



**ESCUELA POLITECNICA DEL EJÉRCITO**

**Departamento de Ciencias Humanas y Sociales**

**Carrera de Educación Infantil**

**“MANUAL DE ORIENTACIÓN PARA MAESTRAS EN EL USO DE  
PROGRAMAS TELEVISIVOS Y VIDEO JUEGOS”**

**AUTORA:**

**Myriam Alexandra Olmedo Ríos**

**SANGOLQUÍ – ECUADOR**

**2010**



# ÍNDICE

ÍNDICE.....	iii
PRESENTACIÓN .....	iv
OBJETIVOS .....	v
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS .....	vi
EVALUACIÓN.....	vii
“MANUAL DE ORIENTACIÓN PARA MAESTRAS EN EL USO DE PROGRAMAS TELEVISIVOS Y VIDEO JUEGOS” .....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
1. CAPÍTULO I VIDEOJUEGOS: NIÑOS EN PREESCOLAR.....	2
1.1. LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR .....	2
1.1.1. Cuatro formas para aprovechar al máximo los juegos electrónicos .....	3
1.1.2. CUALIDADES DE LOS SOFTWARES QUE BENEFICIAN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS. ....	5
1.1.3. Beneficios de los videojuegos.....	6
2. CAPÍTULO 2 PROGRAMAS DE TELEVISIÓN QUE VEN LOS NIÑOS DE TRES A CUATRO AÑOS .....	11
2.1. PROGRAMAS DE TELEVISIÓN .....	11
2.1.1. EL CHAVO DEL OCHO .....	11
2.1.2. Valores que se encuentran el programa el Chavo del Ocho .....	12
2.1.3. POKEMÓN .....	14
2.1.4. SUPERMAN .....	15
2.1.5. NOVITA.....	16
2.2. MAPA DE CONTENIDOS DE LA GUÍA.....	19
2.3. INSTRUCTIVO.....	19
2.4. COMPONENTES DE CADA UNIDAD.....	20
2.4.1. Video Juegos.....	20
2.5. Programas de Televisión.....	23
2.6. BIBLIOGRAFÍA.....	31

## PRESENTACIÓN

El presente “Manual de Orientación para Maestras en el uso de Programas Televisivos y Video Juegos” se hace indispensable en la actualidad en donde predomina el uso de la tecnología y siendo la televisión un instrumento de gran utilidad, es un recurso que se encuentra a disposición de casi la totalidad de los hogares, éste artefacto brinda a los niños la oportunidad de involucrarse en temáticas y actividades que no lo lograrían si no existiera la TV.

Por consiguiente, siendo el grupo infantil vulnerable a exposiciones indiscriminadas en video juegos y programas de televisión que tienen que mirar de 3 a 5 horas diarias, sin ninguna clasificación de temáticas, los niños toman como referentes para el desenvolvimiento en su medio ambiente sea la institución educativa o en cada uno de sus hogares, el comportamiento es el resultado del número de horas que miran televisión sin control.

Considerando lo expuesto, y conociendo que las maestras parvularias son quienes acogen a niños de 4 a 5 años, se presenta éste manual en el cual se asesora como buscar videojuegos y programas de televisión que sean interesantes apropiados para el desarrollo de los valores en ésta edad, se incluye también el registro de evaluación para estimar los cambios que se producen en los niños después de haber incurrido en este proceso. Por tanto el documento es una manera en que la maestra debe llevar la enseñanza-aprendizaje, más allá de donde lleva la televisión.

# OBJETIVOS

## General

Poner en consideración de las maestras de las instituciones educativas, una Alternativa de Mejoramiento, acerca del buen uso de la televisión y videojuegos por parte de los niños de 4 a 5 años.

## Específicos

\* Clasificar los programas para niños de 4 a 5 años, los puntos positivos que aprenden los niños al ver televisión y video juegos como: Rescatar valores, amar a los padres, resolver cosas difíciles, ser competitivos con ellos mismos en ámbitos positivos, actividades que sean aplicadas dentro del aula como en el hogar.

\* Planificar las actividades con los programas segregados de la televisión y videojuegos, los mismos que sean compartidos donde el programa instruya positivamente en las actividades de los niños de 4 a 5 años.

\* Motivar a los niños a rescatar los valores de cada uno de los programas de: El Chavo del Ocho, Pokémon, Superman, y Novita, para practicarlos en la vida diaria al momento de compartir con los compañeros, maestra y padres.

## **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS**

A continuación se realizan algunas sugerencias para la adecuada utilización del Manual.

Previo a la selección de los video juegos y programas de televisión, es muy importante que la maestra segregue una lista de principales tipos, que se encuentren acorde a la edad del grupo de niños que maneja en el aula.

Una vez seleccionado los videojuegos y programas de televisión; la maestra tendrá que observar detenidamente cada uno de los contenidos para ser impartidos en los niños.

Antes de impartir los contenidos a los niños, debe proveerse de los equipos y materiales didácticos correspondientes.

Debe prever el tiempo que contiene el video, o programa de televisión.

Una vez iniciado el programa de televisión, no debe ser interrumpido en ningún momento hasta que culmine el mismo.

Después de haber culminado el programa se debe dialogar con los niños y niñas, en forma amena de los valores y antivalores del contenido del video.

A continuación se rescatará los valores, y se escribirán en la libreta para ser graficados y revisados por los padres en el hogar.

Al siguiente día será controlada la tarea en el aula de clase, por la maestra.

## EVALUACIÓN

A continuación se presenta un modelo de registro de evaluación para que las maestras señalen los valores de: amor, respeto. Verdad, disculparse ante los demás cuando aquellos cometen algún error. Estos valores se practican en el aula con los niños, como también el comportamiento con otros iguales en la institución y fuera de ella.

Modelo de Formulario para el Registro de evaluación

VIDEOS	Valores	Amor a los Padres	Querer a los demás	Respetar	Decir la verdad	Disculparse
	Trabajo semanal					
<b>Videojuegos</b>	Detallar el tema de los videos y los valores rescatados.	LUNES SI NO	MARTES SI NO	MIÉRCOLES SI NO	JUEVES SI NO	VIERNES SI NO
Tema						
Objetivo						
Valores						
Programas de televisión						
Tema						
Objetivo						
Valores						

Valoración: SI ( ) NO ( )

# **“MANUAL DE ORIENTACIÓN PARA MAESTRAS EN EL USO DE PROGRAMAS TELEVISIVOS Y VIDEO JUEGOS”**

## **INTRODUCCIÓN**

El presente Manual para Maestras se orienta hacia en el uso de Programas Televisivos y Videojuegos, los mismos que permiten a la profesional de educación infantil seleccionar programas y videos en donde demuestren la práctica de valores en el aula y el hogar.

Al respecto, los programas televisivos más vistos por los niños de 4 a 5 años de las instituciones educativas investigadas, son los siguientes: El Chavo del Ocho, Pokémon, Superman, Novita, y videojuegos de Súper Mario, Apertura Juegos Olímpicos “Huevocartoon y Televisa deportes”, Classic Game Room: Daytona usa.

Por consiguiente se presenta una temática a seguir de los video juegos de preescolar y programas televisivos, en donde los niños se motiven por cumplir la meta propuesta en cada nivel hasta llegar al final y luego el niño escogerá un juego con mayor dificultad a las destrezas anteriores de esta manera continuará mejorando hasta convertirse en ganador; se anexa también el registro de evaluación en donde la maestra seguirá todos los pasos del tema, objetivo, recursos, duración y actividades a desarrollar en donde se cumplirán los objetivos propuestos, se fortalecerán los valores de respeto, reconocer sus errores y ayudar a los demás.



# 1. CAPÍTULO I

## VIDEOJUEGOS: NIÑOS EN PREESCOLAR

### 1.1. LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

Muchos niños pequeños a ésta edad, carecen de la habilidad física y cognoscitiva para ejecutar un videojuego que requiera de una mesa, repisa o de controles de mano. Esto no les impide que experimenten con los juegos de computadora desde muy temprana edad.

Es conocido que en la sociedad ecuatoriana es bastante tentador para los padres que atiendan otros asuntos, mientras el niño se entretiene con las imágenes y los sonidos de un juego electrónico, el mayor aprendizaje ocurrirá cuando él interactúe simultáneamente con los padres y con el juego.

Después del juego, se debe hacer preguntas al niño, dándole la oportunidad de que demuestre lo que ha dominado, permitirle que describa el juego como él mira, luego de su descripción se debe motivar para que saque el mayor provecho al tiempo que pasa jugando con su computadora o su videojuego. En mucho de los casos el niño ve el juego de una manera distinta de cómo miran y perciben los adultos.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [www.pbs.org/parents/.../videogames-preschool.html](http://www.pbs.org/parents/.../videogames-preschool.html)

### **1.1.1. Cuatro formas para aprovechar al máximo los juegos electrónicos**

**PRIMERA.-** Hacer preguntas a los niños, acerca de los juegos de video o de computadora que más les agrada.

Sus preguntas harán que el niño, empiece a pensar acerca de lo que seguirá:

- ¿Qué estás tratando de hacer?
- ¿Qué pasa cuando aprietas el botón?
- ¿Qué es lo que más te emociona?
- ¿Qué te gustaría que cambie?

**SEGUNDA.-** Preguntar al niño. ¿Qué descubrió con un nuevo juego o nivel?

Averiguar, que el niño entiende respecto a su juego de computadora, indagar respecto a lo que él ha logrado y comparar que no es lo mismo con lo que él ha descubierto en su actividad de juego. La maestra debe hacer preguntas orientadoras como:

- ¿Te controlas cuando pierdes?
- ¿Qué cosa nueva hiciste?

- ¿Ya habías hecho esto antes?
- ¿Qué es lo que cambiaste?
- ¿Qué actividades lograste?

**TERCERA.-** Limitar el tiempo que el niño ha de pasar con los juegos electrónicos.

Como se manifestó en los objetivos; es la maestra quién selecciona los videojuegos, de la misma forma es quién pone límite en el uso de este por parte del niño, porque luego del video juego viene una evaluación del conocimiento positivo que el niño adquirió en el momento del mismo. Se debe explorar el comportamiento del niño con los juegos físicos al exterior del aula, la interacción con los amigos y la familia, la realización de manualidades y la exploración de otros tipos de juegos, son elementos claves para su desarrollo infantil.

**CUARTA.-** La maestra debe familiarizarse de antemano con las reseñas de videojuegos más apetecidos por los niños.

La maestra de aula de acuerdo a la edad de los niños, calificará tanto a los videojuegos como a los juegos de computadora, después de haber investigado en los diferentes sitios destinados para el consumidor, debe leer unas cuantas reseñas, probarlas y analizarlas detenidamente para que se conviertan en material destinado al grupo de niños a su cargo.

## **1.1.2. CUALIDADES DE LOS SOFTWARES QUE BENEFICIAN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS.**

### **1.1.2.1. Múltiples niveles de dificultad.**

La posibilidad de establecer niveles de pericia, permite que los niños empiecen con una modalidad abierta para explorar durante el juego. El niño a manera que va dominando el programa, el estará en capacidad de ir subiendo el nivel, aquí encontrará el desafío y se sentirá que está mejorando de acuerdo a su manipulación, estilo y habilidad de concentración.

### **1.1.2.2. Oportunidades para tomar decisiones.**

Se debe buscar juegos y actividades que al infante de la oportunidad de expresar sus preferencias e intereses, en vez de que tengan todo prefijado por el software. La libertad de elegir un color o a un personaje al principio del juego, así como la oportunidad de hacer otras elecciones a lo largo del mismo, desarrollará el carácter independiente del niño y su sentido de estar en control de algo.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Enfoque institucional, Myriam Olmedo, año 2010

### **1.1.2.3. Múltiples jugadores a la vez.**

El hecho de realizar un juego de computadora o un programa con alguien más, sea con otro niño, primo o amigo o tal vez con los padres, brinda al niño la oportunidad de hablar sobre lo que está aprendiendo y descubriendo. Estas conversaciones constituyen una buena manera de averiguar lo que él experimenta en aquellos momentos.

Es posible que la maestra se encuentre con varias sorpresas: puede que lo que la maestra o los padres ven que hace el niño sea diferente de lo que él piensa que está haciendo.

### **1.1.2.4. Ausencia de estereotipos y violencia.**

La maestra debe fijarse detenidamente y analíticamente en actividades que se inserten sesgos sexuales y culturales en forma sutil, que de una u otra manera invitan a la violencia, controversia, conflictos, competitividad negativa, desorden, fraude entre otros. Estos deben ser eliminados y rescatados los que formen una mente positiva, objetiva y creativa, en el niño de ésta edad.

### **1.1.3. Beneficios de los videojuegos**

El beneficio de lo videojuegos se encuentra en la estimulación de

habilidades cognitivas que la maestra realice en función del tipo de video juego que el niño manipule, y la estimulación que el niño tenga durante y después del juego.<sup>3</sup>

A continuación se presenta las formas de actuación en diferentes actividades de la maestra con los niños para fomentar el beneficio de los videos juegos.

### **BENEFICIOS:**

- **El razonamiento**, Con juegos de estrategia la maestra permitirá que los niños interactúen con habilidad y destreza para conseguir un objetivo mediante el razonamiento lógico.
- **La orientación espacial**, los juegos en 3 dimensiones implican adquirir un dominio importante de la orientación en el espacio, como los conocidos juegos de plataformas que permiten al niño actuar en diferentes actividades, orientándose en el espacio en donde se encuentran los unos niños de los otros.
- **La capacidad de atención**, en dosis razonables los videojuegos pueden favorecer la capacidad de concentración ante determinados estímulos, aunque una sobreexposición generará el

---

<sup>3</sup> Enfoque institucional, Myriam Olmedo, año 2010

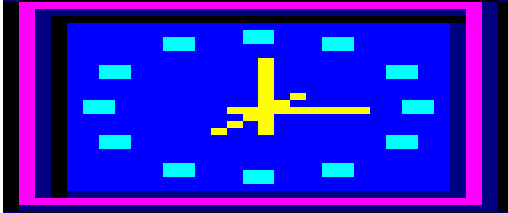



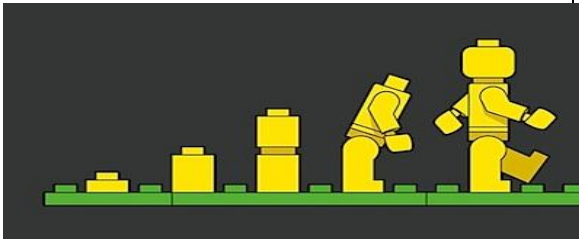
efecto contrario.

- **La coordinación vasomotora**, parece mentira la habilidad que pueden llegar a desarrollar algunos niño y niñas para coordinar entre aquello que ven en un determinado espacio y lo que ellos deben hacer.
- **Resolución de conflictos y toma de decisiones**, diferentes videojuegos como los simuladores o las aventuras gráficas fomentan la capacidad de resolver problemas cotidianos que suceden a diario y la búsqueda de posibles soluciones o respuestas al conflicto.<sup>4</sup>

### **1.1.3.1. Consejos para el uso responsable y adecuado de los videojuegos**

---

<sup>4</sup> [www.pbs.org/parents/.../videogames-preschool.html](http://www.pbs.org/parents/.../videogames-preschool.html).

Acciones para maestras y padres	Representación gráfica
<p>Las maestras y padres deben regular el tiempo para que sus niños miren la T.V.</p>	
<p>Participar activamente en el momento que el niño haga uso de estos juegos</p>	
<p>Controlar que tipo de videojuegos es acto para la edad cronológica y psicológica del niño.</p>	
<p>Evitar que los videojuegos se vayan con ellos a su habitación, es decir que los niños no pueden quedarse hasta la noche interrumpiendo su sueño y tiempo de descanso.</p>	
<p>Facilitar alternativas igualmente interesantes en donde los niños desarrollen su imaginación de acuerdo a sus capacidades intelectuales.</p>	

**FUENTE:** La autora.

En definitiva, los videojuegos pueden aportar muchas cosas pero también nos pueden quitar otras que seguro resultan más importantes. El hecho



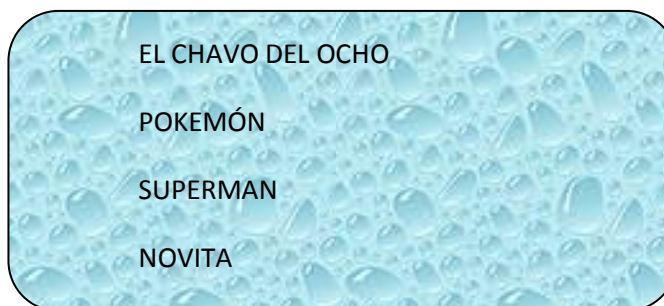
de hacerle preguntas al infante, es darle una oportunidad para que se desenvuelva y demuestre que ha dominado y permitiéndole describir el juego como él lo ve, son estas todas las formas de ayudarlo a que le saque el mayor provecho al tiempo que pasa jugando con su computadora o su videojuego.

## 2. CAPÍTULO 2

### PROGRAMAS DE TELEVISIÓN QUE VEN LOS NIÑOS DE TRES A CUATRO AÑOS

#### 2.1. PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

En la investigación realizada a los niños de cuatro a cinco años en los tres centros educativos de la Parroquia de Pifo del Distrito Metropolitano de Quito. Se encuentran que sus programas favoritos más representativos de Televisión son los siguientes:<sup>5</sup>



Seguidamente se detallan cada uno de los programas de televisión.

#### 2.1.1. EL CHAVO DEL OCHO

El Chavo del Ocho es el nombre de una serie cómica mexicana de

---

<sup>5 5</sup> Enfoque institucional referente a la encuesta realizada, Myriam Olmedo, año 2010

televisión, creada por Roberto Gómez Bolaños, que se emitió entre los años 1973 a 1980, en México, Latinoamérica y diferentes países de Europa y Asia. Según Chespirito, sobrenombre del autor del programa manifiesta que éste está basado en una historia real de un niño que le había lustrado los zapatos, y que al darle la propina al niño éste había zapateado como lo hace hoy el Chavo del Ocho.

El programa comenzó con Chespirito en el año de 1971, "El Chavo" se convirtió en serie semanal, la cual duró hasta 1980. Desde ese año y hasta 1992 hubo fragmentos del programa en la nueva serie Chespirito y desde 2006 está emitiéndose la serie animada destinada al público infantil.<sup>6</sup>

El Chavo del Ocho es la historia de un niño huérfano y muy humilde, al que se lo conoce simplemente como El Chavo, que vive en una vecindad de la Ciudad de México, en el departamento número 8, y que tiene como "escondite secreto" un barril en donde entra únicamente a ver si puede dormir, éste barril que puede entrar una persona adulta está situado en el patio principal de la vecindad. Allí el Chavo tiene que convivir con sus cinco vecinos con los que a diario se ve rodeado en situaciones divertidas que distraen al televidente.

### **2.1.2. Valores que se encuentran el programa el Chavo del Ocho**

---

<sup>6</sup> [es.wikipedia.org/.../El\\_Chavo\\_del\\_Ocho\\_\(serie\\_de\\_televisi3n\)](https://es.wikipedia.org/.../El_Chavo_del_Ocho_(serie_de_televisi3n))

En ésta serie de programas de televisión del Chavo del Ocho se encuentran valores que pueden ser beneficiosos para los niños como:

#### **2.1.2.1.1. La Honradez.**

Es una virtud que todo ser humano debe tener. Permite al niño de 4 a 5 años aprender que no debe apoderarse de los bienes ajenos, como los juguetes de sus compañeritos, lápices, cuadernos, pinturas entre otros.

#### **2.1.2.1.2. La Humildad.**

Los niños de ésta edad aprenderán a reconocer las capacidades físicas, tener confianza en los demás y ser grandes de corazón. Permitirá aceptar con humildad las cualidades con las que nacemos o desarrollamos, desde el cuerpo hasta las posesiones más preciadas. Por tanto, debemos utilizar estos recursos de forma valiente y benevolente.

#### **2.1.2.1.3. La Solidaridad con el Prójimo.**

Con éste valor el niño estará en capacidad de ayudar a los demás en forma voluntaria y en todo momento. La importancia de éste valor radica en que toda sociedad humana cuenta con sectores que siempre requieren ayuda.

#### **2.1.2.2. Antivalores que se encuentran el programa el Chavo del**

## **Ocho**

El programa el Chavo del Ocho también se ve la presencia de antivalores que los niños pueden captar, aquí la maestra debe corregirlos lo más pronto posible como es, el no pagar la renta a tiempo, los gritos exagerados del personaje de Chilindrina, las bofetadas que Doña Florinda le proporciona Don Ramón, la falta de solidaridad, entre otros.

### **2.1.3. POKEMÓN**

Este programa empezó como videojuego en donde tuvo gran popularidad en todos los medios de entretenimiento como series de televisión, juegos de cartas, ropa, entre otros, convirtiéndose en una marca que es reconocida a nivel mundial.

La misión en estos juegos es capturar y entrenar a los Pokémon (personajes cuya denominación da nombre al juego), que hasta la fecha alcanzan el número de 493. La posibilidad de intercambiarlos le hizo conseguir una popularidad que se plasmó en un éxito de ventas y la consiguiente aparición de una serie animada, películas y diversas mercaderías como peluches, juguetes y cartas.

#### **2.1.3.1. Historia**

La producción de los videojuegos, serie de animada y demás material para su distribución en occidente fue realizada en Estados Unidos hasta noviembre de 2005. Actualmente ésta supervisa todo lo referente al material de Pokémon en su distribución en occidente.

La palabra Pokémon quiere decir "monstruos de bolsillo".

El eslogan de la serie en Japón fue ¡Vamos a conseguir Pokémon! el cual se hizo famoso. En Hispanoamérica como "¡Atrápalos ya!" y en España; "¡Hazte con todos!"<sup>7</sup>

#### **2.1.4. SUPERMAN**

El personaje de Superman se inicia en las páginas de los cómicos en el año de 1938, y no es ni un pájaro ni un avión. Superman conocido por el hombre de Acero, el superhéroe que llegó del planeta Kriptón para proteger a la Tierra de todo tipo de villanos.

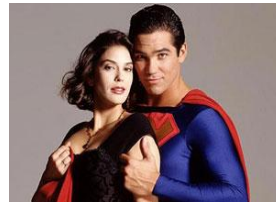
Superman llegó a las pantallas de cine antes que a las de televisión pero los personajes habían cobrado vida en un serial radiofónico de enorme éxito que se emitió desde el año de 1940, luego de dos años después de

---

<sup>7</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Pokémon](https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon)

los cómicos hasta 1951.

Superman se ha mantenido fiel con los años a su traje azul y a la capa roja aunque la estética de las animaciones y de los actores de carne y hueso se ha adaptado al tiempo de la moda.



El argumento de esta Superman TV serie se centra principalmente en investigaciones periodísticas que realizaban Clark Kent (Dean Cain) y su compañera Lois Lane y Superman sólo aparecía cuando realmente era necesario. Tuvo un enfoque de comedia romántica, cargada también de suspense y aventuras.

### 2.1.5. NOVITA

Doraemon .- Es uno de los programas más exitosos de la historia, tanto que en Japón su animé nunca se ha dejado de transmitir por televisión y es un ícono de la niñez en todo el mundo. Fue creado entre 1969 y 1970. Se trata sobre un **gato robot** cósmico que viene del futuro para ayudar al despistado y torpe **Novita Novi** con los inventos futuristas que saca de su

bolsillo mágico y así evitar que sus descendientes malvivan en el siglo XXII por los problemas que éste ha provocado en la línea de tiempo original.

La palabra Doraemon proviene de la unión del nombre de unos pastelitos típicos japoneses rellenos de judía dulce, los dorayakis (los pastelitos favoritos de Doraemon; dulce cuyo nombre viene por su forma redondeada, ya que "Dora" significa Gong en Japonés En Hispanoamérica, el nombre de la serie es Doraemon: El gato cósmico.<sup>8</sup>

La trama de los episodios es muy simple y se va repitiendo con ligeras variantes. Doraemon posee un bolsillo cuatridimensional de donde saca todo tipo de cacharros futuristas. Novita, un mal atleta y peor estudiante, vago y acosado constantemente por los matones, suele salir llorando y pidiendo a Doraemon algún aparato para vengarse o para arreglar sus problemas en general. Sin embargo, Novita suele ir demasiado lejos y se mete en más problemas a cada momento.

Novita y sus amigos han visitado la era de los dinosaurios, las profundidades del espacio, el corazón del África negra (donde conocen una raza de perros bípedos inteligentes), los lugares más profundos del océano y un mundo de magia.

Algunas de las películas están basadas en lugares legendarios (como la

---

<sup>8</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Doraemon](https://es.wikipedia.org/wiki/Doraemon)



Atlántida) y obras literarias (Viaje al Oeste y las 1.001 Noches). Algunas películas tratan temas serios, especialmente el medio ambiente y el uso de la tecnología.

Shizuka Minamoto: Es la chica que le gusta a Novita. Al parecer, tiene una especial predilección por tomar baños, y de hecho acude a la bañera cada diez minutos mientras está en casa.

Es la única niña que trabaja como personaje principal en el anime.

No sólo es el amor de Nobita, sino que está también en mente del resto de niños, como Gigante y Tsuneo, por lo que resulta un tanto inverosímil que en un futuro acabe casándose con Novita, aparentemente inferior en todos los aspectos al resto de pretendientes.

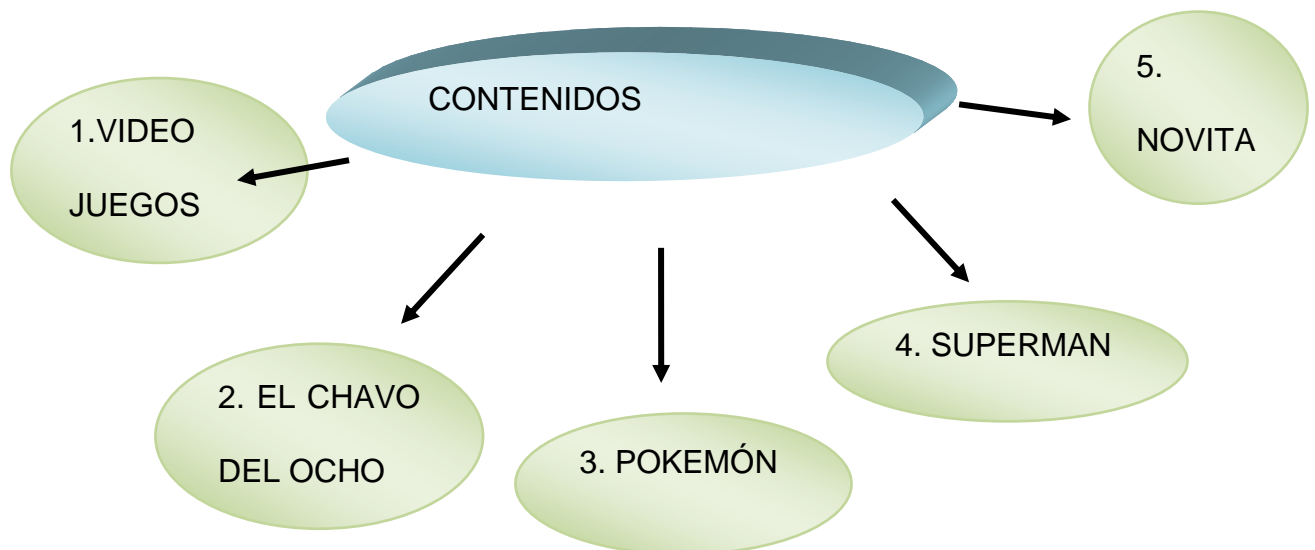
Sus características son:

- Tiene un gran corazón
- Es sensible
- Tolerante
- Responsable
- Nada rencorosa
- Buena estudiante
- Obtiene siempre las mejores calificaciones
- Toca el piano y el violín.

Se puede tomar éstos valores como ejemplos para los niños que se

encuentran en pre básica.

## 2.2. MAPA DE CONTENIDOS DE LA GUÍA



## 2.3. INSTRUCTIVO

Se presenta el instructivo con las recomendaciones metodológicas a seguir para el cumplimiento del desarrollo de cada contenido y cada tema.

- Selección de los videojuegos y programas de televisión.
- Observación y análisis por la maestra.
- Reunir los recursos necesarios para cumplir con cada objetivo de la actividad.
- Distribuir el tiempo requerido para cada actividad.
- No interrumpir cuando se hay empezado la actividad
- Rescatar los valores.
- Dialogar sobre los valores, eliminar los antivalores.
- Enviar tarea de la actividad.

- Al siguiente día controlar la tarea firmada por los padres.

## **2.4. COMPONENTES DE CADA UNIDAD**

### **2.4.1. Video Juegos**

**Tema:** N° 1. Súper Mario

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Querer a los demás, decir la verdad”

**Recursos:** Computadora, video juegos, niños, lámina, pinturas, registro de evaluación.

**Duración:** 20 minutos de juego, 15 para reflexión de los valores, 10 minutos para dibujar la escena que más le gusto del juego.

**Actividades:** Video juego. Jugar el video juego de Súper Mario hasta culminar el primer nivel. Después de ésta primera etapa la maestra reflexionará como los niños se esforzaron en ayudar a Mario a pasar al siguiente nivel, lo que contribuye que el juego fomente el valor de querer a los demás. En una tercera etapa la maestra pedirá a los niños que dibujen una escena del juego.

## Modelo para Registro de Evaluación

VIDEOS	VALORES					
	Trabajo semanal	Amor a los padres	Querer a los demás	Respetar	Decir la verdad	Disculparse
Video-juegos	Detallar el tema de los videos y los valores rescatados.	LUNES SI NO	MARTES SI NO	MIÉRCOLES SI NO	JUEVES SI NO	VIERNES SI NO
Tema	Súper Mario					
Objetivo	Cultivar el valor de "Querer a los demás, decir la verdad"		SI		SI	
Valores	20 minutos de juego, 15 para reflexión de los valores, 10 minutos para dibujar la escena que más le gusto del juego.					
Programas de televisión						
Tema						
Objetivo						
Valores						

Valoración: SI ( ) NO ( )

**Tema:** N° 2. Apertura Juegos Olímpicos “huevocartoon y Televisa deportes”

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Querer a los demás, disculparse”

**Recursos:** Computadora, video juegos, registro de evaluación.

**Duración:** 15 minutos de videojuego, explicación y análisis con los niños referente al valor de disculparse y querer a los demás.

**Actividades:** Video juego. Jugar el video juego de Apertura Juegos Olímpicos hasta culminar el partido de fútbol. Después de éste partido la maestra reflexionará como los niños se esforzaron por ganar el juego.

**Tema:** N° 3. Classic Game Room: Daytona USA.

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Respetar, disculparse”

**Recursos:** Computadora, video juegos, registro de evaluación.

**Duración:** 20 minutos de juego, 15 minutos de explicación.

**Actividades:** Video juego. Jugar el video juego de Classic Game Room: Daytona USA., hasta culminar la corrida de autos. Después de terminada la competencia la maestra reflexionará como los niños sobre la importancia de respetar a los demás durante una competencia y disculparse cuando se ha cometido errores.

## **2.5. Programas de Televisión.**

### **El Chavo del Ocho**

Tema: Tema: N°. Calificación del examen de los niños con los padres.

#### **Parte N° 1**

Objetivo: Cultivar los valores de “Respetar a los demás, cultivar el valor de decir la verdad”

**Recursos:** Televisión, aula, niños, maestra, lápiz, formulario de evaluación.

**Duración:** 11 minutos 35 segundos mirar el programa, 5 minutos de explicación, 15 minutos dramatización, 14 minutos de análisis con los niños referente a los valores.

**Actividades:** Dramatización. La maestra escoge a los niños que intervienen en el drama y designa el personaje y el mismo contenido mirado en el programa pero basándose en el respeto a los compañeros y al profesor, además diciendo la verdad en cada intervención que se requiera. Este programa será utilizado únicamente como análisis pedagógico dentro del aula de clases para fomentar los valores.

**Tema:** N°. Fiesta de la Vecindad

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer a los demás y respetar”

**Recursos:** Televisión, lámina, crayones, lápiz, papelógrafo, cinta adhesiva, registro de evaluación.

**Duración:** 20 minutos del programa, 15 minutos para elaborar el dibujo, 10 minutos para fomentar los valores.

**Actividades:** Realizar un dibujo que represente al programa visto. La maestra repartirá la lámina para que los niños dibujen y pinten a criterio personal, Una vez terminado se exhibirá en el papelógrafo del aula, luego se valorará el trabajo de cada uno poniendo hincapié el valor del respeto y querer a los demás.

**Tema:** N°. El cumpleaños de Kiko

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Querer a los demás”

**Recursos:** Televisión, registro de la maestra, presentes, confites, registro de evaluación.

**Duración:** 20 minutos del programa, 25 minutos para compartir y festejar.

**Actividades:** Compartir el cumpleaños de un niño. La maestra con anterioridad verificará el cumpleaños de un niño o niña del aula, y se pedirá a los demás niños que participen en ésta fiesta con un presente, actividades, confites, otros. Se realizará las actividades programadas recalcando el valor de compartir, demostrando el querer a los demás.

## **Pokemón**

**Tema:** N°. Campeonato 13

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Disculparse, respetar a los demás, y decir la verdad”

**Recursos:** Niños, cancha, pelota, arbitro, pito, tarjetas, registro de evaluación.

**Duración:** 15 minutos para mirar el programa, 5 minutos para la explicación, y 5 para el análisis de la cultivación de los valores.

**Actividades:** La maestra escogerá el grupo de niños para realizar un partido de fútbol, Antes del juego la maestra explicará las reglas que los niños tienen que cumplir durante el desarrollo del juego que durará 20 minutos en total. Luego del juego se verificará si se han cumplido las reglas, si se ha respetado a los demás, y se motivará a que los niños se disculpen en caso de haber cometido un comportamiento inadecuado.

**Tema:** N°. Reencuentro de entrenador y Pokemón

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer a los demás, respetarse, disculparse”

**Recursos:** Televisión, maestra, niños, presente, pañuelo, postas, registro de evaluación.

**Duración:** 25 minutos del programa, 20 del desarrollo de la competencia de los grupos.

**Actividades:** Carrera de postas. La maestra escoge dos grupos para realizar la competencia de postas en la cual habrá un ganador se hará acreedor de un presente.



**Tema:** N°. Resplandor de gloria

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Respeto”

**Recursos:** Televisión, música, grabadora, niños, globos, presente, registro de evaluación.

**Duración:** 30 minutos del programa, 10 minutos de baile, 5 minutos de análisis.

**Actividades:** Baile del globo. La maestra escogerá 4 parejas, a cada pareja se les entregará un globo al que no deben dejar caer al momento del baile. La pareja que se mantenga con el globo durante todo el baile será la ganadora, la cual se hará acreedora de un presente.

## **Superman**

**Tema:** N°. Superman y Batman los mejores del mundo.

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer a los demás, y amar a los padres”

**Recursos:** Televisión, programa, niños, narración, registro de evaluación.

**Duración:** 15, 20 minutos, 10 minutos explicación de los valores.

**Actividades:** Dramatización. Dramatizar una acción positiva realizada por alguno de los niños en colaboración de sus padres. La maestra con anterioridad pedirá a los niños narrar una acción positiva en bien de los demás, después de mirar el programa, la maestra selecciona los personajes para dramatizar la acción narrada por los niños recalcando los valores correspondientes.

**Tema:** N°. Guerra Mundial Parte I

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Querer a los demás”

**Recursos:** Televisión, programa, Policía Nacional, niños, registro.

**Duración:** 13 minutos de programa, 10 minutos demostración de actividades por parte de la Policía, 15 minutos para interpretación de los niños, 7 minutos para explicar el valor de querer a los demás.

**Actividades:** Observación. Policía Nacional. La maestra solicitará con anterioridad a la Unidad más cercana de la Policía Nacional una visita a la escuela para una demostración de sus actividades diarias. Estas actividades realizadas por la Policía Nacional serán representadas por los niños en el aula.

**Tema:** N° Superman de cero a héroe

**Objetivo:** Cultivar el valor de “Querer a los demás”

**Recursos:** Televisión, programa, láminas, lápices, pinturas, dibujo de los niños, pancarta, registro de evaluación.

**Duración:** 12 minutos de programa

**Actividades:** Concurso de dibujo. La maestra en conjunto con los niños mirará el programa, luego realiza una explicación de los valores observados, a partir de ésta intervención reparte las láminas para que los niños dibujen el valor que realiza su héroe. Después se llevará los trabajos a la pancarta a exponerlos.

## **Novita**

**Tema:** N°. Robot detente

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer y respetar a los demás”

**Recursos:** Televisión, programa, pizarra, marcadores de colores, láminas, revistas, pega, tijeras.

**Duración:** 15 minutos para mirar el programa. Y 30 minutos para cumplir con el objetivo de cultivar el valor o valores correspondientes.

**Actividades:** La maestra dibujará en la pizarra el valor que represente el

querer y respetar a los demás, luego después de la explicación de éste valor, los niños buscarán en las revistas y trataran de buscar un gráfico que represente como el de la maestra en la pizarra, pegarán en la lámina y explicar por separado cada niño en el aula.

**Tema:** N°. Enciclopedia mágica

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer y respetar a los demás y disculparse”

**Recursos:** Televisión, programa, pizarra, marcadores de colores, personajes, escena escogida.

**Duración:** 15 minutos para mirar el programa. Y 30 minutos para cumplir con el objetivo de cultivar el valor “Querer y respetar a los demás y disculparse”

**Actividades:** Dramatizar el programa visto de Enciclopedia mágica. La maestra manifiesta oralmente la actividad y también escribe en la pizarra, luego escoge a niños que van a representar a los personajes de Novita, gato cósmico, Suneo, la niña...? La mamá de Novita. Representar la escena escogida anteriormente por la maestra, que es “ Momento en que Novita se arrepiente de hacerles invisibles y decide de nuevo aparecerles”. Después de terminada la representación, la maestra conversa con los niños referente a la importancia de disculparse cuando se realiza una acción negativa hacia los demás.

**Tema:** N°. Paraguas del amor

**Objetivo:** Cultivar los valores de “Querer y respetar a los demás”

**Recursos:** Televisión, programa, niños, accesorios correspondientes, maestra, registro de evaluación.

**Duración:** 4 minutos del programa, 35 de dramatización, 6 minutos de explicación referente a los valores de respetar y querer a los demás.

**Actividades:** Dramatizar un paseo en familia cambiando los papeles de los personajes. La maestra reparte los papeles de los personajes de: papá, mamá, una hija y dos hijos. La familia tendrá que dramatizar un paseo por el espacio de 5 minutos, después de transcurrido este tiempo intercambiarán personajes, e intervendrán por el espacio de otros cinco minutos. En éste intercambio los niños realizarán roles del sexo contrario utilizando accesorios propios papel que representa, a lo cual existirá burla del personaje por el intercambio del rol.

## 2.6. BIBLIOGRAFÍA

ACHIG. Subía, Lucas; “Guía para elaborar un diseño de investigación”; Cuenca, Ecuador; 2008.

AGUADED, Contin ( 2002) “*aulas y medios de comunicación*”. Editorial Ciccus, buenos Aires.

AULA, Curso de orientación escolar. “Técnicas de estudio”. Cultural, Madrid.

BAQUÉS, M. (1989). *Juegos previos a la lectoescritura*. Barcelona: Ceac.

BRYANT, J. y Cratty: Desarrollo perceptual y motor en los niños. Buenos Aires: Paidós. (1979) *Motricidad y psiquismo en la Educación y el Deporte*. Valladolid: Miñón.

CARMENA. López, G. y otros (1989). *Niveles de desarrollo de la población infantil al acceder al ciclo inicial*. Madrid: MEC Centro de Publicaciones. CIDE.

CONSEJO DE EUROPA (1989): *Tendencias de la enseñanza europea*. “La educación para los valores” punto 2.1

CUBÍ, Mariano (1993) *“La televisión y sus efectos.”* Editorial Paídos, Buenos Aires.

EUGENIO, González (2003): *Necesidades educativas específicas.”* Deficiencias motóricas: aspectos evolutivos y psicoeducativos” Capítulo 7.

FINKE, R.A. *Creatividad. Teoría, investigación y aplicaciones.* Paídos, Buenos Aires, 1998.

FRÍAS, Sánchez, Carolina. ( 2002) *“Guía para estimular el desarrollo infantil”.* Editorial Trillas. México.

GARDNER H. *Mentes creativas.* Paídos, Barcelona, 2001

GERVILLA E., *“Posmodernidad y Educación”*, Dykinson, Madrid, 2003

GÓMEZ, Deila Guadalupe (2008) *Ética, violencia y televisión.* Editorial Trillas, México

GUTIERREZ M; Abraham; *Métodos y técnicas de investigación, texto guía para el estudiante.* Edit. Época. Quito – Ecuador 1999 pp. 23

MARIN IBÁÑEZ, R. *“Los valores en la educación”.* Hacia una Pedagogía prospectiva. Pedagogía 1, Fundación Fernando Rielo. Sevilla. 1992

MARTÍNEZ, Carmelo ( 2003 ) *Televisión en la educación*. Editorial Opnia, Madrid

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Reforma curricular para la Educación Básica (1997).

MUÑOZ, Carlos. Como elaborar y asesorar una investigación de tesis. Prentice Hall, México, 1998.

OCÉANO, Manual de la Educación, Temas transversales “Educación en Valores”. Grupo editorial Océano, S.A. Barcelona-España.

OROZCO, Charles (2000) Educación para la recepción. Editorial Trillas, México

Investigación electrónica

[www.educarecuador.ec](http://www.educarecuador.ec)

[es.wikipedia.org/.../El\\_Chavo\\_del\\_Ocho\\_\(serie\\_de\\_televisión\)](http://es.wikipedia.org/.../El_Chavo_del_Ocho_(serie_de_televisión))

[es.wikipedia.org/wiki/Pokémon](http://es.wikipedia.org/wiki/Pokémon)

[es.wikipedia.org/wiki/Doraemon](http://es.wikipedia.org/wiki/Doraemon)



