



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA**

**INFLUENCIA DEL USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS  
EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS  
DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ABDÓN CALDERÓN  
GARAICOA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL PERÍODO LECTIVO  
2018-2019**

**TUTORA**

**MSC RUTH NOEMI GARÓFALO GARCÍA**

**AUTORES**

**JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQUIRI**

**GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA**

**GUAYAQUIL, 2019**



**REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**FICHA DE REGISTRO de tesis**

**TITULO Y SUBTITULO:**

Influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019

**AUTOR/ES:**

Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri  
 Gipsy Alexandra Malavé Arteaga

**REVISORES:**

Msc. Ruth Noemi Garófalo García

**INSTITUCIÓN:**

Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil

**FACULTAD:** Educación

**CARRERA:**

Ciencias de la Educación, Mención Parvularia

**FECHA DE PUBLICACIÓN:** 2019

**N. DE PAGS:** 133

**ÁREAS TEMÁTICAS:** Formación del personal docente y ciencias de la educación

**PALABRAS CLAVE:**

Influencia tecnológica; desarrollo cognitivo; niños; Juegos Interactivos

**RESUMEN:**

En la actualidad se observa que no se aplica correctamente los juegos interactivos educativos en el proceso de enseñanza debido a que se lo utiliza como un medio distractor y no como una herramienta de apoyo para la adquisición del conocimiento, por ello surge la necesidad de abordar este tema, el cual muchos padres de familia y docentes desconocen el aporte que proporciona este recurso interactivo. A través de los juegos interactivos se fortalecen y potencian las destrezas cognitivas del infante, por tal motivo tanto padres como docentes deben estar capacitados para orientar sobre el uso de tales medios. En la investigación se han identificado dos variables: desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de edad y los juegos interactivos educativos. El objetivo de esta investigación es dar a conocer la influencia del medio tecnológico en el desarrollo cognitivo en la población infantil de la Institución educativa Abdón Calderón Garaicoa, para ello se determina los antecedentes y referentes teóricos, el cual se desarrolla a través de una investigación descriptiva con enfoque cualitativo y cuantitativo que favorece el avance de la investigación, además de las técnicas aplicadas en el estudio tales como: la encuesta dirigida a padres de familia y docentes, la entrevista a la directora de la Institución educativa. Por tal motivo se plantea la creación de una guía metodológica de juegos interactivos educativos con una serie de actividades en diversas áreas como: lenguaje, matemáticas, memoria inclusive juegos dirigidos al área de lengua extranjera, como resultado se constató la implementación y uso adecuado de los juegos interactivos dentro del salón de clases como apoyo metodológico para la adquisición de destrezas incluyéndolas en las planificaciones de los docentes y

además se observó la participación amena de los padres de familia y niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma diferente, creativa y novedosa.		
N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTORES/ES: Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri Gipsy Alexandra Malavé Arteaga	Teléfono: 0997020732 0985870359	E-mail: <a href="mailto:johaely.garate.20@gmail.com">johaely.garate.20@gmail.com</a> <a href="mailto:gipsymalave@gmail.com">gipsymalave@gmail.com</a>
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	MSc. Georgina Hinojosa Dazza, Facultad de Educación. Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia	
	Teléfono: 2596500 – Ext. 221	
	E-mail: <a href="mailto:gchinojosad@ulvr.edu.ec">gchinojosad@ulvr.edu.ec</a>	

**Quito:** Av. Whymper E7-37 y Alpallana, edificio Delfos, teléfonos (593-2) 2505660/ 1; y en la Av. 9 de octubre 624 y carrión, Edificio Prometeo, teléfonos 2569898/ 9. Fax: (593 2) 2509054

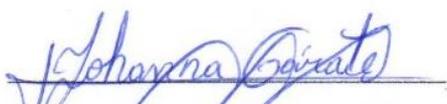
## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Los/Las estudiantes/egresados(as) JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQIRI, GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente trabajo de investigación, corresponde totalmente a los/las suscritos(as) y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la Normativa Vigente.

Este proyecto se ha ejecutado con el propósito de estudiar **La Influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil periodo lectivo 2018-2019.**

Autoras:



Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri

C.I. 0941262693



Gipsy Alexandra Malavé Arteaga

C.I. 0952989614

## CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor(a) del Proyecto de Investigación **“Influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019”**, nombrado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Administración de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y analizado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **“Influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019”**, presentado por las estudiantes JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQURI, GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA como requisito previo a la aprobación de la investigación para optar al Título de (LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA), encontrándose apto para su sustentación.

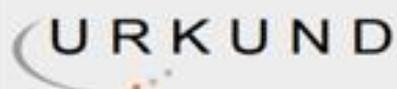
Firma:



MSC. RUTH NOEMI GARÓFALO GARCÍA

C.I. 0201457199

# CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



## Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** INFLUENCIA DEL USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL PERÍODO LECTIVO 2018-2019.docx (D43274908)

**Submitted:** 10/30/2018 3:53:00 PM

**Submitted By:** rgarofalog@ulvr.edu.ec

**Significance:** 1 %

### Sources included in the report:

INFORME FINAL DE NIEVE 16 4%3b27 (1).docx (D43024260)

TESIS LOURDES ALCOCER.docx (D11253827)

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

### Instances where selected sources appear:

8

Firma: 

MSC. RUTH NOEMI GARÓFALO GARCÍA

C.I. 0201457199

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios darme la fortaleza necesaria para no rendirme, a mis padres por estar junto a mí a lo largo de este camino brindándome su apoyo a través de consejos que me han permitido continuar perseverando y vencer todo obstáculo que se presente por alcanzar mis metas, a mi TUTORA MSC. RUTH GAROFALO quien ha sido constante durante este proceso y me ha guiado con sus conocimientos e indicaciones a lo largo de este tiempo para seguir adelante y contribuir a la realización de este tema de investigación

**Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri**

Agradezco a DIOS por estar siempre en mi camino, por darme salud y la fortaleza para no rendirme, además de su amor infinito, gracias a mis PADRES por ser ese pilar fundamental en mi vida, por ser mi guía y apoyarme siempre en cada meta que deseo cumplir estando continuamente a mi lado, quiero agradecer a MIS HERMANOS por haber sido un gran soporte, por apoyarme en mis decisiones y sobre todo por brindarme consejos cuando más los necesite. Y especialmente a mi TUTORA MSC RUTH GARÓFALO por haberme impartido sus conocimientos y experiencias en el transcurso de estos meses, ya que constantemente me ha apoyado en diversas formas para hacer posible la realización de la tesis.

**Gipsy Alexandra Malavé Arteaga**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación va dedicado a DIOS por iluminar mi camino y concederme el privilegio de alcanzar mis metas, a mis PADRES Y FAMILIARES por ser mi gran inspiración para seguir adelante, estar constantemente apoyándome para triunfar en la vida y hacer de mi un ser con valores y principios, a mis QUERIDOS MAESTROS por su saber, compromiso y dedicación.

**Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri**

Este proyecto va dedicado especialmente a DIOS por ser mi luz, por permitirme alcanzar cada reto que se puso en mi camino, a mis PADRES Y FAMILIARES por ser mi mayor motivación ayudándome con palabras de aliento para seguir adelante y ser una persona con valores y principios. Y sobre todo se lo dedico a MIS MAESTROS por compartir su sabiduría, dedicación y compromiso.

**Gipsy Alexandra Malavé Arteaga**

## Índice de Contenido

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA .....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALE.....	IV
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	V
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	2
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.1 Presentación del estudio.....	2
1.2 Formulación del problema .....	3
1.3 Sistematización del problema .....	3
1.4 Objetivo general .....	3
1.5 Objetivos específicos.....	4
1.6 Justificación de la investigación.....	4
1.7 Delimitación.....	5
1.8 Planteamiento hipotético.....	6
1.9 Identificación de las variables.....	6
1.10 Operacionalización de las variables.....	7
CAPÍTULO II .....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes de la investigación .....	8
2.2 Marco teórico referencial .....	11
2.2.1 Concepto de juegos interactivos .....	11
2.2.2 Origen de juegos interactivos .....	12

2.2.3 Beneficios de juegos interactivos.....	13
2.2.4 Clases de juegos interactivos.....	14
2.2.5 Inserción de juegos interactivos en las aulas .....	15
2.2.6 El juego como recurso de TIC .....	16
2.2.7 Desarrollo Cognitivo.....	17
2.2.8 Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.....	18
2.2.9 Procesos cognitivos.....	19
2.2.10 La memoria .....	20
2.2.11 La atención .....	21
2.2.12 El pensamiento .....	22
2.2.13 La percepción .....	23
2.2.14 Los juegos interactivos educativos y el desarrollo cognitivo .....	25
2.3 Marco legal .....	26
2.3.1 Constitución de la República del Ecuador 2008.....	26
2.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	28
2.3.3 Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida.....	29
2.4 Marco conceptual.....	30
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>33</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Fundamentación del tipo de investigación.....	33
3.1.1 Tipo de investigación .....	33
3.2. Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación .....	34
3.2.1 Técnicas de investigación .....	35
3.3 Datos de población y muestra.....	36
3.4 Fuentes, recursos y cronograma.....	37
3.4.1 Fuentes .....	37
3.4.2 Recursos .....	37

3.5 Procesamiento, presentación y análisis de los resultados .....	38
3.6 Conclusiones preliminares .....	60
CAPÍTULO IV .....	61
PROPUESTA .....	61
4.1 Título de la propuesta .....	61
4.2 Justificación de la propuesta.....	61
4.3 Objetivo general de la propuesta .....	62
4.4 Objetivos específicos de la propuesta .....	62
4.5 Listado de los contenidos y esquema de la propuesta .....	62
4.6 Desarrollo de la propuesta.....	65
4.7 Validación de la propuesta .....	101
4.8 Impacto/beneficio/resultado .....	104
4.9 Conclusiones .....	105
4.10 Recomendaciones .....	106
BIBLIOGRAFÍA .....	107
ANEXOS .....	110

## Índice de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de las variables .....	7
Tabla 2. Clases de juegos .....	14
Tabla 3. Datos de población y muestra .....	36
Tabla 4. Recursos.....	37
Tabla 5. Influencia de la tecnología en los niños.....	38
Tabla 6. Tecnología dentro del ámbito educativo.....	39
Tabla 7. Los juegos interactivos dentro del salón de clases .....	40
Tabla 8. Los juegos interactivos como medio de entretenimiento .....	41
Tabla 9. Los dispositivos electrónicos desarrollan las habilidades de los niños .....	42
Tabla 10. Frecuencia del uso de los dispositivos electrónicos.....	43
Tabla 11. Dispositivos electrónicos como medio de entretenimiento para los niños .....	44
Tabla 12. Uso del dispositivo electrónico mediante periodos de tiempo .....	45
Tabla 13. Uso de los juegos interactivos para una enseñanza significativa.....	46
Tabla 14. Uso de juegos interactivos y sus efectos negativos .....	47
Tabla 15. Aplicación de las TIC en educación inicial.....	48
Tabla 16. Uso de juegos interactivos dentro del aula.....	49
Tabla 17. Implementación de herramientas tecnológicas en la Institución educativa.....	50
Tabla 18. Recursos tecnológicos de la Institución educativa .....	51
Tabla 19. La tecnología y su desarrollo en la inteligencia .....	52
Tabla 20. Los juegos interactivos potencia el desarrollo de destrezas en los niños .....	53
Tabla 21. La implementación de juegos interactivos complementa los aprendizajes de los niños .....	54
Tabla 22. Frecuencia de los juegos interactivos en el aula .....	55
Tabla 23. Uso de los juegos de razonamiento en los niños .....	56
Tabla 24. Juegos interactivos aumenta el área cognitiva .....	57

## Índice de Gráficos

Gráfico 1. Influencia de la tecnología en los niños .....	38
Gráfico 2. Tecnología dentro del ámbito educativo .....	39
Gráfico 3. Los juegos interactivos dentro del salón de clases .....	40
Gráfico 4. Los juegos interactivos como medio de entretenimiento.....	41
Gráfico 5. Los dispositivos electrónicos desarrollan las habilidades de los niños.....	42
Gráfico 6. Frecuencia del uso de los dispositivos electrónicos.....	43
Gráfico 7. Dispositivos electrónicos como medio de entretenimiento para los niños .....	44
Gráfico 8. Uso del dispositivo electrónico mediante periodos de tiempo .....	45
Gráfico 9. Uso de los juegos interactivos para una enseñanza significativa .....	46
Gráfico 10. Uso de juegos interactivos y sus efectos negativos.....	47
Gráfico 11. Aplicación de las TIC en educación inicial .....	48
Gráfico 12. Uso de juegos interactivos dentro del aula .....	49
Gráfico 13. Implementación de herramientas tecnologías en la Institución educativa.....	50
Gráfico 14. Recursos tecnológicos de la Institución educativa.....	51
Gráfico 15. La tecnología y su desarrollo en la inteligencia .....	52
Gráfico 16. Los juegos interactivos potencian el desarrollo de destrezas en los niños ....	53
Gráfico 17. La implementación de juegos interactivos complementa los aprendizajes de los niños .....	54
Gráfico 18. Frecuencia de los juegos interactivos en el aula.....	55
Gráfico 19. Uso de los juegos de razonamiento en los niños .....	56
Gráfico 20. Juegos interactivos aumenta el área cognitiva .....	57

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Los niños utilizando el juego interactivo mundo primaria .....	117
Ilustración 2. Los niños realizando las actividades del área de lenguaje.....	117
Ilustración 3. Los niños desarrollando las actividades del área de lengua extranjera .....	118
Ilustración 4. Los niños haciendo las actividades de matemáticas .....	118
Ilustración 5. Docentes realizando las encuestas .....	119
Ilustración 6. Padres de familia realizando las encuestas .....	119

## Índice de Figuras

Figura 1. Tipos de memoria .....	21
Figura 2. Tipos de atención .....	22
Figura 3. Procesos del pensamiento.....	23
Figura 4. Propuesta .....	64
Figura 5. Ventajas de los juegos interactivos educativos.....	69
Figura 6. Tipos de Juegos interactivos .....	70

# INTRODUCCIÓN

La presente tesis es una investigación la cual tiene como finalidad evaluar la aplicación de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo de los niños. Las fuentes bibliográficas provienen de investigaciones anteriores respecto al tema, de libros, revistas, artículos, en fin, varios tipos de información contrastada con la realidad de nuestro país y la problemática que atraviesa la educación a través de las nuevas tecnologías en el Ecuador.

Este estudio consta de 4 capítulos, en los cuales se detalla a profundidad la problemática a investigar con respecto a los juegos interactivos educativos y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y se organiza de la siguiente manera.

En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema, formulación del problema, el objetivo general, los objetivos específicos, justificación, sistematización, delimitación de la misma además de la identificación y operacionalización de las variables.

En el capítulo II se redactan los antecedentes con respecto al tema planteado, se aborda el aspecto teórico de las dos variables, relacionada a los juegos interactivos educativos, conceptos, origen, características, tipos, ventajas y se describe también el desarrollo cognitivo, además se fundamenta como el uso de juegos interactivos influyen en el área cognitiva del niño.

En el capítulo III se determina el tipo de investigación que se dirige en el proyecto según su estudio de campo, la elaboración de las técnicas e instrumentos a emplear para la obtención de datos y el análisis de los resultados.

En el capítulo IV se plantea la propuesta de una guía metodológica de juegos interactivos educativos para niños de 5 años, con la finalidad de orientar a docentes sobre el uso de los juegos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de las recomendaciones y conclusiones de este trabajo.

# CAPÍTULO I

## DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1 Presentación del estudio

El acelerado cambio de la sociedad actual ha generado que la tecnología avance a pasos agigantados con la creación de múltiples equipos y dispositivos electrónicos, que generaron el progreso de la ciencia e investigación en sus diferentes tendencias, los cuales aportan valiosamente al desarrollo e innovación de la colectividad. Dentro del campo educativo, esta disciplina forma parte importante, porque proporciona herramientas de apoyo, siempre y cuando sea bien direccionado, porque podría tener efectos negativos en las personas, como medio distractor, falta de comunicación interpersonal, el alumno disminuye la capacidad de razonamiento y en ocasiones el mal uso de la tecnología genera la falta de privacidad, el aislamiento entre otras.

En el contexto de la Institución Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil, se pudo observar que estos medios, no son aplicados pertinentemente hacia el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de 5 años, porque en ocasiones los docentes no cuentan con la capacitación necesaria acerca del manejo de estos recursos. En algunos casos se lo aplica como medio distractor y no como una herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se ha vuelto algo muy común y repetitivo que cae en la monotonía de ver y oír siempre lo mismo.

A esto se añade la limitada participación de los padres de familia en el ámbito educativo, quienes no tienen la suficiente coordinación con el personal docente ni con las autoridades del plantel educativo en estudio, generando el desaprovechamiento de los recursos tecnológicos, como es el caso de los juegos interactivos, que bien pueden ser utilizados como recursos didácticos para contribuir al fortalecimiento y eficiencia del proceso académico.

Por lo tanto, el propósito de esta investigación es orientar a docentes sobre el uso adecuado de los diferentes medios tecnológicos, entre los cuales tenemos los juegos interactivos educativos que benefician el desarrollo cognitivo de los niños, a través de actividades que

ejerciten sus habilidades de razonamiento, memoria, concentración y atención en diversas áreas de aprendizaje, como estrategia metodológica para los docentes al incluirlo en sus planificaciones. Tal propósito se pretende alcanzar brindando una charla de socialización sobre la guía en donde se enfatice sobre el manejo de estos recursos en la enseñanza de los estudiantes que se complementa a través del trabajo colaborativo entre padres-docentes-comunidad direccionándolo a un fin.

## **1.2 Formulación del problema**

¿De qué manera influye el uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en niños de 5 años en la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019?

## **1.3 Sistematización del problema**

- ¿Qué tipo de información reciben los docentes y directivos acerca del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?
- ¿Cómo utilizan los docentes los juegos interactivos educativos en niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa?
- ¿Qué consecuencias produce el uso inadecuado de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?
- ¿Qué aspectos positivos posee el uso de la tecnología en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años?
- ¿Qué tipo de charla deberá realizarse a la comunidad educativa para potenciar el uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo intelectual de los niños de 5 años?

## **1.4 Objetivo general**

Analizar la influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años, de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019.

## **1.5 Objetivos específicos**

- Determinar los antecedentes y referentes teóricos sobre el uso de los juegos interactivos educativos mediante una investigación en niños de 5 años.
- Caracterizar el desarrollo cognitivo mediante una encuesta en niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa, período lectivo 2018-2019.
- Caracterizar el empleo de los juegos interactivos educativos por los docentes en niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa del periodo lectivo 2018-2019.
- Implementar una guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes con actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo en niños de 5 años.

## **1.6 Justificación de la investigación**

La presente investigación está basada en la línea investigativa de la Facultad de Educación, que responde al nombre de inclusión socio educativa, atención a la diversidad; cuya sublínea se enfoca a los Problemas socio educativos del contexto que fue motivada por la importancia que tienen las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje, algunos de los dispositivos de las TIC, como es el caso de los juegos interactivos, que son utilizados como recursos didácticos para mejorar la atención y la motivación de los niños y así facilitar el desarrollo de las habilidades y la adquisición de los conocimientos.

La importancia que ostentan los dispositivos tecnológicos, como los juegos interactivos educativos en el aprendizaje de los niños, forma parte de las herramientas de apoyo para mejorar el proceso de enseñanza, debido a que los docentes no poseen la capacitación adecuada sobre la aplicación de estos recursos, se propone la elaboración de una guía metodológica de juegos interactivos educativos y su socialización a través de charlas de capacitación docente referente al tema que se aborda, pues son de gran utilidad para dar a conocer a docentes y padres de familia la forma de aplicarlos y como aportan estos recursos en la enseñanza de los niños, los cuales permiten desarrollar varios ámbitos de aprendizaje

con sus respectivas destrezas acorde a su edad. Para ello los educadores tienen el compromiso de guiar a sus estudiantes en el manejo adecuado de los juegos interactivos educativos en base a sus necesidades, acompañados de la comunidad educativa como agente externo partícipe que generen experiencias significativas y aporten al bienestar de los educandos.

Es por ello, que hoy en día se cuentan con recursos tecnológicos que complementan la educación siempre y cuando se aplique en el momento adecuado y de forma correcta. Entre las herramientas que la tecnología ofrece se encuentran los juegos interactivos educativos que son muy atractivos para los niños y no son aprovechados de manera eficiente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo que es factible y necesario aplicar la propuesta de charla de socialización a los docentes sobre la guía metodológica para obtener el máximo provecho de los medios tecnológicos.

El diseño de los talleres de capacitación beneficiará a los niños y docentes al aprendizaje autónomo, gracias al avance de la tecnología, que ayuda al desarrollo cognitivo de los niños en la etapa de la preescolaridad; facilitando el aprendizaje (a través de la diversión), el uso adecuado por padres de familia y profesores. Así esta investigación se acopla fielmente con su contenido al desarrollo del perfil profesional de la docente parvularia, al participar en redes mundiales de información, para determinar necesidades y aportar soluciones científico-tecnológicas al área educativa. Cabe señalar que una docente del siglo XXI debe conocer y utilizar la tecnología en su quehacer profesional.

## **1.7 Delimitación**

- **Área:** Educación.
- **Aspectos:** El uso de los elementos tecnológicos en educación infantil.
- **Unidad de observación:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa.
- **Delimitación espacial:** Guayaquil sector sur Cooperativa Siete Lagos manzana 39 solar 11.
- **Aporte:** Guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes con actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo en niños de 5 años.
- **Delimitación Temporal:** 2018-2019.

## **1.8 Planteamiento hipotético**

El uso de juegos interactivos en la educación es una influencia positiva y constituye un aporte para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil en el período lectivo 2018-2019.

## **1.9 Identificación de las variables**

- **Variable independiente:** Los juegos interactivos educativos.
- **Variable dependiente:** Desarrollo cognitivo.

## 1.10 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Los juegos interactivos educativos</p>	<p>Son juegos de fácil y sencillo uso, en donde las personas interactúan con un ordenador tanto en el salón de clases como en el hogar, usándolo como una herramienta educativa para el aprendizaje y formación de los niños.</p>	Diversión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra interés por los juegos interactivos educativos.</li> <li>• Desarrolla independencia de aprendizaje, mejorando su creatividad.</li> <li>• Manipula los medios tecnológicos de manera independiente.</li> </ul>
	<p>Según Hayes (2007), menciona que “los videojuegos contribuye la puerta de acceso a las nuevas tecnologías y ofrece un aprendizaje informal que posteriormente puede redundar en un mayor y mejor manejo de las nuevas tecnologías” (p.14).</p>	Recurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas tecnológicas como una estrategia didáctica.</li> <li>• Autodominio en el uso de los juegos interactivos</li> </ul>
<p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>Es el conjunto de cambios que se presentan en el transcurso del tiempo, por lo cual se aumenta las habilidades para pensar y conocer.</p>	Percepción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra interés por comprender las actividades.</li> <li>• Realiza acciones de su vida diaria</li> <li>• Identifica la relación de los objetos estableciendo semejanzas y diferencias.</li> </ul>
	<p>Para Gardner (1943), define “la inteligencia como la capacidad para resolver problemas y elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (p. 109).</p>	Habilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta elementos.</li> <li>• Identifica letras o números.</li> <li>• Reconoce las figuras geométricas.</li> <li>• Dibuja el esquema corporal con algunas partes del cuerpo.</li> <li>• Favorece el pensamiento lógico realizando actividades de seriación, clasificación etc.</li> </ul>

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

En el contexto educativo los medios tecnológicos, como los juegos interactivos educativos son un recurso didáctico novedoso y divertido, el cual forma parte fundamental del aprendizaje, siempre que este enfocado a potenciar las habilidades de los estudiantes. Según investigaciones realizadas demuestran el valor categórico del presente estudio.

Integrar los recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza aprendizaje, de manera que las TIC tengan un impacto positivo en la educación, por las características que aportan a la sociedad del conocimiento, de la comunicación y la creación de nuevos entornos de aprendizajes (SEECYT, 2008, p. 384).

Es una de las realidades que se vive en el ámbito educativo, debido a que estas herramientas son un elemento clave en la innovación educativa las cuales han tenido una aceptación positiva dentro de la sociedad sobre todo en la población infantil, tales medios benefician el óptimo desarrollo de las redes de aprendizaje a través de la innovación.

Según algunos autores como García, Santizo y Alonso (2009): “Concluyen que las formas de aprender de los estudiantes influyen en el uso que hacen de las herramientas para el aprendizaje individual y colaborativo” (p.130).

Enfatizan en la importancia que tiene aplicar de manera adecuada estos recursos o herramientas como una estrategia para un aprendizaje significativo y la adquisición del conocimiento en los estudiantes.

Un estudio en relación a los entornos de enseñanza aprendizaje las cuales hacen uso de las TIC señala que autores como Cabero (2006); Cobos, Esquivel y Alamán (2002); De Benito (2000a, 2000b); De Benito y Salinas (2002); Grau (2001); Salinas (2003,2004) y Silvio (2000) entre otros, se han referido a las posibilidades didácticas que brindan los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) para potenciar el aprendizaje individual y colaborativo (p.130).

Debido a las múltiples interacciones que brinda este ambiente virtual, de forma individual o colectiva contribuyen a potenciar las habilidades de los educandos desde edad temprana como lo es la educación inicial.

Según la investigación que sustenta este artículo Ricoy, Sevillano y Feliz (2011), indica que “el uso de los medios tecnológicos en el aula es muy útil para el profesorado y para el alumnado a la hora de enfrentarse determinadas tareas educativas” (p. 76).

El avance tecnológico y la variedad de recursos que nos proporciona como se menciona en lo anterior se han introducido como un medio de apoyo dentro de este proceso educativo desde la educación infantil llegando a ser de gran provecho al momento de realizar ciertas actividades, por ello se debe preparar a nuestros estudiantes desde temprana edad para que conozcan y aprovechen al máximo los recursos de las Tecnologías de la Información y Comunicación para su desarrollo (TIC).

Según Hinrichs (2002), afirmaba que “en 2020 veríamos jugar a los niños más pequeños incluso con juguetes que utilizaran tecnología incluida en ellos para recoger sus experiencias de aprendizaje, registrando información sobre sus hábitos y preferencias” (p. 23).

Hoy en día ya la era tecnológica aborda a nuestra sociedad en especial a los preescolares como lo antes dicho, son ellos los que participan activamente en los entornos virtuales haciendo del aprendizaje un juego.

Es por ello que la integración de las tecnologías deberá ser según Plowman y Stephen (2010), “primeramente partiendo del ambiente familiar puesto que los niños normalmente pasan más prolongados y sin interrupciones en el ordenador, en internet, con la televisión entre otras tecnologías, cuando están en casa más que en la propia escuela” (p. 76).

Como indican estos autores está formación parte del hogar, situación que permite a los padres de familia estar inmersos activamente en la enseñanza de sus hijos y a la vez trabajar en conjunto con los docentes en la integración de las TIC al proceso de aprendizaje.

En el libro Medio, recursos didácticos y tecnología educativa Sevillano (2011), en el capítulo 3, obra del profesor D. Francisco Javier Ballesta de la Universidad de Murcia, indica que en los últimos tiempos la introducción de estas herramientas en la enseñanza son un elemento

clave en la innovación educativa, de esta forma se ha comprobado que los medios y su integración en el currículo ocupan un importante espacio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los actuales momentos estas investigaciones, publicaciones y congresos sobre educación abordan el tema de las tecnologías de la información y comunicación de tal modo que continúan siendo los medios de enseñanza de estudio permanente y ámbito de integración curricular en todas las etapas formativas.

Dentro del mismo, en el capítulo 9 don Julio cabero almenara, profesor de la Universidad de Sevilla trata temas relacionados con la web 2.0, las tabletas, la radio y televisión en la nueva enseñanza, las cuales se han convertido en un nuevo reto para la educación ya que no solo aportan una nueva manera de construir el conocimiento, sino que replantea la forma de estar presente en la red centrandó su atención a los contenidos y a la interacción con otras personas.

La problemática del proyecto surge en esta Institución al sur de la ciudad, el cual posee los implementos tecnológicos necesarios para la enseñanza, la dificultad se suscita en el personal docente que no se encuentra capacitado a fondo sobre el manejo de estos medios, por tal motivo no se los aplican adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello se requiere que los docentes asistan a talleres que orienten sobre la forma de utilizar estos recursos en los salones de clase, como una estrategia de enseñanza que complemente la adquisición de tal conocimiento.

Otra tesis desarrollada en la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá por las egresadas Rabía, Romero, y Vargas (2017), presentaron el tema “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín del colegio Santa Luisa”, el objetivo general fue de crear una estrategia lúdica mediada por recursos educativos digitales para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes. Además se empleó la metodología descriptiva, bibliográfica, de campo, cuali-cuantitativa, con la respectiva técnica de la encuesta a los padres de familias y maestros de la unidad educativa, este dio como resultado que los niños necesitan indagar en las actividades que se realizan y que estas sean llamativas para que los estudiantes aporten con la atención y concentración, por su parte los maestros deben conocer las percepciones sobre el déficit de atención, por este motivo la propuesta es de crear estrategias didáctica mediada por juegos interactivos, este consistes en una página web llamada Retolandia.

Al respecto de los estudios tomados por distintos autores, tienen la misma finalidad de motivar a los estudiantes en el ámbito de aprendizaje, por lo tanto, la utilización de recursos didácticos permite que el niño despierte interés y preste mayor atención en las clases, además de aplicar juegos en páginas web para incentivar la concentración.

## **2.2 Marco teórico referencial**

### **2.2.1 Concepto de juegos interactivos**

En la actualidad cada vez es más usual la creación de diversas alternativas para la que los niños puedan aprender de una forma dinámica, es por ello que diferentes empresas diseñadoras de juegos interactivos implementan nuevas tácticas para el manejo y función de los mismos, con la finalidad de proporcionar seguridad a su mercado potencial que son los infantes.

En el presente apartado se detallará definiciones concretas sobre la temática en la cual se asienta la propuesta investigativa, es decir, los juegos interactivos y su relación positiva con el desarrollo cognitivo de los menores de cinco años, para ello se citará los criterios de algunos expertos en el tema, con la finalidad de direccionar una conceptualización más propia sobre la misma.

En función de lo antes dicho, Hayes (2007), menciona que “los videojuegos contribuyen la puerta de acceso a las nuevas tecnologías y ofrece un aprendizaje informal que posteriormente puede redundar en un mayor y mejor manejo de las nuevas tecnologías” (p.14). Hoy en día en los salones de clase se vivencia la utilización de estas herramientas como son los juegos interactivos educativos, los cuales ofrecen un aprendizaje informal donde cada niño elige que, como y cuando aprender acorde a sus intereses, gustos, preferencias ya sea desde el hogar o escuela.

Mediante los juegos interactivos educativos que son un recurso muy novedoso para los niños que proporciona una gran cantidad de beneficios mediante el cual se puede conducir a los infantes a que realicen diferentes actividades enfocadas a las diferentes áreas de aprendizaje

como, por ejemplo, conteo, asociación, seriación y en el área de lenguaje trabajar la conciencia léxica, fonológica, semántica y sintáctica.

El autor Llorca (2015), menciona que “son juegos muy sencillos de utilizar en el cual permite al participante interactuar con un dispositivo electrónico, como celular o Tablet, al mismo tiempo que adquiere conocimientos conforme realiza las sesiones indicadas en dicho juego” (p. 46).

Cabe mencionar que este tipo de mecanismo cumple satisfactoriamente con las características que un niño puede desear al realizar alguna tarea, ya que al ver la diversidad de colores, patrones, secuencias y sonido prestan mayor atención a los sucesos y operaciones que debe realizar mientras juega, que por lo general, siempre consisten en el pase de niveles y/o ciclos, o la entrega de puntos, insignias o monedas, a la vez que proporciona un estado de interacción en la cual los infantes fortalecen sus conocimientos y destrezas.

### **2.2.2 Origen de juegos interactivos**

Es importante mencionar que desde el surgimiento del internet se abrieron diferentes plataformas en el campo de la informática, siendo de gran significancia para el enriquecimiento de las empresas y la formación de la investigación científica, por cual, es evidente que también se vio factible la implementación de programas diseñados para el entretenimiento de un público en particular.

Es posible deducir que antes que se hayan creado los videojuegos ya existía plataformas o portales que realizaban funciones muy similares a estos, como la interacción digital, razón por la cual (Soria, 2013, p. 28), infiere que en “el año de 1960 aparecen los primeros videojuegos, siendo el preámbulo para la construcción de nuevos pilares informáticos, como el perfeccionamiento durante la evolución de la tecnología”.

Posterior a dicha época, se observa el crecimiento y desarrollo tecnológico, motivada por la industria, que impulsa a la implementación de modelos de consumo rápido, desplazando al instante las superproducciones por productos innovadores, generando competitividad en el mercado informático.

De igual forma, la incorporación de los videojuegos en la humanidad tuvo un gran impacto en el desarrollo social, psicológico y cultural, debido a que la sociedad tuvo que adaptarse a las nuevas metodologías que imponía el entorno de la tecnología, que fue añadiéndose de manera permanente en las unidades de trabajo, escuelas, comunidades, entre otras.

Cabe recalcar, que la implementación de los videojuegos a la sociedad actual fue el resultado de los aportes de varios expertos en materia informática como la contribución del británico Alan Turing quien había trabajado junto al experto en computación, el estadounidense Claude Shannon, quienes tuvieron un protagonismo en la creación de la interpretación de los códigos secretos empleados en los submarinos alemanes, lo que posteriormente, permitió a varios expertos profundizar y mejorar aquellas anomalías existentes en el campo tecnológico.

### **2.2.3 Beneficios de juegos interactivos**

En el presente apartado se pretende evidenciar los principales beneficios derivados de los juegos interactivos, encaminados a los niños, entre los que se citan:

- Estimula la capacidad de atención.
- Fortalece la coordinación viso motriz.
- Potencia el trabajo en equipo.
- Mejora el proceso de enseñanza.
- Permite el desarrollo de las capacidades y destrezas cognitivas, como el uso de la lógica, razonamiento, etc.
- Impulsa el autoaprendizaje de forma activa.

Sin duda alguna, los factores positivos que proporciona la utilización de los juegos interactivos, desborda un listado de la funcionalidad que este representa en el desarrollo cognitivo de los menores, a la vez que fortalece el sistema de aprendizaje que normalmente perciben en las clases, permitiendo al infante crear sus propias técnicas para la manipulación

del ordenador, inclusive aunque muchos de estos no sepan leer, saben muy bien las opciones o conocen los patrones idóneos para desempeñar la actividad interactiva digital.

## 2.2.4 Clases de juegos interactivos

Existen diferentes alternativas respecto a los juegos interactivos, que pueden ser empleadas de acuerdo a las preferencias de los usuarios, por ello cumple con las características esenciales para generar una correcta formación en el aprendizaje de los niños, a la vez que crean un ambiente con el mundo virtual dentro de la enseñanza interactiva. A continuación, se describirá la clasificación de los juegos interactivos, según su funcionabilidad, comprendidos en:

**Tabla 2.** Clases de juegos

Juegos de memoria y matemática	Juegos de rol	Juegos de aventura
<ul style="list-style-type: none"><li>Se tratan de juegos que emplean ciertas metodologías con la intención de que los jugadores puedan realizar actividades de razonar y pensar, como relación de conceptos, nociones, figuras geométricas, juegos para ordenar, entre otras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Son aquellos juegos que simulan situaciones cotidianas de la vida, siendo el jugador el principal gestor para cumplir los roles empleando diversos recursos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Son los juegos que se desarrollan en una plataforma de constantes escenarios, en los cuales es necesario adoptar a un personaje para cumplir los diferentes retos y obstáculos.</li></ul>

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Al respecto, es conveniente mencionar que cualquiera de las clases de juegos interactivos que fueron mencionados con anterioridad cumplen con funciones en particular direccionadas a favorecer el desarrollo, por lo que resulta factible que los menores manipulen los mismos, pero de forma variada, es decir que puedan emplear los de razonamiento, aventura y rol para fortalecer cada uno de los sentidos que se ponen en manifiesto durante su utilización.

## **2.2.5 Inserción de juegos interactivos en las aulas**

La inserción de juegos interactivos dentro de las aulas de clase es una medida que es viable para algunos como superficial para otros, pues al involucrar a los niños dentro del campo tecnológico constituye uno de los mitos más antiguos de la sociedad, porque según a criterio de la misma, los infantes deben desarrollar actividades especiales a su edad.

Según Gámiz (2014), menciona que “la evolución de los sistemas informáticos en las décadas anteriores ocasionó gran revolución en el proceso de transmisión de información que posteriormente repercutieron en los cambios sociales y culturales del hombre” (p. 52). Por lo tanto, al decir que la aparición de los recursos informáticos en el mundo provocó grandes transformaciones en la sociedad, es evidente que el mismo debe irse adaptando ante las mismas, aprovechando todos los beneficios que genera, tanto en ámbitos educativos como laborales o profesionales.

Al igual que la incorporación de los proyectores, computadoras, sistemas operativos y otros medios electrónicos en los centros educativos, también es factible la implementación de los juegos interactivos dentro de la temática de aprendizaje, teniendo en cuenta los múltiples beneficios que se adquieren, como a la vez conservar la esencia de la enseñanza.

Los mexicanos Guerrero y Kalman (2014), tras haber realizado una investigación sobre la temática denominada la inserción de la tecnología en el aula: estabilidad y procesos instituyentes en la práctica docente, mencionan que durante su visita a algunos centros educativos “se observó un entorno algo desmotivador en el área de actividades de aprendizaje y en las limitadas dinámica empleadas por los profesores en la interacción con los alumnos” (p. 218).

Otro punto muy importante de analizar, es que se adecuó las aplicaciones informáticas de acuerdo con la planificación estudiantil, para que los menores puedan retroalimentar de manera didáctica lo aprendido de forma teórica, y puedan realizar tareas sencillas como reconocer las definiciones de ciertas palabras, relación de personajes, colores, formas, patrones, operaciones matemáticas, entre otras.

## 2.2.6 El juego como recurso de TIC

Los docentes pueden utilizar los recursos didácticos como instrumentos para hacer posible la comprensión de las clases y satisfacer las necesidades de los menores, por su condición de niños prefieren jugar y esta es una alternativa que permite que el estudiante aprenda y se divierta al mismo tiempo, el juego es utilizado como un recurso didáctico que le permite al docente encontrar la máxima potencia para utilizarlo en las clases como medio de aprendizaje.

Díaz (2016), hace referencia a los juegos como recursos de las TIC indicando que “los recursos y materiales se consideran todos los elementos utilizados como estrategias que se hacen parte de las clases interactivas como parte de un conjunto de elementos que puedan ser un soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” (p. 42).

Los juegos que se realizan considerando los recursos tecnológicos pueden ser utilizados para mejorar las habilidades de los niños, estos elementos poseen medios didácticos que se requieren como herramienta del proceso – aprendizaje generando grandes beneficios para los docentes y para los estudiantes.

Al respecto se indica el criterio de Marqués (2012), donde se expresa que el juego como recurso tecnológico, permite los siguientes beneficios:

- Estimula la creatividad.
- Permite la experimentación y la manipulación.
- Respeta el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomenta la curiosidad y el espíritu de jugar de manera dinámica.
- Los niños(as) pueden desarrollar capacidades diferentes como la comprensión de sonidos, textos o señales” (p. 91).

Mediante la aplicación de juegos utilizando recursos tecnológicos es posible que el niño(a) pueda desarrollar diferentes habilidades y destrezas, permitiendo al docente proporcionar información interactiva, guiar los aprendizajes, ejercitar las habilidades de los estudiantes, motivar y despertar el interés por adquirir aprendizaje, evaluar los conocimientos,

proporcionar simulaciones y preparar a los niños para diferentes situaciones a través de la expresión y creación.

### **2.2.7 Desarrollo Cognitivo**

Existen diferentes tipos de desarrollo en diferentes aspectos como por ejemplo el desarrollo humano, que se refiere a la evolución o proceso de cambio y crecimiento, es decir siempre tiene un sentido positivo, en este apartado se abordará lo referente al desarrollo cognitivo, para ello es necesario recabar información de los diferentes criterios de expertos sobre las variables, los cuales serán expuestos a continuación.

Linares (2014), considera como desarrollo cognitivo “el conjunto de transformaciones tanto características y capacidades del pensamiento que se producen a lo largo de la vida, que permite el aumento del conocimiento, habilidades, comprensión y capacidades para desenvolverse en su entorno” (p. 33).

Lo mencionado hace alusión al desarrollo de diferentes capacidades a nivel cerebral, que permiten el aumento de habilidades y actitudes, comprensión y adquisición de conocimientos, donde existen diferentes teorías importantes tales como las de Piaget y de Vygotsky que serán expuestos más adelante.

La teoría de Piaget concibe que el desarrollo cognitivo se realiza por medio del comportamiento de los niños como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo por medio de descubrimiento propio, mediante patrones predecibles del desarrollo conforme a su madurez (Mounoud, 2015, p. 26).

El desarrollo cognitivo se refiere a los procedimientos intelectuales y de conductos que nacen de dicho desarrollo, naciendo como consecuencia de voluntad para entender, adaptarse e integrarse al ambiente como un constante aprendizaje, del mundo exterior por medio de las representaciones mentales.

Vygotsky indica que el desarrollo cognitivo refleja los acontecimientos y relaciones del individuo con la sociedad y entorno, donde las actividades sociales realizadas por el niño le permiten adoptar herramientas para su desenvolvimiento a lo largo de su vida tales como el lenguaje, el conteo, escritura, arte, dicha teoría muestra una concepción de tipo cultural histórica del desarrollo (Gutiérrez, 2015, p. 73).

El desarrollo cognitivo se produce durante la madurez del comportamiento desde los primeros años de vida, en que inician las representaciones mentales, los cuales operan de forma activa por sus características lógicas y de evolución de los medios, de conocer como es el funcionamiento del mundo como una construcción evolutiva del pensamiento no por su conocimiento si no como afronta los problemas y sus soluciones.

La teoría planteada por Jean Piaget acerca del desarrollo cognitivo, argumenta la importancia que tiene permitir al niño desde temprana edad descubrir, indagar, preguntar y explorar su entorno, ya que con ello aprenderá a construir su propio conocimiento y el maestro como guía debe crear situaciones donde sea capaz de buscar posibles soluciones a los problemas que enfrente.

Se debe tener presente que el desarrollo cognitivo o intelectual no se basa en un proceso de obtener y acumular cierta información por el contrario es un proceso evolutivo y de crecimiento del pensamiento que permite ver desde una perspectiva diferente el mundo que nos rodea y saber enfrentarnos a él.

### **2.2.8 Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget**

#### **Etapa sensorio-motriz (del nacimiento hasta los dos años)**

Esta primera etapa se caracteriza por un cambio en cuanto al desarrollo motor, afectivo e intelectual en el cual como dice Piaget se establecen 3 fases las cuales están relacionadas a un mismo ciclo.

### **Etapa preoperatoria (siete años)**

Se denomina también primera infancia, a través de esta etapa el niño debe afrontar dos dimensiones importantes del mundo social (lo externo) y las representaciones interiores (lo interno) en la cual se encuentran tres momentos que se relacionan con el proceso de socialización y el desarrollo de la adquisición del lenguaje las cuales también exteriorizan su desarrollo afectivo y sus relaciones interpersonales.

### **Etapa de las operaciones concretas (siete a los once años)**

En esta etapa los niños van dejando el egocentrismo y la intuición para dar paso a la reflexión, tienen la capacidad de pensar antes de actuar, argumentan y dan explicaciones sobre algún hecho.

### **2.2.9 Procesos cognitivos**

El desarrollo cognitivo es el proceso de conocimiento que deriva en la inteligencia que es la habilidad que tiene cada ser humano para interiorizar información, comprender, asimilar y aplicar este conocimiento para la resolución de problemas.

El desarrollo cognitivo está conformado por los procesos intelectuales y las conductas que se conjugan a partir de estas, su desarrollo se realiza a partir de la voluntad de descubrir, conocer interactuar, la cual se vincula a su capacidad natural de exploración del mundo que empieza, entre las funciones cognitivas que se destacan son la percepción, lenguaje, habilidades y atención, que a pesar de ser distintas interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado (Bermejo, 2014, p. 94).

La inteligencia está asociada con otras funciones mentales como son: la memoria, la atención, el pensamiento y la percepción. Para conocer las implicaciones sociales y biológicas del desarrollo evolutivo de los individuos en el aspecto cognitivo es necesario realizar una conceptualización de cada uno de sus funciones.

### **2.2.10 La memoria**

Es un proceso cognitivo constituido por una serie de sistemas complejos e interconectados, cuyo propósito es el registro, almacenamiento y recuperación de la información.

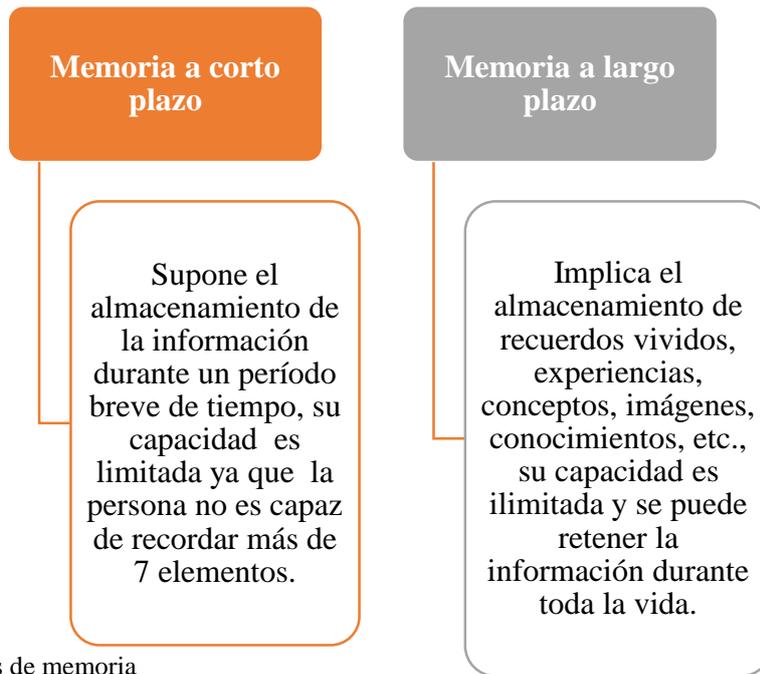
Como lo indican González y Muñoz (2008), para ellos la memoria “es el proceso cognitivo a través del cual se codifica, almacena y recupera una información determinada o un suceso concreto. Es el proceso psicológico que nos permite aprender” (p. 81).

La memoria, debe transcurrir por un proceso para que así la información o conocimiento sea guardado e interiorizado por el ser humano, el cual puede utilizarlo como lo requiera dentro de sus capacidades.

Según indica Kail (1991), “a medida que crece el niño puede centrar su atención durante periodos de tiempo cada vez más largos en la tarea que está realizando en un momento dado” (p. 14).

Durante la edad temprana existe una gran elasticidad cerebral lo que permite que los procesos cognitivos como la memoria aumenten con la edad, debido a que mientras el niño evolucione en sus diferentes etapas es capaz de retener mayor información en su memoria.

A continuación, se distinguen 2 tipos de memoria.



**Figura 1.** Tipos de memoria

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Este esquema nos permite tener conocimiento sobre los tipos de memoria que atraviesa las distintas etapas evolutivas del ser humano para almacenar la información recibida a través de un estímulo.

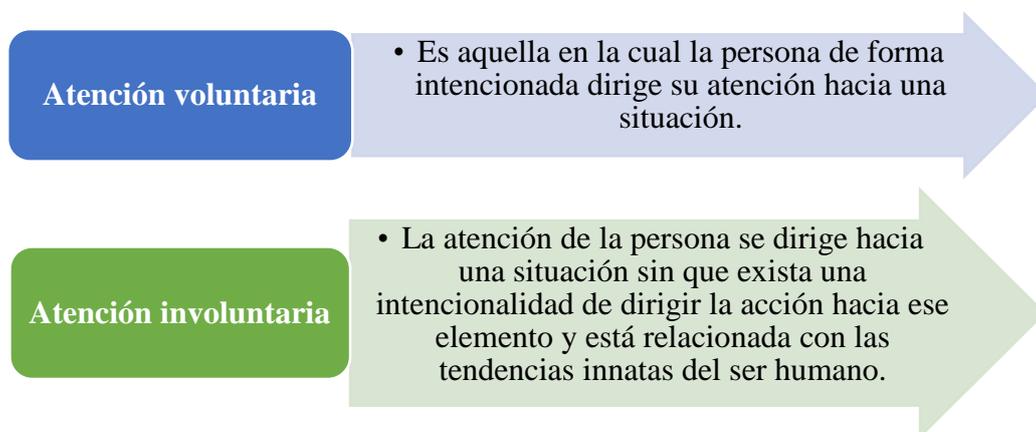
### **2.2.11 La atención**

Es la asignación de recursos neuronales en la recepción de información, donde se enfoca los sentidos a una sola dirección con el objetivo de percibir la oratoria o exposición que se está llevando a cabo.

De acuerdo con Yeritza (2016), la atención “es un proceso sencillo pero relevante, ya que es el inicio del procesamiento de la información y permite la ejecución de otras funciones cognitivas, regulando un monitoreo sobre las percepciones de la mente” (p. 67).

La conceptualización anterior pone en evidencia la importancia que tiene la atención dentro del desarrollo cognitivo, porque es el promotor para que los demás sentidos comiencen a desbordarse, permitiendo la capacidad de procesamiento informativo, a la vez que controla

las percepciones y la operatividad analítica de la memoria. Existen 2 tipos diferentes de atención:



**Figura 2.** Tipos de atención

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Es notorio que la atención yace en un proceso intrínseco del hombre, que no puede ser visible, pero su realización se puede ver exteriorizada en la ejecución de lo que se ha atendido, es decir, que una persona puede centrarse en observar ilustraciones digitales mediante un proyector, donde pone en marcha los sentidos para receptor información, pero se podrá exteriorizar si aquellos conocimientos adquiridos los logra realizar en una tarea cualquiera.

### 2.2.12 El pensamiento

El pensamiento como proceso cognitivo es la capacidad que tiene el ser humano para analizar, comprender y combinar ideas, imágenes, conceptos, símbolos, etc., para solucionar problemas, razonarlos y crearlos.

Se trata de un proceso cognitivo como son la memoria, la percepción, la atención y el lenguaje. La relación entre el pensamiento y el lenguaje es imprescindible ya que el lenguaje es el instrumento que utiliza el pensamiento para ordenar y transmitir esas imágenes, conceptos, símbolos, etc.

El pensamiento engloba los procesos de razonamiento, creatividad y la capacidad de resolver problemas.

### **Razonamiento**

Es la capacidad que tiene el ser humano para que, a partir de una información previa, se deduzca una conclusión que no existía en los elementos de partida.

### **Creatividad**

Es la capacidad que tienen las personas para encontrar soluciones nuevas, más originales y útiles, a los problemas que se producen en el entorno.

### **Resolución de problemas**

Un problema es una situación producida ante la que se debe escoger de entre varias opciones, cuál es la más indicada para alcanzar un objetivo o propósito.

**Figura 3.** Procesos del pensamiento

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Mediante este esquema podemos analizar los procesos del pensamiento, los cuales son: el razonamiento, la creatividad y la resolución de problemas, estos momentos están inmersos dentro de los procesos cognitivos para fomentar el desarrollo intelectual del ser humano.

#### **2.2.13 La percepción**

La percepción permite interpretar y comprender el conocimiento o información la cual se ha recibido a través de la percepción sensorial y hacer uso de ella o guardarlo en la mente.

La percepción se considera un proceso básico y una de las operaciones de mayor relevancia dentro del proceso de la información, siendo el resultado de otros procesos complejos que escapan de la propia conciencia, teniendo como finalidad proporcionar información referente a las propiedades del ambiente (Bayo, 2013, p. 27).

Mediante la percepción es posible organizar de forma detallada y precisa los pensamientos para interpretarlos de manera significativa, la percepción puede variar de persona a persona, ya que cada individuo reacciona de una manera particular ante determinada situación, se destaca que puede estar influenciada por conocimientos, recuerdos e incluso expectativas, considerándose como un estado de tipo subjetivo.

Al hablar de percepción se destaca la teoría de Gestalt (2014), la misma que reconoce la percepción como “un proceso fundamental de la actividad mental y del resto de actividades psicológicas, entre las que se menciona el aprendizaje, la memoria, el pensamiento y otros que propician el funcionamiento eficiente del proceso de organización perceptual” (p. 68). Considerando la teoría de Gestalt se establece que la experiencia psicológica encierra cualidades que no se pueden asimilar cuando se encuentran aisladas, por lo tanto, se destaca que es una teoría estructuralista, dinámica e histórica, es decir no considera los acontecimientos pasados y afirma que los procesos psicológicos se relacionan de acuerdo con las leyes desde su perspectiva, dejando a un lado las experiencias vividas.

Otra teoría relacionada a la percepción es la de “New Look”, en la que se establece que las imágenes sensoriales no varían de acuerdo a las condiciones objetivas de cada ser humano, más bien actúan de manera previa, es decir de acuerdo a las disposiciones propias de cada persona, donde se percibe algo y se otorga un sentido de acuerdo a lo percibido de acuerdo a los conocimientos y la experiencia (Cosacov, 2015, p. 51).

Esta teoría considera que no existe una selección de estímulos que están en relación con nuestra personalidad, por lo tanto la percepción es activa, selectiva y conduce a la organización de información, dentro de esta teoría se destaca los determinantes estructurales relacionados con las cualidades del objetivo percibido, determinantes motivacionales correspondidos con las aspectos personales de donde surgen las necesidades corporales, las características personales, los valores de las personas y el tamaño de los objetivos percibidos.

Por lo expuesto se determina que la percepción es un proceso de tipo complejo que involucra los cinco sentidos: percepción visual, percepción auditiva, percepción táctil, percepción olfativa y la percepción gustativa, permitiendo desplegar las capacidades de los seres

humanos desde sus primeros años de vida para el desarrollo de habilidades y destrezas con el pasar de los años y de las experiencias.

#### **2.2.14 Los juegos interactivos educativos y el desarrollo cognitivo**

La práctica educativa requiere de la acción expresiva entre docente – estudiante los cuales intercambian y comparten información e ideas que procesan para concebir un nuevo conocimiento. Es un hecho plenamente real, el cual tiene la aceptación de muchos psicólogos y educadores infantiles que comparten la idea que los juegos interactivos educativos, estimulan la creatividad, imaginación y curiosidad en los niños además fortalecen el desarrollo de sus destrezas y habilidades cognitivas, hacia su futuro desempeño académico dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En los salones de educación infantil las actividades dirigidas y la práctica se apoya con recursos digitales como videos o juegos interactivos educativos, que son desarrollados para reforzar nociones de lectura, escritura, matemática, ciencia e historia los cuales perfeccionan el proceso enseñanza – aprendizaje, para profundizar los contenidos y facilitar su comprensión y apropiación.

La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece (Piaget, 1980, p. 3).

Estos fines forman parte de logros que se quieren alcanzar en el nuevo sistema educativo, para lo cual se han realizado modificaciones en todas sus directrices, una de ellas es que en estos momentos contamos con una herramienta valiosa como lo es el medio tecnológico. Por ello con la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al contexto educativo en todos sus niveles, es dable crear medios incorporando texto, imagen, audio, animación, video, voz grabada y otros elementos de software, almacenarlo en ordenadores o llevarlo a Internet. Para que así el niño pueda interactuar con estos recursos durante una media hora al día según lo indica algunos expertos en el tema.

## **2.3 Marco legal**

Sin duda alguna, los juegos interactivos constituyen un recurso esencial para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños, debido que permite que estos puedan poner en práctica todos sus sentidos de una forma dinámica y simultánea, es por esta razón que se ha considerado que la manipulación de estos mecanismos influiría potencialmente con el desarrollo cognitivo de los infantes.

Si bien es cierto, en apartados anteriores se desglosó la importancia y funcionabilidad que estos ejercen en la conducta activa y procesamiento de información de los niños, ahora es necesario señalar cuales son las principales normativas que facultan la aplicación de este mecanismo, por lo cual se citará lo que establece la Constitución de la República como los demás códigos legislativos que aborden sobre esta temática.

El Ministerio de Educación en su acuerdo ministerial 357-12 a través de la Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación, promueve la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) en las aulas e instituciones educativas para el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje, a través de programas para la incorporación de las TIC en la educación, la elaboración de contenidos digitales y la dotación de equipo informático e internet.

### **2.3.1 Constitución de la República del Ecuador 2008**

La Constitución de la República del Ecuador en sus artículos manifiesta una garantía y apoyo hacia la educación inclusiva; con la finalidad de que sus estudiantes cumplan con lo establecido en la Ley Suprema y en el Plan Nacional del buen vivir. Estableciéndose un compromiso de Estado con la educación y su permanente desarrollo; así como se manifiesta en los artículos que se citarán a continuación:

**Art. 26** Es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Referente al artículo constitucional citado, indica que la educación es derecho elemental de todas las personas, además de ser uno de los fines buscado por el Estado ecuatoriano, tal objetivo se busca lograr a través de la implementación de las TIC dentro de este ámbito desde la educación inicial como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

### **Sección tercera Comunicación e Información**

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

**Art. 17.-** El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las 26 personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

### **Sección octava Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales**

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

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

**Art. 387.-** Será responsabilidad del Estado:

2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.

3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.

**Art. 388.-** El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

### **2.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

El propósito de la presente Ley radica en garantizar el derecho a una educación, holística permitiendo el acceso a las fuentes de información y comunicación (TIC) precisando los principios y fines generales de la educación, los cuales se encuentran relacionados hacia un bien fundamental dentro de una sociedad plurinacional e intercultural. Plasmando lo siguiente:

#### **Art. 2 Principios en el ámbito educativo**

- 1) **Interaprendizaje y multiaprendizaje.** - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

- u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.** - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación.

En el capítulo segundo de las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación en su:

**Art. 6.-** De las obligaciones establecidas en la ley indica:

- m.** Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

### **2.3.3 Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida**

El Plan Nacional de Desarrollo denominado “Toda una Vida”, es un instrumento que trabaja en coordinación con la Ley Suprema y las diferentes normativas en cuestión de las garantías fundamentales para el bienestar de la comunidad, el mismo que estará en vigencia hasta el 2021, y propone de los ejes esenciales para el funcionamiento eficaz de las políticas públicas.

#### **Objetivo 4**

Del presente plan sustentable, indicando lo siguiente:

En los últimos diez años se han mejorado las condiciones de competitividad sistémica al construir una infraestructura que permite la conectividad (vías, puertos, aeropuertos) como base del desarrollo productivo. A esto se suma una provisión de energía eléctrica que proviene, en su mayor parte, de energías renovables y que abarata los costos de producción, además del desarrollo de una infraestructura tecnológica que permite que cada vez más personas accedan a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y a sus amplios beneficios de información y conocimiento.

## **Objetivo 5**

Dentro de sus políticas señala:

**5.6** Promover la investigación, la formación, la capacitación, el desarrollo y la transferencia tecnológica, la innovación y el emprendimiento, la protección de la propiedad intelectual, para impulsar el cambio de la matriz productiva mediante la vinculación entre el sector público, productivo y las universidades.

En función de lo antes dicho, el Estado de implementar las políticas necesarias para el alcance de estos objetivos, eso a través de la vigilancia de los planteles educativos, mediante los organismos pertinentes, a fin de promover una educación cultural que comprenda la participación de todas las personas, además de que tiene la legitimidad de incorporar nuevos mecanismos técnicos para fomentar el aprendizaje, de los cuales los primeros beneficiarios sería la población infantil.

### **2.4 Marco conceptual**

**Atención.** - Yeritza (2016), “es un proceso sencillo pero relevante, ya que es el inicio del procesamiento de la información y permite la ejecución de otras funciones cognitivas, regulando un monitoreo sobre las percepciones de la mente” (p. 67).

**Juego.** - Surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

**Interactivo.** – Se designa a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.

**Juego interactivo.** - García (2014) “son aplicaciones digitales orientadas y diseñadas para que los niños puedan adquirir aprendizaje mediante el uso de la interactividad dinámica fortaleciendo el nivel de captación y retención” (p. 65).

**Juego interactivo educativo.** – Son recursos digitales que tienen una intencionalidad educativa, hacia un objetivo que manifiesta particularidades didácticas propias para el

aprendizaje. Elaborados con el fin de: obtener diferentes conocimientos y favorecer el desarrollo de las habilidades y competencias del aprendizaje.

**Desarrollo.** - Estudia la capacidad humana de conocer la realidad en su complejidad, en su forma de manifestarse y de relacionarse, hasta lograr la evolución del desarrollo en el adulto.

**Desarrollo cognitivo.** – Una secuencia en la que el niño construye su propio conocimiento, y es capaz de enfocar, organizar y encontrar sentido a su experiencia diaria. Para ello es necesario tomar en cuenta las diferentes etapas del desarrollo, cada una de ellas va relacionada con la edad y con los diferentes niveles del pensamiento. (Santrock, 2014, p. 49).

**Juegos de aventura.** – Linares (2014), “son los juegos que se desarrollan en una plataforma de constantes escenarios, en los cuales es necesario adoptar a un personaje para cumplir los diferentes retos y obstáculos”.

**Juegos de estrategia.** – Guerrero y Kalman (2014), “Consiste en desarrollar ciertos recursos para ganar una partida, lo que fortalece la toma de decisiones como la percepción de los sentidos e identificación de los objetos”.

**Juegos de razonamiento y lógica.** – Gámiz (2014), “Se trata de juegos que emplean ciertas metodologías con la intención de que los jugadores puedan realizar actividades de razonamiento, como cálculos, ortografía, sopa de letras, relación de conceptos, entre otras”.

**Juegos de rol.** – García (2014), “Son aquellos juegos que simulan situaciones cotidianas de la vida, siendo el jugador el principal gestor para cumplir los roles empleando diversos recursos”.

**Creatividad.** - Esta capacidad permite ver los problemas y situaciones desde otro punto de vista, la creatividad no se limita al terreno artístico sino también a otros niveles como el social, tecnológico o intelectual y es susceptible de aprendizaje.

**Percepción.** – Un proceso básico y una de las operaciones de mayor relevancia dentro del proceso de la información, siendo el resultado de otros procesos complejos que escapan de

la propia conciencia, teniendo como finalidad proporcionar información referente a las propiedades del ambiente (Bayo, 2013, p. 27).

**Pensamiento.** - Es la capacidad que tiene el ser humano para analizar, comprender y combinar ideas, imágenes, conceptos, símbolos, etc., para solucionar problemas, razonarlos y crearlos.

**Memoria.** - Es un proceso cognitivo constituido por una serie de sistemas complejos e interconectados, cuyo propósito es el registro, almacenamiento y recuperación de la información.

**Inteligencia.** - Es la primera etapa piagetiana, en ella los niños se forman una concepción del mundo al coordinar sus experiencias sensoriales, tales como ver y oír, con sus 19 acciones motoras, alcanzar, tocar, al inicio de esta etapa los niños presentan poco más que patrones reflejos para adaptarse al mundo (Hernández, 2011, p. 18).

**Conocimiento.** - Gutiérrez (2005), “Implica comprensión de hechos específicos, conocimientos de formas y medios, de lo universal y de las abstracciones”. (p.23).

**Resolución de problemas.** - Es la elección entre una de las posibles soluciones y ver si se ha alcanzado el objetivo previsto. Para poder resolver los problemas se deben utilizar varias estrategias.

**TIC.** - Cepal (2003), “Son sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores”. (p. 7).

**Razonamiento.** - Es la capacidad que tiene el ser humano para que, a partir de una información previa, se deduzca una conclusión que no existía en los elementos de partida.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Fundamentación del tipo de investigación

La presente investigación tiene enfoque cualitativo-cuantitativo ya que se recabará información de tipo numérica y porcentual a través de la aplicación de la técnica de la encuesta, la observación y la entrevista lo que permitirá analizar la influencia del uso de los juegos interactivos educativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil.

Al respecto Cook y Richard (2015), establece que la investigación cualitativa permite la “recopilación de información a través de la observación de respuestas abiertas que luego se sujetaran a la interpretación” (p. 56), con relación a la investigación cuantitativa citado por el mismo autor se determina que “logra reconocer la información de manera numérica, considerando el campo de las estadísticas” (p. 58).

La observación directa forma parte de los métodos empíricos utilizados sobre la población de estudio. Y a su vez se realizó una encuesta a padres de familia y una entrevista a la directora del centro. En relación a los métodos teóricos se utilizaron fundamentos hipotéticos- deductivos para la formulación de la idea a defender y del método de análisis síntesis en la comprensión del problema.

##### 3.1.1 Tipo de investigación

Al respecto Namakforoosh (2012), considera que la investigación descriptiva “hace posible reconocer las características de la situación problema, permitiendo definir el propósito del estudio e igualar la situación de ocurrencia de un fenómeno” (p. 32).

Se aplicó la investigación descriptiva que permite determinar la problemática referente a la falta de compromiso de los padres de familia en el proceso de educación de los niños(as),

así como el dominio de poder crear juegos novedosos, interactivos y divertidos en conjunto con nuestros pequeños y en base a sus necesidades, reflejando la falta de capacitación de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza.

Respecto a la Leal et al. (2017), “la investigación de campo trata la recolección de información de forma directa de la realidad de los acontecimientos, dichos datos son manipulados y se logra controlar como un fenómeno social” (p. 88), mediante la investigación se logró reconocer la información que permite determinar los criterios de los encuestados para determinar la influencia del uso de los juegos interactivos en la educación y su aporte al desarrollo cognitivo de los niños.

### **3.2. Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación**

Cook y Richard (2015), se refieren al método inductivo indicando que “es un método de carácter científico que permite el desarrollo de conclusiones generales posterior a la observación de acontecimientos” (p.15), mientras que con relación al método deductivo establece que es una estrategia que permite el razonamiento y las conclusiones lógicas a partir de premisas.

Se aplicó el método inductivo – deductivo considerando la información de lo particular a lo general y posteriormente a lo particular que permiten conocer la realidad de la situación en análisis a la influencia positiva del uso de juegos interactivos en la educación y su aporte al desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil.

De la Torre Villar (2013), hace referencia al método de análisis – síntesis indicando que el análisis se refiere “a dos actividades de carácter complementarias, donde el análisis permite la separación de las partes para llegar a conocer los elementos fundamentales”, mientras la síntesis se refiere a “la composición de un todo mediante la unión de sus partes o elementos” (p. 5).

El método análisis – síntesis se consideró para descomponer la investigación en partes o elementos, el mismo que permite determinar algunos aspectos de relevancia seleccionados por el investigador para poder analizar la capacidad sensorial que se pone a prueba el razonamiento lógico para educar los pensamientos, y así emitir criterios lógicos para realizar los diferentes comentarios del resultado de cada pregunta y proceder según el sentido común.

### **3.2.1 Técnicas de investigación**

Con relación a las técnicas de investigación se establece lo señalado por Martínez (2014), quien expresa que “son medios utilizados para efectuar la observación de fenómenos, hechos o casos, tomar información y registrarla para su posterior análisis, entre las técnicas se encuentran las encuestas y entrevistas”, con relación a los instrumentos de investigación indica que “son herramientas utilizadas para la recolección información” (p. 13).

Las técnicas aplicadas en el presente estudio son encuesta y entrevista:

De acuerdo a lo expresado por De Rada (2015), la encuesta “es una herramienta que permite recabar información de manera sistemática mediante el uso de un instrumento a través de preguntas, se puede realizar de forma personal, telefónica o por correo” (p. 15). En el presente estudio se aplicó esta técnica a los docentes y a los padres de familia de los niños menores de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018 – 2019.

Referente a la entrevista Malhotra (2015), la entrevista “es un diálogo propiciado entre dos o más personas que permite la construcción de la realidad sobre un determinado tema, fundamentado en la interrelación humana” (p. 3). Para el estudio se ha aplicado la entrevista a la Directora de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa.

Se aplicó el instrumento de recolección de información del cuestionario de preguntas cerradas para el caso de las encuestas y de preguntas abiertas para el caso de las entrevistas, para determinar la influencia positiva del uso de juegos interactivos en la educación y su

aporte al desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018 – 2019.

### 3.3 Datos de población y muestra

Con relación a la población Martínez, Muñiz y Pascual (2013), se refiere al “conjunto de elementos que comparten características similares”, mientras que la muestra “es una parte de la población seleccionada para llevar a cabo un estudio, se aplica cuando la población es superior a los 100 elementos involucrados” (p. 63).

A continuación, se presenta la tabla de población y muestra de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa.

**Tabla 3.** Datos de población y muestra

<b>Grupos humanos</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Directivos	1	1
Docentes	5	5
Niños	40	20
Padres de familia	40	20
<b>Total</b>	46	26

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

La población involucrada en el estudio permite determinar el desarrollo cognitivo, analizar la influencia del uso de los juegos interactivos educativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa.

### 3.4 Fuentes, recursos y cronograma

#### 3.4.1 Fuentes

- Información electrónica
- Biblioteca virtual ULVR
- Videos
- Información Institucional
- Textos

#### 3.4.2 Recursos

Los recursos que se requieren para la puesta en marcha de la investigación, se requiere de los siguientes recursos:

**Tabla 4.** Recursos

<b>Recursos</b>	<b>Detalles</b>
<b>Humanos</b>	Docentes
	Estudiantes
<b>Materiales</b>	Pendrive
	Resma de papel A4
	Copias
	Impresión
	Empastado
<b>Económico</b>	Transporte – movilización
	Imprevistos
	Horas de internet

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### 3.5 Procesamiento, presentación y análisis de los resultados

#### Encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

##### 1) ¿Usted considera que la tecnología influye positivamente en los niños desde temprana edad?

Tabla 5. Influencia de la tecnología en los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	10	50%
No	4	20%
A veces	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

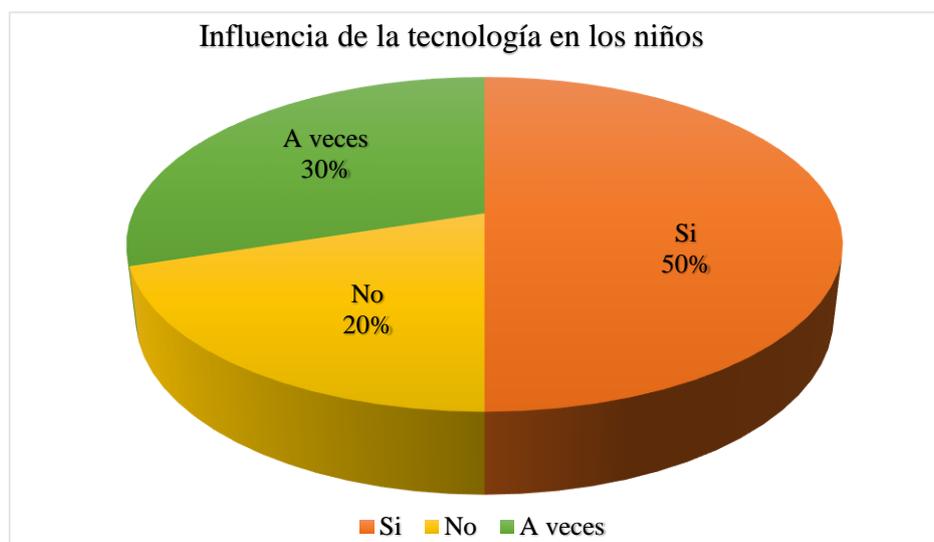


Gráfico 1. Influencia de la tecnología en los niños

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Según el gráfico No. 1 se verifica que la mitad de los encuestados consideran que la tecnología influye de forma positiva, otro porcentaje opina que a veces, mientras que una minoría considera que no influye de ninguna manera en el desarrollo cognitivo.

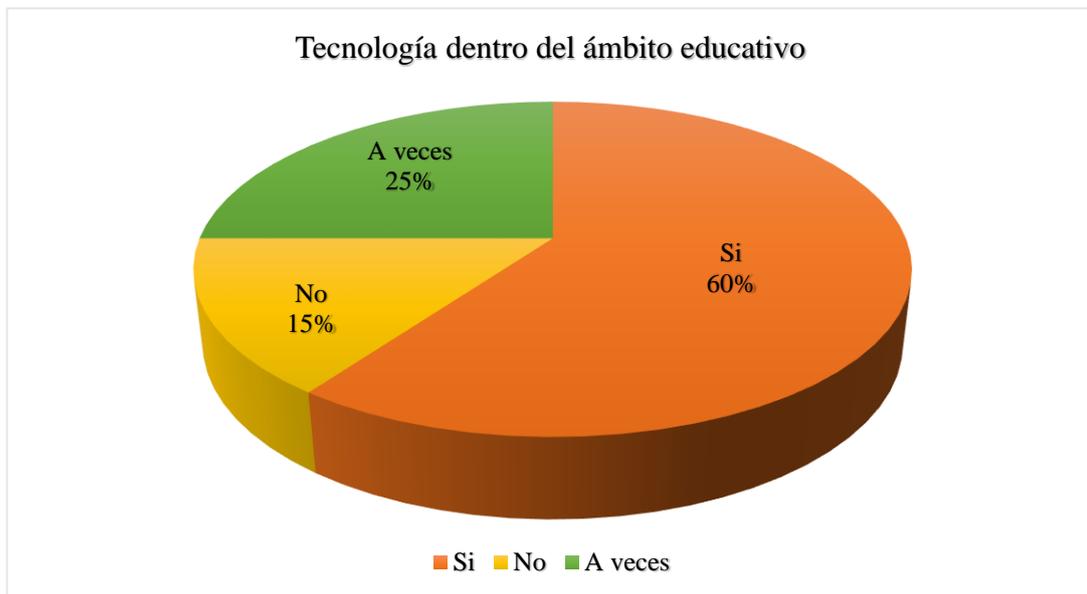
## 2) ¿Cree usted que la tecnología es fundamental dentro del ámbito educativo?

**Tabla 6.** Tecnología dentro del ámbito educativo

Descripción	Frecuencia	%
Si	12	60%
No	3	25%
A veces	5	15%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 2.** Tecnología dentro del ámbito educativo

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a los resultados obtenidos más de la mitad de los padres de familia consideran que el uso de la tecnología es fundamental dentro de la educación, mientras que otro porcentaje señala que a veces se requiere con mayor necesidad, entre tanto que el porcentaje restante añade que su uso no es esencial.

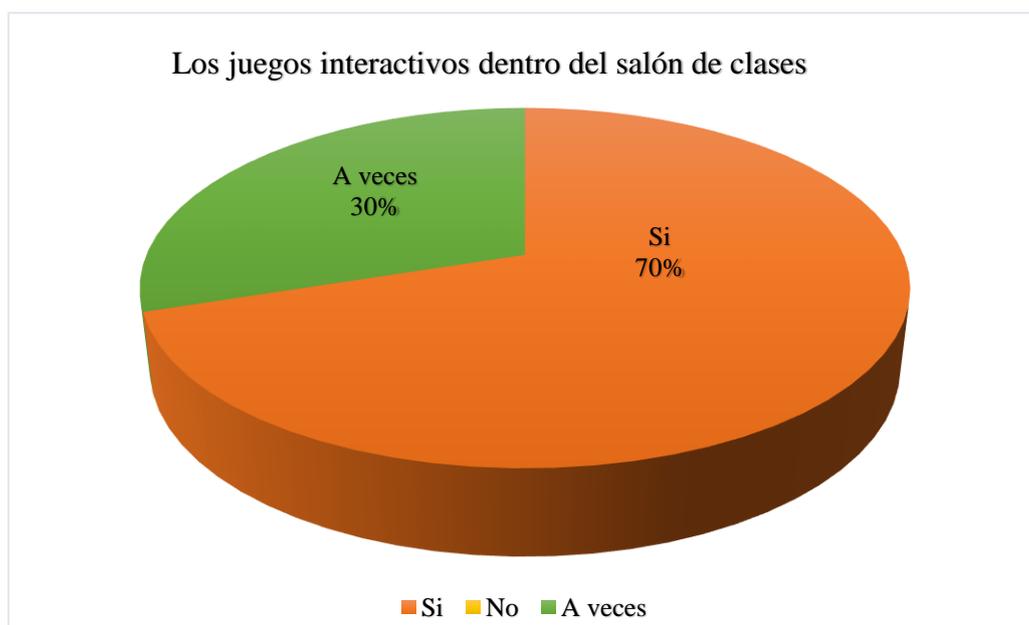
3) **¿Cree usted necesario que se utilicen los juegos interactivos educativos dentro del salón de clases?**

**Tabla 7.** Los juegos interactivos dentro del salón de clases

Descripción	Frecuencia	%
Si	14	70%
No	0	0%
A veces	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 3.** Los juegos interactivos dentro del salón de clases

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** La siguiente pregunta busca valorar la importancia de la aplicación de los juegos interactivos en los salones de clases. De acuerdo a la información obtenida se puede percibir que casi todos los encuestados consideran que si es necesario el uso de este recurso en las aulas de educación inicial y una parte mínima considera que solo a veces.

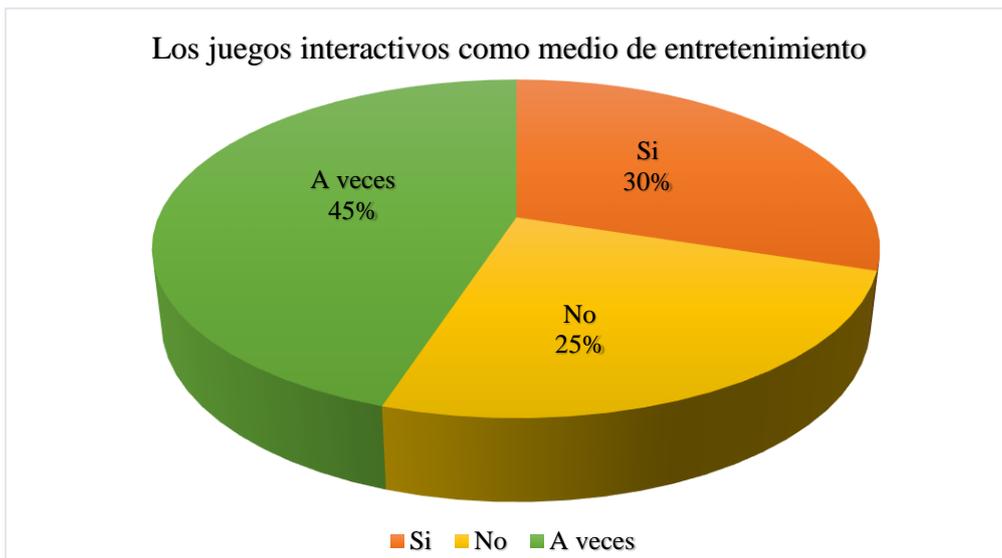
#### 4) ¿Le proporciona usted al niño juegos interactivos para entretenerlo?

**Tabla 8.** Los juegos interactivos como medio de entretenimiento

Descripción	Frecuencia	%
Si	6	30%
No	5	25%
A veces	9	45%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 4.** Los juegos interactivos como medio de entretenimiento

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo con este gráfico indica que menos de la mitad de los encuestados a veces proporcionan diversos juegos interactivos como medio de entretenimiento a sus niños, mientras que otra parte afirma que si lo hacen, en cambio la minoría señala que no les proporcionan este tipo de juegos a sus hijos.

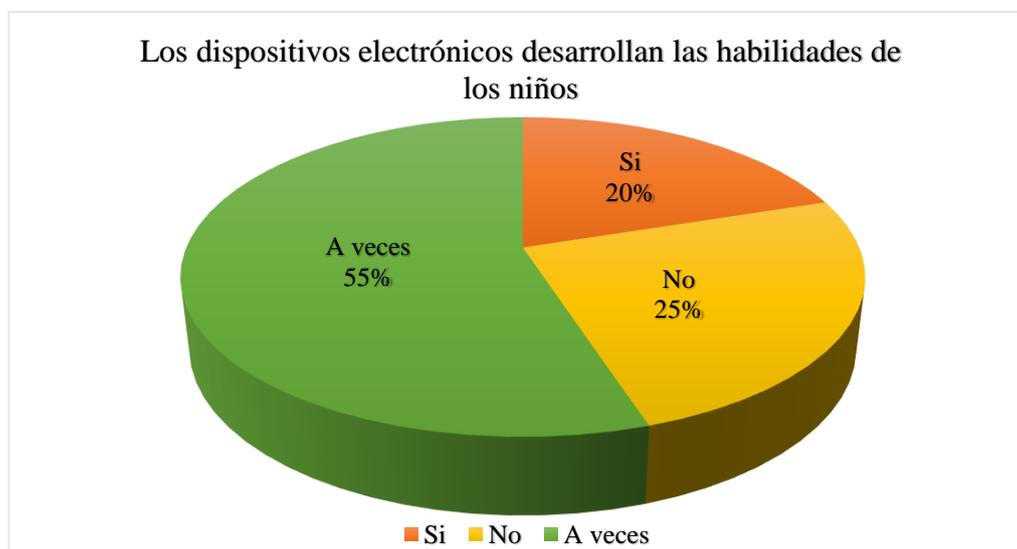
5) ¿Usted considera oportuno que al niño se le brinde desde temprana edad algún dispositivo electrónico para desarrollar sus habilidades?

**Tabla 9.** Los dispositivos electrónicos desarrollan las habilidades de los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	4	20%
No	5	25%
A veces	11	55%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 5.** Los dispositivos electrónicos desarrollan las habilidades de los niños

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** En esta pregunta realizada en la encuesta aplicada a padres de familia, se obtuvo que la mayor cantidad de personas creen a veces oportuno usar algún dispositivo electrónico desde temprana edad, mientras que el otro porcentaje señala que no es necesario usarlo, entre tanto una mínima añade que si es oportuno que se les brinde estos medios tecnológicos a sus niños.

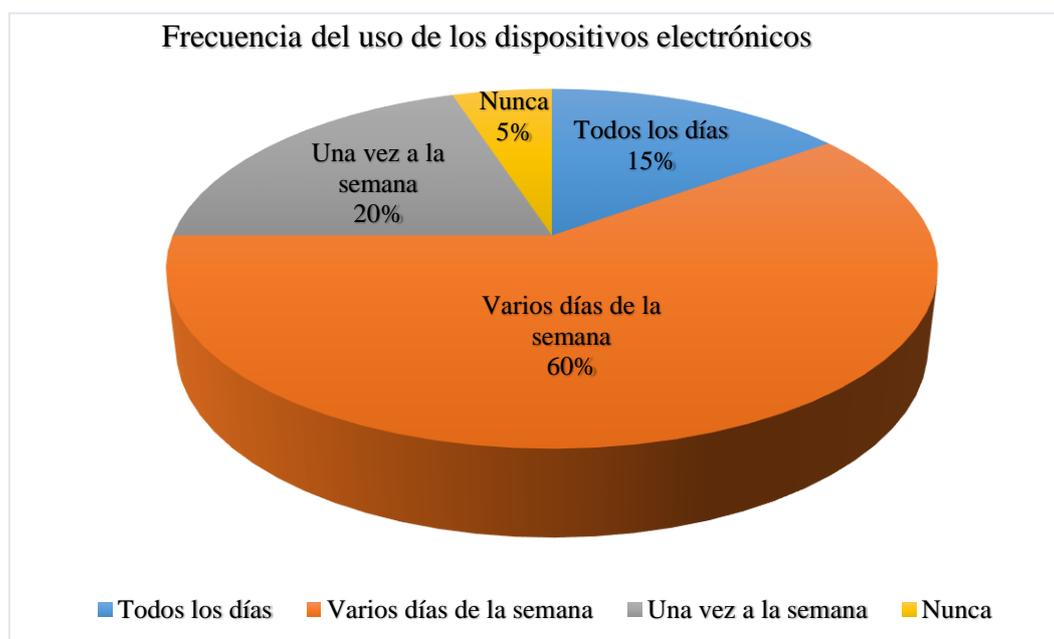
## 6) ¿Con qué frecuencia utiliza el niño los dispositivos electrónicos?

Tabla 10. Frecuencia del uso de los dispositivos electrónicos

Descripción	Frecuencia	%
Todos los días	3	15%
Varios días de la semana	12	60%
Una vez a la semana	4	20%
Nunca	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 6.** Frecuencia del uso de los dispositivos electrónicos

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** En base a la información obtenida, la gran mayoría indica que permite el uso de los dispositivos electrónicos varios días de la semana, otro tanto admite que una vez a la semana se utilicen este recurso y otro porcentaje declara que suelen usar todos los días, mientras que una reducida cantidad manifiesta que nunca permite la utilización de dispositivos electrónicos.

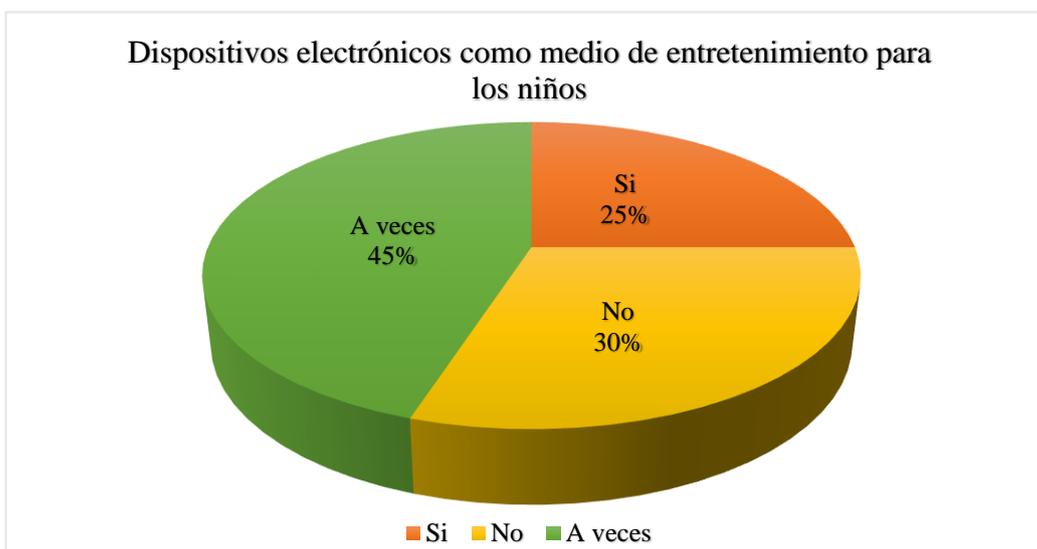
7) ¿Está usted presente cuando el niño utiliza medios electrónicos como parte de su entretenimiento?

**Tabla 11.** Dispositivos electrónicos como medio de entretenimiento para los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	25%
No	6	30%
A veces	9	45%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 7.** Dispositivos electrónicos como medio de entretenimiento para los niños

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** En esta representación gráfica, se puede observar que la mayoría de los padres de familia a veces se encuentran presentes cuando se usan los medios electrónicos, mientras que otro tanto menciona que no están presentes cuando se los utiliza, en cambio la minoría manifiesta que siempre están con sus hijos cuando usan estos recursos.

8) ¿Cree usted correcto que el niño se mantenga por largos períodos de tiempo con un dispositivo electrónico?

Tabla 12. Uso del dispositivo electrónico mediante periodos de tiempo

Descripción	Frecuencia	%
Si	0	0%
No	14	70%
A veces	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

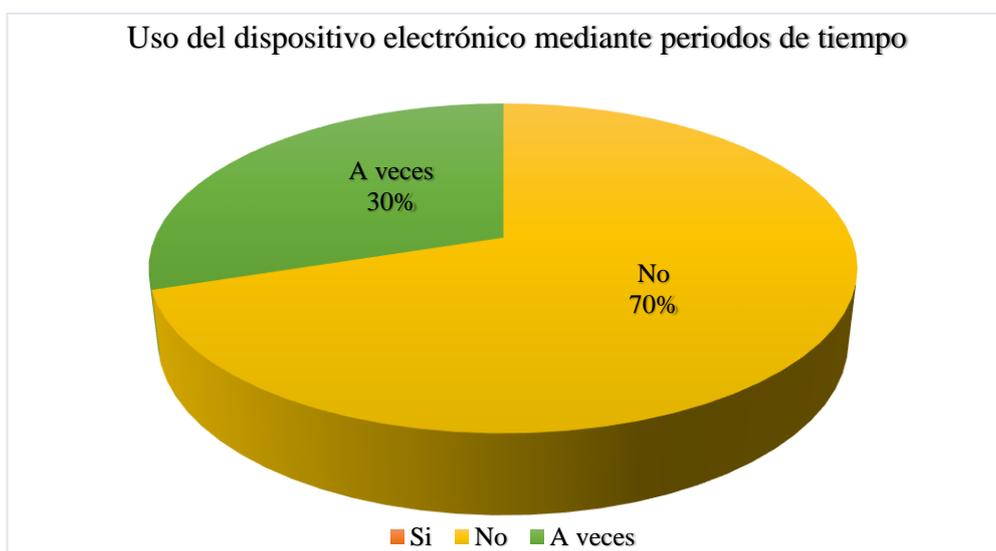


Gráfico 8. Uso del dispositivo electrónico mediante periodos de tiempo

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** La siguiente pregunta busca analizar si es correcto el uso de dispositivos electrónicos por largos períodos de tiempo. De acuerdo a los datos obtenidos se puede apreciar que la mayoría de encuestados consideran que no es correcto el uso de estos recursos por un tiempo prolongado y una parte mínima cree que a veces es apropiado.

9) ¿Cree que el uso de los juegos interactivos le brinda una enseñanza significativa a su hijo(a)?

Tabla 13. Uso de los juegos interactivos para una enseñanza significativa

Descripción	Frecuencia	%
Si	13	65%
No	0	0%
A veces	7	35%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



Gráfico 9. Uso de los juegos interactivos para una enseñanza significativa

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a la información obtenida se puede valorar que más de la mitad de encuestados piensan que el uso de los juegos interactivos si les proporciona una enseñanza significativa a los niños y un reducido porcentaje cree que a veces aporta al aprendizaje.

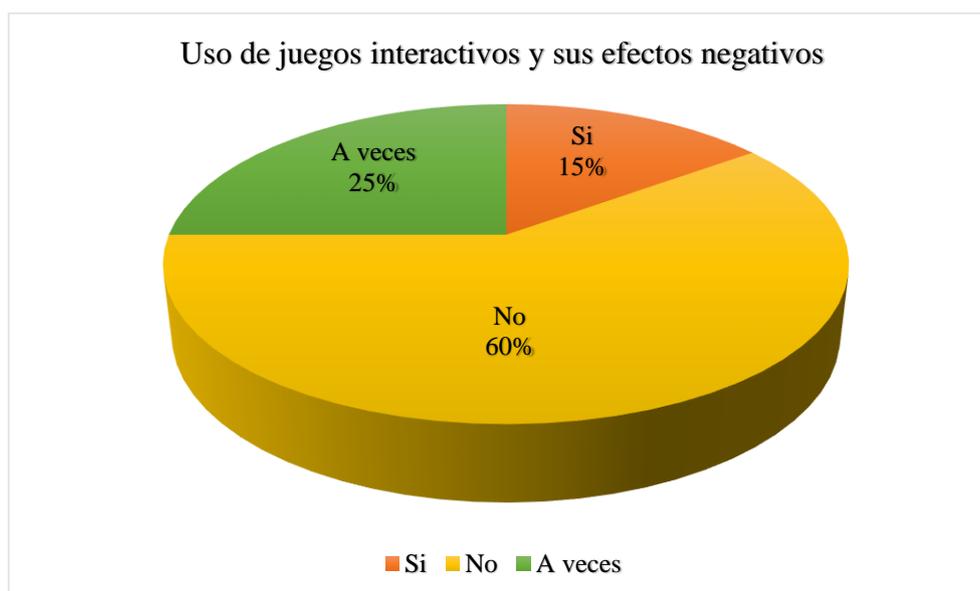
**10) ¿Usted cree que el uso de los juegos interactivos pueda tener un efecto negativo en su aprendizaje?**

**Tabla 14.** Uso de juegos interactivos y sus efectos negativos

Descripción	Frecuencia	%
Si	3	15%
No	12	60%
A veces	5	25%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 10.** Uso de juegos interactivos y sus efectos negativos

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Según los datos obtenidos, se observa que la mayoría de encuestados consideran que el uso de los juegos interactivos no tiene efectos negativos en el aprendizaje de los niños, otro porcentaje indica que a veces se presentan consecuencias negativas y una mínima parte cree que si posee tales efectos.

## Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

### 1) ¿Cree pertinente la aplicación de las TIC en educación inicial?

Tabla 15. Aplicación de las TIC en educación inicial

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

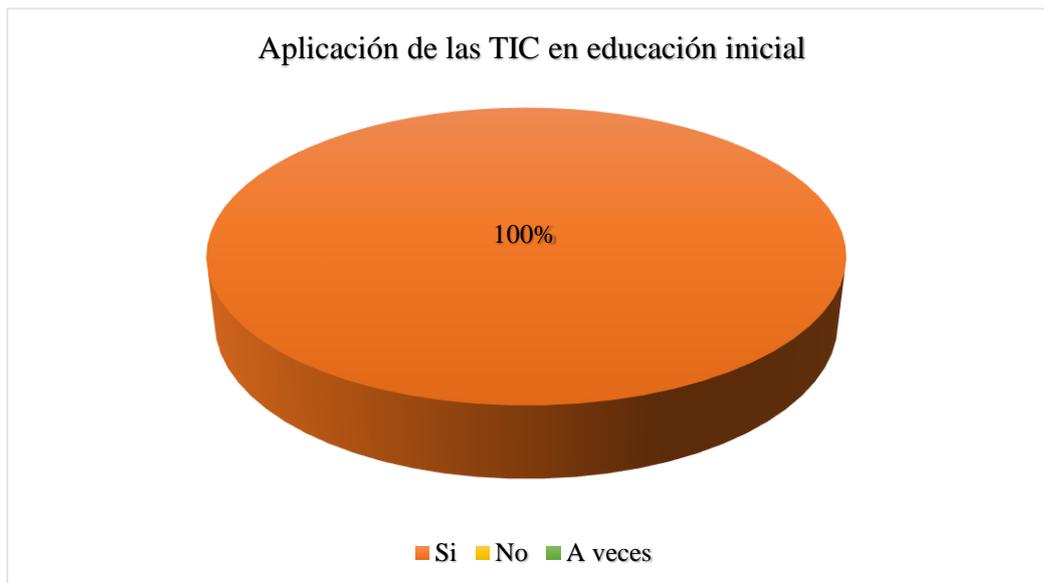


Gráfico 11. Aplicación de las TIC en educación inicial

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a los datos obtenidos todos los docentes consideran pertinente la aplicación de las tecnologías informáticas de comunicación en la educación inicial.

2) ¿Usted usa a menudo los juegos interactivos educativos dentro del aula?

Tabla 16. Uso de juegos interactivos dentro del aula

Descripción	Frecuencia	%
Si	1	20%
No	3	60%
A veces	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



Gráfico 12. Uso de juegos interactivos dentro del aula

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Según el gráfico, indica que más de la mitad de los encuestados no utiliza los juegos interactivos dentro del aula, mientras que otro porcentaje señala que a veces los utiliza y una reducida cantidad sostiene que siempre utiliza estos medios para dar sus clases.

3) ¿La Institución educativa utiliza las herramientas tecnológicas en el salón de clases?

Tabla 17. Implementación de herramientas tecnológicas en la Institución educativa

Descripción	Frecuencia	%
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	5	100%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



Gráfico 13. Implementación de herramientas tecnológías en la Institución educativa

Fuente: Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** En base a la información obtenida se puede observar que la mayor parte de los encuestados indican que a veces se dispone de las herramientas tecnológicas en la Institución educativa.

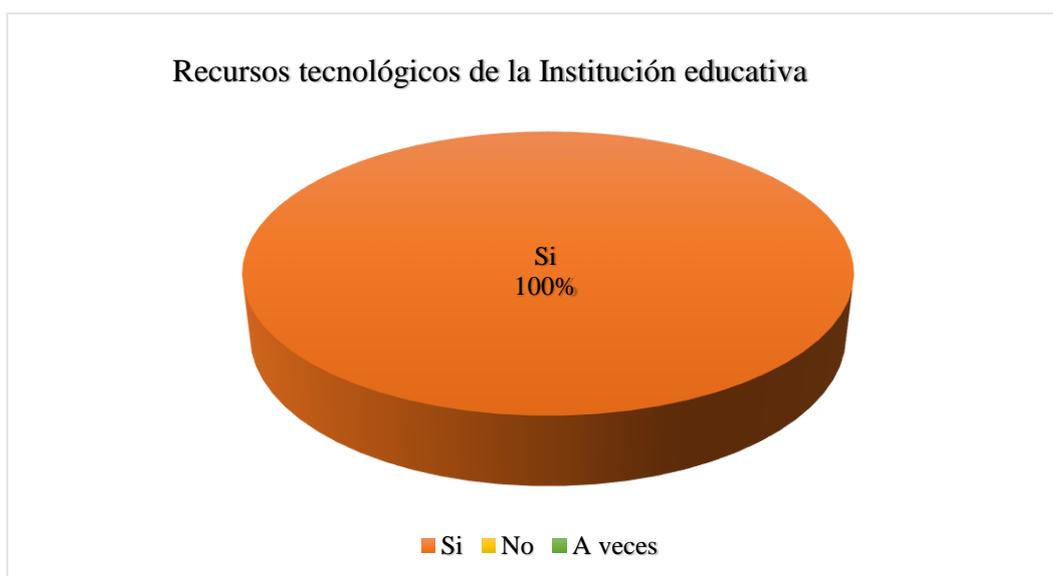
#### 4) ¿Qué recursos tecnológicos tiene la Institución educativa?

**Tabla 18.** Recursos tecnológicos de la Institución educativa

Descripción	Frecuencia	%
Computadoras	5	100%
Pizarra digital	0	0%
Tablets	0	0%
Televisión	0	0%
Proyector	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 14.** Recursos tecnológicos de la Institución educativa

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Según la información obtenida, todos los docentes encuestados indican que en la Institución educativa solo cuentan con computadoras, dicha información refleja que en el plantel existen escasos recursos para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de herramientas tecnológicas.

5) ¿Cree usted que el desarrollo de la inteligencia aumenta en los niños haciendo uso adecuado de la tecnología?

**Tabla 19.** La tecnología y su desarrollo en la inteligencia

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 15.** La tecnología y su desarrollo en la inteligencia

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a los datos obtenidos, todos los docentes manifestaron que el uso adecuado de la tecnología si aumenta el desarrollo de la inteligencia en los niños.

6) ¿Cree usted que el uso de los juegos interactivos potencia el desarrollo de las destrezas en los estudiantes?

**Tabla 20.** Los juegos interactivos potencia el desarrollo de destrezas en los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 16.** Los juegos interactivos potencian el desarrollo de destrezas en los niños

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** La encuesta refleja que todos los encuestados consideran que el uso de los juegos interactivos potencia el desarrollo de las destrezas en los estudiantes.

7) **¿Considera que la implementación de los juegos interactivos complementa los aprendizajes en el salón de clases?**

**Tabla 21.** La implementación de juegos interactivos complementa los aprendizajes de los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 17.** La implementación de juegos interactivos complementa los aprendizajes de los niños

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Los resultados de las encuestas realizadas, refleja que todos los docentes coinciden en que las implementaciones de los juegos interactivos complementan los aprendizajes en el salón de clases.

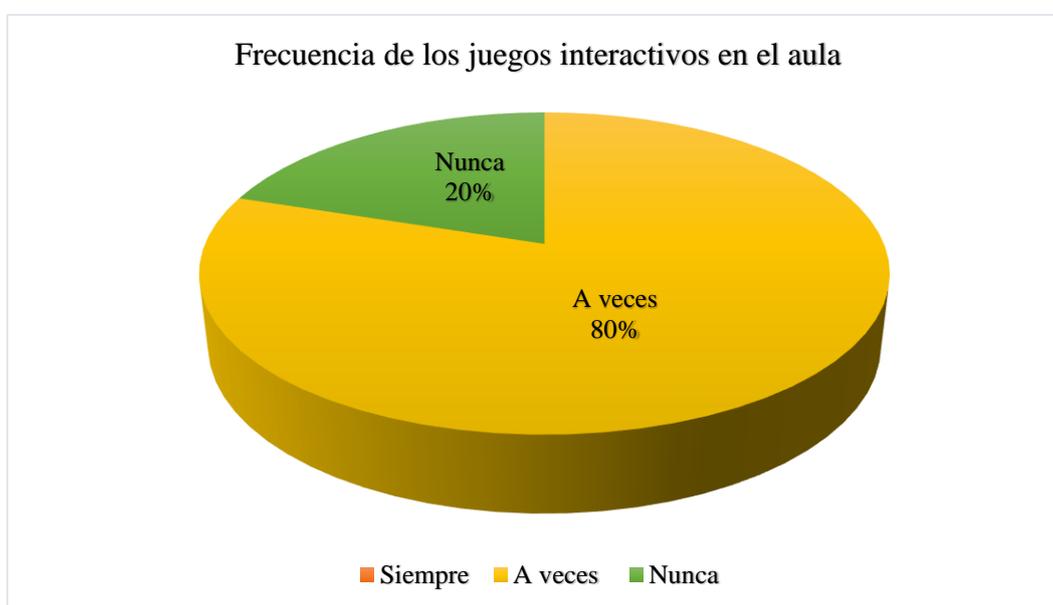
## 8) ¿Con qué frecuencia suele utilizar los juegos interactivos en el aula?

**Tabla 22.** Frecuencia de los juegos interactivos en el aula

Descripción	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
A veces	4	80%
Nunca	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 18.** Frecuencia de los juegos interactivos en el aula

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a las encuestas la mayoría de encuestados indica que a veces utilizan los juegos interactivos en el salón de clases, mientras que un menor porcentaje menciona que nunca los utiliza con los niños.

## 9) ¿Utiliza juegos de razonamiento con sus estudiantes?

**Tabla 23.** Uso de los juegos de razonamiento en los niños

Descripción	Frecuencia	%
Si	2	40%
No	1	20%
A veces	2	40%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 19.** Uso de los juegos de razonamiento en los niños

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** Los resultados de las encuestas reflejan que menos de la mitad de docentes utiliza los juegos de razonamiento como herramienta de aprendizaje en sus estudiantes, mientras que otro porcentaje los utiliza a veces, en cambio una minoría restante no ha considerado su uso en las clases.

**10) ¿Cree que el uso de los juegos interactivos aumenta el área cognitiva de los niños?**

**Tabla 24.** Juegos interactivos aumenta el área cognitiva

Descripción	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga



**Gráfico 20.** Juegos interactivos aumenta el área cognitiva

**Fuente:** Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

**Análisis:** De acuerdo a los datos obtenidos, se puede conocer que el total de los docentes confirman que los juegos interactivos son una herramienta didáctica que permite mejorar las posibilidades de aprendizaje de los niños.

## **Entrevista aplicada a la Directora de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa**

### **1) ¿Es favorable la implementación de los juegos interactivos educativos como herramienta de aprendizaje dentro de la educación inicial?**

“Claro, el uso de los juegos interactivos educativos son herramientas de gran relevancia para el proceso de aprendizaje de los niños en la etapa de educación inicial, ya que mediante su uso es posible que se fomente la actividad espontánea y esencial como estrategia pedagógica, permitiendo que el niño aprenda a explorar, desarrollando su creatividad y comunicación”.

### **2) ¿Qué beneficios cree usted que proporciona el uso de los juegos interactivos dentro del salón de clases?**

“A mi criterio los juegos interactivos proporcionan una serie de beneficios para el aprendizaje de los niños, porque les permiten reforzar la educación, estimular las habilidades, desarrollar la creatividad, la curiosidad y la imaginación descubriendo nuevas facetas, desarrollando nuevas estrategias que favorecen el cambio de conducta a través del juego reforzando sus habilidades físicas, sociales, emocionales y educativas”.

### **3) ¿Cree usted que la tecnología que existe actualmente en la Institución es suficiente para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los niños?**

“Actualmente la institución educativa cuenta con computadoras los mismos que son utilizados para la enseñanza – aprendizaje de los niños, donde se exponen videos, imágenes y juegos didácticos que permiten incrementar y transformar la educación”.

### **4) ¿Qué herramientas tecnológicas cree usted que son las más adecuadas para trabajar con los más pequeños?**

“Considero que las herramientas tecnológicas son importantes para propiciar la dinámica en la enseñanza, permitiendo la comunicación entre los estudiantes, docentes y compañeros de clase, entre las herramientas requeridas se destaca el uso de computadoras”.

**5) ¿Considera usted que la implementación de las TIC en educación inicial potencia el desarrollo cognitivo de los niños?**

“A mi criterio el uso de las TIC en la educación tiene gran relevancia permitiendo potenciar el desarrollo cognitivo de los niños que engloba la transformación de las características y capacidades del pensamiento que inician en la etapa de la niñez y se van desarrollando a lo largo de la vida, logrando el aumento del conocimiento, habilidades, comprensión y capacidades para desenvolverse mediante el desarrollo de actividades especiales en el campo tecnológico”.

**6) ¿Cree usted que los docentes deben estar en constante capacitación en el área tecnológica para mejorar la calidad académica?**

“Claro, la capacitación del personal es muy importante en todas las áreas que involucra la educación y formación profesional, en lo referente a la capacitación en tecnología considero que es importante ya que les permite a los docentes tener conocimiento actualizado sobre las herramientas que utilizan los niños y de esta manera proponer este tipo de juegos en las clases, además de entender sus términos y preguntas, mejorando las habilidades del personal docente y a su vez fomentando el desarrollo de destrezas en la comunidad educativa”.

**ANÁLISIS:** por medio de la entrevista realizada a la autoridad educativa se pudo constatar que es una persona flexible, abierta a los cambios que da el avance tecnológico y comparte la opinión de que los juegos interactivos educativos son esenciales dentro de los salones de educación inicial, ya que es una forma novedosa y diferente de aprender, además recalca la importancia que tienen estos medios para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes y lo relevante que es para ella que su personal docente esté capacitado para trabajar con las Tic durante el ciclo de aprendizaje y así ofertar una educación de calidad sujeta a la evolución de la ciencia e innovación de la nueva sociedad.

### **3.6 Conclusiones preliminares**

Después del estudio realizado a través de las técnicas de investigación aplicadas hemos obtenido resultados relevantes para la investigación. En la entrevista realizada al directivo de la institución Educativa se pudo evidenciar en los docentes la falta de información sobre el manejo de los juegos interactivos educativos en el aprendizaje de los niños y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas, refleja el mal uso de este recurso en el salón de clases para perfeccionar el proceso de enseñanza.

Otro punto importante que se obtuvo es que los docentes y padres de familia no se encuentran capacitados para promover el uso de los juegos interactivos y aprovecharlos para el desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes.

Al realizar las encuestas se determinó que algunos padres de familia utilizan las TIC como medio de entretenimiento y no lo utilizan como un medio de apoyo para reforzar el avance de las destrezas en los niños.

Por otro lado, el director y los docentes de la institución manifiestan su apoyo con respecto a la guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes con actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo en niños de 5 años que es la propuesta de nuestra investigación.

## CAPÍTULO IV

### PROPUESTA

#### 4.1 Título de la propuesta

Guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes con actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo en niños de 5 años.

#### 4.2 Justificación de la propuesta

Esta propuesta tiene como finalidad la elaboración e implementación de una guía metodológica en base a un programa interactivo educativo llamado Mundo primaria; el cual contiene un sistema de actividades dirigidas por los docentes para trabajar con niños de 5 años de edad. Las actividades que se incluyen en esta guía fomentan el trabajo en equipo dentro del aula y a su vez fortalecen la construcción y adquisición de nuevos conocimientos.

Esta guía permitirá descubrir y conocer de una forma diferente, novedosa y creativa nuevos conocimientos, para que el infante disfrute de su participación de forma agradable a la vez que el niño ponga en acción sus habilidades y destrezas cognitivas al realizar diversas actividades ya sean estas de razonamiento, asociación, conteo entre otras, direccionándolo hacia un objetivo.

Tiene como objetivo desarrollar habilidades cognitivas en el niño mediante la incorporación de los juegos interactivos educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, al experimentar diversas actividades correspondientes a fortalecer sus destrezas, pues son trascendentales para los niños, quienes aprenden libremente. Puede ser un componente para que el niño aprenda jugando al realizar estas actividades las cuales también van ayudar y afianzar su concentración.

### **4.3 Objetivo general de la propuesta**

Favorecer el desarrollo de las destrezas y habilidades cognitivas en niños de 5 años a través de la implementación de una guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes de la “Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa” período lectivo 2018-2019.

### **4.4 Objetivos específicos de la propuesta**

- Utilizar los medios tecnológicos como una herramienta de enseñanza – aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Socializar la guía metodológica en la Institución Educativa.
- Aplicar las actividades que se encuentran en la guía, incluyéndolas en las planificaciones de los docentes.

### **4.5 Listado de los contenidos y esquema de la propuesta**

#### **Unidad 1**

##### **1. Juegos Interactivos Educativos**

- 1.1. Concepto de los juegos interactivos educativos
- 1.2. Ventajas de los juegos interactivos
- 1.3. Tipos de juegos interactivos
- 1.4. ¿Por qué incluir los juegos interactivos en el aula?

#### **Unidad 2**

##### **2. Programa: Mundo Primaria**

- 2.1. Introducción
- 2.2. Objetivo
- 2.3. Pasos para ingresar al programa
- 2.4. Listado de tipos de juegos

#### **Unidad 3**

### **3. Actividades de los juegos**

3.1. Juegos de matemáticas

3.2. Juegos de lenguaje

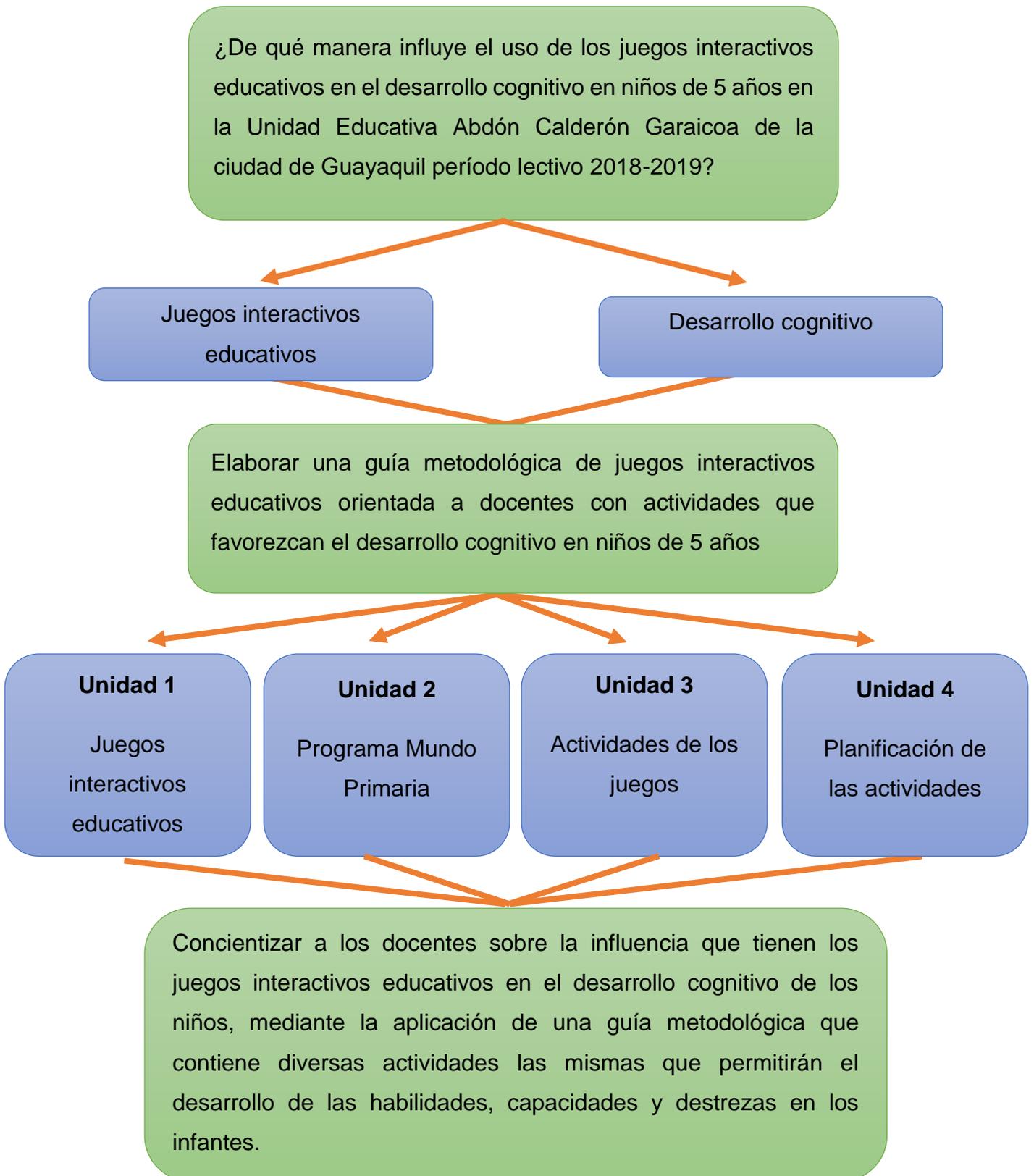
3.3. Juegos de lengua extranjera

3.4. Juegos de memoria

## **Unidad 4**

### **4. Planificación**

## PROPUESTA



**Figura 4.** Propuesta

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### 4.6 Desarrollo de la propuesta

**Guía metodológica de juegos  
interactivos educativos orientada a  
docentes con actividades que  
favorezcan el desarrollo cognitivo  
en niños de 5 años**



Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Johanna Elizabeth Gárate Mizhquiri

Gipsy Alexandra Malavé Arteaga

## Unidad N°1

### Los juegos interactivos educativos

<b>Objetivo:</b>	Concientizar a los docentes sobre la importancia que tiene los juegos interactivos educativos como parte de las herramientas que nos brindan las Tic para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación infantil.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Computadora</li> <li>✓ Parlantes</li> <li>✓ Pendrive</li> <li>✓ Material fotocopiado</li> <li>✓ Hojas</li> </ul>
<b>Tiempo estimado:</b>	60 minutos
<b>Actividad inicial:</b>	<p><b>“La pelota preguntona”</b></p> <p>Esta dinámica consiste en formar una U con los docentes, la facilitadora se colocará en el centro y lanzara una pelota a quién desee y esta persona deberá contestar una pregunta, para continuar con el juego ahora esta persona le tocará lanzar la pelota a otro participante y así sucesivamente hasta que todos hayan jugado.</p> 
<b>Metodología:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bienvenida a los docentes y directivos.</li> <li>2. Repartir distintivos a cada uno de los presentes.</li> <li>3. Proporcionar el material fotocopiado referente a la unidad.</li> <li>4. Presentar el tema a tratar.</li> <li>5. Lluvia de ideas sobre el tema.</li> <li>6. Escuchar la información impartida por las facilitadoras.</li> <li>7. Realizar preguntas acerca de los temas.</li> </ol>
<b>Evaluación</b>	<p>Entregar una hoja a los docentes para contestar las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué son los juegos interactivos?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Usted utilizaría en su salón de clases los juegos interactivos?</li><li>✓ ¿Cuán a menudo utiliza estos medios en el salón de clases?</li><li>✓ ¿Cree usted que los juegos interactivos educativos aportan al desarrollo cognitivo en los niños?</li></ul>
--	--

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## Contenido de la Unidad N° 1

### Juegos interactivos educativos en educación inicial

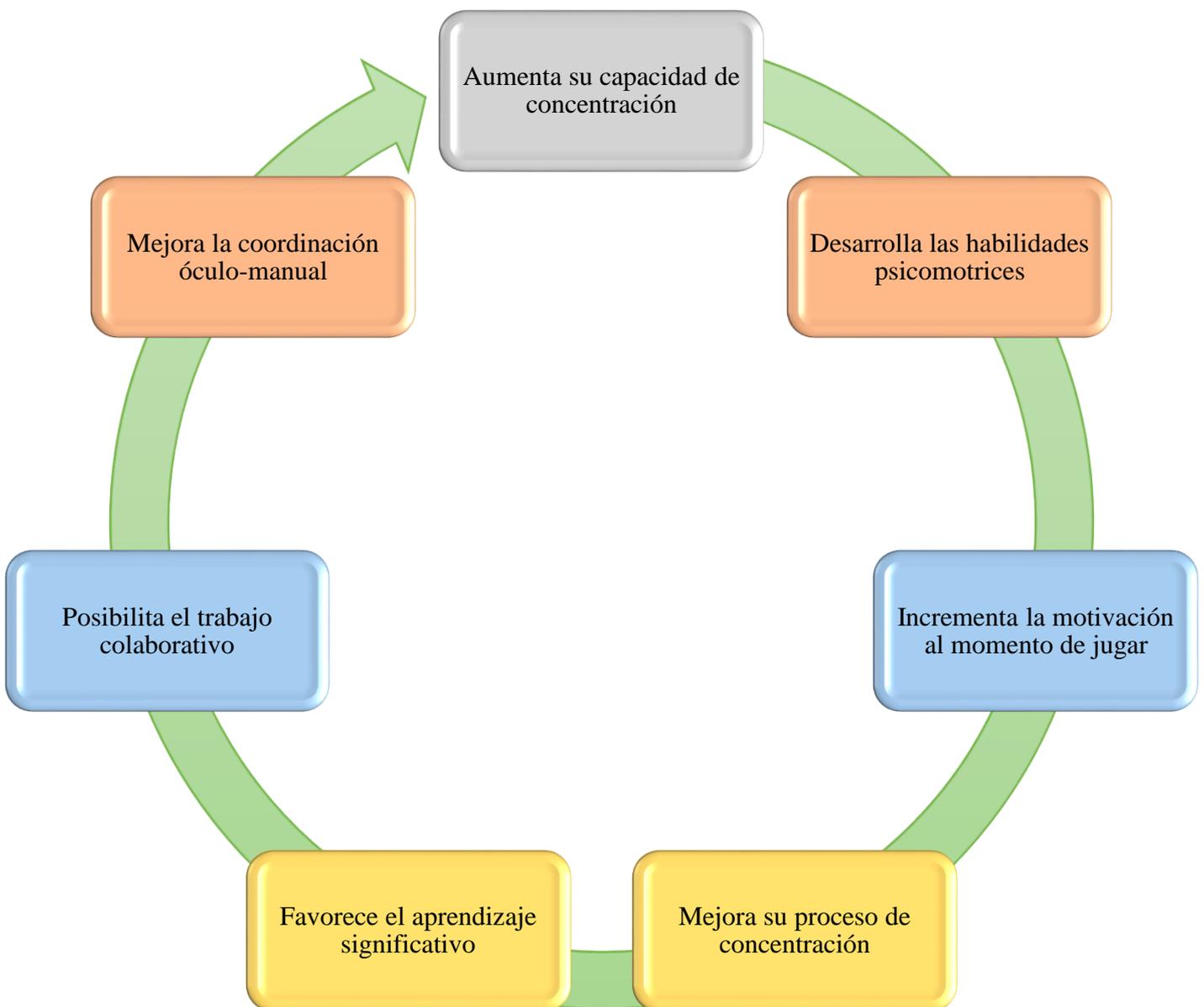
Los juegos interactivos educativos son una herramienta para el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizado en el salón de clases por los docentes y estudiantes de forma individual o colectiva para desarrollar las habilidades y destrezas cognitivas de los niños



Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

Los juegos interactivos son cada vez más utilizados por los niños, los mismos son capaces de pasar largas horas frente de la tableta o el móvil; lo que es menos conocido es que los juegos interactivos pueden utilizarse para el mejoramiento académico y la formación del conocimiento, siempre que estos hayan sido desarrollados por expertos en educación y tecnología.

### Ventajas de los juegos interactivos educativos



**Figura 5.** Ventajas de los juegos interactivos educativos

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## Tipos de juegos interactivos educativos

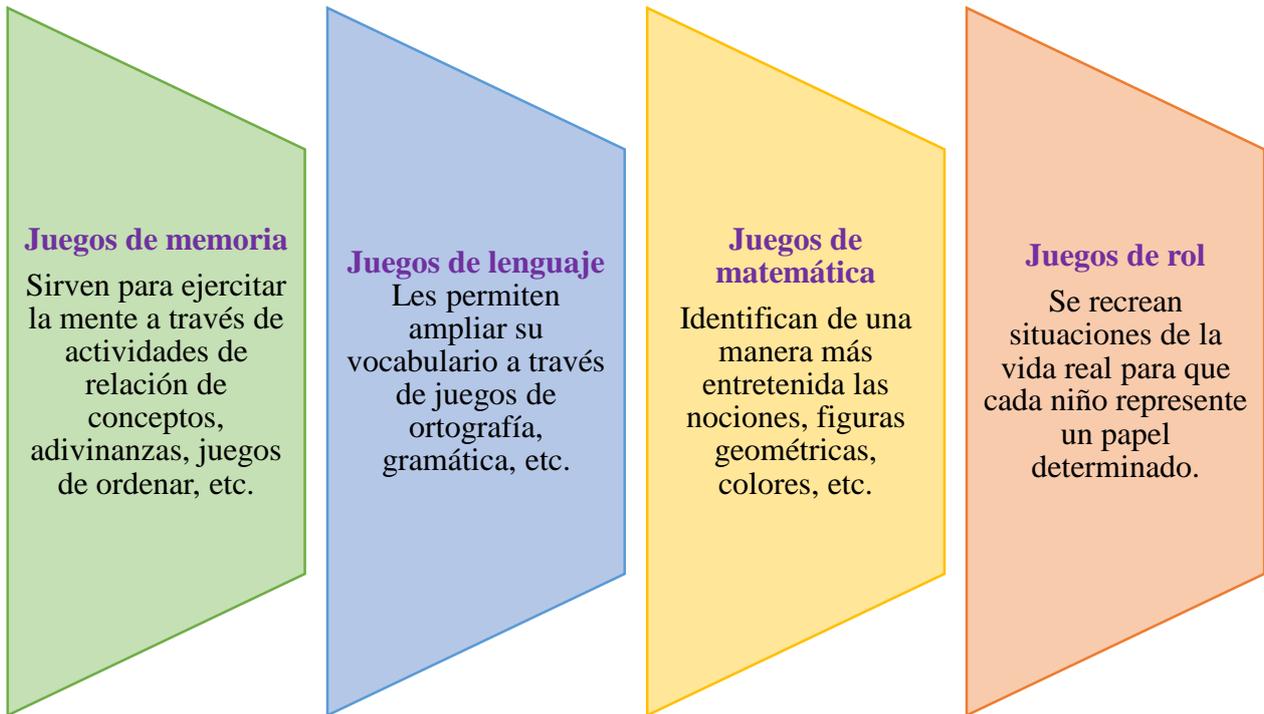
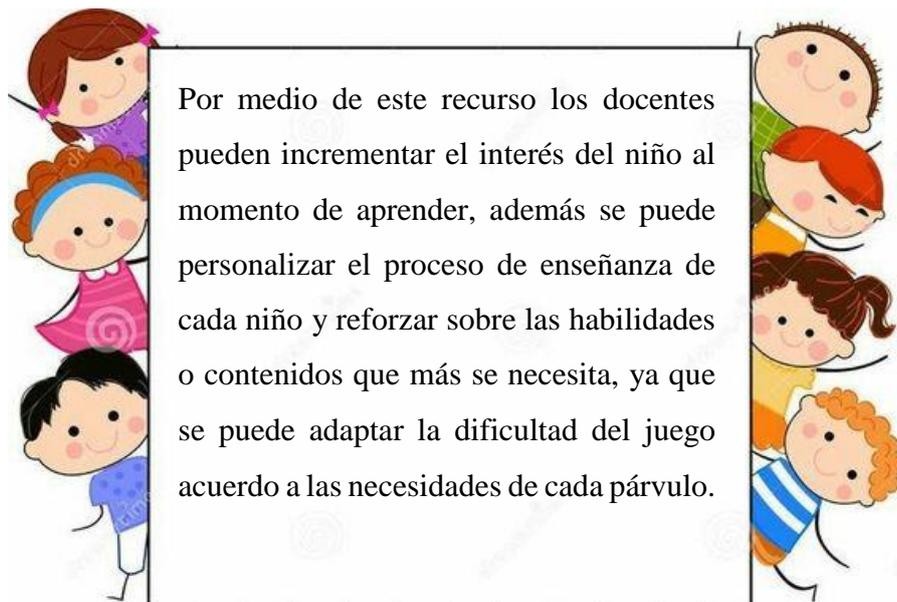


Figura 6. Tipos de Juegos interactivos

Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## ¿Por qué incluir los juegos interactivos en el aula?



Elaborado por: Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD 1

1) ¿Qué son los juegos interactivos?

---

---

---

2) ¿Usted utilizaría en su salón de clases los juegos interactivos?

---

---

---

3) ¿Cuán a menudo utiliza estos medios en el salón de clases?

---

---

---

4) ¿Cree usted que los juegos interactivos educativos aportan al desarrollo cognitivo en los niños?

---

---

---

## Unidad N°2

### Programa: Mundo Primaria

<b>Objetivo:</b>	Promover un aprendizaje interactivo a través de este programa para fortalecer las destrezas de los niños en sus diferentes áreas por medio de actividades que contiene este recurso con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Pendrive</li> <li>✓ Computadora</li> <li>✓ Parlantes</li> <li>✓ Material fotocopiado</li> <li>✓ Papelógrafos</li> <li>✓ Marcadores</li> <li>✓ Cinta</li> </ul>
<b>Tiempo estimado:</b>	45 minutos
<b>Actividad inicial:</b>	<p><b>“Lo que tenemos en común”</b></p> <p>Todos los participantes se sentarán formando un círculo y la mediadora dirá una característica como “Todas las personas que tienen reloj” deberán cambiarse de lugar, si alguno de ellos se tarda en buscar un puesto saldrá del juego y así se seguirá jugando hasta que haya un ganador.</p>
<b>Metodología:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación del programa Mundo Primaria.</li> <li>2. Entregar el contenido impreso de la unidad 2.</li> <li>3. Explicar el objetivo de la utilización de este programa.</li> <li>4. Indicar los pasos para ingresar y la lista de juegos interactivos educativos para utilizarla en diferentes áreas.</li> <li>5. Realizar y contestar interrogantes por parte del grupo.</li> </ol>
<b>Evaluación:</b>	Formar equipos de trabajo para elaborar creativamente un cartel con los pasos para ingresar al programa y luego exponerlo.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## Contenido de la Unidad N° 2

### Programa: Mundo Primaria

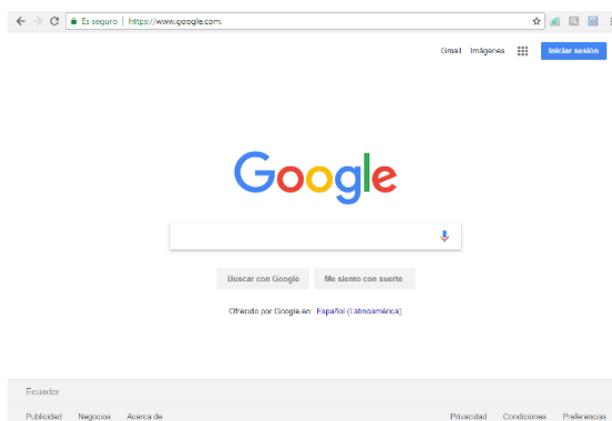
Mundo Primaria surge como una fuente de juegos y otros recursos didácticos gratuitos de gran calidad para los niños, cuenta con una sección de diversas actividades las cuales aportan al desarrollo de múltiples destrezas.



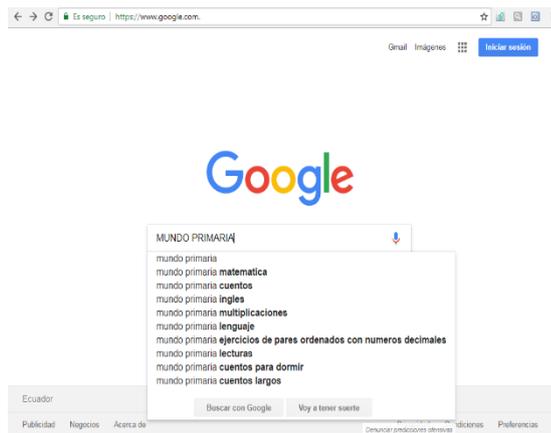
Además, este sitio web ofrece algunos recursos educativos entre ellos: fichas, videos educativos, juegos interactivos en el área de lenguaje, matemática, inglés, entorno natural y social que abordan temas en ocasiones difíciles de asimilar y mediante estas herramientas se explican de forma simple y con ejemplos muy visuales.

### Pasos para ingresar al programa: Mundo Primaria

1. Ingresar al navegador: Google Chrome



## 2. Escribir en el buscador: Mundo primaria



## 3. Seleccionar la primera opción: Mundo Primaria ® - El portal para aprender jugando



## 4. Seguidamente aparecerá en la pantalla el portal del Mundo Primaria.



5. Dar clic en la opción **Juegos** y se abrirá el contenido de los juegos del programa, la maestra o los padres de familia deberán seleccionar la actividad a desarrollar.



## Listado de los diversos juegos interactivos educativos en la red

### Juegos de matemática:

- Líneas curvas y rectas
- Figuras geométricas
- Números del 0 al 10
- Días de la semana
- Largo y corto

### Juegos de lenguaje:

- Las sílabas
- Singular y plural
- Los artículos: el, la, los, las
- El abecedario
- Las vocales

### **Juegos de lengua extranjera:**

- Vocabulary - numbers (1-30)
- Vocabulary – colours
- Vocabulary – classroom objects
- Vocabulary – (wild animals)
- Vocabulary – family members

### **Juegos de memoria:**

- Cada uno en su casita
- Aprende a ordenar
- Haz parejas
- Descubre las parejas
- Mira y recuerda

## Unidad N°3

### Actividades a realizar con los juegos interactivos educativos

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los diversos juegos interactivos educativos que se pueden utilizar en las aulas de educación inicial para potenciar las destrezas en los niños.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diapositivas</li> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Computadora</li> <li>✓ Guía metodológica</li> </ul>
<b>Tiempo estimado:</b>	60 minutos
<b>Actividad inicial:</b>	<b>“Formar cantidad”</b> Dividir al grupo en 2 equipos, entregarle a cada miembro del equipo cartillas de números, luego la facilitadora tendrá varias cartillas con diferentes cantidades numéricas se colocara en el centro y mostrara a los participantes la cantidad que cada grupo debe formar en menor tiempo.
<b>Metodología:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una retroalimentación acerca de la Unidad 1 y 2.</li> <li>2. Presentar los diversos juegos que se van a emplear.</li> <li>3. Realizar un juego por cada área con la participación de los docentes.</li> <li>4. Contestar interrogantes por parte de los participantes.</li> <li>5. Entregar la guía metodológica de juegos interactivos educativos orientada a docentes.</li> </ol>
<b>Evaluación:</b>	Entregar una hoja con unas interrogantes a los docentes para conocer el valor de las charlas impartidas por las facilitadoras.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## ACTIVIDAD

Conteste las siguientes interrogantes según su criterio:

1.- ¿Considera usted importante que los docentes se capaciten sobre el manejo de las herramientas tecnológicas?

---

---

---

---

---

2.- ¿Cree usted que la información obtenida por medio de esta plenaria les será de utilidad para su desempeño como docente?

---

---

---

---

---

3.- ¿Considera usted que la creación de esta guía metodológica de juegos interactivos educativos para niños de 5 años orientada a docentes contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza?

---

---

---

---

---

## Contenido de la Unidad N° 3

### Actividades a realizar con los juegos interactivos educativos

#### JUEGOS DE MATEMÁTICAS

##### a) LÍNEAS CURVAS Y RECTAS

**Objetivo:**

Fortalecer la motricidad fina al trazar figuras geométricas y letras a través de las líneas curvas o rectas (guiado por la docente).

**Tiempo:** 20 minutos

**Descripción del juego:**

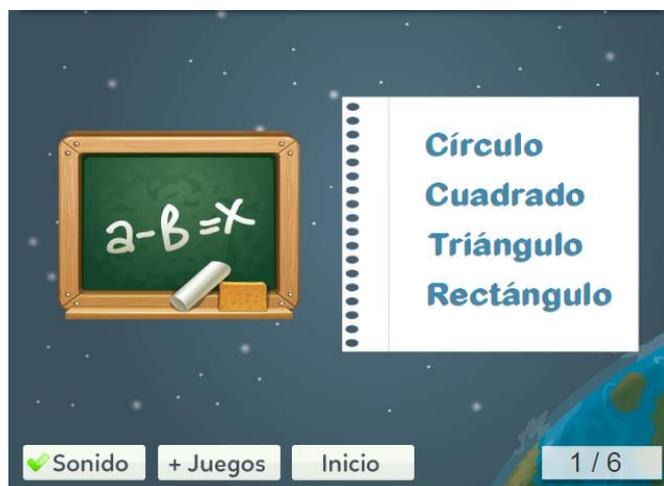
Este juego consta de 8 niveles, los cuales consisten en reconocer objetos según su forma ya sean estas líneas curvas o rectas y se las agrupa según le indique la orden. Una vez que se aprueba el primer nivel pasa al siguiente hasta concluir el juego.

**Destreza adquirida:**

Diferenciar entre líneas curvas y rectas.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## b) FIGURAS GEOMÉTRICAS



### Objetivo:

Reconocer las figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en representaciones gráficas (guiado por la docente).

**Tiempo:** 20 minutos

### Descripción del juego:

Este juego contiene 6 niveles en cada uno de ellos se deberá identificar la figura geométrica que tiene cada objeto y seleccionar la palabra círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo con el que corresponda.

### Destreza adquirida:

El niño aprenderá a utilizar su conocimiento lógico matemático y reconocer las figuras geométricas.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### c) NÚMEROS DEL 0 AL 10



#### **Objetivo:**

Identificar, contar y asociar cantidades con numeral (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

Esta actividad cuenta con 6 niveles para ello se deberá escuchar y dar clic sobre el número que se le indique y así se seguirá en cada nivel hasta completar el juego.

#### **Destreza adquirida:**

Estimular sus nociones matemáticas, reconocer los números y aprender a contar cantidades pequeñas.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### d) ARRIBA, ABAJO, DENTRO, FUERA



**Objetivo:** Identificar la ubicación entre objeto y espacio según las nociones arriba, abajo, dentro y fuera (guiado por la docente).

**Tiempo:** 20 minutos

#### **Descripción del juego:**

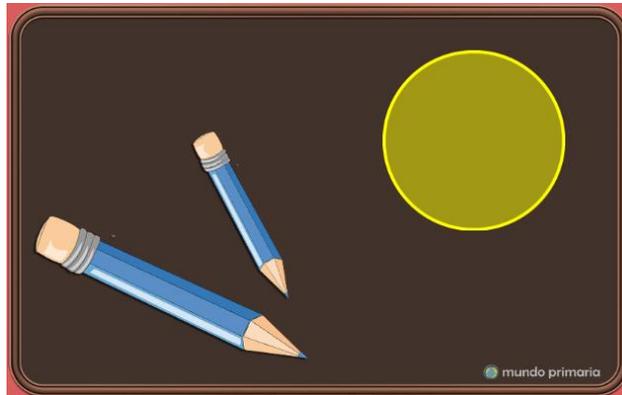
El juego contiene 7 niveles, en la pantalla aparecerá la imagen y la consigna que deberá leer la maestra e indicarles a los niños, primero tendrá que arrastrar la palabra o imagen según la ubicación que se le indica y así continuar hasta finalizar el juego.

#### **Destreza adquirida:**

Ubicar objetos según los conceptos arriba, abajo, dentro y fuera.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### e) LARGO Y CORTO

**Objetivo:**

Identificar las nociones básicas de medida largo–corto en los objetos y establecer comparaciones entre ellos (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

Consiste en 6 categorías, donde se deberá identificar en cada objeto que aparezca en la pantalla, el concepto largo-corto y arrastrar hasta el círculo, el objeto según se indique.

**Destreza adquirida:**

Identificar en los objetos la noción de longitud largo–corto de forma correcta.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## JUEGOS DE LENGUAJE

### a) LAS SÍLABAS



#### Objetivo:

Identificar auditivamente el número de sílabas que contienen las palabras (guiado por la docente).

**Tiempo:** 20 minutos

#### Descripción del juego:

El juego tiene 6 niveles, el cual se deberá observar en la pantalla 3 opciones de respuestas distintas y aparecerá una pregunta sobre ¿cuántas sílabas tiene la palabra? Según le indique el juego. Por ello se deberá leer atentamente la pregunta para dar clic en la respuesta que correcta.

#### Destreza adquirida:

Leer y reconocer la cantidad de sílabas que compone una palabra.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## b) SINGULAR Y PLURAL



### Objetivo:

Reconocer auditivamente el singular y plural de las palabras que utilizan a diario (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

### Descripción del juego:

El juego consta de 6 categorías, el cual se observará en la pantalla formada por 4 juegos con palabras diferentes y en la otra columna el plural de cada una de ellas, se deberá arrastrar cada huevo hacia el plural correspondiente.

### Destreza adquirida:

Pronunciar correctamente el singular y el plural de las palabras.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### c) LOS ARTÍCULOS: EL, LA, LOS, LAS

**Objetivo:**

Identificar auditivamente los artículos acordes al género de cada elemento (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

Consta de 6 fases, en la pantalla se visualizará 4 pelotas de baloncesto con artículos diferentes y en la otra columna diferentes sustantivos, se deberá arrastrar cada pelota hacia el sustantivo correcto.

**Destreza adquirida:**

Usar adecuadamente cada uno de los artículos según su género.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### d) EL ABECEDARIO

**Objetivo:**

Reconocer objetos que empiezan con el sonido de cada letra del abecedario (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

Está compuesto por 6 niveles, en este juego se observará un dibujo y varias letras en un lateral de la pantalla. Para jugar se deberá reconocer el dibujo y dar clic sobre la letra que empieza y de esta forma continuar hasta finalizar el juego.

**Destreza adquirida:**

Identificar visual y auditivamente la letra del abecedario con la que empieza cada dibujo.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## e) LAS VOCALES



### **Objetivo:**

Reconocer auditivamente las vocales al inicio de cada palabra (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

### **Descripción del juego:**

Contiene 6 niveles, en la pantalla se podrá observar 3 aliens y sobre ellos una flecha, la cual se tendrá que dar clic para escuchar la palabra que se le indique, después se deberá arrastrar la vocal por la que empiece esa palabra al recuadro correcto y continuar hasta finalizar el juego.

### **Destreza adquirida:**

Identificar el sonido inicial de las vocales en diferentes palabras.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## JUEGOS DE LENGUA EXTRANJERA

### a) VOCABULARY - NUMBERS (1-30)



#### **Objetivo:**

Identificar los números del 1 al 30 en inglés (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

El juego tiene 6 niveles, se podrá visualizar un dinosaurio encima de una piedra, donde hay una flecha y dice “listen” en la parte de abajo, se encontrará numerosos huesos. Para ayudar al dinosaurio a saber cuántos huesos tiene que coger, se debe pulsar el botón de “listen” y escuchar el número que se le indique. Después, se deberá arrastrar hacia la piedra cuadrada el número de huesos que hayas escuchado.

#### **Destreza adquirida:**

Reconocer los numerales del 1 al 30 en inglés.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## b) VOCABULARY - COLOURS



### Objetivo:

Reconocer visual y auditivamente los objetos del entorno según su color en inglés (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

### Descripción del juego:

Consta de 6 niveles, el cual aparecerá un dinosaurio encima de una piedra donde hay una flecha que dice “listen” debajo de varios objetos. Para ayudar a nuestro amigo a saber qué objetos tiene que elegir, se deberá presionar el botón de “listen” y escuchar el color que le dice. Luego se tendrá que arrastrar hacia la piedra cuadrada, los objetos que tengan el color que se haya escuchado.

### Destreza adquirida:

Identificar los colores en inglés.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### c) VOCABULARY – CLASSROOM OBJECTS

**Objetivo:**

Reconocer visual y auditivamente los objetos del salón de clases (classroom objects) guiado por la docente.

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

Este juego tiene 6 niveles, en la pantalla se visualizará un objeto y debajo 2 tabloncitos con palabras escritas. Para pasar al siguiente nivel, se debe observar los objetos y hacer clic sobre la palabra correcta hasta culminar la actividad.

**Destreza adquirida:**

Identificar objetos de la clase y sus palabras en inglés.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### d) VOCABULARY – (WILD ANIMALS)



#### **Objetivo:**

Identificar los animales salvajes en inglés (wild animals) guiado por la docente.

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

Consta de 6 niveles, en la pantalla aparecerá una nave y debajo un botón que dice “LISTEN” para escuchar y a los lados 4 cuadrados con imágenes. Para pasar al siguiente nivel, se debe presionar el botón, escuchar el animal que se le indica y arrastrar la imagen correcta hacia la nave.

#### **Destreza adquirida:**

Reconocer visual y auditivamente los animales salvajes en inglés.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### e) VOCABULARY – FAMILY MEMBERS



#### **Objetivo:**

Reconocer visual y auditivamente los miembros de la familia en inglés (Family Members) guiado por la docente.

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

El juego está constituido por 6 niveles, en el monitor se visualizará la imagen de una persona, a los lados 4 tabloncitos con palabras escritas. Para pasar al próximo nivel, se debe observar cada imagen y dar clic sobre la palabra correcta.

#### **Destreza adquirida:**

Identificar los miembros de la familia en inglés (Family Members).

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## JUEGOS DE MEMORIA

### a) CADA UNO EN SU CASITA

**Objetivo:**

Ejercitar su concentración y memoria al colocar objetos de forma entretenida y dinámica (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

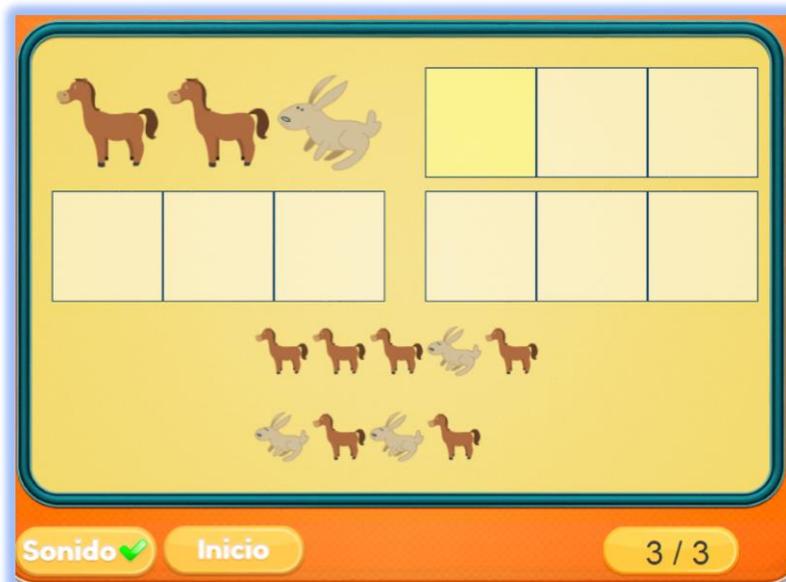
El juego cuenta con 3 niveles, en la pantalla aparecerá un cuadro que dice “JUGAR” el cual se deberá presionar, luego de eso saldrá un video donde se puede elegir “SALTAR EL VIDEO” y ahora si se podrá empezar a jugar, aparecerán 2 casas y en cada una se encontrará un animal diferente y debajo se encontrará a los animales los cuales hay que arrastrar hasta la casa que corresponda.

**Destreza adquirida:**

Desarrollar la capacidad de memoria de los niños en educación infantil.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## b) APRENDE A ORDENAR



### Objetivo:

Practicar la ordenación de objetos a través del pensamiento lógico (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

### Descripción del juego:

Esta actividad cuenta con 3 niveles, en la pantalla aparecerá un cuadro que dice “JUGAR” el cual se deberá pulsar, luego aparecerá un video donde podrás elegir “SALTAR EL VIDEO” y ahora si podrá jugar. Se observará en la imagen un patrón compuesto de animales donde hay que ordenarlos igual en los recuadros vacíos como el modelo que se indica.

### Destreza adquirida:

Ordenar objetos siguiendo un modelo o patrón.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### c) HAZ PAREJAS



#### **Objetivo:**

Fortalecer la capacidad de memoria en los niños (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

Consta de 3 niveles, primero aparecerá un cuadro que dice "JUGAR" el cual se deberá presionar, luego se observará un video donde podrás elegir "SALTAR EL VIDEO" y continuar el juego. Aparecerán 6 cuadrados, los cuales contienen unos objetos que hay que descubrirlos, y se tendrá que pulsar sobre ellos para encontrar los que se repiten y poder emparejarlos.

#### **Destreza adquirida:**

Buscar y Formar parejas de objetos.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### d) DESCUBRE LAS PAREJAS

**Objetivo:**

Desarrollar el pensamiento lógico a través del razonamiento (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

**Descripción del juego:**

Cuenta con 4 niveles, en la pantalla aparecerá un cuadro que dice “JUGAR” el cual se deberá presionar, luego se presentará un video donde podrá elegir “SALTAR EL VIDEO” y seguir el juego. Se podrá ver algunos animales y pinchar sobre las parejas correctas.

**Destreza adquirida:**

Aprender a formar parejas.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

### e) MIRA Y RECUERDA



#### **Objetivo:**

Estimula la capacidad de memoria en los estudiantes (guiado por la docente).

**Tiempo:** 25 minutos

#### **Descripción del juego:**

Consta de 6 niveles, donde aparecerá un cuadro que dirá "JUGAR" el cual se debe pulsar, luego se observará un video donde podrás elegir "SALTAR EL VIDEO" y continuar con el juego. Se debe memorizar los objetos que desaparecen para que aparezcan más objetos. Se tendrá que dar clic sobre los que se memorizo anteriormente.

#### **Destreza adquirida:**

Desarrollar la habilidad de memoria y concentración.

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

## Unidad N° 4

### Planificación para la realización de los juegos interactivos educativos

ÁREA	OBJETIVO	JUEGOS	RECURSOS	TIEMPO
<b>Matemática</b>	Brindar experiencias que permita al niño reconocer las nociones básicas de tamaño, color, espacio, tiempo, cantidad a través de los medios tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas curvas y rectas</li> <li>• Formas geométricas</li> <li>• Números del 0 al 10</li> <li>• Días de la semana</li> <li>• Largo y corto</li> </ul>	Computadora	1 semana
<b>Lenguaje</b>	Ampliar el vocabulario, ortografía, comunicación y comprensión lectora en los niños de educación infantil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las sílabas</li> <li>• Singular y plural</li> <li>• Los artículos el, la, los, las</li> <li>• El abecedario</li> <li>• Las vocales</li> </ul>	Computadora	1 semana
<b>Lengua extranjera</b>	Ampliar el vocabulario en el idioma de inglés para así conocer más términos y utilizarlos como segundo dialecto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulary - numbers (1-30)</li> <li>• Vocabulary – colours</li> <li>• Vocabulary – classroom objects</li> <li>• Vocabulary – (wild animals)</li> <li>• Vocabulary – family members</li> </ul>	Computadora	1 semana

<p><b>Memoria</b></p>	<p>Fortalecer la destreza de concentración a través del pensamiento lógico para la resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada uno en su casita</li> <li>• Aprende a ordenar</li> <li>• Haz parejas</li> <li>• Descubre las parejas</li> <li>• Mira y recuerda</li> </ul>	<p>Computadora</p>	<p>1 semana</p>
-----------------------	---	--	--------------------	-----------------

**Elaborado por:** Johanna Gárate Mizhquiri y Gipsy Malavé Arteaga

#### 4.7 Validación de la propuesta

### Validación de la Propuesta

Yo, NORMA ALEXANDRA HINOJOSA GARCÉS con cédula de ciudadanía 0923508782 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

**JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQUIRI  
GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA**

De la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“GUÍA METODODOLÓGICA DE JUEGOS INTERACTIVOS  
EDUCATIVOS ORIENTADA A DOCENTES CON  
ACTIVIDADES QUE FAVOREZCAN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

  
\_\_\_\_\_  
NORMA ALEXANDRA HINOJOSA GARCÉS  
C.I. N° 0923508782

## Validación de la Propuesta

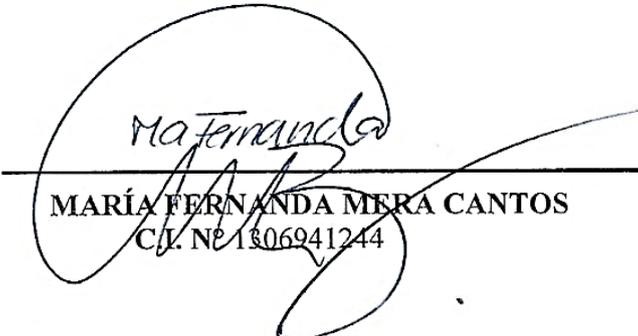
Yo, **MARÍA FERNANDA MERA CANTOS** con cédula de ciudadanía 1306941244 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

**JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQURI  
GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA**

De la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“GUÍA METODODOLÓGICA DE JUEGOS INTERACTIVOS  
EDUCATIVOS ORIENTADA A DOCENTES CON  
ACTIVIDADES QUE FAVOREZCAN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

  
MARÍA FERNANDA MERA CANTOS  
C.I. N.º 1306941244

## **Validación de la Propuesta**

Yo, **MARGARITA LEÓN GARCÍA** con cédula de ciudadanía 096002371 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

**JOHANNA ELIZABETH GÁRATE MIZHQUIRI  
GIPSY ALEXANDRA MALAVÉ ARTEAGA**

De la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“GUÍA METODODOLÓGICA DE JUEGOS INTERACTIVOS  
EDUCATIVOS ORIENTADA A DOCENTES CON  
ACTIVIDADES QUE FAVOREZCAN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

**MARGARITA LEÓN GARCÍA**  
C.I. N° 096002371\

#### **4.8 Impacto/beneficio/resultado**

##### **Impacto:**

La implementación de la “guía metodológica de juegos interactivos educativos para niños de 5 años” está constituido para producir un impacto positivo en el desarrollo cognitivo del niño y a su vez brindar orientación y ayuda a los docentes para emplear y difundir esta herramienta a la sociedad.

##### **Beneficio:**

La aplicación de esta “guía metodológica de juegos interactivos educativos para niños de 5 años” tiene como propósito direccionar a los docentes en la aplicación de este recurso para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños. El beneficiario directo es el niño, su familia y como agente sociales la Institución y sus docentes.

##### **Resultado:**

La “guía metodológica de juegos interactivos educativos para niños de 5 años” aplicada de forma correcta teniendo en cuenta la edad y necesidades de los niños, dará resultados próximos y estos permitirán seguir observando futuros resultados a largo plazo. Con ayuda y firmeza por parte de los docentes ayudarán al niño a potenciar las habilidades y aprendizajes adquiridos en el proceso de enseñanza.

## **4.9 Conclusiones**

Para concluir gracias a nuestra investigación hemos podido observar y constatar cuan necesarias e influyentes son estas herramientas tecnológicas en la jornada escolar sobre todo en la educación inicial, como es el caso de los juegos interactivos educativos los cuales permiten potenciar el desarrollo de las habilidades o destrezas en los niños desde temprana edad.

A través de la implementación de la guía metodológica de juegos interactivos educativos en la Unidad Educativa “Abdón Calderón Garaicoa” dentro del cual se integró el programa mundo primaria que contiene una serie de actividades en diversas áreas y sobre diferentes contenidos muy novedosas y divertidas como un apoyo didáctico para complementar el proceso de aprendizaje, Las cuales son utilizadas en conjunto con los niños según la destreza o habilidad que se requiera ejercitar siempre con la guía del docente.

Logrando así instruir a los docentes sobre la forma correcta de emplear estos recursos tecnológicos dentro de los salones de educación inicial y de esta manera dar un cambio al método de enseñanza-aprendizaje brindada por los docentes de aquella institución educativa gracias a la aplicación del programa mundo primaria.

#### **4.10 Recomendaciones**

- ✓ Que la guía de juegos interactivos educativos se utilice y aplique en la jornada escolar y en su planificación con los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Abdón calderón Garaicoa”
- ✓ Que la utilización de la guía de juegos interactivos se amplie a niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Abdón calderón Garaicoa”.
- ✓ Se requiere que las autoridades de la Unidad Educativa “Abdón calderón Garaicoa” den a conocer a otros docentes la nueva guía metodológica y los beneficios que esta aporta al aprendizaje, el cual ya está siendo implementada y utilizada en la Institución antes mencionada de manera correcta por los docentes.
- ✓ Observar la interacción de los niños en las actividades realizadas dentro del programa implementado en la guía para tomar en cuenta los avances de los estudiantes con respecto a área del desarrollo cognitivo.
- ✓ Permitir que los docentes motiven a los padres de familia a la participación amena de estas series de juegos dentro de programa Mundo Primaria, el cual aportará a potenciar las destrezas de sus hijos(as).

## BIBLIOGRAFÍA

- Abarca, S. (2007). *Psicología Del Niño en Edad Escolar*. San José, Costa Rica. EUNED
- Alvira, F. (2012). *La encuesta una perspectiva general metodológica*. España: Consejo Editorial de la Colección Cuadernos Metodológicos.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador: <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>.
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Registro Oficial N° 417.
- Bayo, J. (2013). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Madrid: Anthropos Editorial.
- Bermejo, V. (2014). *Desarrollo cognitivo*. Barcelona: <http://eprints.ucm.es/43181/2/Desarrollo%20cognitivo.pdf>.
- Campos Mariana, Chacc, I., & Gálvez, P. (2015). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago, Chile: Universidad de Chile.
- Cook, T., & Reichardt, C. (2015). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. España: Morata S.L.
- Córdoba, D. (2014). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga: INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN S.L.
- Cosacov, E. (2015). *Diccionario de Términos Técnicos de la Psicología*. Argentina: Brujas.
- De La Torre Villar, E. (2013). *Metodología de la investigación bibliográfica, archivista y documental*. México: McGraw Hill.
- Elena Antoranz Simón, José Villalba Indurría. Editex (2010). *Desarrollo cognitivo y motor ciclos formativos*
- Encarnación, E., & Legañoa Ferrá, M. (2013). *Estrategia para favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. *Pixel-Bit*. Revista de Medios y Educación, (42), 129-142.

- Gámiz, V. (2014). *Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aula web*. Granada: Universidad de Granada.
- García, B. (2014). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Gerrero, I., & Kalman, J. (2010). *La inserción de la tecnología en el aula: estabilidad y procesos instituyentes en la práctica docente*. SCIELO, 1(1), 218.
- Gutiérrez, F. (2015). *Teorías del desarrollo cognitivo*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.  
<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2015/06/teorias-del-desarrollo-cognitivo.pdf>.
- Lázaro, A., & Asensi, J. (2012). *La entrevista. Manual de orientación escolar y tutorial*. Madrid: Narcea.
- Leal, R., Navarro, V., Rodríguez, R., Samano, M., & Navarro, R. (2017). *La investigación de campo como base para la reflexión docente*. EE.UU.: Copyright.
- Linares, A. (2014). *Desarrollo Cognitivo: La teoría de Piaget y Vygotsky*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf).
- Llorca, M. (2015). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar*. Granada: Universidad de Granada.
- Marín Díaz, V. (2013). Marín Díaz, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (43), 231-232.
- Martínez, A., Muñoz, J., & Pascual, A. (2013). *Población. Tamaño de muestra y precisión estadística*. España - Almería: Universidad de Almería.

- Mounoud, P. (2015). *El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones Actuales*. España: Contextos Educativos. Universidad de La Rioja.
- Namakforoosh, M. N. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Limusa
- Rabia, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín del colegio Santa Luisa*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores:  
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Rodríguez, E. (2012). *Metodología de la Investigación*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Secretaría Nacional para la Planificación del Desarrollo. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito, Ecuador: SENPLADES. [www.senplades.gob.ec](http://www.senplades.gob.ec).
- Sevillano García, M., & Rodríguez Cortés, R. (2013). *integración de tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en navarra (SPAIN)*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (42), 75-87.
- Soria, S. (2013). *Los juegos didácticos interactivos aplicados en la enseñanza de los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela nueva generación de la ciudad de Babahoyo del periodo lectivo 2011-2012*. Babahoyo, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Vivanco, G. (2013). *Experiencia de aprendizaje transmediado: una aproximación a la acción pedagógica desde la perspectiva de la complejidad y el desarrollo del pensamiento*. Santiago, Chile: Universidad Diego Portales.
- Yeritza, V. (2016). *Estimulación temprana y desarrollo cognitivo. (Estudio realizado con niños de preparatoria de la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón las. Quetzal Tenango, Guatemala: Universidad Rafael Landívar.*

# ANEXOS

## ANEXO 1. Encuesta a padres de familia

### ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ABDÓN CALDERÓN GARAICOA

#### PERÍODO LECTIVO 2018-2019

La presente encuesta tiene como objetivo conocer su opinión sobre como en la actualidad los juegos interactivos educativos están influyendo en la parte cognitiva de su hijo(a).

**INDICACIONES:** Conteste las preguntas formuladas con una (x) según sus opiniones o experiencias, le pediremos que sea objetivo y sincero con sus respuestas, ya que no serán divulgadas por ningún medio, de ante mano le agradecemos su colaboración en dicha encuesta.

**Sexo:** Masculino  Femenino

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Ocupación que desempeña:**

Padre de familia  Madre de familia  Representante legal

1) **¿Usted considera que la tecnología influye positivamente en los niños desde temprana edad?**

Si  No  A veces

2) **¿Cree usted que la tecnología es fundamental dentro del ámbito educativo?**

Si  No  A veces

3) **¿Cree usted necesario que se utilicen los juegos interactivos educativos dentro del salón de clases?**

Si  No  A veces

4) **¿Le proporciona usted al niño juegos interactivos para entretenerlo?**

Si  No  A veces

5) **¿Usted considera oportuno que al niño se le brinde desde temprana edad algún dispositivo electrónico para desarrollar sus habilidades?**

Si  No  A veces

6) **¿Con qué frecuencia utiliza el niño los dispositivos electrónicos?**

Todos los días

Varios días de la semana

Una vez a la semana

Nunca

7) **¿Está usted presente cuando el niño utiliza medios electrónicos como parte de su entretenimiento?**

Si  No  A veces

8) **¿Cree usted correcto que el niño se mantenga por largos períodos de tiempo con un dispositivo electrónico?**

Si  No  A veces

9) **¿Cree que el uso de los juegos interactivos le brinda una enseñanza significativa a su hijo(a)?**

Si  No  A veces

10) **¿Usted cree que el uso de los juegos interactivos pueda tener un efecto negativo en su aprendizaje?**

Si  No  A veces

## ANEXO 2. Encuesta a docentes

### ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

ABDÓN CALDERÓN GARAICOA

PERÍODO LECTIVO 2018-2019

La presente encuesta forma parte de un proyecto de investigación promovido por las estudiantes de la Facultad de Educación Mención Parvularia de la “Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil” mediante la cual se trata de conocer, a través de su experiencia y criterio, la influencia que ejerce el uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en niños de 5 años de edad.

**Sexo:** Masculino  Femenino

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Ocupación:** \_\_\_\_\_

La información aportada en la misma, será tratada de forma anónima, siendo de gran valor para la investigación. Le agradecemos el apoyo prestado al responder las siguientes interrogantes.

**1) ¿Cree pertinente la aplicación de las TIC en educación inicial?**

Si  No  A veces

**2) ¿Usted usa a menudo los juegos interactivos educativos dentro del aula?**

Si  No  A veces

**3) ¿La Institución educativa cuenta con la implementación de herramientas tecnológicas?**

Si  No  A veces

4) **¿Qué recursos tecnológicos tiene la Institución educativa?**

Computadoras	<input type="checkbox"/>
Pizarra digital	<input type="checkbox"/>
Tablets	<input type="checkbox"/>
Televisión	<input type="checkbox"/>
Proyector	<input type="checkbox"/>

5) **¿Cree usted que el desarrollo de la inteligencia aumenta en los niños haciendo uso adecuado de la tecnología?**

Si  No  A veces

6) **¿Cree usted que el uso de los juegos interactivos potencia el desarrollo de las destrezas en los estudiantes?**

Si  No  A veces

7) **¿Considera que la implementación de los juegos interactivos complementa los aprendizajes en el salón de clases?**

Si  No  A veces

8) **¿Con qué frecuencia suele utilizar los juegos interactivos en el aula?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

9) **¿Utiliza juegos de razonamiento con sus estudiantes?**

Si  No  A veces

10) **¿Cree que el uso de los juegos interactivos aumenta el área cognitiva de los niños?**

Si  No  A veces

**ANEXO 3. Entrevista a la Directora**

**ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
ABDÓN CALDERÓN GARAICOA**

**PERÍODO LECTIVO 2018-2019**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**PROFESIÓN:** \_\_\_\_\_

**AÑOS DE EXPERIENCIA:** \_\_\_\_\_

**EDAD:** \_\_\_\_\_

- 1) **¿Es favorable la implementación de los juegos interactivos educativos como herramienta de aprendizaje dentro de la educación inicial?**

---

---

---

- 2) **¿Qué beneficios cree usted que proporciona el uso de los juegos interactivos dentro del salón de clases?**

---

---

---

**3) ¿Cree usted que la tecnología que existe actualmente en la Institución es suficiente para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los niños?**

---

---

---

**4) ¿Qué herramientas tecnológicas cree usted que son las más adecuadas para trabajar con los más pequeños?**

---

---

---

**5) ¿Considera usted que la implementación de las TIC en educación inicial potencia el desarrollo cognitivo de los niños?**

---

---

---

**6) ¿Cree usted que los docentes deben estar en constante capacitación en el área tecnológica para mejorar la calidad académica?**

---

---

---

## FOTOS



Ilustración 1. Los niños utilizando el juego interactivo mundo primaria

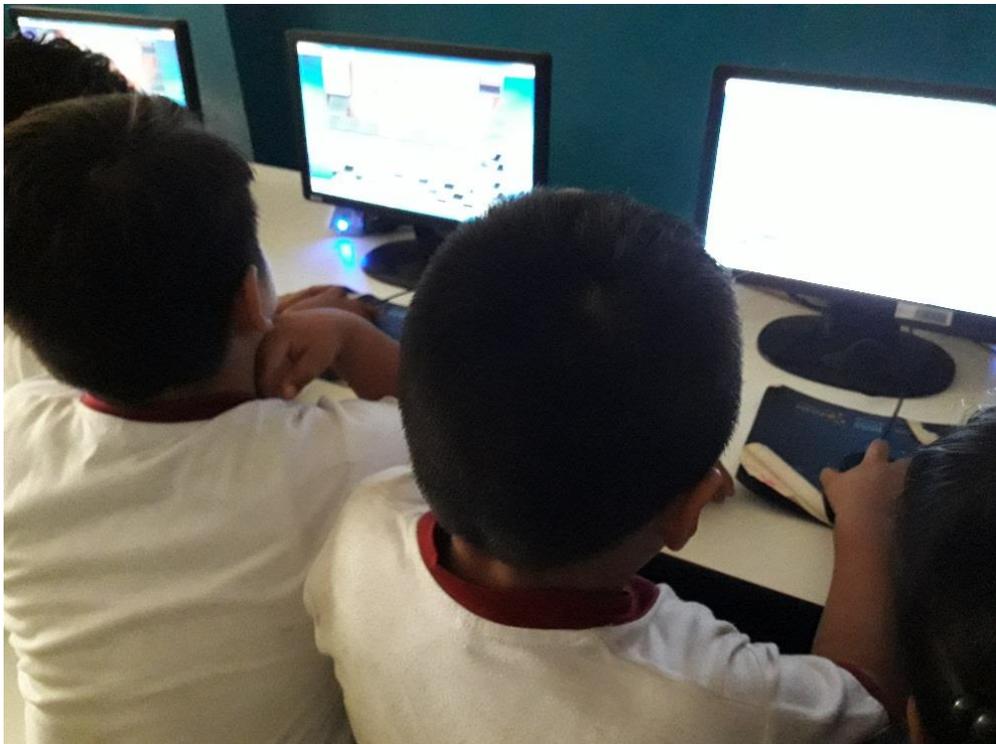


Ilustración 2. Los niños realizando las actividades del área de lenguaje



Ilustración 3. Los niños desarrollando las actividades del área de lengua extranjera



Ilustración 4. Los niños haciendo las actividades de matemáticas



Ilustración 5. Docentes realizando las encuestas



Ilustración 6. Padres de familia realizando las encuestas