



CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

**INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN
CORPORAL Y MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD
DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LOQUITOS Y BAJITOS,
DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018.**

**Trabajo de Titulación previo obtención de título de Tecnólogo en Desarrollo del
Talento Infantil**

AUTOR: KELLY ADRIANA GUALPA PONCE

TUTOR: MSc. JORGE IBUJES

Quito, Octubre 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 19 de Noviembre del 2018.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **GUALPA PONCE KELLY ADRIANA** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LOQUITOS Y BAJITOS, DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018**. Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



**Msc. Idujes Portilla Jorge
Eduardo**
Tutor/a del Proyecto



MSc. Adriana Cuasota
Delegado de la Unidad de
Titulación



**Lic. Velasco Villegas
Marilyn**
Lector/a del Proyecto



Dra. Susana Vasquez
Directora de Carrera

CAMPUS 1 - MATRIZ	CAMPUS 2 - LOGROÑO	CAMPUS 3 - BRACAMOROS	CAMPUS 4 - BRASIL	CAMPUS 5 - YACUAMBI
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño Teléfono: 2255460 / 2269900 E-mail: instituto@cordillera.edu.ec Pág. Web: www.cordillera.edu.ec Quito - Ecuador	Calle Logroño De 2-84 y Av. de la Prensa (esq.) Edif. Cordillera Teléfono: 2430443 / Fax: 2433649	Bracamoros N15 - 163 y Yacuambi (esq.) Tel: 2262041	Av. Brasil N46-45 y Zamora Tel: 2246936	Yacuambi Oe2 36 y Bracamoros Tel: 2249994

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Kelly Adriana Gualpa Ponce declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, auténtica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se 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.



Kelly Adriana Gualpa Ponce

C.C: 172548846-2

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Kelly Adriana Gualpa Ponce portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 17254886-2 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado INFLUENCIA DE LA

TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LOQUITOS Y BAJITOS, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018 con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA



NOMBRE Kelly Gualpa

CÉDULA 172548846-2

Quito, a los 26 días del mes de Octubre 2018.

DEDICATORIA

El presente trabajo quiero dedicarlo en primer lugar a mi padre, quien ha sido un apoyo incondicional en mi vida, quien me ha guiado y me ha enseñado a luchar por conseguir lo que me propongo y quien siempre me ha extendido su brazo y nunca me ha dejado caer.

A mi abuelita y mi tía quienes de igual manera me han brindado su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de seguir adelante con mi proyecto de vida, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por abrirme las puertas y brindarme no solo conocimientos, si no también enseñarme a crecer como persona, a mi compañera y mejor amiga Gina Yalamá quien ha sabido acompañarme y apoyarme durante todo este trayecto, y a mi tutor MSc Jorge Ibujes, quien me ha ayudado y guiado de la mejor manera para culminar mi proyecto.

INDICE DE CONTENIDO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE DE CONTENIDO.....	vi
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
LISTA DE ANEXOS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I.....	1
El Problema	1
1.01. Planteamiento del Problema	1
1.02. Formulación del Problema.....	3
1.03. Objetivo General.....	3
1.04. Objetivos Específicos	4
CAPITULO II	5
Marco Teórico	5
2.01. Antecedentes del Estudio	5
2.02. Fundamentación Teórica.....	10
2.03. Fundamentación Conceptual.....	50
2.04. Fundamentación Legal	54
2.05. Formulación de Hipótesis o Pregunta Directrices de la Investigación	57
2.06. Caracterización de las Variables	57
2.07. Indicadores	58
CAPITULO III.....	60
Metodología	60
3.01. Diseño de la Investigación	60

3.02.	Población y Muestra.....	61
3.03.	Operacionalización de Variables.....	63
3.04.	Instrumentos de Investigación	64
3.05.	Procedimientos de la Investigación.....	64
3.06.	Recolección de la Información	65
CAPÍTULO IV		66
Procesamiento y análisis		66
4.01.	Procesamiento y Análisis de Cuadros Estadísticos.....	66
4.02.	Conclusiones del Análisis Estadístico	76
4.03.	Respuestas a la Hipótesis o Interrogantes de Investigación	76
CAPÍTULO V		78
Propuesta		78
5.01.	Antecedentes	78
5.02.	Justificación	79
5.03.	Descripción	81
5.04.	Formulación del proceso de aplicación de la propuesta:	82
CAPÍTULO VI		105
Aspectos administrativos		105
6.01.	Recursos.....	105
6.02.	Presupuesto	106
6.03.	Cronograma	107
CAPÍTULO VII.....		110
Conclusiones y Recomendaciones.....		110
7.01.	Conclusiones.....	110
7.02.	Recomendaciones	111
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		113
ANEXOS		117

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Competencias que las TICS desarrollan	7
Tabla N°2 Destrezas de 4 a 5 años.....	37
Tabla N° 3 Matriz de Operacionalización de Variables	63
Tabla N°4 Pregunta 1	66
Tabla N° 5 Pregunta 2	67
Tabla N° 6 Pregunta 3	68
Tabla N°7 Pregunta 4	69
Tabla N°8 Pregunta 5	70
Tabla N°9 Pregunta 6	71
Tabla N°10 Pregunta 7	72
Tabla 11 Pregunta 8	73
Tabla N°12 Pregunta 9	74
Tabla 13 Pregunta 10	75
Tabla N°14 Presupuesto.....	106
Tabla N°15 Cronograma	107

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pregunta 1	66
Figura 2. Pregunta 2	67
Figura 3. Pregunta 3	68
Figura 4. Pregunta 4	69
Figura 5. Pregunta 5	70
Figura 6. Pregunta 6	71
Figura 7. Pregunta 7	72
Figura 8. Pregunta 8	73
Figura 9. Pregunta 9	74
Figura 10. Pregunta 10	75

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigido a padres y madres de familia	118
---	------------

RESUMEN

La tecnología ha desarrollado cambios en la sociedad actual, tanto en aspectos laborales, sociales, profesionales y educacionales, considerando que en cierta forma se ha brindado grandes facilidades y accesos para seguir adaptándonos a las demandas que la sociedad actual ha impuesto, sin embargo, ha generado repercusiones en la población infantil, por ello la problemática parte desde el punto de vista, que en la actualidad los niños y niñas prefieren utilizar en la mayoría de su tiempo libre aparatos tecnológicos, tales como la televisión, los teléfonos celulares o computadoras, que realizar actividades físicas, recreativas y de juego al aire libre. Partiendo de ello se presenta como variable independiente a la tecnología, y como variable dependiente al ámbito de expresión corporal y motricidad.

Posteriormente se llevó a cabo la estructuración de un cuestionario, el mismo que permitirá obtener información relacionada con el tema de investigación y de esta manera desarrollar una propuesta para dar solución a la problemática, en este caso, se plantea una recopilación de juegos tradicionales que ayudará a desarrollar el esquema corporal, la motricidad fina y gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad, los beneficiarios de dicha propuesta serán los padres y madres de familia al igual que los niños y niñas del Centro del Desarrollo Infantil “Loquitos y Bajitos”.

Palabras clave: Tecnología, Expresión Corporal y Motricidad, Aparatos Tecnológicos, Actividad Física, Recreación, Juego.

ABSTRACT

Technology has developed changes in today's society, both labor, social, professional and educational aspects, considering that in a certain way it has provided great facilities and access to continue adapting to the demands that the current society has imposed, however, it has generated impact on the child population, so the problem starts from the point of view, that today children prefer to use in most of their free time technological devices, such as television, cell phones or computers, to perform physical, recreational and outdoor play activities. Based on this, it is presented as an independent variable to technology, and as a dependent variable to the field of corporal and motor expression.

Afterwards, the structuring of a questionnaire was carried out, which will allow obtaining information related to the research topic and in this way develop a proposal to solve the problem, in this case, a collection of traditional games is proposed that will help to develop the body scheme, the fine and coarse motor skills of children of 4 years of age, the beneficiaries of this proposal will be the parents as well as the children of the Child Development Center "Loquitos y Bajitos".

Keywords: Technology, Body Expression and Motricity, Technological Apparatus, Physical Activity, Recreation, Game.

CAPÍTULO I

El Problema

1.01. Planteamiento del Problema

En la actualidad se ha podido evidenciar las diferentes formas de evolución que a tenido el ser humano, desde su forma de vivir, alimentarse y de adaptarte al entorno en el que se encuentra, entre estas formas de evolución se encuentra la tecnología, una herramienta que ha generado gran impacto en la sociedad, y no solamente en los adultos, sino también en los niños. En el siglo en el que nos encontramos se puede observar que un niño ya se encuentra tan relacionado con la tecnología desde el momento en que nace, posteriormente al desarrollarse tiende a interactuar de manera constante con dichos instrumentos tecnológicos, como por ejemplo, los celulares, las tablets, las computadoras, la televisión, etc. Incluso es tan grande su manipulación con dichos instrumentos que tienden a utilizarlo de una manera tan fascinante, incluso mucho mejor que los adultos.

Es importante mencionar que la constante interacción de los niños con este tipo de tecnología los cohibe de desarrollar actividades que impliquen la recreación y la interacción con sus pares, aislándolo del mundo real y generando una diversión a base del entretenimiento tecnológico, que por consiguiente, causara problemas de

sedentarismo, de socialización y sobretodo problemas a nivel motor y corporal, considerando que al no realizar actividades que impliquen el movimiento su esquema corporal se encuentra inactivo.

De acuerdo a un estudio realizado por Kaiser Family Foundation (KFF, 2010) se manifestó que los niños de edad primaria consumen un promedio de 7,5 horas diarias de tecnología, con lo que respecta al uso de la televisión, los celulares, las tablets, los juegos electrónicos, etc. Los resultados obtenidos generaron gran asombro en los autores del estudio, puesto que, la cifra de dicho consumo había aumentado significativamente a diferencia del estudio realizado en el 2004 en el cuál sólo se consumía un promedio de 1 hora con 17 minutos.

Ahora bien, en tiempos atrás se podía evidenciar que la forma de diversión de los niños era sumamente más activa que en la actualidad, por la tarde los niños salían a jugar al aire libre, practicaban algún deporte e incluso generaban espacios para relacionarse con sus pares y crear sus propios juegos, pero ahora se puede manifestar que la mayoría de los niños prefieren estar en su casas viendo programas de televisión o videos por Internet, incluso es tanta la conexión de los niños con la tecnología que se ha dejado a un lado la práctica de los juegos tradicionales.

Los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad y su imaginación y los obstáculos necesarios para que su cuerpo adquiriera un desarrollo sensorial y motor óptimo. Los cuerpos sedentarios y bombardeados con estímulos sensoriales generan retrasos en el cumplimiento de las diferentes destrezas y posteriormente generará un impacto negativo para su desarrollo.

Dentro de este punto el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014) en el Currículo de Educación Inicial, “se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural” (p.16). Por lo que ha empleado diferentes ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje el cual el niño y niña deberán desarrollar acorde a su edad y nivel madurativo, por ende, en este caso se toma gran relevancia al ámbito de expresión corporal y motricidad, en el cuál se manifiestan destrezas que implican el desarrollo de su esquema corporal, la relación con su medio y sus pares, de la misma forma también se toma en cuenta al ámbito de expresión artística ya que implica la práctica de los juegos tradicionales, movimientos corporales en lo que respecta el baile, coreografías, etc.

1.02. Formulación del Problema

La formulación del problema se encuentra expresada a manera de pregunta:

¿De qué manera influye la tecnología en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Loquito y Bajitos”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2018?

1.03. Objetivo General

Conocer la influencia que genera el uso de la tecnología en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Loquito y Bajitos”, Distrito Metropolitano de Quito, año 2018.

1.04. Objetivos Específicos

- Recopilar información acerca de la tecnología y su relación con el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas de 4 años de edad.
- Describir las ventajas y desventajas del uso de la tecnología en los niños y niñas de 4 años de edad.
- Fomentar la práctica de los juegos tradicionales.

CAPITULO II

Marco Teórico

2.01. Antecedentes del Estudio

Es muy importante mencionar que este tema tiene gran relevancia en el campo de estudio, considerando que la tecnología se ha convertido en un arma de doble filo, es decir, por un lado proporciona grandes beneficios y aportes al ámbito educativo a través del uso de las TICS, pero por el contrario, ha generado grandes impactos en el desarrollo del niño y la niña con lo que respecta al ámbito cognitivo, social y especialmente motriz, puesto que lo aísla y lo cohibe de relacionarse con su entorno.

El uso de la tecnología, ha sido analizado y estudiado desde varios ámbitos de desarrollo del niño y niña, entre ellos se encuentran el ámbito cognitivo, afectivo, social y motriz, en este último punto, se puede evidenciar grandes aportes relacionados al tema, por ende, se citará algunos trabajos elaborados por diferentes autores.

En un trabajo de fin de Master realizado por Araceli Fernandez, en el periodo académico 2017-2018 en la ciudad de España, titulado “Las Nuevas Tecnologías en la Primera Infancia” menciona que las principales fuentes para que el niño y la niña empiecen a interactuar con los medios tecnológicos son los padres de familia y la escuela, incluso según una encuesta realizada por la autora se pudo manifestar que un

11% de los niños entre 3 a 4 años de edad prefieren el uso del celular o tablets en lugar de la televisión.

Además da a conocer la gran importancia que genera el juego y la práctica de los juegos tradicionales en la etapa inicial, considerando que a través del juego el niño se divierte y desarrolla diferentes habilidades, por ende, muchos expertos afirman que nunca se debe reemplazar el realizar actividades al aire libre, por pasar momentos frente a la televisión o los medios electrónicos (celulares, computadoras, videos juegos, etc.), ya que las primeras no solo aportan salud y bienestar sino que también dan paso a mejorar la relaciones interpersonales.

De igual manera en un estudio realizado por Lepi"nik y Samec, (2013) en Eslovenia titulado “Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia” los autores manifiestan que se puede evidenciar que el acceso a las tecnologías en la casa en ciertos casos pueden o no encontrarse de manera restringida, es decir, en ciertos hogares si se les establece límites a los niños y las niñas al momento de utilizar los aparatos tecnológicos, pero en cambio otros hogares les ofrecen de manera constante dichos aparatos que incluso los niños pueden pasar un día entero conectados con la tecnología.

De igual manera dentro del estudio, los autores manifiestan que:

Los padres creen que el uso de las tecnologías prácticamente no desarrolla las competencias motrices de los niños, sus competencias de aprendizaje, lingüísticas, de autoexpresión, sociales y culturales. Su uso por parte de un niño tan pequeño

puede tener consecuencias positivas, pero un uso excesivo también puede tener consecuencias negativas (Lepi"nik y Samec, 2013,p.125).

Tabla N° 1.

Competencias que las TICS desarrollan.

Competencias	Las TICS desarrollan en mayor medida		Las TICS casi no desarrollan		Las TICS desarrollan en menor medida		Nose		Total	
	f	f%	f	f%	f	f%	f	f%	f	f%
Competencias motrices	26	20,1	70	23,8	28	21,5	6	4,6	130	100.0
Competencias de aprendizaje	32	24,5	76	58,5	11	8,5	11	8,5	130	100.0
Competencias linguisticas	30	23,1	64	49,2	30	23,1	6	4,6	130	100.0
Competencias de autoexpresión	16	12,3	70	53,8	34	26,2	10	7,7	130	100.0
Competencias sociales	15	11,5	55	42,3	48	36,9	12	9,2	130	100.0
Competencias cultutales	22	16,9	67	51,5	19	14,6	22	16,9	130	100.0

Fuente: Lepi"nik & Samec (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia

En cuanto a una investigación llevada a cabo por un grupo de estudiantes de la Escuela Tomás Alva Edison titulada “Ventajas y desventajas de las TICS en el desarrollo motriz, social y psicológico infantil” pone en manifiesto que la tecnología se ha convertido parte de nuestra vida diaria, tanto los adultos como los jóvenes mantienen un contacto directo con la tecnología y pasan varias horas en los mismos, pero ahora, los niños también dedican la mayoría de su tiempo a utilizar los diferentes dispositivos, lo cual no ocurría en tiempos anteriores, es más se podía evidenciar como los niños en

tiempos atrás, se divertían al aire libre y realizaban actividades recreativas y que impliquen el uso de esquema corporal, pero ahora, en la actualidad todo aquello a cambiado, ahora se puede observar a los niños sentados frente a un aparato electrónico, realizando actividades que en ciertos casos no aportan beneficios para su desarrollo y sobre todo que no implican esfuerzo alguno.

Por otro lado cabe mencionar que de igual manera se han elaborado tesis que no contribuyen directamente con la investigación, pero aportan significativamente para la resolución del problema, este es el caso de la tesis elaborado por Lilian Yépez y Yeseña Lopez de la Universidad Técnica del Norte en el año 2012 titulada “Estudio de la Influencia de la Televisión en el Comportamiento y Rendimiento Escolar de los niños y niñas de 3 y 4 años” en el cual las autoras dan a conocer que los niños en su tiempo libre se dedican a ver la televisión, por lo que posteriormente adquieren actitudes y comportamientos negativos, que afectan a su desarrollo integral, de igual manera se manifiesta que el origen de dicho problema son los padres y la falta de control de tiempo en el que los niños pasen frente al televisor.

Es muy importante conocer que para que el niño se desarrolle de manera integral, debe lograr alcanzar el máximo potencial y cumplir con las destrezas propuestas en el Currículo de Educación Inicial 2014, por ende si el niño o la niña no logran desarrollar de manera óptima un ámbito, difícilmente podrá adquirir nuevas destrezas, por ello el Currículo de Educación Inicial 2014 manifiesta que “El proceso de desarrollo de las destrezas es continuo y progresivo”, lo que quiere decir, que ninguna destreza se desarrolla de manera individual, siempre será necesario que se complementen con las

demás destrezas para consolidar un aprendizaje de manera global, por consiguiente en este caso se encuentra afectado el área comportamental del niño por lo que posteriormente le será muy difícil lograr integrarse con sus pares, realizar actividades, participar en juegos grupales o incluso respetar las reglas establecidas por el docente.

En cuanto al Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial elaborada por Andrea Salgado en el periodo 2011-2012 de la Universidad Tecnológica Equinoccial titulada” La Influencia de los Programas de Televisión en el Comportamientos de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad” manifiesta que la televisión es un medio de comunicación indispensable dentro de los hogares, y que su función principal es brindar información y entretener, pero el problema radica en el contenido que ofrecen diferentes medios televisivos, ya que en ciertos casos no siempre es la adecuada y considerando entre los principales espectadores se encuentran los niños y las niñas.

Por sus propias condiciones psicológicas, los niños y niñas son excelentes imitadores, con frecuencia vemos como este público repite vocabulario, gestos, actividades de una serie de personajes de las series televisivas. En unos casos constituyen importantes aportes para su desarrollo de vocabulario, de motricidad y desarrollo cognitivo. Pero en otros casos también se constituyen en peligrosas situaciones que ponen en riesgo la vida de los menores y hasta causan negativos efectos en su desarrollo psicológico (Salgado, 2011-2012, párr.2).

Por todo lo expuesto se puede concluir que estas investigaciones serán de gran ayuda para el desarrollo de la investigación con lo que respecta a la influencia de la tecnología en el ámbito de expresión corporal.

2.02. Fundamentación Teórica

La tecnología:

En primer lugar se dará a conocer una breve explicación de lo que es la tecnología, la misma que será vista desde dos puntos, la primera es la tecnología en la antigüedad y la segunda desde la perspectiva actual.

En el proyecto titulado “VISION CULTURAL DE LA TECNOLOGÍA. El Impacto de la Tecnología en la Identidad Cultural Latinoamericana” las autoras Padilla & Brito (2000) citan a Johann Beckmann (1777) quien su en su libro History of Inventions, Discoveries and Origins, aporta las primeras conceptualizaciones referentes a la tecnología, y las define como:

Ciencia que enseña cómo tratar los productos naturales y el conocimiento de los oficios. En vez de mostrar únicamente las oficinas y cómo se deben seguir las instrucciones y los hábitos de los maestros para fabricar una mercancía, la tecnología da enseñanzas profundas y siguiendo una sistemática (Padilla & Brito, 2000, p.26).

Dentro de este contexto el autor llega a relacionar dos conceptos, por un lado se encuentra el conocimiento científico y por el otro las habilidades técnicas, por ende, manifiesta que los conocimientos teóricos adquiridos, posteriormente se convertirán en

habilidades que se pondrán en práctica en distintos campos y con la utilización de diversas técnicas.

Posteriormente a finales del siglo XVIII la tecnología empezó a surgir como ciencia de producción y sus componentes son la tecnología del trabajo, de los materiales, de los medios de trabajo, y la tecnología básica o praxiológica. A partir de ello la conceptualización de la tecnología se enfoca a las necesidades del proceso de la producción, que posteriormente se convertirán en el fundamento de las imágenes intelectualistas y artefactual relacionados con los estudios acerca de Ciencia y Tecnología (Padilla & Brito, 2000, p.246).

La imagen intelectual hace referencia a la ciencia aplicada, en el cual la tecnología depende de la teoría científica, es decir basandose en enunciados que tratan de explicar, mediante argumentos el mundo natural; la imagen artefactual en cambio son todos aquellos artefactos o herramientas destinadas para la resolución de tareas y no están relacionados con los intereses sociales, económicos políticos, etc (Padilla & Brito, 2000, p.247).

Por otro lado Padilla & Brito (2000) afirman que “la Tecnología es el elemento de la Revolución Científico Técnica Contemporánea cuya influencia en la vida social se hace notoria tanto en la simple actividad cotidiana como en aspectos más importantes y complejos como la política y las relaciones internacionales”(p.245). Por ende las autoras manifiestan que en la actualidad la tecnología se encuentra íntimamente relacionada con el evolucionar del hombre, considerando que es un elemento indispensable en la vida cotidiana de cada ser humano, dando paso a que la misma genere una gran influencia

para la sociedad, puesto que, ha permitido avances tanto en aspectos sociales, laborales y educacionales.

Cabe mencionar que si la tecnología ha permitido la evolución del hombre con referencia a tiempos pasados, por otro lado, también ha generado grandes repercusiones dentro de la sociedad, y principalmente enfocándose a la población infantil, en su desarrollo y en la interacción que se ha tenido con la misma, por ende en el artículo titulado El Impacto de las nuevas Tecnologías y las Nuevas Formas de Relación en el Desarrollo su autora Méndez (2011) cita a Prensky (2001) el cual manifiesta que “se denomina a las generaciones que han nacido con las llamadas nuevas tecnologías nativos digitales, frente a los que han nacido con anterioridad llamados inmigrantes digitales” es decir los nativos digitales son aquellos que han nacido rodeados de nuevas tecnologías, pero esto no supone solamente la utilización de aparatos electrónicos, sino que al contrario también involucra un cambio dentro de su cultura, sociedad y formas de vivir, a diferencia de los inmigrantes digitales quienes no tuvieron la fortuna de crecer, utilizar y desarrollarse dentro de una sociedad tecnológica, sin embargo este grupo de personas han desarrollado destrezas que las generaciones actuales no lo han logrado completamente, por ejemplo el hecho de buscar e indagar a fondo información, considerando que en la actualidad el uso del internet no permite acceder fácilmente a cualquier información con el solo hecho de escribir y dar clic en una página, caso contrario a las antiguas generaciones que debían leer una cierta cantidad de libros para obtener alguna información, desarrollando así su capacidad de análisis, lectura comprensiva y crítica, de igual manera en el hecho de realizar, enviar y recibir ciertos

documentos, en la actualidad esta actividad puede realizarse fácilmente con tal solo utilizar cualquier dispositivo electrónico (celular, Tablet, computadora, etc.), las anteriores generaciones lo hacían mediante cartas y tenían que redactarlas en la máquina de escribir, por ende se llega a la conclusión que la tecnología ha favorecido y ha perjudicado de igual manera a la sociedad y a la forma de vivir de cada persona.

Cabe mencionar que una de las principales características de los llamados nativos digitales, es la capacidad para realizar una multitarea, es decir pueden realizar varias tareas al mismo tiempo, en vez de realizarlas de manera individual (Méndez, 2011). Por ejemplo en el caso de los niños pequeños cuando no quieren comer la mayoría de los padres y madres de familia recurren a mostrarles videos para que lo realicen, por ende mientras el niño o la niña ven los videos, también adquiere los alimentos, situación que obviamente no es correcta.

Las tecnologías de la información y comunicación:

Es importante rescatar que la tecnología ha resultado un gran punto de atracción para los niños y las niñas, considerando que mediante ella se han desarrollado nuevas formas de comunicarse e informarse de todos los acontecimientos de la vida cotidiana, pero sin embargo para la población infantil ha resultado una nueva herramienta de entretenimiento y forma de diversión. Por ello Davara (2006) manifiesta que:

Las nuevas tecnologías, en particular las de la información y comunicaciones (las denominadas TIC) se han convertido en un compañero habitual de nuestras vidas, cuyo impacto nos afecta a todos, pero de forma más sensible a los niños que por sus vulnerabilidades están más expuestos a su influencia. Un niño del siglo XXI

convive con las tecnologías prácticamente desde su nacimiento, como si naciera con ellas incorporadas, de modo que rápidamente llegan a constituir una parte natural, y muy atractiva, de su entorno (párr.4).

De ahí que se considera que es responsabilidad tanto de los padres como educadores, hacer que la primera conexión de los niños y las niñas con estas nuevas tecnologías resulten una gran experiencia, y que por consiguiente reflejen aportes favorables para su desarrollo y formación. (Davara, 2006).

Las TIC son procesos mediante los cuales se administra, desarrolla, mantiene y diseña la información, a través de aparatos electrónicos como por ejemplo: celulares, computadoras, radio, la televisión, etc (Pinzón, Velandia, Aponte, & Marín, 2015).

De igual manera en el trabajo colaborativo elaborado por estudiantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD sus autoras Pinzón et al. (2015) citan a Fernández (2014) quien define que las TIC son “un conjunto de técnicas y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información”.

Dentro de este punto se realiza una división de los componentes que conforman las TIC, por un lado se encuentran las Tecnologías de la Comunicación (TC) que están relacionadas con la telefonía convencional, la radio, la televisión, etc. Y por el otro lado se encuentran Las Tecnologías de la Información (TI) las mismas que están vinculadas con la informática y la telemática Pinzón et al. (2015)

Aparatos tecnológicos:

En cuanto a los aparatos tecnológicos utilizados con más frecuencia por los niños y niñas se encuentran los siguientes:

Televisión:

Del mismo modo Pinzón et al. (2015) citan García del Castillo (2008) quien manifiesta que “es evidente que la televisión ha modificado profundamente la forma en que el niño distribuye su tiempo libre, como es de esperarse, el niño dedica menos tiempo a leer que en épocas anteriores, ve menos películas y oye menos radio, pero ve muchos programas de televisión” siendo así la televisión es uno de los aparatos tecnológicos más utilizados por la población infantil, considerando que en el hogar se dispone de al menos una televisión, esto en el caso de personas con recursos económicos medios, es por ello que, los niños y las niñas dedican la mayoría de su tiempo a distraerse o divertirse mediante la visualización de programas de entretenimiento, que hoy en día no brindan aportes positivos para su desarrollo, especialmente en las áreas cognitivas, sociales y comportamentales, por lo que posteriormente van generando una preferencia y dejando a un lado la práctica de juegos que incorporen la utilización de su esquema corporal, el desarrollo de la creatividad y sobre todo la interacción con su entorno.

Videojuegos:

Ahora bien los videojuegos también influyen de manera directa en relación a la escasa interacción de niño con sus pares y el entorno que le rodea, puesto que para

algunos padres es una manera de entretenimiento segura, considerando que el niño o niña no corren riesgos de lastimarse o sufrir algún tipo de accidente.

Los autores Helguera, Labrador y Requesens (2012) indican que hoy en día, los videojuegos se han convertido en una herramienta de ocio frecuente, en especial entre los más pequeños. Por consiguiente la población infantil que más utiliza dichos aparatos se encuentra relacionada con niños menores de 5 y 13 años y los dejan de utilizar a medida que crecen; con lo que respecta a su accesibilidad, al igual que otros aparatos electrónicos son proporcionados directamente desde sus propios hogares, y en ciertas ocasiones se lo utiliza por medio de dispositivos electrónicos, computadores y el internet. Cabe mencionar que mientras más tiempo el niño o la niña se encuentren relacionados con los videojuegos van a generar un estado de adicción e incluso comportamientos y actitudes violentas Pinzón et al. (2015).

Internet:

De igual manera Pinzón et al. (2015) dan referencia a Puyol (2010) quien define al internet como “un conjunto de computadoras y redes de comunicación que utilizan estándares especializados o protocolos para intercambiar información, formando una red de alcance mundial”. Por consiguiente el internet es el exponente más representativo de la globalización y además de libre acceso, por ende es la más utilizada por la sociedad en la actualidad, puesto que, permite la conexión inmediata del ser humano a cualquier situación necesaria para él y para satisfacer sus necesidades.

Ahora bien con lo que respecta al niño o la niña, ellos son capaces de acceder a esta red a través de uso de los celulares, que en cierto modo y en ciertos casos son proporcionados por los mismos padres y madres de familia, el modo que ellos lo utilizan no es para más que poder ingresar a plataformas virtuales como por ejemplo YouTube, puesto que en ella encuentran toda clase de videos, que posteriormente causan en ellos una directa atracción.

Telefonía Móvil:

Los teléfonos móviles son el artefacto más utilizado por los niños y las niñas, puesto que es de libre y fácil accesibilidad para ellos, incluso se considera que a la edad de los 4 años ya manejan de mejor manera este dispositivo, además son capaces de ingresarse a plataformas virtuales como el YouTube con el simple hecho de relacionar la imagen ya antes vista con el icono que se encuentra en el celular.

Por todo lo expuesto anteriormente se puede llegar a la conclusión que la interacción de los niños y las niñas con la tecnología ha generado una gran preferencia por la diversión virtual, es decir a través de juegos electrónicos, el uso del internet, la visualización de videos en plataformas virtuales, por ende su diversión se basa específicamente a la realización de actividades que no implican el uso del esquema corporal ni la realización de actividades físicas, lúdicas y recreativas.

¿Cómo llega la tecnología al niño o niña?

Como anteriormente se había mencionado, los niños de hoy en día son considerados “nativos digitales” por el hecho de haber nacido rodeados de las nuevas

tecnologías, por ende, ya se encuentran íntimamente relacionado con la tecnología, pero ¿quién o quiénes son las fuentes principales para que los niños y niñas generen un estado de preferencia e incluso empiecen a interactuar de manera sorprendente con lo que respecta al uso de los diversos aparatos digitales?

En general se considera que los padres y las madres de familia son la principal fuente que les proporciona a los niños y las niñas cualquier tipo de dispositivo electrónico, y tal es el caso que son ellos mismo quienes han facilitado la compra de dichos aparatos, siendo así que han desarrollado una preferencia entre la diversión a través de juegos tradicionales, la recreación y el esparcimiento, contra el entreteniendo virtual.

Por su parte Davara (2006) manifiesta que

Ciertos padres o tutores que llevados por las especiales circunstancias de trabajo o estilo de vida, e incluso por una cierta comodidad, conceden a los niños todo tipo de facilidades para acceder “sin llave” o control de ningún tipo a cualquier medio tecnológico que les mantenga entretenidos, pasando así a integrar la que se conoce como “generación de la llave (párr.12).

Por lo expuesto anteriormente los padres y madres de familia deben ser conscientes y responsables al momento de brindar cualquier medio tecnológico a los niños y las niñas, puesto que si no se lo hace puede generar repercusiones que posteriormente se irán haciendo más evidentes, los padres y madres de familia no deben limitarse a presentar estos medios tecnológicos a los niños y niñas por que en ciertos casos la tecnología también ayuda al desarrollo del niño, pero tampoco deben generar una libre accesibilidad para que los niños y las niñas interactúan con los mismos, por

ende los padres al momento en el que sus hijos o hijas se encuentren utilizando los diversos aparatos digitales, deben encontrarse en constante supervisión y sobre todo determinar un límite de uso, consiguiendo así que el niño o la niña no genere dependencia a ninguno de ellos.

De esta manera (Davara, 2006) expresa que:

Debemos ser responsables de fomentar el uso de estas tecnologías, como un complemento de la formación infantil, al facilitar el aprendizaje y la obtención de conocimientos, pero con la oportuna vigilancia y orientación, sin dejarse llevar en ningún momento por modas o por los deseos o caprichos de los más pequeños. Hay que cuidar además que las tecnologías no sean solamente una ayuda para desarrollar o reforzar actividades mecánicas, sino que favorezcan la experimentación y fomenten la creatividad como una forma más de adquisición de conocimiento (párr. 18).

Por otra parte, luego de que el niño y la niña se encuentren ya relacionados con dichos aparatos tecnológicos, se desarrolla un proceso en donde la imagen cumple un papel fundamental, considerando que los niños y niñas, sienten atracción y curiosidad por las cosas que perciben en su alrededor. Es decir, las imágenes que cada uno de ellos observan generan tanto interés en ellos y a la vez una atracción inmediata.

Es así como Junco (2010) en la revista digital para profesionales de la enseñanza titulada “La Influencia de las Nuevas Tecnologías en la Educación Infantil” manifiesta que las imágenes “constituyen modelos de la realidad, parcelas seleccionadas por cada niño y niña en función de una serie de mecanismos que depende de la forma de cómo

perciben y representan dicha realidad” (p.2). De igual manera dichas imágenes se caracterizan por ser inmediatas, concretas y móviles.

De acuerdo con Piaget, quien consideraba que la etapa inicial cumple un papel indispensable en el desarrollo de la inteligencia del individuo, puesto que el niño y niña aprende a través de la exploración, la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea.

Es así que en la etapa sensoriomotriz la influencia de la imagen constituye en los primeros meses.

Una sucesión de cuadros móviles, inconstantes, que proporcionan al niño un motivo de acción inmediata sobre ellas. Estas imágenes son los propios objetos reales y las personas que aparecen y desaparecen ante su vista y que le proporcionan la posibilidad de construir sus primeras representaciones en formas de “esquemas de acción”; un ejemplo sería cuando los niños y niñas cogen las sonajas, las suenan, golpean, las tiran... (Junco, 2010, p.2).

Con respecto al uso de los aparatos tecnológicos, si al niño o niña en los primeros años de vida se les proporciona estos medios, la única acción que ellos pueden llevar a cabo es la percepción del objeto a través de sus sentidos, es decir si al niño o niña se le ofrece un celular, lo que va a llamar su atención en primera instancia, es el brillo y la imagen que el mismo produce, para posteriormente manipularlo a su gusto.

Consecutivamente en la etapa simbólica el niño y la niña almacena dichas imágenes en su memoria, ya sean de objetos, de personas y de elementos de su entorno que le son familiares, por el hecho de que son imágenes constantes, considerando que

dichas imágenes el niño y la niña las pueden retener, pensar u representar en situaciones que cada uno de ellos vaya experimentando.

Por consiguiente en la etapa preoperacional.

El pensamiento del niño y niña es esencialmente representativo; los contenidos de dicha representación son las imágenes. Estas imágenes se suceden, ordenan, se coordinan, se asocian en la mente del niño y niña dando lugar a formas específicas de actuación: Juegos simbólicos, de imitación, dramáticos, invención y recreación de cuentos (Junco, 2010, p.2).

Durante la etapa preoperacional el niño ya es capaz de reconocer diversas imágenes, en el caso del uso de aparatos tecnológicos y en específico del celular, el niño y la niña ya son capaces de relacionar las imágenes, por lo que les es mucho más fácil acceder a plataformas virtuales como por ejemplo YouTube e incluso a juegos, solo con el simple hecho de observar y relacionar los iconos de las aplicaciones del celular.

Finalmente se da una interpretación de dichas imágenes por lo niños y niñas y las representan acorde a las diferentes situaciones y necesidades, cabe mencionar que dentro de las imágenes que los niños y niñas observan día con día, se encuentran las imágenes fijas, y son las que corresponden a ilustraciones de cuentos, historias, los carteles y las fotografías. Y de igual manera se encuentran las imágenes móviles correspondientes a las imágenes de la televisión, de los celulares, de las computadoras, etc.

Ventajas y desventajas del uso de la tecnología en los niños y las niñas

Como se ha manifestado, hoy en día la tecnología y el uso de diversos medios electrónicos han favorecido de cierto modo al desarrollo y la formación de los niños y las niñas, pero por otro lado también ha generado grandes desventajas que afectan obviamente a su desarrollo integral; dentro de este apartado se pondrá gran relevancia a las ventajas y desventajas que genera la tecnología en los niños y niñas a nivel social, emocional y físico.

Existen varias razones por las cuales los niños y las niñas llega a sentir atracción por los diversos aparatos tecnológicos, entre ellos se encuentran la atracción por los colores, sonidos, entre otros, por consiguiente, tienden a tener afinidad por lo desconocido, a la distracción, y además de ello conciben una nueva forma de desarrollar la creatividad (Vargas, 2014).

Dentro de las ventajas que brinda la tecnología a los niños y niñas Vargas (2014) describe las siguientes:

Autodescubrimiento: Los niños y las niñas al sentir atracción por lo desconocido, despiertan su interés y curiosidad, por lo cual, a través de sus sentidos exploran, descubren y conocen todas las características que los aparatos digitales contienen, posteriormente llegan a un nivel en el cual ya dominan los novedosos juegos electrónicos, los mismo que se encuentran en los teléfonos, en las apps modernas e incluso en los televisores, no obstante los padres tienen el deber y la responsabilidad de establecer un tiempo límite y un uso moderado para realizar estas actividades.

Independencia: Cuando el niño o la niña tiene una libre accesibilidad para interactuar con los diversos aparatos tecnológicos, ellos aprovecharán de mejor manera para hacer un buen uso del tiempo establecido por los padres y las madres de familia, por ende ellos tendrán la libertad de elegir juegos, videos o programas ajustados a sus gustos e intereses o también generaran un rechazo por los mismos.

Lógica, imaginación y creatividad: Los niños y niñas al dominar la dinámica propia de los juegos, o videos por los que tienen preferencia, logran concebir la capacidad de desarrollar destrezas que posteriormente lo pondrán en práctica en la vida cotidiana tanto en contextos sociales, familiares y con sus pares. Por ejemplo cuando el niño o la niña tienen preferencias a visualizar videos donde aprende los colores, en el ámbito escolar con esta ayuda le será más fácil aprender.

Reto personal y colectivo: Al verse expuesto constantemente con los diferentes aparatos, los niños y las niñas se encuentran en un desafío personal y a la vez colectivo, puesto que, desarrollan competencias personales y sociales fundamentales para la recreación, tanto dentro del ámbito escolar como familiar, por consiguiente, dentro de este proceso se debe incluir la participación de los padres y madres de familia para que de esta manera evidencien el crecimiento personal del niño o la niña.

Con respecto a las desventajas se manifiestan las siguientes:

Aislamiento: Cuando el niño o la niña se encuentra en permanente exposición los diversos artefactos tecnológicos y sin un límite de tiempo para su uso, tienden a generar comportamientos no favorables para su desarrollo, un claro ejemplo y el más evidente

es el aislamiento y especialmente con sus pares, prefieren entretenerme a través de las mencionadas fuentes tecnológicas, que generar espacios donde pueda divertirse al aire libre y estar en contacto con su entorno.

Diferenciación en proceso de sociabilización primaria: Dicho proceso se entiende como el intento de interacción social del niño o la niña o también se la puede mencionar como el primer contacto tanto con sus pares como con su familia y el entorno social, por ende el niño o la niña al encontrarse aislado de su entorno y concentrado en las actividades que realiza con los medios tecnológicos, su proceso de socialización se verá afectado, puesto que tendrá dificultad para poder relacionarse con los demás

Relaciones escolares: Dentro del ámbito educativo, los niños o las niñas pueden perder el interés por realizar las actividades curriculares que la maestra le plantea dentro del aula de clase, participar en actividades lúdicas y como antes se había mencionado perder el contacto con sus pares, todo ello se produce por el hecho que estas actividades no le atraen, no le generan curiosidad ni interés por lo que tienden a preferir los juegos electrónicos.

Relaciones familiares: Dentro de este contexto cuando existe el constante contacto con la tecnología en el hogar, se pueden llegar a perder momentos de suma importancia en la vida de los niños, como por ejemplo el vínculo afectivo, la comunicación en el hogar y sobre todo se disminuye el tiempo en el que la familia puede compartir momentos de diversión al aire libre, esparcimiento ocio y recreación, incluso, el momento de la comida se ha convertido en un momento en el que los padres están

más al pendiente de su celular, que de compartir con los miembros de su familia el acontecer del día a día

Violencia y malos comportamientos: Cuando los niños o las niñas visualiza programas de entretenimiento o videos con contenido no apropiado en el que se manifiesten conductas agresivas o comportamientos inadecuados para su edad, tienden a imitar dichas conductas, por lo que posteriormente lo ponen en práctica cuando juegan con sus pares, es decir se genera en cada uno de ellos nuevas conductas, por consiguiente, cabe recalcar que los padres y las madres de familia deben estar en constante supervisión del contenido que sus hijos o hijas observan.

Otra desventaja que se puede manifestar, es que a nivel motor los niños y niñas cada vez realizan menos actividad física, ya no suelen practicar los juegos tradicionales y sobre todo ya no crean espacios de diversión donde cada uno de ellos puede crear su propio juego y ser el protagonista del mismo, de ahí que se generan varios problemas que no benefician a su desarrollo como por ejemplo la obesidad infantil y el sedentarismo.

Por todo lo expuesto anteriormente, es fundamental mencionar que la tecnología puede llegar a desarrollar en los niños y niñas destrezas muy importantes para su desarrollo, pero ello solo se logrará mediante una correcta utilización de la misma, es decir, utilizándola como una herramienta educativa, estableciendo tiempos límites de uso, y sobre todo utilizarla con fines positivos para los niños y niñas, y no de diversión, puesto que ello puede generar un cambio en el estilo de la vida de los niños y niñas, por lo que van a crear una preferencia basada en la diversión a través de la tecnología y no la

de relacionarse con sus pares y su entorno, promoviendo la recreación y el juego como factor principal.

El uso de las TIC en la Educación Inicial como herramienta didáctica

Las TIC se encuentran íntimamente vinculados con el desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial puesto que la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y videos infantiles, generan un efecto a tal punto que los docentes la utilizan como una herramienta didáctica, por ende al utilizar las TIC permite en el niño desarrollar destrezas de lenguaje y comunicación, puesto que se encuentra expuesto a lo que es la visualización de sonidos y letras; lógico matemáticos, a través de videos educativos que promuevan la enseñanza de nociones temporales y espaciales; sensorio-motriz en cuanto se encuentran en constante interacción con sus pares dentro del aula y con el entorno que lo rodea (Moreno, 2006).

Este aspecto ha generado una polémica, puesto que hay docentes como de padres o madres de familia que se encuentran a favor y otros en contra de utilizar la tecnología dentro de las aulas de clases, por ende Davara (2006) expresa que:

El problema surge normalmente debido al mal uso, en muchas ocasiones abuso, que se hace de las nuevas tecnologías. Muchos padres y educadores opinan (opinamos) que los niños dedican demasiado tiempo a la televisión, videojuegos, consolas, Internet, etc., Pero también muchos, entre los que me vuelvo a incluir, consideramos que los niños necesitan aprender, no solo jugar, y en este sentido no pueden negarse las evidentes posibilidades de las nuevas tecnologías, siempre que se perciban como algo más que pura diversión (párr. 3).

Pinzón et al (2015) citan a Ferro (2009) quien manifiesta que “una consecuencia de la implementación de TIC en el aprendizaje es la eliminación de las barreras espacio-temporales a las que se ha visto condicionada la enseñanza presencial”. Desde este punto de vista, se asume que el aprendizaje ya no se produce en un espacio netamente físico sino digital, el ciberespacio, en el cual se tienden a desarrollar interacciones comunicativas mediáticas y se abre la puerta para que los estudiantes exploren otros tipos de información tal como son la visual y auditiva. Estas también permiten al estudiante la posibilidad de interactuar con la información dejando a un lado la idea de que la educación es un proceso de mera recepción y memorización de datos recibidos en la clase.

Según López (2012) “se puede hacer un buen uso de las TIC hasta cierto punto. Es bueno introducirlas como herramienta para trabajar y estudiar pero no se puede abusar y hacer que se convierta en una adicción” Las TIC dentro de la educación pueden resultar una herramienta sumamente importante, puesto que permite a él o la docente desarrollar nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, donde el niño y la niña pueda ser partícipe de esta experiencia y genere conocimientos significativos a través de sus vivencias con estos medios tecnológicos, cabe mencionar que los aparatos tecnológicos más utilizados dentro de las aulas de clase son la radio, el televisor y en ciertos casos la computadora.

Aportes de las TIC para la educación

Uno de los aportes más evidentes de las TIC en la educación, es el hecho de acceder y de involucrase de mejor manera en el campo educacional y brindar nuevas posibilidades de aprendizaje a la población infantil.

Interés, motivación. Los alumnos acostumbran a asociar las tecnologías de la información con actividades agradables (de carácter lúdico) lo que activa estados emocionales positivos ante la mera presencia del aparataje tecnológico. Dichos estados emocionales surten un efecto motivacional que permite sostener la actividad durante más tiempo que ante medios didácticos convencionales (Cárcamo, 2008).

Fácil acceso a información de todo tipo. Tanto Internet como los materiales en otros soportes digitales ponen a disposición de alumnos y profesores un enorme volumen de información (textual y audiovisual) que puede ser utilizada en la facilitación del aprendizaje. A pesar de ello, una cosa es el acceso fácil a la información y otra muy distinta la calidad de dicha información.

En la Revista Iberoamericana de Educación sus autores Pinto y Osório (2008) dan referencia a Conforme Vanscoter, Ellis y Railsback (2001) quienes manifiestan que, “los niños, desde que nacen y hasta los ocho años de edad, aprenden rápidamente utilizando todos sus sentidos para acceder a todas las sensaciones y experiencias que los rodean.” Desde este punto de vista, las tecnologías multimedia pueden enriquecer las experiencias y promover nuevos aprendizajes al nivel del desenvolvimiento social y emocional, lingüístico, matemático, físico-motor y de cultura universal. Los jardines de

infancia pueden desempeñar un papel esencial en el proceso de ofrecer a los niños, de forma igualitaria y responsable, el contacto con las tecnologías (Pinto y Osório, 2008).

Los medios interactivos son una fuente de exploración y dominio para los niños de 2 a 5 años de edad. Uno de los aportes que brinda las TIC es que mediante el juego simbólico del niño utilizando dispositivos en forma de juguetes como por ejemplo celulares, cámaras, computadoras, etc. Ayudaran a los niños relacionarse de mejor manera con estos aparatos electrónicos, permitiendo sin duda a aprender a utilizar el teclado, la computadora, el ratón, por esto es importante que los adultos participen y exploren junto a sus hijos y agreguen la interacción humana con el juego (Quirk, 2012).

Dentro de este marco es importante recalcar que la TIC no solamente generan beneficios a la educación del niño y la niña, sino también a las docentes y a los padres y madres de familia, puesto que mediante estas tecnologías el docente podrá integrar actividades curriculares empleando el uso de las tecnologías, y a la vez informarle al padre o madre de familia acerca del desarrollo de su hijo o hija, todo aquello, mediante fotos o videos, pero además también le permitirá mantener un contacto casi directo con el mismo.

En efecto Davara (2006) manifiesta que es importante “utilizar las nuevas tecnologías como cualquier otra herramienta, para que ayuden de forma apropiada al desarrollo de los niños, con un enfoque responsable que instruya en su uso adecuado, imponiendo controles, obteniendo así la mayor eficacia formativa” (párr. 17).

Las TIC relacionadas con el rendimiento escolar de los niños y las niñas

Dentro de este marco, al igual que en los anteriores aspectos se encuentra un pro y un contra relacionando el uso de las TIC con el rendimiento escolar de los niños, puesto que como de igual manera se mencionó, si el niño o la niña de manera correcta los dispositivos tecnológicos, es decir, teniendo un fin educativo, obviamente el rendimiento escolar de cada uno de ellos será significativamente alto, considerando de igual manera el nivel de aprendizaje que cada uno de ellos adquieren, puesto que cada niño es diferente y su nivel de aprendizaje está acorde a su maduración cerebral, evolutiva y a sus condiciones físicas.

Ahora bien manifestando los aspectos negativos, el rendimiento escolar de los niños y las niñas se puede ver afectado por el mal uso que se les dé a los diferentes aparatos tecnológicos, considerado que cada uno de ellos generan repercusiones, por ejemplo si el niño o la niña al preferir ver la televisión y no a realizar la tarea, causa un impacto negativo en cuanto al ámbito escolar, puesto que, si los padres le obligan hacer, no lo hará de manera eficiente y sobre todo no llegará a adquirir un aprendizaje, por lo que posteriormente su rendimiento escolar será bajo.

Psicomotricidad

La Escuela Internacional de Psicomotricidad (EIPS, 2012) expresa que la psicomotricidad es “la historia de la personalidad a través del lenguaje no verbal y del movimiento. Se refiere siempre al individuo de una manera global; es decir, abarcando lo físico, psíquico, social y cognitivo” (párr.1) .De esta manera se manifiesta que el

cuerpo es la principal fuente para expresar sentimientos, emociones, y a la vez que permite la relación del ser humano con su entorno mediante los sentidos, por ende le permite desarrollar destrezas que posteriormente le servirán para desenvolverse de manera óptima dentro de un determinado entorno social.

De igual manera el término de psicomotricidad hace referencia a la relación que existe entre el aspecto psíquico y el desarrollo motor, quedando en evidencia que tanto el cuerpo y la mente trabajan en conjunto y ninguno de ellos puede encontrarse de manera aislada (Jaso, 2012).

De acuerdo con Rigal (2006) manifiesta que:

La motricidad interviene en la mejora de coordinación motriz y las acciones motrices en el desarrollo de las funciones cognitivas. Estos dos componentes del desarrollo del niño dependen en gran medida de su madurez psicológica que le abre las puertas a la exploración del mundo que le rodea (p.94).

Por consiguiente “Lo realmente aparente en la actividad del niño en su primera infancia es su motricidad. Ahí tenemos a un ser activo por naturaleza, en constante movimiento, en interacción continua con su entorno” (Rigal, 2006,p.92). De igual manera el autor manifiesta que en la primera infancia la organización sensorial de los niños y niñas ya está desarrollada de una manera más completa, y es así que ahora todas las adquisiciones que reciban se dan mediante las acciones motrices y sus sensaciones, por lo que posteriormente dará paso a que su desarrollo motor y exploración, sea más activa, por ende dentro de este punto el entorno social donde el niño o la niña se desarrollen cumple un papel fundamental puesto que si es un entorno lleno de estímulos

permitirá a los niños y niñas interactuar de manera constante con los objetos de su entorno (Rigal, 2006).

Cuando se habla de un entorno lleno de estímulos se hace referencia a una estimulación de un medio que no esté sobrecargado de actividades, por ejemplo el hecho de que el niño o la niña pasen varias horas frente al televisor, genera en cada uno de ellos, una asimilación de la información pasiva, la misma que no saben cómo utilizarla o qué hacer con ella, en cambio si se les proporciona estímulos activos, donde los niños y niñas puedan interactuar con su entorno, les ayudará a incrementar su comportamiento, todo ello mediante la observación y la imitación de las actitudes y comportamientos de los demás, transformándolos así en nuevos conocimientos (Rigal, 2006).

De acuerdo con varias investigaciones acerca del tema (Rigal, 2006) cita a Wallon (1941, 1942, 1963) quien ha estudiado el desarrollo del niño desde un enfoque global tomando en cuenta aspectos motores, afectivos, cognitivos y la motricidad, la misma que según el autor representa la principal fuente para el desarrollo de la percepción, las emociones, el pensamiento y el lenguaje, de igual manera resalta el papel fundamental de las emociones y del tono muscular en las primeras conexiones del niño con entorno, considerando así que el tono muscular refleja las emociones del sujeto. De igual manera para Wallon los estadios manifiestan la secuencia que se desarrollan en la conciencia, y dentro de la misma interactúa el tono, postura y actitudes, reflejos de las sensaciones interoceptivas, propioceptivas y exteroceptivas.

Ahora bien, la psicomotricidad no es un único elemento de estudio, puesto que del mismo se derivan aún más términos, entre ellos esta: la motricidad gruesa, la motricidad fina y el esquema corporal

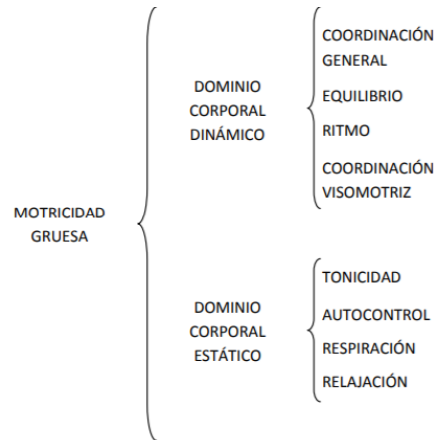
Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es el uso de los grandes músculos del cuerpo tales como las extremidades superiores e inferiores y el tronco, lo mismo que servirán para realizar actividades mucho más complejas como saltar, correr, nadar, etc. para llevar a cabo dichas actividades sin duda se requiere de equilibrio, coordinación y resistencia (Rigal, 2006).

De igual manera Montesdeoca (2015) define a la motricidad gruesa como la “capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc” (p.17). Es decir son todos aquellos movimientos mucho más complejos que permiten la utilización de todo el esquema corporal, los mismos que favorecen para la realización de actividades necesarias en la vida cotidiana tales como el caminar, saltar, correr, etc.

De mismo que la tecnología influye en el aspecto de la motricidad fina, también provoca un impacto dentro de la motricidad gruesa, puesto que en este caso, genera un impacto negativo, por lo que al generar una cierta adicción a los aparatos tecnológicos, los niños y niñas hacen un uso casi deficiente de su esquema corporal.

Con lo respecta la motricidad gruesa, dentro de la misma influyen significativamente otros aspectos, dentro de la misma se encuentran los siguientes:

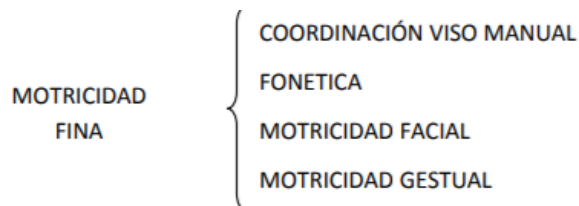


Fuente: MSc. Geoconda Proaño Vega

Motricidad Fina

El desarrollo de la motricidad fina implica en primer lugar un desarrollo y maduración neurológica, teniendo en cuenta la edad de los niños y niñas, de su nivel y ritmo de aprendizaje y sobre todo de la estimulación que cada uno de ellos haya recibido. Por consiguiente la motricidad fina es la capacidad de utilizar los músculos pequeños del cuerpo, de una manera precisa y coordinada, permitiendo así la realización de ciertas actividades como por ejemplo pintar, recortar, trozar, etc (Montesdeoca, 2015)

Dentro de la motricidad fina intervienen otros aspectos, mencionados a continuación:



Fuente: MSc. Geoconda Proaño Vega

Esquema Corporal

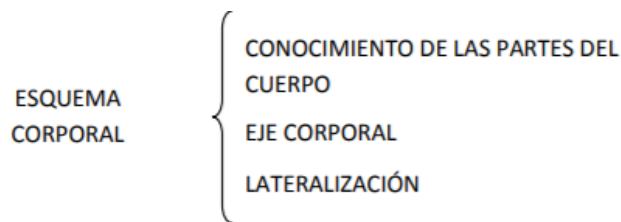
El esquema corporal implica la representación mental del propio cuerpo, tanto de forma dinámica como estática, y permite la relación de todos los segmentos del cuerpo con el espacio y los objetos de su entorno. (Montesdeoca, 2015)

De acuerdo con Montesdeoca (2015) adquirir el esquema corporal implica:

- La localización en uno mismo y en los demás de las diversas partes del cuerpo.
- La toma de conciencia del eje corporal.
- El conocimiento de sus posibilidades de movimiento, es decir, la toma de conciencia tanto de la motricidad fina como de la gruesa.
- La situación del cuerpo dentro del espacio y del tiempo.
- La ordenación del cuerpo por medio del ritmo en el espacio y el tiempo.

Con lo respecta a la influencia de la tecnología, en este punto se puede manifestar que los niños y niñas al usar la tecnología desarrollan su motricidad fina, puesto que están en constante uso de sus manos y dedos, por ejemplo el niño al prender la televisión o al manipular un teléfono celular o incluso utilizar la palanca de los videojuegos están utilizando las manos, los dedos y la muñeca, y a la vez da lugar a desarrollar la coordinación manual u ojo mano, considerando que al manipular cualquier medio tecnológico también utiliza de manera simultánea su visión.

De igual manera dentro del esquema corporal intervienen otros aspectos considerados relevantes para el desarrollo del niño y la niña, entre ellos se encuentran los siguientes:

ESQUEMA
CORPORAL
CONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL
CUERPO
EJE CORPORAL
LATERALIZACIÓN

Fuente: MSc. Geoconda Proaño Vega

El cuerpo

Uno de los propósitos de la educación inicial es trabajar en aspectos relacionados al desarrollo integral de los niños y niñas, en este caso se da mayor importancia al ámbito de expresión corporal, dentro del cual, el cuerpo cumple un papel fundamental, puesto que, como afirma Zabalda (2006) “El cuerpo es el espacio básico de integración de las diferentes funciones y niveles de desarrollo del sujeto y es, a la vez, el referente privilegiado de significación de sus experiencias” (p.24).

El cuerpo es la principal vía por medio de comunicación y a la vez permite la experimentación de las diversas vivencias de la vida cotidiana, la interacción con el entorno y con los demás, y en la educación infantil el cuerpo es una herramienta didáctica que permite vivir, sentir, experimentar, disfrutar de manera constante.

Características de los niños y niñas de 4 años en el ámbito de expresión corporal y motricidad.

Según García (2009) manifiesta que a la edad de 4 años los niños y niñas realizan las siguientes acciones:

- Percibe la estructura de su cuerpo

- Realiza tareas globales a través de la imitación.
- Mayor dominio en los desplazamientos como la marcha y la carrera con giros, paradas y cambio de dirección y de velocidad.
- Dominio del trazo.
- Realiza tareas finas como: enlazar, coser, enhebrar, etc.
- Representa la figura humana en sus dibujos y creaciones.

De igual manera las destrezas que se desarrollan a esta edad de acuerdo al Currículo de Educación Inicial 2014 en el ámbito de expresión corporal y motricidad, son las siguientes:

Tabla N°2.

Destrezas de 4 a 5 años

Ámbito de expresión corporal y motricidad	
Objetivos de aprendizaje	Destrezas de 4 a 5 años
Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.
	Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.
	Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.
	Subir y bajar escaleras alternando los pies.
	Trepar y reptar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas (cúbito ventral y cúbito dorsal)
	Galopar y salticar coordinadamente con obstáculos

	ejecutando circuitos.
	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.
	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.
Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.
Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.
	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural.
	Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.
Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).
	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.

	Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos
	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia un punto fijo determinado.
Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes y articulaciones del cuerpo humano, así como partes finas de la cara, a través de la exploración sensorial.
	Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal
	Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.
Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado)	Realizar ejercicios de simetría corporal como: identificar en el espejo y otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo del cuerpo.
	Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado).
Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.	Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos.
	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos
	Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas)
	Utilizar el espacio parcial e inicia con el uso del

	espacio total para realizar representaciones gráficas.
	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).

Fuente: Currículo de Educación Inicial (2014)

Elaborado por: Kelly Gualpa

La actividad física

Con la llegada y el avance de la tecnología los estilos de vida de los seres humanos han ido cambiando, pero esto no resta que a la población infantil no repercutan estos cambios, puesto que, en la actualidad el modo de desarrollarse de los niños y niñas también ha ido cambiando, considerando que mediante el uso de la tecnología existe una escasa práctica de la actividad física, es decir los niños y las niñas, prefieren realizar actividades que no comprometan el uso de su cuerpo como por ejemplo ver televisión, jugar videojuegos o estar en el celular, y no se dan el tiempo para realizar actividades de recreación o de juego, compartiendo con sus pares y su entorno.

De igual manera el avance de la tecnología ha generado que la sociedad tenga una amplia disponibilidad a cualquier situación, ocasionando así un límite de esfuerzo físico para conseguir algo, por consiguiente la sociedad actual no favorece al desarrollo y la práctica de actividad física, puesto que con el aumento de los equipos electrónicos y las altas tecnologías han desarrollado una adaptación y una dependencia a cada una de esas, resultado del cual es el aumento y desarrollo del sedentarismo, por todo lo expuesto anteriormente, este avance y desarrollo tecnológico también ha fomentado que la población infantil invierta una alta cantidad de tiempo en la utilización de aparatos

tecnológicos, hecho por el cual es fomentando principalmente en el hogar (Márquez y Garatachea, 2013).

De acuerdo con las autoras la actividad física se refiere a “la energía utilizada por el movimiento; se trata, por tanto, de un gasto de energía adicional al que necesita el organismo para mantener las funciones vitales como son la respiración, digestión, circulación de la sangre etc.” (Márquez y Garatachea, 2013, p.4). Por ende se considera que la actividad física es de suma importancia no solo para mantener un estado de salud adecuado, si no también para brindar al organismos mecanismos necesarios para su total desarrollo.

Cabe mencionar que de igual manera es fundamental que desde edades tempranas los niños y niñas realicen actividad física, y juegos que desarrollen las habilidades motrices básicas (saltar, correr, trepar, nadar, etc) puesto que con ello se disminuya el riesgo de padecer enfermedades tales como: la obesidad infantil, enfermedades cardiovasculares, diabetes, etc.

El Juego

El juego es la “actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior” (Decroly y Monchamp, 2002, p.9). Por lo expuesto se considera que el juego es una de las actividades primordiales para el desarrollo humano, y aún más para los niños y niñas, considerando que a través del juego los niños y niñas sienten placer, imitan, socializan, su nivel emocional aumenta y

adquieren destrezas tales como la creatividad e imaginación. A través del juego el niño y la niña interactúan con su entorno y con sus pares.

Por consiguiente los autores manifiestan que:

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción <del acto al pensamiento>, que es idea clave de WALLON, y la explicación de su teoría nos indica el proceso de los primeros movimientos del niño que devienen en juegos y más tarde en simbolismo y abstracciones (Decroly y Monchamp, 2002, p.10).

Por otra parte el juego también es un lenguaje natural, puesto que a través del mismo los niños y niñas manifiestan sus emociones, pensamientos, ideas y sentimientos, dentro del juego el cuerpo cumple un papel importante ya que a través del mismo se manifiesta el placer por diferentes acciones y produce de igual forma la creación de nuevos juegos, dando paso a la relación del niño con su entorno y sus pares, a respetar reglas, a escuchar lo que el otro dice para posteriormente interpretarlo, comprenderlo y cuestionarlo (Cárdenas y Gómez, 2014).

Sin embargo desde otro punto de vista los juegos tales como las carreras, los saltos, las atrapadas, ponen en evidencia que el juego se refleja mediante la animación y vitalidad, considerando que mediante el juego los niños ríen, gritan y expresan felicidad, y todo aquello se da a través del movimiento (Garvey, 1985).

De igual manera se considera que los primeros contactos “cuerpo a cuerpo van distanciándose y se empieza a ver a niñas y niños empleando su cuerpo de manera más

activa e independiente, en saltos, desplazamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas” (Cárdenas y Gómez, 2014, p.17).

La principal característica del juego, es que es una fuente generadora de placer, a través de las diversas manifestaciones de vida cotidiana, los niños y las niñas mediante el juego representan la cultura en la que crecen y se desenvuelven, por ende, les permite estar más relacionados con la realidad (Cárdenas y Gómez, 2014). Los niños y niñas no solamente realizan un tipo de juego, al contrario, existe una gran variedad de juegos que los niños y niñas realizan, entre ellos se encuentran:

- Juegos con el cuerpo
- Juegos de exploración
- Juego simbólico
- Juego de construcción
- Juegos tradicionales
- Juegos de reglas

Consecuencias de la inactividad física

Los niños y niñas al no realizar actividad física necesaria para su buen desarrollo en aspectos sociales, cognitivos, afectivos y motrices, tienden a desarrollar ciertos problemas que involucran su esquema corporal dentro de ellos se encuentran:

Obesidad Infantil

Existen varios factores que dan hincapié para el desarrollo de la obesidad, por un lado está el hecho del uso excesivo de medios tecnológicos, y por el otro es la disminución de actividad física, el mismo que está ligado con estilo de vida sedentaria del ser humano. Considerando a la población infantil la obesidad se ha convertido en una epidemia, puesto que se estima que al menos 22 millones de niños menores de 5 años presentan sobrepeso (Rodríguez, 2006).

Una investigación publicada en 1999 de Reilly y otros, muestra un exceso de sobre-peso y obesidad en los niños británicos de edad preescolar y de igual manera en una investigación posterior del mismo autor señala que los niños británicos modernos establecen un estilo de vida sedentario a una edad temprana y que la obesidad se atribuye a la disminución del gasto de la energía total (TEE, las siglas en inglés) y no al aumento de la ingesta (Rodríguez, 2006).

Según datos de la American Academy of Pediatrics, los niños que observaron 4 o más horas de televisión por día tenían un IMC mayor comparado con el de los niños que observaban menos de 2 horas por día. Además, tener un televisor en la recámara se reportó como un fuerte pronosticador de tener sobrepeso, aun en los niños preescolares. (Rodríguez, 2006).

De igual manera la Organización Mundial de la Salud (OMS) manifiesta que en el 2016 41 millones de niños menores de cinco años edad tenían sobrepeso, e incluso el porcentaje ha aumentado significativamente, considerando que en el 1975 el índice total

de obesidad infantil era del 4%, a diferencia del 2016, en el cual el porcentaje aumentó al 18%, por ende una de las recomendaciones que brinda la organización, es realizar actividad física en un periodo de 60 minutos diarios.

Sedentarismo

El origen que conlleva a desarrollar una vida sedentaria o la inactividad física, es ocasionado en primer lugar por la falta de espacios verdes, espacios de esparcimiento y de recreación, considerando que en la actualidad la tecnología también ha sometido a estos lugares en donde se pasaba en familia o realizaba actividad física, espacios de conectividad, puesto que ahora en los parques se han instaurado servicios de Wi-Fi, por lo que ocasiona que las personas asistan a estos lugares solo por el hecho de conectarse a internet y más no por realizar una actividad física. (Rodríguez, 2006)

En el caso de los niños la causa del sedentarismo tiene relación con los aspectos antes mencionados, puesto que, los padres al no promover la realización de actividad física, generan en los niños y niñas hábitos similares al de sus progenitores, y prefieren dedicar su tiempo a ver televisión o realizar actividades en las que no impliquen el uso de su cuerpo, de igual manera otro factor que influye es la falta de motivación e interés que tienen los niños para llevar a cabo diferentes actividades, tales como la práctica de los juegos tradicionales, que en la actualidad han ido perdiendo relevancia.

Uso del tiempo libre

Según la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física manifiesta que el tiempo libre es el periodo de tiempo en el cual no se tiende a realizar

actividades obligatorias o de compromiso, tanto en el ámbito académico, laboral y familiar y no está sujeto a ninguna necesidad (FEADEF, 2003).

El hecho de dedicar cierta cantidad de tiempo a la utilización de aparatos tecnológicos, implica en sí, un desgaste del tiempo, en el cual los niños se puedan divertir, practicar algún deporte, etc. El uso de dichos aparatos tecnológicos ha fomentado la incorrecta utilización del tiempo libre considerando que la mayoría de los niños ocupan entre 2,5 horas diarias a la utilización de dichos aparatos.

Entre estos y la TV vista de forma indiscriminada, sin selección alguna de su contenido, los niños ocupan su tiempo libre: 3 o más horas al día. Esta amenazante perspectiva aún puede ser peor si se asocia a la instalación de un televisor en la habitación del propio niño, que puede ocupar su ocio, dificultar su estudio (tenga la edad que tenga) y reducir el horario de sueño, asistiendo a escenas y contenidos incompatibles con su edad y capacidad.

Ninguno de estos recursos tecnológicos es intrínsecamente inadecuado, si se utiliza bajo la supervisión de los padres. Así se evitará, entre otras cosas, que desplacen el juego espontáneo, la lectura, el estudio o la conversación en familia, entre otras posibles actividades.

Ocio

De igual manera la FEADEF (2003) manifiesta que “ el ocio no es sólo tener tiempo libre o lleno de actividades; el ocio supone sentirse libre realizando diversas actividades”(p.13). con lo que refiere a este concepto, el ocio se relaciona a realizar

actividades que no demande una obligación, al contrario es realizar actividades que impliquen la libertad, la felicidad y el gusto por llevarlas a cabo.

El ocio manifiesta dos características importantes, una de ellas es la ambivalencia dentro del cual el ocio es considerado como fuente de la creatividad y el protagonista de toda actividad, promoviendo así la pasividad, la privacidad y además actúa como un instrumento de terapia y formación. Con lo que respecta a la segunda característica, el ocio de igual manera logra ser un fenómeno multiforme, puesto que los cambios socioculturales afectan de manera significativamente a la formación propia de cada cultura (Garrido & Torregrosa, 1996).

En la actualidad, algunos estudios sugieren que los niños dedican más de seis horas diarias a actividades de ocio sedentarias como mirar la televisión, navegar por internet, chatear, jugar o hablar por el móvil, etc. Estamos en la era de las comunicaciones y es muy beneficioso que estén conectados con ese mundo. Pero si a esas horas le sumamos las que pasan en la escuela y las que dedican a hacer las tareas escolares en el hogar, el resultado es un exceso de actividad sedentaria, en una etapa crítica del desarrollo integral (físico y psicológico).

Las nuevas tecnologías son una realidad absoluta en el ocio informal que llevan a cabo las nuevas generaciones. Junto a las clásicas bicis y balones, al pasear por un parque, podemos observar grupos que juegan en sus consolas portátiles, se intercambian imágenes y vídeos, navegan con su móvil, etc. Por ello debemos lograr un equilibrio entre la importancia que desempeñan las opciones más tradicionales del ocio y el tiempo libre y la corriente de evolución social que las Nuevas Tecnologías implican.

Recreación

La palabra recreación proviene del latín “recreativo –onis” que significa “aquello que refresca o restaura”, entonces cuando se habla de recreación, se lo relaciona con la diversión, la satisfacción y la alegría que la misma produce.

De igual manera la recreación son “actividades a través de las cuales se puede experimentar y disfrutar del ocio, actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo, fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea” (Gregorio, 2008, p.12).

La recreación dentro de la etapa inicial es de suma importancia, puesto que, brinda un sin número de beneficios para los niños y niñas, tanto a nivel cognitivo, social, afectivo y por último a nivel motor, y al mismo que se le dará más realce.

De acuerdo con Gregorio (2008) la recreación a nivel motor contribuye a:

- Adquirir una mejor condición física.
- Mejorar el esquema corporal.
- Potenciar el sentido kinestésico.
- Incrementar la fuerza muscular.
- Aprender a utilizar una adecuada respiración.
- Mejorar la coordinación general.
- Mejorar el equilibrio dinámico y estático.
- Mejorar la postura.
- Otorgar una mejor calidad a los movimientos.

Estos beneficios son adquiridos en el niño y la niña, puesto que cuando realizan actividades de recreación, de diversión y de juego, implica el uso de todo su esquema corporal, en donde todos los músculos, ligamentos, tendones trabajan conjuntamente, por consiguiente, esto permitirá que los niños y las niñas se encuentren en un buen estado de salud físico y a la vez desarrollen destrezas corporales.

Es importante mencionar que para que se lleve a cabo el momento o tiempo de recreación, no necesariamente se debe seguir un proceso estrictamente definido, puesto que se lo puede realizar de manera autónoma y espontánea o dirigida.

Con lo que respecta a la recreación espontánea son aquellas actividades que no se encuentran condicionadas o dirigidas por un coordinador, miembro o un colectivo, se las realiza de manera individual y con un propósito personal (Gregorio, 2008).

En cuanto a la recreación dirigida son actividades que implican una sucesión de pasos o procesos, y a la vez implican la existencia de un rol, mismo que son coordinadas por docentes, un animador o un personal externo (Gregorio, 2008).

Por ende en los momentos de recreación de los niños y niñas, en ciertos casos se darán de manera individual, siendo ellos mismos partícipes de sus propias actividades y el uso de tiempo que le dedicaran al mismo, por otro lado existirán momentos de recreación en los que los niños y niñas realizan actividades previamente establecidas por docentes, esto durante el tiempo en el que los niños y niñas se encuentran en el Centro Infantil, y por los padres.

Se debe tener en cuenta que no siempre la recreación va a generar un momento de diversión, considerando que existirán situaciones en las que no demanden el gozo y el entretenimiento, desde este punto de vista se puede ver a la diversión desde dos perspectivas, una positiva y otra negativa.

En el caso de los niños al realizar actividades de diversión positivas tales como jugar, realizar actividades físicas, practicar algún deporte o un hobby, proporcionan actividades que contribuyen aspectos positivos para su desarrollo. Pero en cambio, si el niño realiza actividades en las cuales su diversión se está basada en una diversión negativa, en este caso relacionándolo con la utilización de aparatos tecnológicos de manera no adecuada, no aporta beneficios apropiados para su desarrollo, considerando que su nivel de socialización y su nivel de expresión corporal se verán afectados.

2.03. Fundamentación Conceptual

Nativos Digitales: Chicos que han crecido rodeados de pantallas, teclados y ratones informáticos, dichos nativos utilizan dispositivos con destreza y sin esfuerzo, en su vida privada y cotidiana (Cassany & Ayala, 2008, p.56).

Inmigrantes Digitales: Población que ha crecido sin pantallas, teclados ni móviles, sus artefactos culturales son productos tangibles, libros, discos, las bibliotecas, etc (Cassany & Ayala, 2008, p.56).

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación son procesos mediante los cuales se administra, desarrolla, mantiene y diseña la información, a través de aparatos

electrónicos como por ejemplo: celulares, computadoras, radio, la televisión, etc. (Pinzón, Velandia, Aponte, & Marín, 2015).

Multitarea: Destreza de gestionar varias tareas al mismo tiempo (Cassany & Ayala, 2008, p.57).

Globalización: Difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres (Real Academia Española, 2018).

Sensaciones Interoceptivas: Informan de los procesos internos del cuerpo, captando estímulos procedentes de las vísceras. Representan las formas de sensación más difusas y mantienen cierta afinidad con los estados emocionales (Molina, 2009).

Sensaciones Propioceptivas: Informan sobre la situación del cuerpo en el espacio sobre la postura y sobre el movimiento. Se concretan en sensaciones kinestésicas y vestibulares. Están vinculadas al comportamiento motriz, a los músculos, tendones y articulaciones (Molina, 2009).

Sensaciones Exterioceptivas: Proporcionan datos del entorno y adoptan la forma de visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas (Molina, 2009).

Dominio Corporal Dinámico: Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada (Montesdeoca, 2015).

Coordinación General: Es la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible (Montesdeoca, 2015).

Equilibrio: Capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad (Montesdeoca, 2015).

Ritmo: Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes elementos (Montesdeoca, 2015).

Coordinación Visomotriz: Es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión (Montesdeoca, 2015).

Dominio Corporal Estático: Actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal (Montesdeoca, 2015).

Tonicidad: Grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción (Montesdeoca, 2015).

Autocontrol: Es la capacidad para canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento (Montesdeoca, 2015).

Respiración: Momento de inspiración y espiración (Montesdeoca, 2015).

Relajación: Reducción voluntaria del tono muscular, puede ser global y segmentaria (Montesdeoca, 2015).

Coordinación Visomanual: Son movimientos que implican mayor precisión (Montesdeoca, 2015).

Motricidad Facial: Es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas (Montesdeoca, 2015).

Motricidad Gestual: Dirigida al dominio de las manos o diadococinesias (Montesdeoca, 2015).

Eje corporal: Esta materializado por la línea media que representa la columna vertebral investido de funciones tónicas, motrices y de orientación espacial (Montesdeoca, 2015).

Lateralización: Predominio de una de las dos mitades simétricas del cuerpo (Montesdeoca, 2015).

Juegos con el cuerpo: Intercambio comunicativo en el que los cuerpos y las disposiciones corporales de cada sujeto implicado habla (Cárdenas & Gómez, 2014).

Juegos de exploración: La exploración es un proceso que se destaca dentro del juego, puesto que de esta manera conocen el entorno, a los otros y así mismos por medio de los sentidos. (Cárdenas & Gómez, 2014)

Juego simbólico: La imitación cumple un papel primordial en el juego, puesto que es el proceso por el cual se llegan a conocer a fondo ciertos fenómenos de la vida cotidiana (Cárdenas & Gómez, 2014).

Juegos de construcción: Los juegos de construcción se pueden entrelazar con los juegos simbólicos en la medida en que se construyen escenarios para desarrollar en ellos creaciones con personajes, posibilitan hacer configuraciones de todo tipo y resolver problemas (Cárdenas & Gómez, 2014).

Juegos de reglas: Implica una serie de asuntos complejos que se inician con el fenómeno de la cooperación y en los cuales se involucra un proceso de descentración que lleva a poner en el lugar del otro (Cárdenas & Gómez, 2014).

Juegos tradicionales: Son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad (Cárdenas & Gómez, 2014).

2.04. Fundamentación Legal

Basado en artículos del Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 45.- Derecho a la información.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad. Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información. - Se prohíbe:

1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;

2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y,

3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Decálogo UNICEF: “Los e-derechos de los niños y las niñas”

El 6 de febrero de 2004 UNICEF celebró el Día Internacional para una Internet Segura. En esta oportunidad la oficina nacional de España presentó un decálogo con los derechos y deberes relacionados con las TIC, donde se expresa la importancia de

incentivar el uso y acceso para fines informativos y recreativos, pero con responsabilidad (UNICEF, 2014).

Dentro del mismo se toman en cuenta los siguientes puntos.

5.- Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.

7.- Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.

8.- Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.

Currículo de educación Inicial 2014

En el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo,

afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas [...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

2.05. Formulación de Hipótesis o Pregunta Directrices de la Investigación

La tecnología es una herramienta indispensable para toda la sociedad, considerando que favorece al desarrollo social, laboral, profesional y educacional, desde esta perspectiva, se considera que la población infantil también resulta beneficiada por dicha herramienta, entonces, de qué manera influye la tecnología en el desarrollo integral de los niños y las niñas, específicamente en el ámbito de expresión corporal y motricidad.

2.06. Caracterización de las Variables

Variable Independiente: La tecnología

La tecnología es una herramienta indispensable para el mundo actual, puesto que brinda una accesibilidad directa a todos los requerimientos necesarios para enfrentar la vida cotidiana, ya sean laborales, sociales, educacionales y profesionales.

Variable Dependiente: Expresión Corporal y Motricidad

La Educación Inicial constituye una etapa progresiva en el cual el niño y la niña va desarrollando destrezas acorde a su edad y maduración, por ende en el Currículo de Educación Inicial 2014 se manifiestan ámbitos y ejes de desarrollo, dentro del mismo se encuentra el ámbito de Expresión Corporal y Motricidad, y en el cual se pondrá más relevancia, el mismo que tiene como objetivo el uso del esquema corporal del niño y niña, permitiendo así desarrollar destrezas tales como un adecuado control postural, coordinación de movimientos y músculos, etc.

2.07.Indicadores

Los indicadores son los siguientes:

- Aparatos tecnológicos
- TICS
- Nivel social
- Nivel emocional
- Nivel físico
- Aportes de las TICS
- Rendimiento escolar
- Nivel de aprendizaje
- Motricidad Gruesa
- Motricidad Fina
- Esquema Corporal

- El juego
- Obesidad Infantil
- Sedentarismo
- Tiempo libre
- Ocio
- Recreación

CAPITULO III

Metodología

3.01. Diseño de la Investigación

Para llevar a cabo dicha investigación se utilizó la práctica de la metodología cualitativa y cuantitativa, puesto que el problema está enfocado en el ámbito educativo, por ende se busca una solución frente al problema, mediante la descripción de los objetos de estudio por lo expuesto Ruiz (2012) expresa que “los métodos cualitativos son los que enfatizan conocer la realidad desde una perspectiva de *insider*, de captar el *significado particular* que a cada hecho atribuye su propio protagonista, y de contemplar estos elementos como *piezas de un conjunto sistemático*” (p.17).

Con lo que respecta al proyecto la metodología cualitativa permitió recopilar información sobre el problema, y de esta manera se utilizó instrumentos y técnicas para la resolución de la hipótesis.

De igual manera se utilizó la metodología cualitativa para llevar a cabo la construcción del marco teórico y a la vez realizar una revisión bibliografía de las fuentes de información utilizadas.

Con lo que respecta a la metodología cuantitativa se la utilizó cuando se llevó a cabo el proceso de recolección y análisis de datos, mediante los resultados obtenidos de

la encuesta realizada a los padres de familia del Centro Infantil, mismos que fueron tabulados y proporcionaron datos estadísticos que permitió obtener información significativa para la resolución del problema. Con respecto a ello Sampieri, Collado, & Lucio (2004) manifiestan que:

El enfoque cuantitativo “utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población (p.10).

De igual manera el tipo de investigación llevada a cabo es de tipo descriptiva, puesto que como afirma Arias (2012) consiste en:

La caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere (p.24).

De este modo se pretende describir de manera específica de qué manera influye la tecnología en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas de 4 años de edad.

3.02. Población y Muestra

La población según manifiesta Arias (2012) “Es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones

de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p.81).

Por ende la población abarca a un total de 20 padres de familia del Centro de Desarrollo Infantil “Loquitos y Bajitos”

No se obtendrá muestra porque la población representa un número mínimo.

3.03. Operacionalización de Variables

Tabla N° 3

Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ITEMES
VARIABLE INDEPENDIENTE Tecnología	Tecnología	Aparatos tecnológicos	Encuesta	Cuestionario	1
		Las TICS	Encuesta	Cuestionario	2
	Como llega la tecnología al niño	Supervisión de los padres	Encuesta	Cuestionario	3
		Tiempo	Encuesta	Cuestionario	4
	Ventajas y Desventajas	Nivel Social	Encuesta	Cuestionario	5
		Nivel Emocional	Encuesta	Cuestionario	6
		Nivel Físico	Encuesta	Cuestionario	7
	TICS en la Educación Inicial como herramienta didáctica	Aportes	Encuesta	Cuestionario	8
		Nivel de aprendizaje	Encuesta	Cuestionario	9
		Rendimiento escolar	Encuesta	Cuestionario	10
VARIABLE DEPENDIENTE Expresión Corporal	Motricidad	Fina	Encuesta	Cuestionario	11
		Gruesa	Encuesta	Cuestionario	12
		Esquema Corporal	Encuesta	Cuestionario	13
	Actividad Física	EL juego			
	Efectos de la deficiencia de actividad física	Obesidad Infantil	Encuesta	Cuestionario	14
		Sedentarismo	Encuesta	Cuestionario	15
	Tiempo Libre	Ocio	Encuesta	Cuestionario	16
		Recreación	Encuesta	Cuestionario	17

Elaborado por: Kelly Gualpa

INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LOQUITOS Y BAJITOS, DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018.

3.04. Instrumentos de Investigación

Dentro de la investigación se utiliza la encuesta como el principal instrumento de investigación, y de acuerdo con Arias (2012) manifiesta que es “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p.72). Dicho instrumento se lleva a cabo a través de la realización de un conjunto de preguntas abiertas y cerradas dirigidas a una población en específica, con el propósito de conseguir información cuantificable acerca del tema tratado. Los tipos de pregunta son seleccionados por la investigadora de acuerdo a conocimientos, convivencias y experiencias dentro de la comunidad educativa, con preguntas abiertas que facilitaran la obtención de información del objeto de estudio.

El instrumento llevado a cabo fue un cuestionario, estructurado con un número de 10 preguntas abiertas, con las opciones a contestar de SI o NO y otras de opciones múltiples.

3.05. Procedimientos de la Investigación

- En primer lugar se definió el instrumento que se va a utilizar para recoger la información, en este caso fue la encuesta.
- Posteriormente se aplicó la encuesta a los padres de familia del Centro Infantil, con un total de 10 preguntas
- Tabulación de las preguntas de la encuesta
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos
- Interpretación de los resultados, en cada caso
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

3.06. Recolección de la Información

Con lo que respecta a la recolección de datos, en ella se presentan los datos obtenidos de la encuesta, mismos que serán analizados e interpretados mediante la utilización del programa Microsoft Excel, y se finaliza con el cálculo de porcentajes.

CAPÍTULO IV

Procesamiento y análisis

4.01. Procesamiento y Análisis de Cuadros Estadísticos

1.- ¿Conoce acerca de las TICS?

Tabla N°4 Pregunta 1

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	30%
	NO	14	70%
TOTAL		20	100%

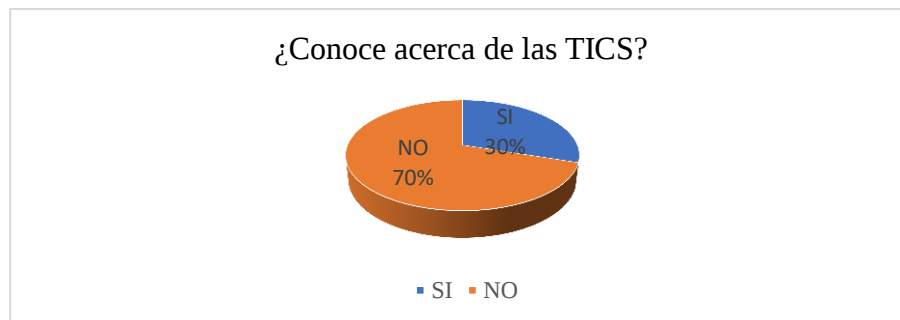


Figura 1. Pregunta 1

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

De acuerdo con la encuesta realizada a los padres y madres de familia el 70% manifiestan no conocer acerca de las TICS, a diferencia del 30% quienes indican tener información acerca del tema. Se concluye que un nivel elevado de padres de familia desconocen acerca del tema, por lo que se recomienda que la institución educativa brinde más información del mismo.

2.- ¿Conoce acerca de la influencia que genera las TICS en el desarrollo de su hijo o hija?

Tabla N° 5 Pregunta 2

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	6	30%
	NO	14	70%
TOTAL		20	100%



Figura 2. Pregunta 2

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

De igual manera el 70% de los padres y madres de familia manifiestan que no conocen de qué manera influye el uso de aparatos tecnológicos en el desarrollo de sus hijos e hijas, sin embargo el 30% si conoce acerca del tema. En conclusión desconocen del tema.

Se recomienda que los padres de familia se informen más acerca del tema.

3.- ¿Considera que los aparatos tecnológicos ayudan a su hijo o hija a desarrollar destrezas motrices?

Tabla N° 6 Pregunta 3

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	7	35%
	NO	13	65%
TOTAL		20	100%



Figura 3. Pregunta 3

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

De acuerdo con la encuesta el 65% de padres y madres de familia expresan que no consideran que los aparatos tecnológicos ayudan a desarrollar destrezas motrices en sus hijos e hijas, a diferencia del 35% que si está de acuerdo con este criterio. Se concluye que la utilización de aparatos tecnológicos no fomentan el desarrollo de destrezas que ayuden a sus hijos e hijas a desarrollarse de manera adecuada. Se recomienda que los padres de familia no brinden de manera constante dichos aparatos tecnológicos y motiven a sus hijos e hijas a realizar actividades recreativas y la práctica de los juegos tradicionales.

4.- ¿Proporciona aparatos tecnológicos a sus hijos?

Tabla N°7 Pregunta 4

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	14	70%
	NO	6	30%
TOTAL		20	100%

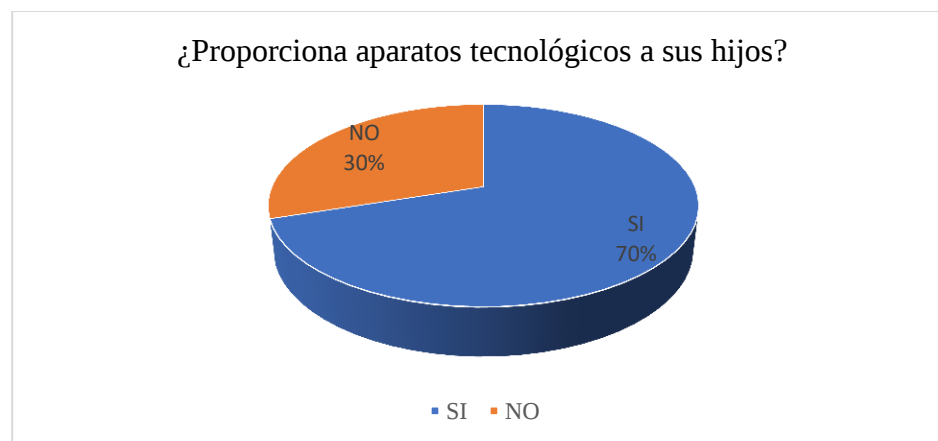


Figura 4. Pregunta 4

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

En cuanto al proporcionar aparatos tecnológicos a los niños y niñas, el 70% de los padres de familia indican que si los proporcionan, en cambio el 30% no proporcionan los aparatos tecnológicos a sus hijos. En conclusión un porcentaje alto de los padres de familia brindan los aparatos tecnológicos a sus hijos, por lo que recomienda que se evite este tipo de acción puesto que los niños y niñas tienden a preferir dichos aparatos para divertirse.

5.- ¿Establece un tiempo límite para el uso de aparatos tecnológicos?

Tabla N°8 Pregunta 5

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	4	20%
	NO	16	80%
TOTAL		20	100%



Figura 5. Pregunta 5

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

El 80% de los padres de familia manifiestan que no establecen un tiempo límite de uso de los aparatos tecnológicos, sin embargo el otro 20% manifiesta que si lo hacen. Se concluye que en ciertas ocasiones si existe una supervisión de tiempo para que los niños y niñas utilicen dichos aparatos, pero de igual manera algunos padres no limitan el tiempo de uso, ocasionando que los niños y niñas pasen largas horas utilizando dichos aparatos tecnológicos. Se recomienda que si los padres de familia ofrecen los medios tecnológicos delimiten un tiempo de uso, y de igual manera sean utilizados con fines productivos para los niños y niñas.

6.- ¿Qué aparatos tecnológicos utiliza su hijo o hija con más frecuencia?

Tabla N°9 Pregunta 6

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	TELEVISIÓN	11	55%
	CELULAR	9	45%
TOTAL		20	100%

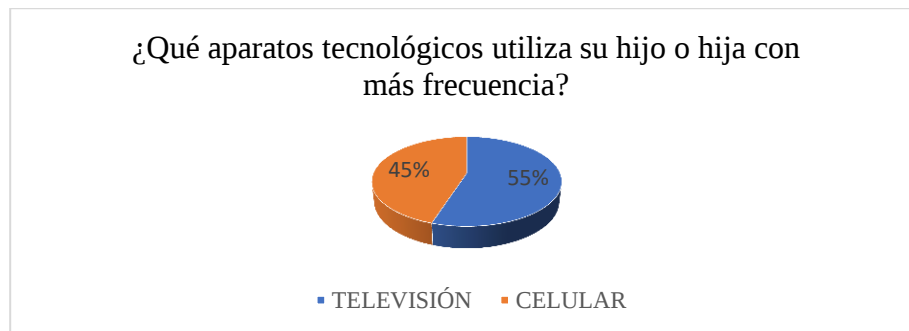


Figura 6. Pregunta 6

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

Entre los aparatos tecnológicos utilizados con más frecuencia por los niños y niñas el 55% de los padres indican que es la televisión, a diferencia del 45% que indica que sus hijos prefieren utilizar los teléfonos celulares. En conclusión un porcentaje elevado de los niños tienden a utilizar más la televisión puesto que tienen accesibilidad directa y a todo momento del mismo. Se recomienda que los padres de familia proporcionen herramientas educativas en el que los niños se puedan divertir sin recurrir a la utilización de los aparatos tecnológicos

7.- Conoce sobre la expresión corporal y motricidad

Tabla N°10 Pregunta 7

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	SI	20	100%
	NO	0	0%
TOTAL		20	100%

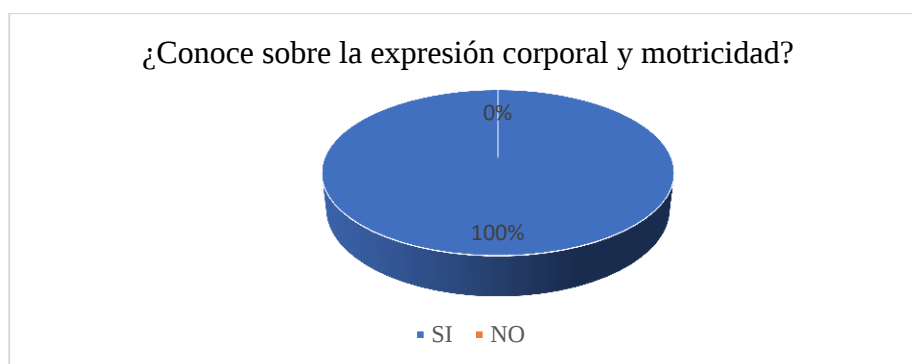


Figura 7. Pregunta 7

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

De acuerdo con la encuesta el 100% de los padres y madres de familia manifiestan que si conocen acerca de la expresión corporal y motricidad. Se concluye que un nivel elevado de los padres conocen del tema.

8.- ¿Con que frecuencia realiza actividades de recreación y juego con su hijo o hija?

Tabla N°11 Pregunta 8

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	TODOS LOS DIAS	0	0%
	DE 4 A 3 DIAS	5	25%
	SOLO FINES DE SEMANA	15	75%
	NUNCA	0	0%
TOTAL		20	100%



Figura 8. Pregunta 8

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

La frecuencia con la que los padres y madres de realizan actividades de recreación y juego con sus hijos e hijas, el 75% indica que solamente lo hacen los fines de semana, y un 25% lo realizan de 4 a 3 veces por semana, sin embargo tanto el 0% indican que no lo hacen todos los días y nunca respectivamente. Se concluye que la mayoría de padres de familia solo dedican los fines de semana para realizar actividades recreativas al aire libre con sus hijos. Se recomienda que estas actividades de recreación y juego se lo realicen de manera constante para que los niños y niñas desarrollen destrezas motrices.

9.- ¿Qué actividades realiza su hijo en su tiempo libre?

Tabla N°12Pregunta 9

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	VE TELEVISIÓN	11	55%
	VE VIDEOS EN YOUTUBE	5	25%
	JUEGA AL AIRE LIBRE	4	20%
TOTAL		20	100%



Figura 9. Pregunta 9

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

Con respecto a que actividades realiza el niño o niña en el tiempo libre, el 55% de los padres de familia indican que sus hijos ven televisión, el 25% ve videos en YouTube y el 20% restante juega al aire libre. Se concluye que un alto nivel de niños y niñas invierten su tiempo libre en ver la televisión, y solo una pequeña cantidad realiza actividades que impliquen el uso de su esquema corporal, en este caso el juego.

Se recomienda que los padres motiven y proporcionen a sus hijos e hijas herramientas en los que puedan desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y sociales.

10.- ¿Considera que el uso de aparatos tecnológicos afecta el proceso de sociabilización de su hijo?

Tabla 13 Pregunta 10

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	SI	20	100%
	NO	0	0%
TOTAL		20	100%



Figura 10. Pregunta 10

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Kelly Gualpa

El 100% de los padres encuestados manifiestan que el uso de los aparatos tecnológicos si afecta al proceso de sociabilización de sus hijos, de esta manera se concluye que los aparatos tecnológicos generan un estado de aislamiento en los niños, por ello tienden a no relacionarse con sus pares y su entorno. Se recomienda que los padres de familia no proporcionen aparatos tecnológicos a sus hijos e hijas con fines de entretenimiento, al contrario se debe realizar un bueno uso a los mismos.

4.02. Conclusiones del Análisis Estadístico

Mediante la encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de Desarrollo Infantil “Bajitos y Loquitos” se puede manifestar que un alto nivel de padres de familia desconocen acerca de las TICS y la influencia que genera en el desarrollo de sus hijos e hijas, sin embargo a pesar de ello se puede evidenciar que la mayoría de ellos brinda aparatos tecnológicos a sus hijos, y en ciertos casos no se limita el tiempo de uso de los mismos, y esta es la causa de que los niños y niñas generen una preferencia por los aparatos tecnológicos y de igual manera afecte su proceso de sociabilización, incluso el aparato tecnológico más utilizado por los niños y niñas es la televisión y el celular, puesto que está al alcance en todo momento, y de igual manera la televisión es la más utilizada por los niños y niñas en su tiempo libre.

Con lo que respecta a la expresión corporal la mayoría de los padres de familia conocen acerca del tema, sin embargo la mayoría de ellos realizan poca actividad física y actividades de recreación, considerando así que el esquema corporal del niño y la niña no está en constante uso y de esta manera no tiende a desarrollar destrezas motrices.

4.03. Respuestas a la Hipótesis o Interrogantes de Investigación

¿De qué manera influye la tecnología en el desarrollo integral de los niños y niñas, específicamente en el ámbito de expresión corporal y motricidad?

El niño y niña al encontrarse expuesto de manera constante con los aparatos tecnológicos, genera una preferencia por su utilización, de esta manera la tecnología influye en el hecho de que los niños y niñas ya no realizan actividades de recreación,

juego y esparcimiento al aire libre, es decir su diversión no se basa en la relación con su entorno y sus pares, al contrario prefieren utilizar su tiempo en ver televisión, jugar en los celulares, etc por ende su expresión corporal y motricidad de igual manera se verán afectadas, puesto que no se realizan actividades que impliquen el uso de su esquema corporal, desarrollando posteriormente repercusiones tales como el sedentarismo y la obesidad.

CAPÍTULO V

Propuesta

5.01. Antecedentes

Con la llegada y el avance de la tecnología, es menos la cantidad de niños y niñas que realizan actividades físicas, que dedican su tiempo libre para divertirse a través de la práctica del juego, de actividades de recreación y sobre todo de los juegos tradicionales, considerando que estas actividades aportan significativamente al desarrollo del esquema corporal, de la motricidad fina y gruesa, de los niños y niñas.

La formas de diversión de los niños y niñas en la actualidad se han visto constantemente afectados debido al gran avance y la influencia que ha generado la tecnología en el mismo, considerando que en la mayoría de los casos la tecnología es la principal causa para que los niños y niñas prefieran divertirse utilizando aparatos tecnológicos, que salir al aire libre y practicar algún juego que demande el uso de su cuerpo y la socialización con su entorno, generando de esta manera afectaciones en su desarrollo físico, en específico su motricidad gruesa y la vez que sean niños y niñas pasivos.

Sin embargo en el Ecuador se puede evidenciar que existe una cantidad de propuestas basadas en la implementación de los juegos tradiciones para el desarrollo de

la motricidad gruesa de los niños y niñas, tal es el caso de Angie Veintimilla (2016), quien es su tesis “El Empleo de Juegos Tradicionales para Potenciar la Motricidad Gruesa de niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa de la Ciudad de Loja, Periodo 2014-2015” manifiesta que:

En la actualidad las actividades que más ocupan a los niños ya no son los juegos con sus pares de manera directa, si no las actividades que tienen relación con la tecnología; estas acciones no permiten que el niño se desarrolle de manera integral y muchas veces atrofian su capacidad perceptiva, inventiva, solidaria y los vuelve más agresivos y sedentarios (p.17).

De igual manera Veintimilla (2016) expresa que:

Es así como los juegos tradicionales se están quedando en el olvido debido a la globalización y al acelerado avance tecnológico que se está viviendo, estos factores conllevan a los menores a mantenerse la mayor parte del tiempo sentados frente a un televisor o computador, actividad que no les permite desarrollar su cuerpo y mente (p.17).

5.02. Justificación

La presente propuesta es realizada con la finalidad de fomentar la práctica de actividad física en los niños y niñas, y a la vez motivar un estilo de diversión que no esté basada en la utilización de aparatos tecnológicos, sino por el contrario seguir fomentando la práctica del juego es especial, los juegos tradicionales, puesto que las mismas ayudan a desarrollar destrezas motrices y corporales en los niños y niñas.

La deficiencia de actividades físicas en la población infantil está íntimamente relacionada con la llegada de la tecnología, teniendo en cuenta que la misma a desarrollado en los niños y niñas una atracción por el entretenimiento virtual, haciendo desmerecer la práctica de los juegos y sobre todo el desinterés por los mismos, es decir, en la actualidad los niños y niñas en su tiempo libre pasan viendo televisión, jugando en los teléfonos celulares e incluso en las computadoras, actividades que no contribuyen al desarrollo de destrezas motrices y afectan significativamente al estado de salud tanto física como mental, ocasionando repercusiones tales como el sedentarismo y la obesidad a edades tempranas.

Con lo expuesto anteriormente se propone una serie de juegos tradicionales, esto con el fin de fomentar la práctica de los mismos y la vez conseguir el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas. Tomando en cuenta que los juegos tradicionales son de gran importancia para la población infantil, puesto que les permite mantenerse más activos, a realizar más actividades física, y mejorar sus condiciones referentes a su esquema corporal.

Para el cumplimiento de esta propuesta se necesita que los padres de familia dediquen un tiempo para llevar a cabo la realización de dichas actividades, y de igual manera las/os docentes deben incluir en sus planificaciones la práctica de los juegos tradicionales como un recurso didáctico más dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera se pretende que además de la canciones, los cuentos, etc. Los juegos tradiciones también sirvan de apoyo para desarrollar destrezas en este caso de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas.

De esta manera (Castro, 2008) manifiesta que los juegos tradicionales:

No toma en cuenta la raza, edad, sexo o la condición social; son una fuente generadora de salud, una ayuda para mejorar las destrezas motoras, cognitivas y emocionales; un medio para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo; su objetivo es el bienestar personal. Son un estímulo para liberar tensiones y energía acumulada, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de sí mismo, del hábitat, de valores, costumbres y tradiciones (p.1).

5.03. Descripción

Esta serie de juegos tradicionales, es una propuesta basada en la recopilación de juegos tradicionales, que permitirá a los niños y niñas desarrollar su motricidad gruesa, motricidad fina y su esquema corporal.

Dentro de la propuesta se involucran a diferentes aspectos, tales como, la edad de los niños y niñas, en este caso son de 4 años de edad y además a los docentes y a los padres y madres de familia, puesto que los docentes la utilizaran dentro del aula de clase como un recurso más dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, y los padres la utilizaran como una herramienta de recreación en el tiempo libre.

Las actividades propuestas son de carácter flexible, puesto que las diversas actividades serán usadas acorde a las diferentes situaciones y necesidades que tanto la docente como el padre y la madre de familia lo requieran. De igual manera puede adoptar diversas formas de aplicación.

5.04. Formulación del proceso de aplicación de la propuesta:

A continuación se presenta una recopilación de juegos tradicionales, para desarrollar la motricidad gruesa, la motricidad fina y el esquema corporal en los niños y niñas de 4 años de edad.

Juegos tradicionales

- PALO ENCEBADO
- SAN BENDITO
- EL GATO Y EL RATÓN
- LA CARRETILLA
- TRES PIERNAS
- BAILE DEL TOMATE
- EL ELÁSTICO
- LA SOGA

- LA RAYUELA
- LAS COMETAS
- LAS ESCONDIDAS
 - AL FON FIN
 - CONGELADAS
- LOS ENSACADOS
- LAS COGIDAS
- LAS BOLAS

- LOS TROMPOS
- EL FLORÓN
- LAS OLLITAS
- PAN QUEMADO

PALO ENCEBADO

Objetivo:

Desarrollar el tono muscular de todo el cuerpo.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2RxgYWB>

Trepar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas

Materiales

- Palo de madera
- Obsequios

Desarrollo del juego

En primer lugar se entierra un palo a un metro bajo tierra, este palo debe estar cubierto de grasa para así dificultar el ascenso de los jugadores. Cuando los jugadores lleguen a la cima del palo encontraran una variada cantidad de premios, mismo que serán recogidos por los participantes (Torres, 2016).

SAN BENDITO

Objetivo:

Fortalecer el tono muscular

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2E6gDHA>

Realizar desplazamientos y movimiento coordinados utilizando el espacio total y parcial.

Material: Ninguno

Desarrollo del juego:

Los niños deben colocarse uno junto al otro formando una cadena con sus brazos, se designa a dos participantes, uno será San Bendito y el otro del Diablito. San Bendito se va de viaje, y aconseja a los niños que no se muevan y permanezcan en el lugar en el que se encuentran, a la salida de San Bendito aparece el Diablito, quién empieza a preguntarles a los niños ¿Quieren pan?, ¿Quieren queso?, etc. Y los niños deben responder siempre NO

El diablito se cansa y decide llevarse a uno de los niños, entonces todos comienzan a gritar ¡SAN BENDITO NOS LLEVA EL DIABLITO!, hasta que San Bendito llegue y evite que el Diablito se los lleve. El juego finaliza cuando el Diablito lleva a todos los niños y niñas incluido a San Bendito (Torres, 2016).

EL GATO Y EL RATÓN

Objetivo:

Correr con soltura y alternando varios movimientos de desplazamiento.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar:

<https://bit.ly/2pLh8gr>

Caminar, correr y saltar de un lugar a otro combinando diferentes formas de desplazamiento

Material: Ninguno

Desarrollo del juego

Formando un círculo tomándose de las manos. Se escoge a dos niños, uno va hacer el gato y se colocará fuera del círculo y el otro del ratón, que estará dentro del círculo. Luego sigue el siguiente diálogo:

- ¡Ratón, ratón! - ¿Qué quieres gato ladrón?
- ¡Comerte quiero! - ¡Cómeme si puedes!
- ¡Estas gordito!- ¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato intenta atrapar al ratón, para ello pasa entre la ronda, rompe la cadena, etc. El juego termina cuando el ratón es alcanzado, y empieza nuevamente designando a otros participantes (Torres, 2016).

LA CARRETILLA

Objetivo:

Desarrollar el tono muscular y el trabajo en equipo.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2yq2q23>

Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

Materiales: Ninguno

Desarrollo del juego:

Se forma un grupo conformado por cinco parejas, se delimita un punto de entrada y una de salida, posteriormente cada pareja designará quien ira adelante y quien ira detrás, el participante que va adelante se debe colocar en posición de plancha, y él va atrás deberá tomarle las piernas.

Se realizara un cuenta regresiva para que los participantes empiecen a caminar o correr en la posición establecida hasta llegar a la marca establecida, gana la pareja que haya llegado primero a la meta (Torres, 2016).

TRES PIERNAS

Objetivo:

Desarrollar la coordinación y las agilidades de movimientos de las extremidades inferiores.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.



<https://bit.ly/2OQJELB>

Materiales

- Cordones

Desarrollo del juego:

Se designa un punto de salida y de llegada, a una distancia considera de 10 metros, se forma un grupo de 5 parejas, las cuales deben amarrarse con un cordón la pierna izquierda con la pierna derecha del otro compañero/a. A la señal establecida, todas las parejas salen corriendo hacia la línea de llegada. Es importante que la pareja corra de manera sincronizada, será vencedora la pareja que llegue primero a la meta (Torres, 2016).

BAILE DEL TOMATE

Objetivo:

Potenciar la soltura del cuerpo y la concentración.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Realizar ejercicios de equilibrio dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementado el lapso de tiempo.



Materiales

<https://bit.ly/2pI5PW9>

- Tomates
- Música y Grabadora

Desarrollo del juego:

Se organiza al grupo en parejas, luego se les ofrecerá a cada una de ellos un tomate, mismo que deberá ser colocado en las frentes de cada pareja, al iniciar la música, las parejas empezarán a bailar siguiendo el ritmo de la canción, los brazos deben encontrarse detrás de la espalda a fin de evitar que tomen el tomate con las manos, gana la pareja que logre terminar el baile sin hacer caer el tomate (Torres, 2016).

EL ELÁSTICO

Objetivo:

Potenciar la coordinación de los movimientos del cuerpo.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2pMkNdM>

Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.

Materiales

- Elástico

Desarrollo del juego:

Se conforma grupos de 3 jugadores, dos jugadores se colocaran en cada extremo del elástico y el otro será el que empieza el juego, a la señal establecida el jugador deberá empezar a saltar sobre el elástico de diversas formas, por encima, de un lado al otro, etc.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello, las orejas y por último por encima de la cabeza. El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida (Torres, 2016).

LA SOGA

Objetivo:

Saltar con agilidad y rapidez

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2C5OtK4>

Saltar en dos pies en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm

Materiales

- Soga

Desarrollo del juego:

Se conforman grupos de 3 a 5 jugadores, posteriormente dos jugadores se colocan a cada extremo de la soga y la empiezan a girar de manera que los demás participantes puedan saltar sobre ella. Mientras se gira la soga se empezará a entonar la siguiente canción: Osito, osito, mira al cielito; osito, osito, coge el pañuelito; osito, osito, date una vueltita; osito, osito, sal a la una, a las dos y a las tres.

El participante que no salga a la señal establecida o quede atrapado en la soga perderá, y procederá a jugar el siguiente participante. Gana quien haya realizado la serie de manera correcta (Torres, 2016).

LA RAYUELA

Objetivo:

Mantener el equilibrio y la concentración.

Ámbito:

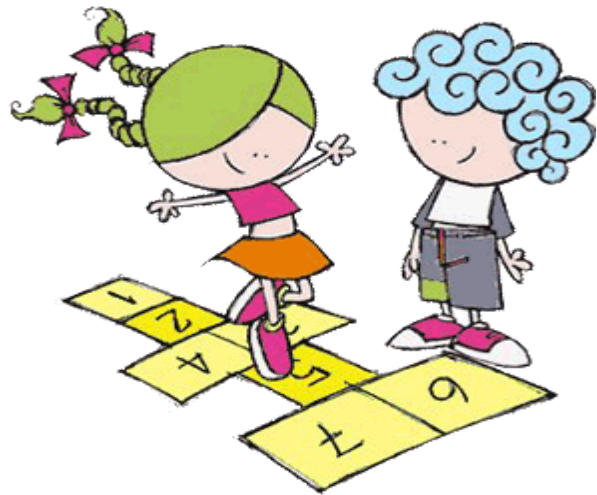
Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Saltar en un pie de manera autónoma.

Materiales

- Tizas de diferentes colores
- Fichas



Desarrollo del juego

<https://bit.ly/2RxgYWB>

La rayuela de la semana, contiene siete cuadros dibujados en el suelo, cada uno de ellos representan los días de la semana. A continuación se tira una ficha, la misma debe caer en el casillero correcto, es decir primero se empieza en el número uno hasta llegar al número siete; la ficha debe caer dentro del casillero, si este cae fuera o en el casillero que no corresponde el jugador perderá su turno y continuará el siguiente participante.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene la ficha arrojada. Gana quien concluye el juego primero (Torres, 2016).

LAS COMETAS

Objetivo:

Desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.



<https://bit.ly/2RxgYWB>

Materiales

- Papel cometa
- Sigses o carrizo
- Piola
- Tira de tela
- Tijera y goma

Desarrollo del juego:

El material utilizado para realizar las cometas es el sigse, puesto que este le dará la forma a la cometa, luego con el papel cometa se lo decora, y las tiras de tela servirán para hacer la cola de la cometa, y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Luego de terminar con la elaboración de la cometa se proceda a hacerla volar lo más alto que se pueda (Torres, 2016).

LAS ESCONDIDAS

Objetivo:

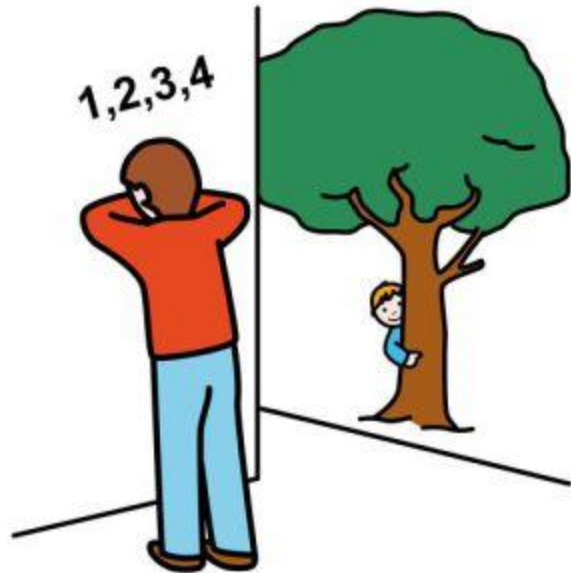
Desarrollar el esquema corporal y la
noción espacial

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Realizar ejercicios de equilibrio estático
con las partes gruesas del cuerpo



Materiales

Ninguno

<https://bit.ly/2PqGYBh>

Desarrollo del juego:

Este juego se lo lleva a cabo con un numero de hasta 10 participantes, entre ellos se realiza un sorteo para designar quien será el participante que deberá contar primero y encontrar al resto de los jugadores, posteriormente se designa un lugar en donde el participante empezará contar, este debe estar cerrado los ojos para evitar que mire el lugar donde se van a esconder los demás participantes.

Al finalizar el conteo, el participante inicia la búsqueda, y deberá encontrar a todos los demás participantes, luego de ello todos regresan al lugar de partida (Torres, 2016).

AL FON FIN

Objetivo:

Desarrollar el control motor fino.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado)



<https://bit.ly/2pRVTJX>

Materiales: Ninguno

Desarrollo del juego

Los participantes deberán sentarse formando un círculo y se toman de las manos, una palma sobre la otra con los que se encuentran a su lado izquierdo y derecho. Inicia un participante dando la primera palmada a su compañero, y así continuarán sucesivamente de palmada en palmada con la siguiente canción:

“Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín, academia de zafari, fas fes fis fos fus.”

Cada sílaba tiene que coincidir con cada palmada que den los participantes. Cuando se termine la canción, a quien le toque el fus, deberá lograr dar la palmada al otro compañero, si lo toca, sale del juego, si no lo toca continua en el círculo (Torres, 2016).

CONGELADAS

Objetivo:

Desarrollar el esquema corporal

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Realizar movimientos de equilibrio
dinámico y estático.



Materiales

Ninguno

<https://bit.ly/2NytX0D>

Desarrollo del juego:

Este juego se puede llevar a cabo con un grupo de hasta 10 niños y niñas, entre ellos se designa al jugador que procederá a congelar al resto del grupo, el juego consiste en correr en un espacio amplio evitando que el niño que congela le toque la cabeza, puesto que si lo hace este quedará congelado inmediatamente y solo lo pueden descongelar si otro compañero lo vuelve a tocar.

De igual manera se designa un lugar que será la “paz” para evitar ser congelados. El juego termina cuando todos quedan congelados y se designa a otro participante para que realice el mismo papel (Torres, 2016).

LOS ENSACADOS

Objetivo:

Desarrollar habilidades
de coordinación.

Ámbito:

Expresión corporal y
motricidad

Destreza a desarrollar

Saltar en dos pies en
sentido vertical.



Materiales

<https://bit.ly/2MldSBD>

- Costales

Desarrollo del juego

Se conforma un grupo de entre los 5 a 8 participantes, a continuación meterán los pies dentro del costal y lo sostendrán con sus manos, dada la señal empiezan a saltar con ambos pies. Gana quien llegue primero a la meta señalada (Torres, 2016).

LAS COGIDAS

Objetivo:

Desarrollar la coordinación de la motricidad gruesa

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando formas de desplazamiento y a velocidades diferentes.



Materiales: Ninguno

<https://bit.ly/2E98t1h>

Desarrollo del juego:

Se divide al grupo en dos partes iguales, uno será el equipo A y el otro será el equipo B, se designan dos lugares que serán la “paz”, y en cual no podrán permanecer más de diez segundos, luego se procede a designar que grupo será el que atrapa primero.

A la señal indicada, el equipo establecido empezará a atrapar al otro equipo, los participantes que sean atrapados, serán llevado a un lugar designado, y estos solo serán salvados si otros compañeros los vuelven a topar.

El juego finaliza cuando todo el equipo A atrape a todo el equipo B o viceversa en un tiempo establecido (Torres, 2016).

LAS BOLAS

Objetivo:

Desarrollo de la coordinación
visomotriz

Ámbito:

Expresión corporal y
motricidad

Destreza a desarrollar

Realizar actividades de
coordinación visomotriz



Materiales

<https://bit.ly/2EiKXPA>

- Canicas

Desarrollo del juego:

En primer lugar se realiza un círculo mediano en suelo, ahí se colocará una cierta cantidad de bolas; el juego se lo puede realizar máximo de 3 a 4 participantes y consiste en tratar de sacar la mayor cantidad de bolas que se encuentran dentro de la circunferencia.

El juego finaliza cuando se hayan sacado todas las bolas que se encontraban dentro del círculo, y gana quien tenga la mayor cantidad de bolas (Torres, 2016).

LOS TROMPOS

Objetivo:

Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza muscular.

Materiales

<https://bit.ly/2RxgYWB>

- Trompo
- Piola

Desarrollo del juego:

A la señal establecida los niños y niñas envuelven el trompo con una piola para posteriormente lanzarlo al suelo, gana el niño/a cuyo trompo permanezca la mayor cantidad de tiempo bailando.

De igual manera se puede realizar grupos y trazar un círculo en el suelo, dentro de él se deberán lanzar los trompos de turno en turno, si el trompo no bailó dentro del círculo, el niño/a deberán dejar su trompo dentro de esta circunferencia; y en caso que lo todos los trompos se hayan quedado dentro, se procederá a sacarlos utilizando la piola en forma de latigazos (Torres, 2016).

EL FLORÓN

Objetivo:

Desarrollar el esquema corporal y la noción de espacio.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2yblaTU>

Realizar ejercicios que involucren movimientos de partes finas del cuerpo.

Materiales

- Ficha

Desarrollo del juego

Se coloca a los niños y niñas en una fila frente al maestro haciéndolos que junten sus manos, la docente ira pasando entre cada una de las manos de los niños hasta dejar una ficha llamada “florón” entonando la siguiente canción: “El florón que está en mis manos, de mis manos ya pasó. Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán”.

A continuación se le pregunta a un niño ¿Dónde está el florón?, si el niño adivina quien tiene el florón todos le aplauden, y colocará nuevamente la ficha en las manos de otro compañero, pero si se equivoca realizará un penitencia (Torres, 2016).

LAS OLLITAS

Objetivo:

Cambiar el cuerpo en diferentes posiciones

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad



Destreza a desarrollar

<https://bit.ly/2pLYBAC>

Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo.

Material: Ninguno

Desarrollo del juego:

Este juego se lleva a cabo con la participación de tres personas, dos de ellos serán el vendedor y el comprador respectivamente y además balancearán al otro participante, este participante deberá colocarse en cuclillas y entrelazando sus manos con las piernas (Torres, 2016). A cada jugadose le pone el nombre de un objeto de cocina o fruta y se repite el siguiente diálogo:

- Comprador: pum, pum - vendedor: ¿quién es?
- Comprador: yo -vendedor: ¿qué desea?
- Comprador: un sartén - vendedor: este nuevito
- Comprador: ¿cuánto cuesta? - vendedor: veinte dólares
- Comprador: le doy diez - vendedor: bueno lleve

PAN QUEMADO

Objetivo:

Desarrollar la atención y concentración.

Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

Destreza a desarrollar

Ubicar objetos de acuerdo a nociones de al lado, junto a cerca-lejos



Materiales

<https://bit.ly/2yc2a7P>

- Pañuelo

Desarrollo del juego:

Dentro de grupo de participantes, se deberá elegir a dos jugadores; el primero será quien esconda un pañuelo torcido y con un nudo en el extremo que servirá para azotar, y el segundo es el que va a buscar dicho pañuelo o también llamado “pan quemado”.

El resto del grupo verá donde esconde el pañuelo el primer participante, mientras que el segundo se encuentra en un lugar alejado, cuando el jugador regresa pregunta ¿Dónde está el pan quemado? El resto del equipo dirá las siguientes pistas; cuando el

adivinator se encuentre lejos del pañuelo, todos dirán ¡frio!, ¡frio!, cuando este casi cerca dirán ¡tibio!, ¡tibio!, y cuando se encuentre cerca dirán ¡caliente!, ¡caliente!

Cuando el adivinator logre encontrar el pañuelo el grupo dirá ¡quemado!, ¡quemado! A continuación el participante perseguirá al resto del grupo hasta topar a otro compañero quien será el próximo en jugar (Torres, 2016).

CAPÍTULO VI

Aspectos administrativos

6.01. Recursos

Talento humano:

- Directora del Centro de Desarrollo Infantil “Loquito y Bajitos”
- Padres del Centro de Desarrollo Infantil “Loquito y Bajitos”
- Niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Loquito y Bajitos”

Recursos materiales:

- Material de escritorio
- Encuestas
- Fotocopias
- Material de oficina.

Recursos técnicos y tecnológicos

- Laptop
- Proyector
- Flash memory
- Filmadora

Recursos financieros

Auto financiamiento.

6.02. Presupuesto

Tabla N°14

Presupuesto

INSUMO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Material de Escritorio			
Impresiones B/N	600	\$ 0.10	60.00
Impresiones Color	600	0.25	150.00
Anillados	3	2.00	6.00
Empastados	2	8.00	16.00
Recursos Tecnológicos			
Alquiler Laptop	1	30.00	30.00
CD	4	1.75	7.00
Transporte			
Movilización	25	5.00	125.00
TOTAL			394.00

Elaborado por: Kelly Gualpa

6.03. Cronograma

Tabla N°15

Cronograma

MES	JUNIO			JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDAD																				
Aprobación del tema	X	X	X	X																
Delimitación del tema de investigación					X	X														
CAPÍTULO I						X														
Planteamiento del problema						X														
Formulación del problema						X														
Objetivo General							X													
Objetivos Específicos							X													
CAPÍTULO II							X													
Antecedentes del estudio								X												
Fundamentación Teórica											X									
Fundamentación Conceptual															X					
Fundamentación Legal															X					

Formulación de hipótesis o preguntas directrices de la investigación															X					
Caracterización de las variables preguntas directrices de la investigación															X					
Indicadores															X					
CAPÍTULO III															X					
Diseño de la investigación															X					
Población y muestra															X					
Operacionalización de variables															X					
Instrumento de investigación															X					
Procedimiento de la investigación															X					
Recolección de la investigación															X					
CAPÍTULO IV																X				
Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos																X				
Conclusiones del análisis estadístico																X				
Respuestas a las hipótesis o interrogantes de investigación																X				
CAPÍTULO V																	X			

Antecedentes																		X			
Justificación																		X			
Descripción																		X			
Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.																					
CAPÍTULO VI																			X		
Recursos																			X		
Presupuesto																			X		
Cronograma																			X		
CAPÍTULO VII																				X	
Conclusiones																				X	
Recomendaciones																				X	
Bibliografía																				X	

Elaborado por: Kelly Gualpa

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

1. Una vez finalizada la investigación, se ha llegado a la conclusión que la tecnología es la principal fuente mediante la cual afecta de manera significativa en el desarrollo de los niños y niñas, principalmente en lo que respecta el ámbito de expresión corporal y motricidad.
2. De igual manera el radical cambio que se ha venido dando en cuanto a las nuevas formas de diversión llevadas a cabo por los niños y niñas, ha generado una preferencia basada en la utilización de aparatos tecnológicos y un desvalorización por la práctica de actividades al aire libre, la socialización y la recreación.
3. Los padres de familia pese al limitado conocimiento que tienen acerca de las TICS y la influencia que generan en el desarrollo de sus hijos e hijas, son la principal fuente para que los niños y niñas empiecen a interactuar desde edades muy tempranas con los medios electrónicos, sin tener en cuenta un límite de uso y los fines por el cual se los vaya a utilizar, generando de esta manera el sedentarismo en la etapa inicial.

4. El uso de la tecnología desde edades tempranas ha ido generando repercusiones en el desarrollo de los niños y niñas tanto en lo que respecta a salud, teniendo en cuenta que cada vez se realiza menos actividades físicas, de diversión y esparcimiento, y de igual manera el proceso de socialización por el cual el niño y la niña interactúan con sus pares y su entorno.

7.02. Recomendaciones

1. Se recomienda en primer lugar hacer que la interacción de los niños y niñas con la tecnología sea de manera fructífera, con fines que propicien a su adecuado desarrollo, mediante el cual los niños desarrollen destrezas y no solo como un medio de diversión y entretenimiento.
2. De igual manera se recomienda que los aparatos tecnológicos no se encuentren a disposición directa de los niños y niñas, ni proporcionales cuando ellos quieran, por ello es muy importante que los padres de familia establezcan horarios en los que se puedan hacer uso de los mismos, exceptuando las horas de la comida, de dormir y de recreación con la familia.
3. Fomentar la práctica de actividades al aire libre y de recreación con la familia y el entorno que le rodea a los niños y niñas, y sobre todo seguir practicando los juegos tradicionales, puesto que es la mejor manera para desarrollar destrezas motrices en los niños y niñas y de igual manera mantenerlos con un buen estado de salud.
4. Establecer un tiempo para la realización de actividades físicas, de recreación al aire libre tanto dentro del hogar como en el Centro Educativo, que propicien un

encuentro de los niños con su entorno, generando espacios donde cada uno de ellos se desplacen libremente, jueguen, se divierten y desarrollen destrezas motrices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almenara, J. C. (2005). Cibersociedad y juventud: la cara oculta (buena) de la Luna. Un nuevo sujeto para la sociedad de la información.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Espisteme.
- Beckmann, J. (1777). *Orientación sobre tecnología o el conocimiento de artesanías, fábricas y fábricas, etc.*
- Cárdenas, A. B., & Gómez, C. M. (2014). *El juego en la educación inicial*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Cassany, D., & Ayala, G. (09 de Noviembre de 2008). *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany_PE_9.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castro, M. M. (2008). *GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-GeneracionTrasGeneracionSeRecobranLosJuegosTradici-3579671.pdf>
- Davara, F. (14 de Abril de 2006). *Las Nuevas Tecnologías y la Infancia*. Obtenido de https://www.tendencias21.net/conocimiento/Las-Nuevas-Tecnologias-y-la-Infancia_a3.html
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego Educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Educación, M. d. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- EIPS. (2012). *¿Qué es la psicomotricidad?* Obtenido de <https://www.psicomotricidad.com/la-psicomotricidad/que-es-la-psicomotricidad/>
- Fernandez, A. (2016). *Las nuevas tecnologias en la primera infancia*. Obtenido de <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19823/TFM%20Araceli%20Fernandez%20Eslava.pdf?sequence=1>

- Física, F. E. (2003). *Tiempo libre, Ocio y Actividad física en los Adolescentes. La influencia de los padres*. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-TiempoLibreOcioYActividadFisicaEnLosAdolescentes-2282437.pdf>
- Foundation, K. F. (Enero de 2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*. Obtenido de <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/04/8010.pdf>
- García, T. A. (Marzo de 2009). *La psicomotricidad en Educación Infantil*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Garrido, A., & Torregrosa, j. (1996). *Psicología social del ocio y el tiempo libre*. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/257766145>
- Garvey, C. (1985). *El juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Gregorio, A. (Diciembre de 2008). *La Recreación en la Niñez: Conceptualización, Características y Aportes desde la Recreación al Desarrollo de los Niños*. Obtenido de http://nulan.mdp.edu.ar/1811/1/gregorio_ag_2008.pdf
- Jaso, E. O. (Octubre de 2012). *La psicomotricidad infantil. Guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0a 3 años*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/966/2012_11_06_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Junco, I. H. (Mayo de 2010). *La influencia de las nuevas tecnologías en educación infantil*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7229.pdf>
- Lepi"nik, J., & Samec, P. (01 de Marzo de 2013). *Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia*. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/10.3916_C40-2013-03-02.pdf
- Márquez, R. S., & Garatachea, V. N. (2013). *Actividad Física y Salud*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos, S.A.
- Méndez, P. Q. (01 de Agosto de 2011). *El impacto de las Nuevas Tecnologías y las Nuevas Formas de Relación en el Desarrollo*. Obtenido de <http://www.copmadrid.org/webcopm/publicaciones/educativa/ed2011v17n2a3.pdf>
- Molina, R. P. (Febrero de 2009). *Sensación y Percepción*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/REMEDIOS_MOLINA_1.pdf

- Montesdeoca, G. P. (Octubre de 2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Moreno, M. E. (2006). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 8. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LasTicYElDesarrolloDelAprendizajeEnEducacionInicia-2719444.pdf
- Padilla, N. M., & Brito, J. M. (Abril-Junio de 2000). *VISION CULTURAL DE LA TECNOLOGÍA. El Impacto de la Tecnologia en la Identidad Cultural Latinoamericana*. Obtenido de <http://repositoriobiblioteca.intec.edu.do/bitstream/handle/123456789/607/CISO20002502-244-258.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Pinto, M. S., & Osório, A. J. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum. *Revista Iberoamericana de Educación*, 3.
- Pinzón, C. S., Velandia, L. I., Aponte, C., & Marín, C. P. (02 de Abril de 2015). *INFLUENCIA DE LAS TIC EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA*. Obtenido de <http://claudiazama.blogspot.com/2015/04/influencia-de-las-tic-en-el-rendimiento.html>
- Quirk, J. (2012). *Niños menores y tecnología*. Obtenido de http://www.healthychildcarenc.org/PDFs/ccnews_2012_winter.pdf
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: INDE Publicaciones. Obtenido de http://www.portalfitness.com/6748_libro-educacion-motriz-y-educacion-psicomotriz-en-preescolar-y-primaria.aspx
- Rodríguez, R. R. (Agosto de 2006). *La obesidad infantil y los efectos de los medios electrónicos de comunicación*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/142/14280207/>
- Ruiz, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=WdaAt6ogAykC&oi=fnd&pg=PA9&dq=metodologia+cuantitativa+y+cualitativa&ots=sGq7gIt9MQ&sig=qlACpZvZIJPTES9gAMocjk11UbU#v=onepage&q&f=false>
- Salgado, A. (2011-2012). *La Influencia de los Programas de Televisión en el comportamiento de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9791/1/51927_1.pdf

- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2004). *Metodología de la Investigación*.
Obtenido de
<https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38911499/Sampieri.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1536898012&Signature=zSSMEBA%2F0b5u%2FruXNgBa5shI%2FTU%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSampieri.pdf>
- Torres, M. (Enero de 2016). *Juego Tradicional en el Desarrollo de la Psicomotricidad de los niños(as) de 4 y 5 años de edad del Centro Educativo N°1 del Ministerio de Educación de la Ciudad de Quito Periodo 2014-2015*. Obtenido de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11342/1/T-UCE-0010-1606.pdf>
- UNICEF. (18 de Septiembre de 2014). *Derechos de la Infancia en la era digital*.
Obtenido de <https://www.unicef.org/panama/spanish/desafios18cepaldigital.pdf>
- Vargas, O. M. (2014). La era de la niñez digital: La antitesis como propuesta. *Revista Iberoamericana Rayuela*, 248-249.
- Veintimilla, A. S. (2016). *EL EMPLEO DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL HÉROES DEL CENEP DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014-2015*. Obtenido de
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11345/1/Angie%20Stefanny%20Veintimilla%20Valarezo.pdf>
- Yépez, L., & Lopez, Y. (2012). *ESTUDIO DE LA INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN EN EL COMPORTAMIENTO Y RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL T.A.C.I., MI PEQUEÑO MUNDO, EL ARCA DE NOÉ DEL CANTÓN IBARRA DURANTE EL PERÍODO ESCOLAR 2011-2012*. Obtenido de
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1328/1/FECYT%201337%20TESIS.pdf>
- Zabalda, M. A. (2006). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: NARCEA, S.A DE EDICIONES.

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigido a padres y madres de familia

La presente encuesta está dirigida a padres de familia del subnivel II del Centro de
Desarrollo Infantil “Bajitos y Loquitos”

Autor: Kelly Gualpa

Tema: Influencia de la tecnología en el ámbito de expresión corporal y motricidad en
niños y niñas de 4 años de edad

Instrucciones:

1.-Lea detenidamente y responda.

2.-Coloque una x en la respuesta que considere correcta.

1. Conoce acerca de las TICS.

Sí ☐

No ☐

2. Conoce acerca de la influencia que genera las TICS para el desarrollo de su hijo
o hija.

Sí ☐

No ☐

3. Considera que los aparatos tecnológicos ayudan a su hijo o hija a desarrollar
destrezas motrices

Sí ☐

No ☐

4. Proporciona aparatos tecnológicos a sus hijos.

Sí ☐

No ☐

5. Establece un tiempo límite para el uso de los aparatos tecnológicos.

Sí ☐

No ☐

6. Que aparatos tecnológicos son utilizados con más frecuencia por su hijo o hija.

Televisión ☐

Celular ☐

7. Conoce sobre la expresión corporal y motricidad.

Sí ☐

No ☐

8. Con que frecuencia realiza actividades de recreación y juego con su hijo o hija.

Todos los días ☐ De 4 a 3 días ☐ Solo fines de semana ☐ Nunca ☐

9. Qué actividades realiza su hijo en su tiempo libre.

Ve televisión ☐ Ve videos en el celular ☐ Juega al aire libre ☐

10. Considera que el uso de los medios tecnológico afecta el proceso de socialización de su hijo o hija.

Sí ☐

No ☐

Urkund Analysis Result

Analysed Document: GUALPA PONCE KELLY ADRIANA.docx (D43083758)
Submitted: 10/26/2018 3:55:00 AM
Submitted By: jorge.ibujes@cordillera.edu.ec
Significance: 8 %

Sources included in the report:

ESPINOZA ARIAS BRIGGETTE.docx (D41038531)
https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
https://www.tendencias21.net/conocimiento/Las-Nuevas-Tecnologias-y-la-Infancia_a3.html
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7229.pdf>
http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
<http://claudiazama.blogspot.com/2015/04/influencia-de-las-tic-en-el-rendimiento.html>
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11342/1/T-UCE-0010-1606.pdf>
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11345/1/Angie%20Stefanny%20Veintimilla%20Valarezo.pdf>

Instances where selected sources appear:

58

Atentamente



M.Sc. Jorge Ibujés

C.I. 040069040-0

Tutor/a



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
CORDILLERA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

ORDEN DE EMPASTADO

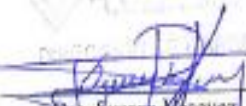
Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **GUALPA PONCE KELLY ADRIANA**, portador de la cédula de identidad N° 1725488462, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 15 de noviembre del 2018


Sra. Mariela Balseca
CAJA


15 NOV 2018
9.32 JBS
Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES


MSc. Adriana Encarnación
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN


Dra. Susana Vasquez
DIRECTORA DE CARRERA


Ing. William Parra
BIBLIOTECA


2 NOV 2018
Grace Sarango
Ing. Grace Sarango
SECRETARIA ACADÉMICA