us/photo/my-images/197/xh8u.jpg/>

REGULA LA CANTIDAD DE TIEMPO DE JUEGO



- Establece normas sobre el tiempo que se va a dedicar a los videojuegos.
- Recuerda que el uso excesivo de los videojuegos podría afectar el desarrollo del niño.
- Limita el tiempo de juego.

<http://imageshack.us/photo/my-images/585/3o71.jpg/>

REVISAR Y ENTÉRATE QUE JUEGA EL NIÑO

- Recuerda que hay videojuegos que no son acordes a su edad y pueden impactar en los niños, previene esta situación.
- Utiliza las lecciones que se presentan a través de los videojuegos y refuerza valores y actitudes.



<http://imageshack.us/photo/my-images/703/mwpb.jpg/>

RESPECTA LO QUE JUEGA EL NIÑO Y SÁCALE PROVECHO

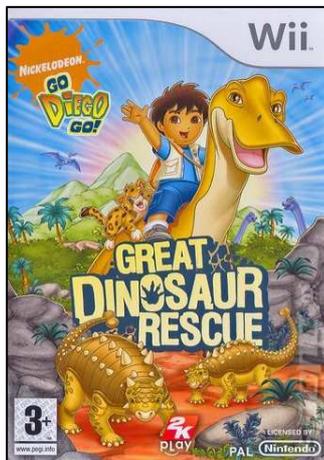
- Usa los videojuegos como medio para crear o reforzar un aprendizaje.
- No critiques lo que juega el niño, búscale lo bueno, o bríndale otras alternativas.



<http://imageshack.us/photo/my-images/20/sncv.jpg/>

Finalmente, me permito recomendar algunos videojuegos que se pueden jugar en familia, están dirigidos a niños mayores a tres años y son juegos que cumplen con la finalidad de esta guía, la cual es aprender jugando, haciendo de los videojuegos una herramienta de aprendizaje y no un simple juego.

Videojuegos Recomendados



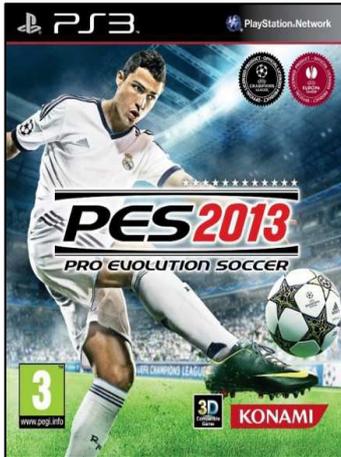
Acompaña a Diego en una divertida aventura por la prehistoria, donde descubriras mucho animales, y ayudarás a Diego y sus amigos a llegar a la meta.

<http://imageshack.us/photo/my-images/844/90jl.jpg/>



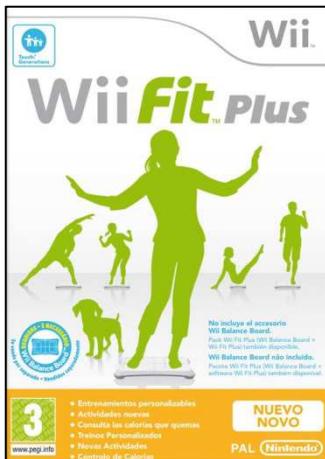
Si quieres cuidar de una mascota este es un gran juego, interactúa y quiere a tu mascota, será una aventura muy entretenida.

<http://imageshack.us/photo/my-images/41/uksv.jpg/>



El fútbol sin duda es el deporte rey, aprende, arma tu equipo y sé el campeón al final, juego entretenido y para todas las edades.

<http://imageshack.us/photo/my-images/845/fc4a.jpg/>



Cuida de tu salud, realiza ejercicio y hasta aprende a alimentarte bien, es lo que ofrece este juego y todo lo haces divirtiéndote.

<http://imageshack.us/photo/my-images/4/wz35.jpg/>



Juega con el legendario Mario Bros, ayúdalo en sus aventuras, juego que nunca pasará de moda compártelo con toda tu familia.

<http://imageshack.us/photo/my-images/801/0gh8.jpg/>



En un solo juego juntos los legos y la música de todos los tiempos, sin duda gran videojuego, cada nivel es más interesante.

<http://imageshack.us/photo/my-images/694/fhzs.jpg/>



Un juego tomado de la realidad, elige tu coche, se tú el piloto y recorre las pistas hasta ganar. Gran juego para compartirlo en familia.

<http://imageshack.us/photo/my-images/833/zx77.jpg/>



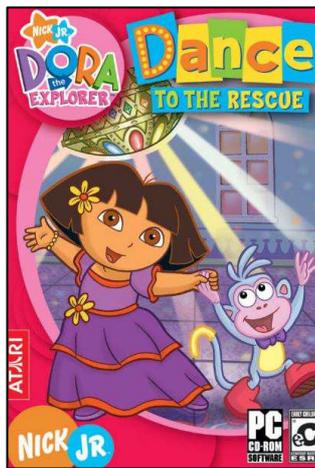
Juego perfecto para desarrollar la conciencia ecológica en los niños, limpia los caminos, no contamines el planeta, haz ejercicio y gana.

<http://imageshack.us/photo/my-images/818/e6nx.jpg/>



Llego la hora de fotografiar lo que haces con tu familia, juega, ayuda en casa y completa tu álbum de fotos es lo que te trae este gran juego.

<http://imageshack.us/photo/my-images/543/7cmn.jpg/>



Diviértete con Dora, ayúdala en sus aventuras musicales, comparte y llega hasta el final, superando todos los obstáculos.

<http://imageshack.us/photo/my-images/163/tcff.jpg/>

Enseña a utilizar y divertirse con la tecnología, no a depender de ella.

Recursos

Recursos Humanos

Padres de Familia

Docentes

Niños y niñas

Recursos Materiales

Consolas electrónicas

Televisión

Videjuegos en cd

Guía informativa

Evaluación

Es necesario disponer de una evaluación de la propuesta, para tomar decisiones oportunas que permitan mejorarla, para ello se utilizará una evaluación diagnóstica, la cual permite identificar las competencias de los niños de forma permanente.

Tabla 21: Evaluación

EVALUACIÓN	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Ejecutor del proyecto y docentes.
¿Por qué evaluar?	Conocer si se lograron los objetivos de la guía.
¿Qué evaluar?	Si las pautas recomendadas influyeron positivamente en los niños.
¿Quién evalúa?	Ejecutor del proyecto, padres de familia y docentes
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente y según el uso de los videojuegos.
¿Cómo evaluar?	Observación a niños, entrevista a los padres de familia y encuesta a docentes
¿Con qué evaluar?	Ficha de observación, cuestionarios de la entrevista y encuesta.

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

Capítulo VI

Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

Tabla 22: Recursos

Cantidad	Detalle	Valor unitario	Valor total
1	Computadora	900.00	900.00
1	Consola electrónica	250.00	250.00
1	Televisión	400.00	400.00
1	Celular	200.00	200.00
1	Impresora	200.00	200.00
1	Filmadora	400.00	400.00
2	Libros	15.00	30.00
3	Resmas de papel	10.00	30.00
		TOTAL	2410.00

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes

6.02 Presupuesto

Tabla 23: Presupuesto

Cantidad / Detalle	Valor Total
1 cámara fotográfica	180.00
Internet	30.00
Alquiler proyector	25.00
1 Memory flash	10.00
Transporte y alimentación	50.00
Copias	10.00
CDs	5.00
TOTAL	310.00

Elaborado por: Mauricio Barragán Paredes



CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Los videojuegos se han convertido en una nueva forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo libre de niños y niñas.
- Los videojuegos son herramientas con gran potencial educativo, son parte de las nuevas tecnologías y evolucionan con el pasar del tiempo; por lo cual su uso debe ser adecuado principalmente en la edad inicial.
- La responsabilidad de educar el uso moderado y apropiado de las tics en general para evitar su mala utilización es labor de padres de familia y docentes, quienes deben participar activamente en el crecimiento de los infantes.
- Toda actividad realizada en exceso puede ocasionar alteraciones en la salud, por lo que los padres de familia deben controlar el uso de videojuegos ya que estos no puede reemplazar a las actividades familiares, deportivas ni culturales de los niños.

- El docente de educación inicial no posee la formación tecnológica necesaria y específica que se requiere en la actualidad, limitando y desaprovechando las ventajas que ofrecen los recursos tecnológicos para mejorar la educación.

7.02 Recomendaciones

- El Estado por medio de las entidades públicas correspondientes debe invertir en el equipamiento tecnológico de centros infantiles, ya que en la actualidad los programas de equipamiento y conectividad escolar van dirigidos a instituciones de educación básica por lo que los programas deben ampliarse.
- La formación del docente de educación inicial debe ser integral y enfatizar el enfoque tecnológico, para lograr un aprendizaje significativo y funcional en los niños y niñas acorde a las necesidades actuales.
- Aprovechar el desarrollo de la tecnología en las aulas, rompiendo formalismos y dejando metodologías tradicionales para priorizar la participación activa de los niños y niñas.
- Los padres de familia deben tener claro su compromiso con sus hijos, optimizar su tiempo libre, crear un ambiente familiar sano y armonioso; controlar, supervisar e incluirse en el tiempo libre de los niños y no utilizar los videojuegos como medida para mantenerlos ocupados.



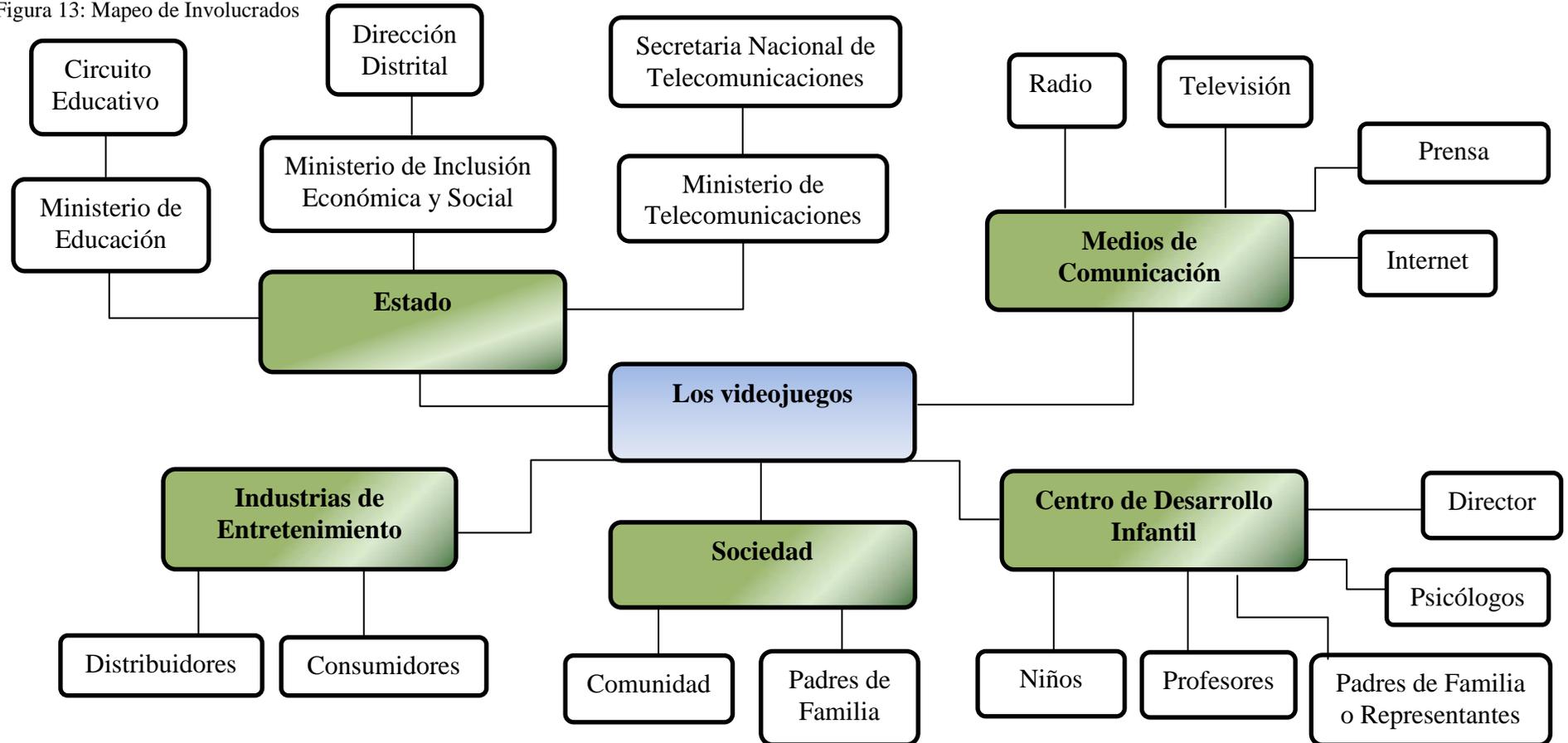
- De forma progresiva implementar un rincón lúdico tecnológico para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas mediante la utilización de recursos modernos, didácticos y llamativos.

Anexos

ANEXO 1

Análisis De Involucrados

Figura 13: Mapeo de Involucrados



ANEXO 2

Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla 25: Matriz de Análisis de Involucrados

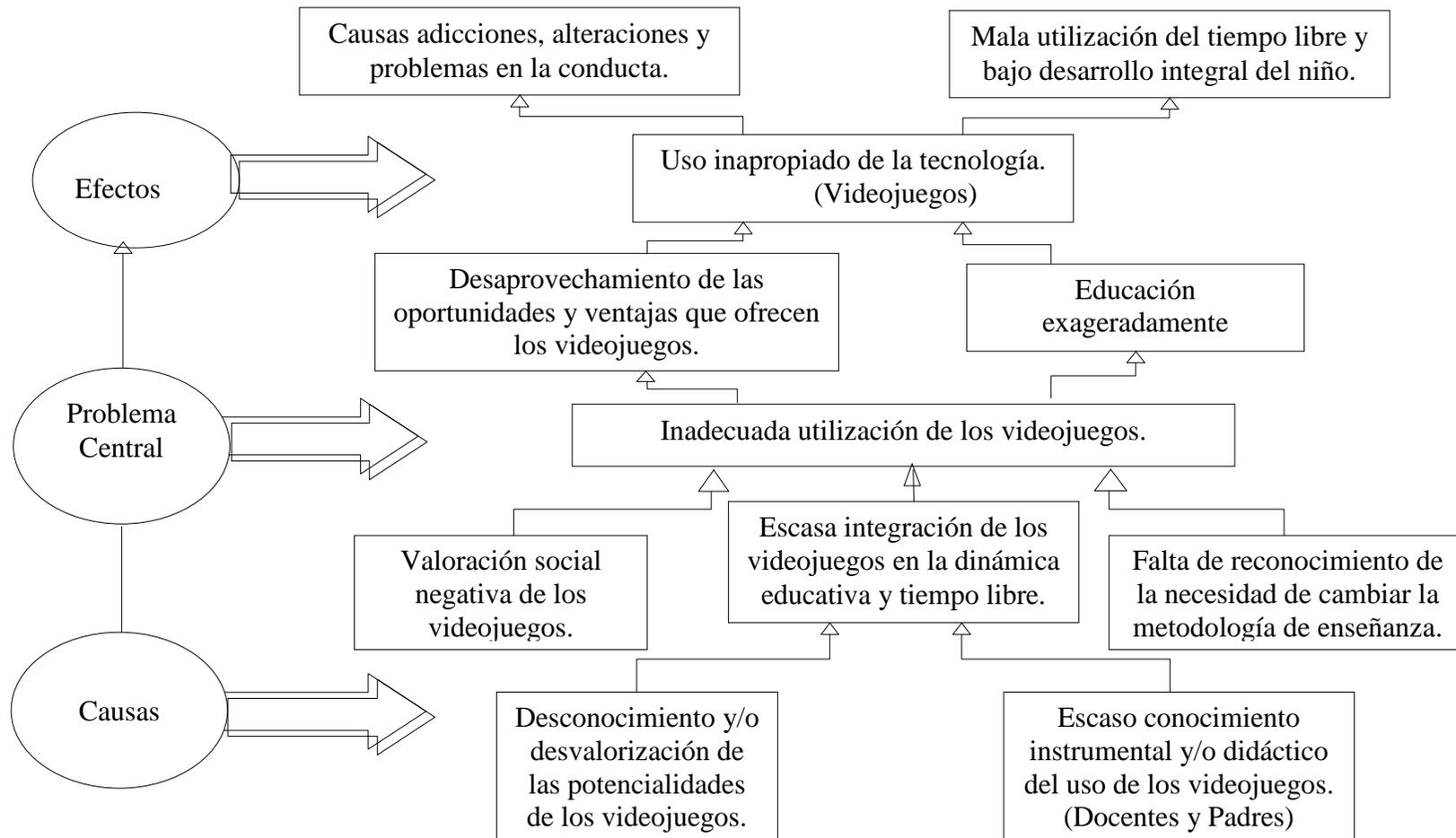
Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, Mandatos y Capacidades	Intereses sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Ministerio de Educación (ME).	Mejorar y actualizar el sistema educativo.	Limitado aprovechamiento de la tecnología en el proceso educativo.	Capacidad de diseño y gestión.	Modernizar la metodología educativa.	Asignación presupuestaria insuficiente.
Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES).	Garantizar el desarrollo integral del niño en el marco del buen vivir.	Reasignación del gasto público para apoyar la reforma propuesta.	Infraestructura institucional. Capacidad de formular, aplicar e implementar políticas y programas.	Que el proyecto se lleve a cabo para unificar el campo educativo y tecnológico.	Conflicto con Ministerio de Educación sobre gasto.
Medios de Comunicación e Industrias de entretenimiento virtual.	Influir sobre la visión que transmiten los videojuegos a nivel global.	Poco interés para incentivar la utilización de videojuegos educativos.	Difundir el ocio electrónico mediante la publicidad.	Socializar el uso de videojuegos en el campo educativo.	Promover el consumo excesivo de videojuegos.

Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, Mandatos y Capacidades	Intereses sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Centro de Desarrollo Infantil “Función Judicial”.	Actualizar la metodología educativa con la implementación de tecnología.	Limitada y baja formación tecnológica de los docentes.	Infraestructura institucional. Potestad de capacitar al personal docente.	Impulsar el uso de videojuegos como herramienta educativa.	Bajo presupuesto para la implementación de videojuegos en la institución.
Comunidad Educativa (profesores y padres de familia).	Maestros: mejorar la forma en que desarrollan su labor. Padres: educación de calidad para los hijos.	Dificultad de cambiar los métodos de enseñanza. Poca participación del padre en la educación.	Son quienes implementan métodos e instrumentos en favor de la educación. Capacidad de influir en los hijos.	Gran interés por cambiar los métodos pero con los recursos adecuados. Interés por que sus hijos reciban una educación actualizada.	Escasez de tiempo para prepararse y capacitarse. Oposición de los padres para implementación de los videojuegos.

ANEXO 3

Árbol de Problemas

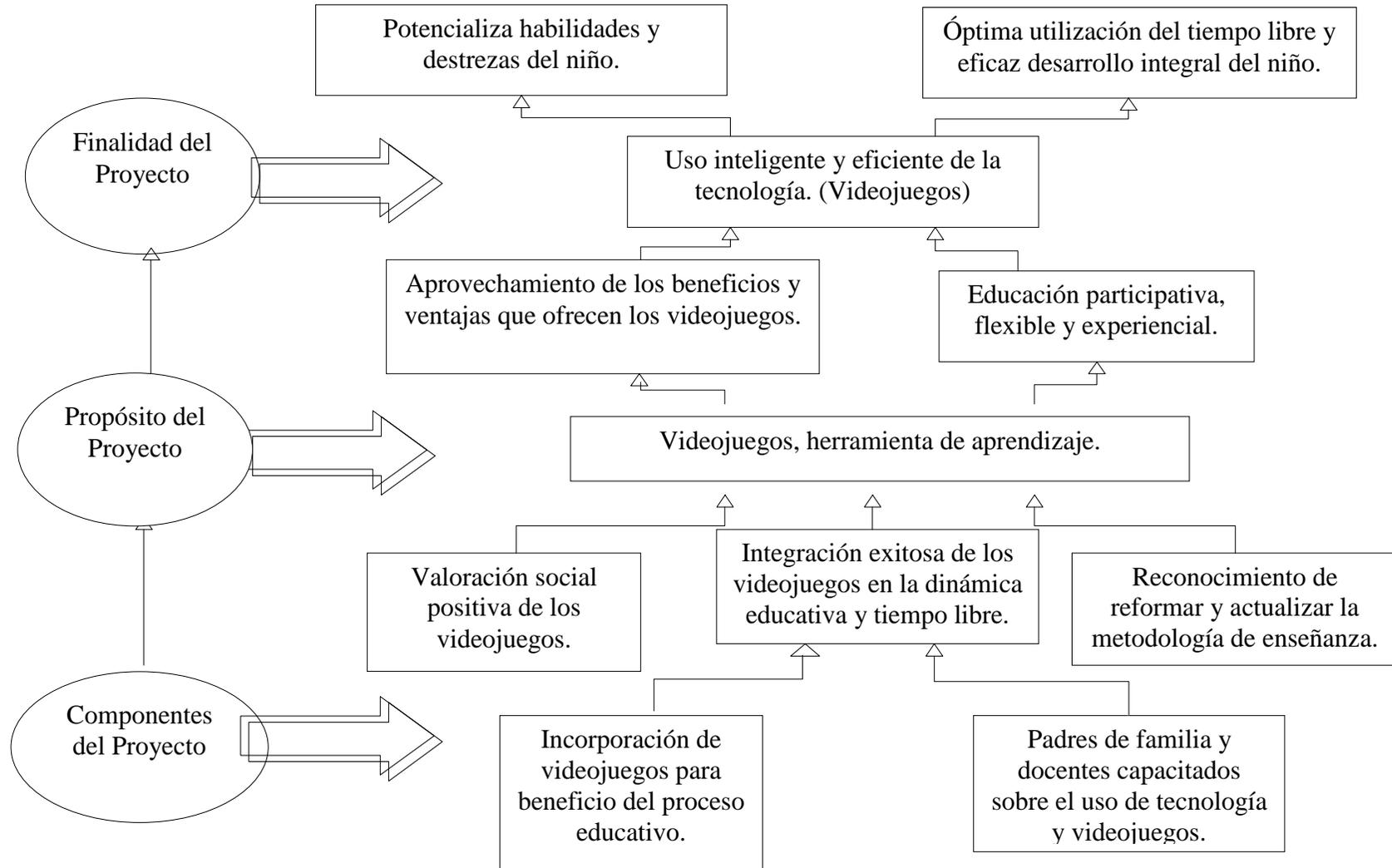
Figura 14: Árbol de Problemas



ANEXO 4

Árbol de Objetivos

Figura 15: Árbol de Objetivos



ANEXO 5
Matriz De Análisis De Alternativas

Tabla 26: Matriz de Análisis de Alternativas

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categorías
Incorporación de los videojuegos en el proceso educativo.	4	2	2	3	2	13	Media Alta
Padres de familia y Docentes capacitados sobre el uso de tecnología.	4	4	4	3	4	19	Alta
Integración exitosa de los videojuegos en la dinámica educativa.	3	2	2	3	2	12	Media alta
Aprovechamiento de los beneficios y ventajas que ofrecen los videojuegos.	4	4	3	3	4	18	Alta
Uso inteligente y eficiente de la tecnología. (Videojuegos)	4	3	3	3	3	16	Media Alta
Potencializar habilidades y destrezas del niño.	4	4	3	3	3	17	Alta
Óptima utilización del tiempo libre y eficaz desarrollo integral del niño.	4	3	3	3	3	16	Media Alta
Total	27	22	20	21	21	111	

ANEXO 6

Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 27: Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos

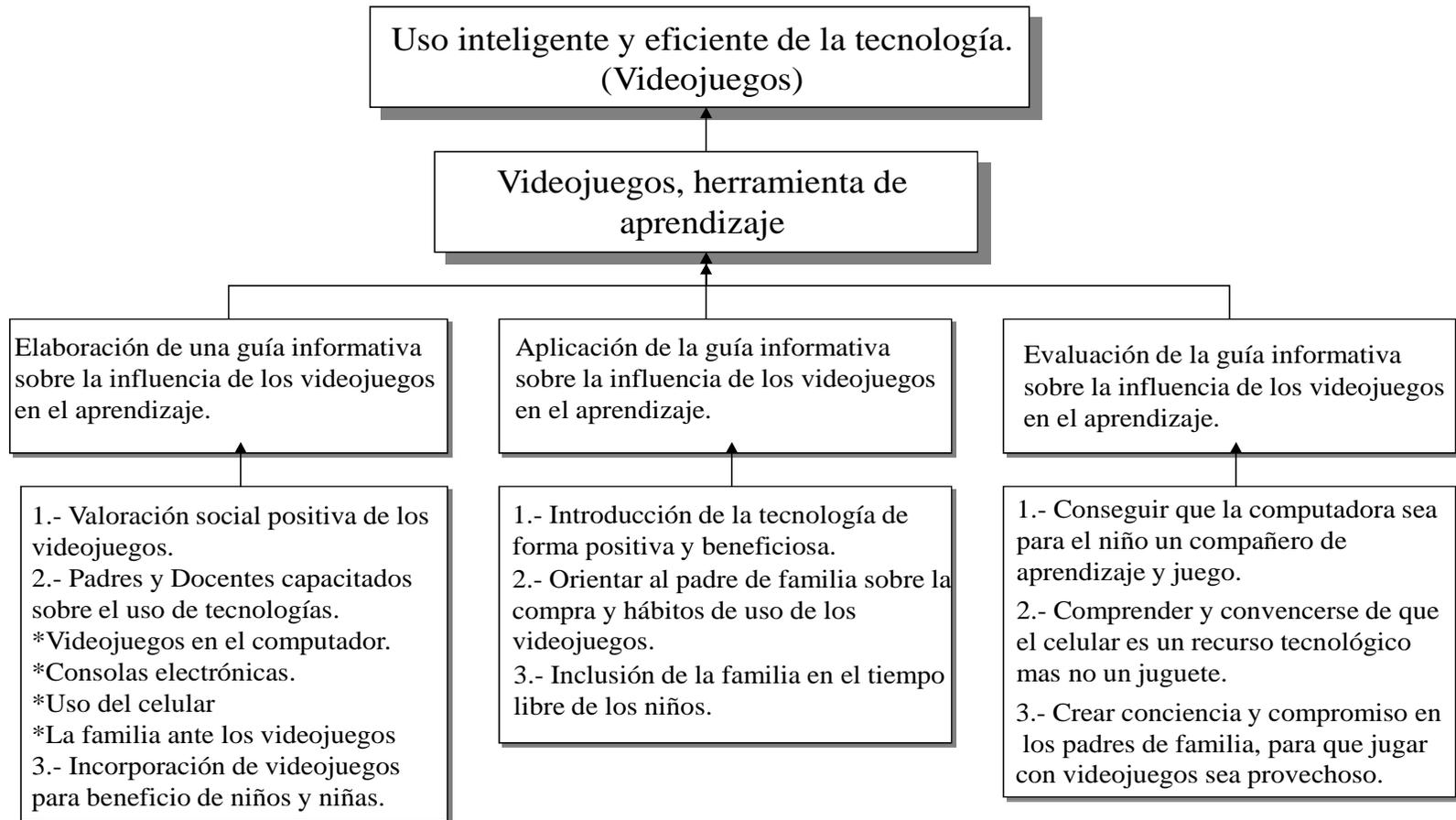
Objetivos	Factibilidad de Lograse (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Impacto en Género (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Impacto Ambiental (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Relevancia (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Sostenibilidad (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Total
Incorporación de los videojuegos en el proceso educativo.	Beneficia y mejora el sistema educativo. (2)	Fortalece el desarrollo integral de niños y niñas. (4)	Moderniza la institución educativa. (4)	Actualiza el modelo educativo. (2)	Fortalece la imagen y diseño de la institución. (2)	98 puntos ALTA
Padres de familia y Docentes capacitados sobre el uso de tecnología.	El beneficio es mayor que el costo. (4)	Incrementa la participación del padre y madre de familia. (4)	Mejora el entorno social. (4)	Favorece la relación docente/padre/alumno. (4)	Mejora la forma en que desarrollan su labor. (4)	
Integración exitosa de los videojuegos en la dinámica educativa.	Renueva la metodología educativa. (2)	Garantizar el desarrollo integral de niños y niñas. (4)	Unifica el campo educativo y tecnológico. (4)	Responde a las expectativas de padres y docentes. (2)	Se puede obtener el financiamiento. (2)	

Aprovechamiento de los beneficios y ventajas que ofrecen los videojuegos.	Se cuenta con el soporte institucional. (2)	Beneficia directamente a los niños. (4)	Impulsa el uso de videojuegos en la sociedad. (2)	Mejora y facilita la labor del docente. (2)	Fortalece la calidad educativa. (2)	
Uso inteligente y eficiente de la tecnología. (Videojuegos)	Existe tecnología adecuada para la realización. (4)	Favorece el aprendizaje de niños y niñas. (4)	Mejora el entorno cultural. (4)	Beneficia a todos los involucrados. (4)	Incentiva el uso de tecnología en la educación. (2)	
Óptima utilización del tiempo libre y eficaz desarrollo integral del niño.	Potencializa habilidades y destrezas del niño. (4)	Vincula al padre y madre en las actividades del niño. (4)	Favorece el entorno social del niño. (4)	Fortalece la relación familiar del hogar. (4)	Refuerza la participación activa de la familia. (4)	
	18 puntos	24 puntos	22 puntos	18 puntos	16 puntos	98 puntos

ANEXO 7

Diagrama de Estrategias

Figura 16: Diagrama de Estrategias



ANEXO 8
Matriz de Marco Lógico

Tabla 28: Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>FIN DEL PROYECTO</p> <p>*Uso inteligente y eficiente de la tecnología. (Videojuegos).</p>	<p>*Óptima utilización del tiempo libre y eficaz desarrollo integral del niño.</p> <p>*Adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños.</p>	<p>*Trabajos de campo</p> <p>*Observación directa</p> <p>*Encuestas programadas</p>	<p>*El sistema educativo moderniza las instituciones educativas y amplía la inversión tecnológica.</p>
<p>PROPÓSITO DEL PROYECTO</p> <p>*Videojuegos, herramienta de aprendizaje.</p>	<p>*Aprovechamiento de los beneficios y ventajas que ofrecen los videojuegos.</p> <p>*Educación participativa, flexible y experiencial.</p>	<p>*Fichas de observación</p> <p>*Evaluación de informes</p> <p>*Resultados de encuestas</p>	<p>*La comunidad educativa incorpora apropiadamente la tecnología y motiva el acceso a las TICs.</p>
<p>COMPONENTES DEL PROYECTO</p> <p>*Valoración social positiva de los videojuegos.</p> <p>*Integración exitosa de los videojuegos en la dinámica educativa.</p>	<p>*Padres de familia y docentes capacitados sobre el uso de tecnologías en la educación.</p> <p>*Incorporación de equipos tecnológicos para beneficio del proceso educativo.</p>	<p>*Resultados de los talleres de capacitación</p> <p>*Informes sobre el uso de los recursos tecnológicos</p> <p>*Tiempo de funcionamiento del nuevo modelo educativo (sostenibilidad)</p>	<p>*Se generan condiciones adecuadas que fomentan y fortalecen el uso de videojuegos educativos.</p>

*Reconocimiento de reformar y actualizar la metodología de enseñanza.	*Uso eficiente de la tecnología disponible en la institución.	*Avance y consolidación del modelo educativo en la institución.	
---	---	---	--

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	PRESUPUESTO	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>*Capacitar a padres de familia y docentes sobre el uso de tecnología y videojuegos.</p> <p>*Incorporar los videojuegos para beneficio de los niños.</p> <p>*Introducir de forma positiva y beneficiosa la tecnología.</p> <p>*Orientar al padre de familia sobre la compra y hábitos de uso de los videojuegos.</p> <p>*Incluir a la familia en el tiempo libre de los niños.</p>	<p>*Gastos corrientes:</p> <p>Honorarios profesionales</p> <p>Transporte y alimentación</p> <p>Gastos en trabajo de campo</p> <p>Impresiones y fotocopias</p> <p>Documentos de información</p> <p>*Gastos de inversión:</p> <p>Equipos de oficina</p> <p>Suministros y materiales de oficina</p> <p>Accesorios informáticos</p>	<p>*Filmación de la socialización de la guía informativa sobre videojuegos en el aprendizaje.</p> <p>*Nómina de asistencia al taller de influencia de los videojuegos.</p> <p>*Sondeo de satisfacción.</p>	<p>*La comunidad educativa muestra interés por las actividades propuestas.</p> <p>*La institución adopta y mantiene la propuesta a largo plazo.</p>

<p>*Conseguir que la computadora sea para el niño un compañero de aprendizaje y juego.</p> <p>*Comprender y convencerse de que el celular es un recurso tecnológico mas no un juguete.</p> <p>*Crear conciencia y compromiso en los padres de familia, para que jugar con videojuegos sea provechoso.</p>			
---	--	--	--

ANEXO 9

ENCUESTA

Por favor lea cuidadosamente todas las preguntas y conteste con sinceridad. Elija una sola alternativa de respuesta y marque la misma con una X.

1 ¿Su hijo a qué actividad le dedica más tiempo?

- Tareas escolares
- Jugar videojuegos
- Juegos al aire libre

2 ¿Su hijo en dónde prefiere jugar?

- Consolas, celulares
- Internet
- Al aire libre

3 ¿Su hijo con qué frecuencia utiliza videojuegos?

- Siempre
- A menudo
- Poco

4 ¿Cómo suele jugar su hijo videojuegos?

- Solo
- Con amigos
- Con los padres

5 ¿Qué adulto considera debe controlar el tiempo de juego de los niños?

- Padres
- Profesores
- Otros especifique: _____

6 Ante el uso de los videojuegos, ¿los padres deben?

- Dejar jugar al niño y seguir con sus actividades diarias normalmente.
- Jugar con ellos y charlar sobre esta experiencia.
- Ser los encargados de controlar el tiempo y contenido del juego.

7 ¿Considera que los videojuegos son?

- Educativos
- Violentos
- Simplemente juegos

Gracias por su colaboración