



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “DR. CAMILO GALLEGOS”, DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2013/2014”. PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Docencia Parvularia.

AUTORA:

Pozo Andrade Lizeth Carolina

DIRECTORA:

Msc. Jessy Barba

Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora del Trabajo de Grado titulado: **"UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "DR. CAMILO GALLEGOS", DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2013/2014". PROPUESTA ALTERNATIVA**, trabajo realizado por la señorita egresada: **LIZETH CAROLINA POZO ANDRADE**, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, certifico que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Ibarra, 28 de Febrero del 2015



Msc. Jessy Barba

DIRECTORA TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación que constituye el resultado de la constancia y deseos de superación lo dedico con mucho amor a mis padres, ya que han sido un apoyo fundamental en mi vida estudiantil.

A mis sobrinos Maykell e Ian, que son la razón de mi vivir, a quienes deseo transmitirles el ejemplo de que con disciplina y sacrificio se puede lograr las metas propuestas en la vida, en el campo profesional y personal.

Para ellos, con mucho cariño:

Lizeth Pozo

AGRADECIMIENTO

Al concluir una nueva etapa de mi vida en el ámbito estudiantil agradezco en primer lugar a Dios, ya que sin su ayuda espiritual nada de esto sería posible, y que con sus bendiciones día a día me dio fortaleza para no decaer en los momentos difíciles.

A mis padres, porque gracias a su esfuerzo, dedicación y apoyo han logrado que pueda concluir una fase de mi vida.

A mi Directora de Trabajo de Grado Msc. Jessy Barba, ya que ha sido de mucha ayuda para lograr la culminación de mi investigación.

Al “Centro Infantil Dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra, a su Directora Lcda. Martha Nenger, a las Docentes y Auxiliares Parvularias, por haberme permitido ingresar a las aulas para el cumplimiento del trabajo investigativo.

A los maestros de la Universidad Técnica del Norte, que con sus aportes educativos lograron transmitir buenas enseñanzas para mi vida profesional.

A mi familia en general y amigos que con su apoyo incondicional permitieron que no decline.

Lizeth Pozo

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACION DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	v
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.3 Formulación del problema.....	3
1.4 Delimitación.....	3
1.5 Objetivos.....	4
1.6 Justificación.....	5
1.7 Factibilidad.....	6
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1 Fundamentación Pedagógica.....	8
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	10
2.1.3 Juego Didáctico.....	11
2.1.4 Los juguetes.....	12

2.1.5	El Juego en la vida del niño en edad preescolar.....	14
2.1.6	La importancia del juego en el desarrollo infantil.....	17
2.1.7	El juego a los tres años.....	22
2.1.8	El juego desde los cuatro años.....	23
2.1.9	Beneficios del juego.....	24
2.1.10	Clases de juego.....	24
2.1.11	Características del juego didáctico.....	26
2.1.12	Desarrollo Cognitivo (Jean Piaget).....	27
2.1.13	Principios Básicos del Desarrollo Cognitivo.....	28
2.1.14	Asimilación y acomodación.....	29
2.1.15	Equilibrio del desarrollo cognitivo	30
2.1.16	Lineamientos para promover el desarrollo cognitivo	30
2.1.17	Etapas en la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo.	31
2.1.18	Características de los niños de 3 a 4 años.....	34
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	35
2.3	Glosario de Términos.....	36
2.4	Interrogantes.....	38
2.5	Matriz Categorical.....	39
CAPÍTULO III.....		41
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.1.	Tipo de Investigación.....	41
3.2	Métodos.....	41
3.3	Técnicas.....	42
3.4	Población.....	42
3.5	Muestra.....	43
CAPÍTULO IV.....		44
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
4.1	Encuestas docentes del C.I “Dr. Camilo G.”.....	45
4.2	F. Observación a niños 3 a 4 C.I. “Dr. Camilo G.”	57

4.3	Interrogantes de investigación.....	58
CAPÍTULO V.....		67
5.	CONCLUSIONES RECOMENDACIONES.....	67
5.1	Conclusiones.....	67
5.2	Recomendaciones.....	68
5.3	Respuestas de las P de investigación.....	69
CAPÍTULO VI.....		70
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	70
6.1	Título de la propuesta.....	70
6.2	Justificación.....	70
6.3	Fundamentación.....	72
6.4	Objetivos.....	74
6.5	Ubicación sectorial y física.....	75
6.6	Desarrollo de la propuesta.....	76
6.6.1	Estructura de la guía.....	79
6.7	Impactos.....	91
6.8	Difusión.....	91
6.9	Bibliografía.....	93
	Anexos.....	96
	Árbol de problemas.....	103
	Matriz de Coherencia.....	104
	Encuesta.....	105
	Ficha de Observación.....	108
	Fotografías.....	109
	Certificados.....	110

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Población.....	37
Cuadro N° 2	Juego Didáctico.....	40
Cuadro N° 3	Juego didáctico.....	41
Cuadro N° 4	Estrategias didácticas.....	42
Cuadro N° 5	Actividades de juego.....	43
Cuadro N° 6	Actividades Lúdicas.....	44
Cuadro N° 7	Guía Didáctica.....	45
Cuadro N° 8	Aplicación Guía.....	46
Cuadro N° 9	Aplicación de juegos.....	47
Cuadro N° 10	Juegos.....	48
Cuadro N° 11	Juego de reglas.....	49
Cuadro N° 12	Juegos de Lógica.....	50
Cuadro N° 13	Desarrollo Cognitivo.....	51
Cuadro N° 14	Juegos.....	52
Cuadro N° 15	Juegos de Lógica.....	53
Cuadro N° 16	Juego Social.....	54
Cuadro N° 17	Compañía-Juego.....	55
Cuadro N° 18	Errores del juego.....	56
Cuadro N° 19	Reglas del juego.....	57
Cuadro N° 20	Creatividad del juego.....	58
Cuadro N° 21	Clasificar cosas.....	59
Cuadro N° 22	Juegos de construcción.....	60
Cuadro N° 23	Juego de palabras.....	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Juego didáctico.....	40
Gráfico N° 2	Juego didáctico.....	41
Gráfico N° 3	Estrategias Didácticas.....	42
Gráfico N° 4	Actividades de juego.....	43
Gráfico N° 5	Actividades Lúdicas.....	44
Gráfico N° 6	Guía Didáctica.....	45
Gráfico N° 7	Aplicación Guía.....	46
Gráfico N° 8	Aplicación de juegos.....	47
Gráfico N° 9	Juegos.....	48
Gráfico N° 10	Juego de reglas.....	49
Gráfico N° 11	Juegos de Lógica.....	50
Gráfico N° 12	Desarrollo Cognitivo.....	51
Gráfico N° 13	Juegos.....	52
Gráfico N° 14	Juegos de Lógica.....	53
Gráfico N° 15	Juego Social.....	54
Gráfico N° 16	Compañía-Juego.....	55
Gráfico N° 17	Errores del juego.....	56
Gráfico N° 18	Reglas del juego.....	57
Gráfico N° 19	Creatividad del juego.....	58
Gráfico N° 20	Clasificar cosas.....	59
Gráfico N° 21	Juegos de Construcción.....	60
Gráfico N° 22	Juegos de palabras.....	61

Resumen

La investigación que se realizó en el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, en la ciudad de Ibarra, en la provincia de Imbabura, titulada “utilización del juego didáctico para estimular el desarrollo cognitivo en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años del centro infantil “Dr. Camilo Gallegos”, durante el periodo académico 2013/2014”. La institución antes mencionada tienen un gran problema en la incidencia del juego didáctico en el desarrollo cognitivo, para obtener una información veraz se realizó una investigación de campo en donde se visualizó directamente el problema, se analizó las técnicas que utilizan los docentes en la utilización de este material didáctico, para razonar de forma más clara el problema, se ejecutó la debida investigación en libros, internet, revistas y artículos, lo cual me ayudó a obtener una visión más clara del problema y las posibles alternativas de solución que se podrían dar en la institución objeto de la investigación. Habiendo investigado el problema desde todos los puntos de vista, se aplicó las debidas encuestas a los Docentes y fichas de observación a los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, los cuales brindaron una muy buena apertura y la colaboración debida. Para obtener resultados se aplicó el método estadístico en el cual se procedió a tabular cada una de las respuestas y así llegar a conclusiones y recomendaciones concretas y reales. Es así que se llega a la conclusión que los docentes requieren de una Guía Didáctica sobre las estrategias lúdicas para una buena aplicación de técnicas que desarrollen el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas. Esta guía será de mucha utilidad para el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”.

ABSTRACT

The research was done at the Children's Center. Its name is "Dr. Camilo Gallegos". It is located in the centre of Ibarra city, in Imbabura province. The investigation calls "using the didactic game to encourage teaching cognitive development in the learning process of children from 3 to 4 years of child center" Dr. Camilo Gallegos during the academic year 2013/2014 ". This institution has a big problem in the incidence of educational game in cognitive development. For getting real information, it was necessary to look for where the problem is visualized; therefore it was analyzed the techniques used by teachers in the use of this didactic material. Also for founding a clearly reason about the problem, the investigation was based in good books, internet, magazines, which helped me to get a clearly view of the problem and possible solutions that could do in the institution, which was subject to the running research. When the investigation was ready about the problem from all points of view, it was necessary to apply a lot of surveys which are guided to teachers and techniques as observation forms to children from Children's Center "Dr. Camilo Gallegos "which provided a great openness and a good collaboration too. The statistical results were proceeded in each answer and reach specific conclusions and recommendations. In this form, the conclusion that the teachers require an educational guide on playful strategies for the successful implementation of techniques that develop the cognitive learning of children. This guide will be useful for the Children's Center "Dr. Camilo Gallegos".

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la educación, distintos psicólogos, pedagogos y maestros han creído en la importancia del juego global y armónico de los niños y niñas. En educación infantil el juego es necesario ya que gran mayoría de los niños y niñas juegan de manera espontánea y realizan desde muy pequeños actividades lúdicas con las que se entretienen y disfrutan.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza enfocada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando una disciplina adecuado con un nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.

Así, según el tipo de juego que presentemos a los pequeños, podemos ayudarles a desarrollar desde las habilidades motrices más sutiles (como los juegos de construcción) hasta las habilidades que en que interviene todo el cuerpo (como la coordinación de movimiento, la independencia de determinadas partes, etc.).

Por tanto se puede deducir, el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implican una difícil categorización.

El presente trabajo investigativo consta de seis capítulos:

En el capítulo I: se encuentra el Planteamiento del Problema, donde se expresa cómo se origina, dónde y quiénes están involucrados en la problemática planteada, Formulación del problema, Delimitación: espacial, temporal, Preguntas directrices, Objetivos: General, Específicos y Justificación.

En el capítulo II: se encuentra la presentación científica del Trabajo de Grado que consiste en: Marco Teórico que consta de: Fundamentación teórica, Principios Psicológicos, Pedagógicos, el tema principal que es el juego didáctico, importancia del juego, desarrollo cognitivo de los niños y niñas, además el glosario de términos y la matriz categorial.

En el capítulo III: encontramos el Marco Metodológico, el tipo de Investigación, Métodos, Técnicas, Cálculo de la muestra.

El Capítulo IV: detalla el análisis e interpretación de resultados de las encuestas tomadas a docentes y las fichas de observación a los estudiantes.

El Capítulo V: se puntualizan las conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo VI: estructuración de la Guía Didáctica sobre las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En la historia educativa diferentes autores como: Jean Piaget, Froebel, María Montessori, y otros han considerado el juego infantil como una herramienta útil que impulsa a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje.

El juego como recurso educativo permite a los niños desarrollar aptitudes físicas, intelectuales y sociales. El tema se centra en la utilización del juego didáctico para un buen desarrollo cognitivo en los niños.

En cuanto a los estudios realizados hemos destacado que el desconocimiento de los docentes en cuanto a la aplicación del juego es muy grande, por ello, los niños no pueden desarrollar fácilmente el aprendizaje cognitivo, esto conlleva a que el infante no pueda resolver problemas cotidianos e integrarse en la sociedad.

Al ubicar la Educación Inicial en el desarrollo histórico del país, se ha ejecutado al juego desde un inicio, no como periodo, sino como una técnica aplicándola en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semidirigidos, poco después, el juego por su utilidad e importancia se ubicó como “Ambiente Lúdico” o también llamados “Rincones” tales como (biblioteca, construcción, dramatización, arte entre otros,) para que trabajen de acuerdo a sus necesidades.

Con estos antecedentes el estudio que realicé contiene la problemática ¿en qué medida la utilización del juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra?

Identidad Institucional

Crear el jardín de Infantes “Sin Nombre”, en el sector de la Avenida Jaime Rivadeneira - coliseo Luis Leoro Franco, parroquia El Sagrario, cantón Ibarra, a partir del día 11 de Marzo de 1985, fecha en que comenzó a laborar.

Docente Fundadora

Lic. Martha Nénger.

Auxiliar: Srta. Jenny Jara

Según la Resolución N° 023- DEI – DPE de 15 de febrero del 2013, mediante la cual se dispone el Cambio de Denominación del Jardín DE INFANTES “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, por el de Centro de Educación Inicial “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”.

El cambio de denominación de JARDÍN DE INFANTES “DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ”, ubicado en la parroquia San Francisco, cantón Ibarra, provincia de Imbabura, a partir del año lectivo 2012-2013, régimen Sierra, jornada matutina.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, se observa la deficiente capacitación pedagógica en los docentes en cuanto a la utilización del

juego didáctico, lo que provoca deficiencias y vacíos en el desarrollo cognitivo de los niños.

Se observa además, que las maestras parvularias trabajan con procesos rígidos, olvidando la importancia de la utilización del juego didáctico como principal estrategia metodológica, esto incita en los niños a no desarrollar en su totalidad las habilidades y destrezas que descubren a través de su cuerpo.

La ausencia del juego y del material didáctico en el aula repercute en una formación incompleta para la vida integral y futuro del niño.

Muchos docentes no especializados suponen que trabajar con niños de nivel inicial significa únicamente “jugar por jugar”, olvidando que a través de esta estrategia debe existir una coherencia armónica en el desarrollo de conocimientos, hábitos, destrezas, actitudes, sentimientos, etc.

La falta de motivación del juego en los niños afecta en su participación de las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza.

Debido a la falta de conocimientos y estimulación del desarrollo cognitivo no se ha logrado un incremento en la imaginación de los niños, ocasionando problemas en las tareas diarias que ejecutan y en actividades sociales en el futuro

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida, la utilización del juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” de la ciudad de Ibarra en el periodo 2013/2014?

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1 Unidades de observación

Para el desarrollo de la investigación se contó con 27 niños, 5 maestras y 3 auxiliares del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” para el desarrollo del plan de Trabajo de Grado.

1.4.2 Delimitación Espacial.

La presente investigación se realizó en el “Centro Infantil Dr. Camilo Gallegos”, ubicado en la Av. Fray Vacas Galindo y Av. Mariano Acosta, perteneciente a la parroquia “El Sagrario”, cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación Temporal

El presente trabajo se desarrolló durante el período académico 2013/2014.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

- Mejorar la utilización del juego didáctico en los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, para obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, mediante una ficha de

observación para obtener una información veraz sobre las actividades del juego.

- Elaborar una guía que involucre al juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”.
- Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo a través de talleres, para lograr una mejor aplicación del juego didáctico en el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se inscribe en el área de educación, la importancia del estudio es conocer sobre la incidencia del juego didáctico en los niños y niñas del nivel inicial, para poder estimular el desarrollo cognitivo.

Esta investigación será de mucha utilidad, permitirá a los docentes obtener información sobre las virtudes del juego como herramienta principal para desarrollar nuevas experiencias y conocimientos en los niños y niñas del nivel inicial.

Es importante la elaboración de una guía didáctica, pues mediante su aplicación las maestras parvularias podrán reprogramar sus actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de experiencias propias.

En el aspecto profesional sin duda alguna se va a incrementar en forma considerable el nivel académico y desempeño de los maestros, adoptando metodologías promovidas por la elaboración de guías obteniendo mejores resultados.

El estudio cuenta con los recursos económicos necesarios así como también con los materiales básicos.

Con esta investigación los beneficiados serán los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” y sus docentes, ya que con la ayuda de la guía didáctica podrán usar estrategias y aplicarlas de la mejor manera en el proceso de aprendizaje.

Esta investigación es un requisito muy importante para la obtención del título de la Universidad Técnica Norte.

FACTIBILIDAD

La investigación es factible debido a que se cuenta con la suficiente información bibliográfica. Además cuenta con el apoyo y apertura de la Comunidad Educativa para ejecutar este proyecto. Finalmente existen los recursos económicos suficientes para realizar la investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica.

2.1.1. Fundamentación Pedagógica

Teoría Constructivista

George S., Marrison., (2005), en su obra “Educación Infantil”, dice:

La teoría de Piaget tiene una visión constructivista del desarrollo. El constructivismo se define en términos de la organización, estructuración y reestructuración de la experiencia del individuo un proceso continuo a lo largo de la vida de acuerdo con esquemas previos de pensamiento. Por su parte, estos mismos esquemas quedan modificados y enriquecidos en el curso de la interacción con el mundo físico y social. Los niños organizan, estructuran y reestructuran continuamente las experiencias relacionadas con esquemas previos del pensamiento. Como resultado, los niños construyen su propia inteligencia. (pág. 92)

Esta teoría dice que los niños construyen su propio conocimiento a través de las experiencias más interesantes y significativas para ellos. La instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o conocimientos pueden programarse de modo que pueden fijarse de antemano los contenidos, el método y los objetivos en el proceso de enseñanza.

El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica.

El constructivismo prorroga otros puntos de vista, en los que el aprendizaje se forja a través del paso de información entre personas (maestro-alumno). En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo.

Piaget propuso que el conocimiento es una interpretación activa de la experiencia por medio de estructuras o esquemas previos. Influida por la biología evolucionista, consideró estas estructuras no como algo fijo e invariable, si no que éstas evolucionan a partir de las funciones básicas.

2.1.2 Fundamentación psicológica

Teoría Cognitivista

SANDOVAL Rodrigo, (2004), en la obra “Teoría del Aprendizaje Educativo”, dice:

El modelo cognitivo o cognoscitivo explica el aprendizaje en función a experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y de la forma como ésta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, y a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende sus esquemas mentales, sus reacciones emotivas y motoras están en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. (pág. 56)

Para brindar un aprendizaje en el niño se lo realiza por medio de procesos didácticos, pero se han dado avances significativos en la comprensión para la enseñanza, cuando el alumno aprende se producen cambios sustanciales en sus esquemas mentales y no se trata solo de una reacción condicionada (inconsciente) ante un estímulo.

El aprendizaje es un cambio permanente, el niño va aprendiendo en todo momento y adquiere nuevos conocimientos, los procesa y luego los asimila.

2.1.3. Juego didáctico

El juego como instrumento pedagógico constituye la potenciación de las diversas dimensiones de la personalidad tales como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo creativo, puesto que es un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. En este sentido el acto de jugar es percibir con todos los sentidos, poner en movimiento todo el cuerpo. Es el medio para que el niño domine el movimiento corporal, el equilibrio, desarrolle la psicomotricidad y adquiera habilidades con sus manos para manipular con cierta sutileza diversos tipos de texturas, mecanismos y dinámicas.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo del niño, formando la base de las destrezas que desarrollará y aplicará posteriormente en la vida a conocer y comprender mejor el mundo que lo rodea y la forma de interactuar con él.

Velásquez G. Alfonso, (2009), en su obra “El juego Infantil y su Metodología”, dice:

Para Piaget el juego “es el reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. (pág. 19)

El juego es una actividad en el cual el niño interioriza sus aprendizajes en estructuras mentales y al mismo tiempo va desarrollando en sus nuevas estructuras mentales. A medida que el niño juega y aprende, desarrolla esquemas motores.

Para Freud, el juego es el camino verdadero para la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza para lograr una síntesis. Siempre para el psicoanálisis, el juego es una forma de compensación de los deseos y tendencias del niño irrealizables en la vida real. Los motivos del juego están fuera de la conciencia del niño y obedecen a una dinámica inconsciente. (pág. 14)

El juego puede cumplir la expresión de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables. El niño se convierte en actor; representa esos aspectos negativos de la realidad, canalizando la angustia y reconstruyendo lo que ha sucedido en el pasado.

2.1.4. Los juguetes.

J. Gómez; Ramírez A; Posada Díaz; H. Ramírez Gómez, (2001), en su obra "Puericultura: El arte de la crianza", dicen:

Otra forma de acercarse al estudio del juego de los niños es por medio del análisis de los juguetes. Los juguetes preferidos por los niños son las materias primas, cuya forma y uso pueden variar según las necesidades del momento. Para los niños pequeños, la arena, la arcilla, el papel, tacos, bloques, cuerdas, carretes y también el agua son materiales que les procuran muchas ocasiones lúdicas en las que el gozo de imaginar, crear y experimentar es intenso y se renueva de forma constante. (pág. 232)

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. Los juguetes se dividen en tres grandes grupos:

- Terminados: son los que tienen asignada una actividad específica, como los cascabeles, muñecas, carros o pelotas.
- Semiterminados: son los que plantean un problema cuya solución requiere un esfuerzo al completarlos y relacionarlos, como objetos para armar loterías o rompecabezas.
- De material: son juguetes que dejan en libertad al niño para utilizarlos según su deseo, como el agua, el barro, la arena, las regletas o la plastilina". Realmente, juguete es cualquier objeto que el niño emplee para jugar y no siempre son los objetos que el adulto ha destinado para este fin.

La utilidad del juego y los juguetes para el niño y para el adulto como su acompañante activo se puede condensar en:

- ✓ Para el desarrollo, como actividad básica del niño en su avance en lo biológico, intelectual, emocional y social.
- ✓ Para la educación, como la forma más acorde y placentera de aprender.
- ✓ Para el diagnóstico de la normalidad o anormalidad en las actividades y comportamientos del niño.
- ✓ Para el tratamiento de trastornos o enfermedades biológicas, psicológicas o sociales.

En la crianza humanizada es necesario incorporar permanentemente el juego y los juguetes en el acompañamiento cotidiano al niño en su proceso vital.

2.1.5. El juego en la vida del niño en edad preescolar.

La educación inicial de la etapa preescolar es donde comienzan sus primeras experiencias de aprendizaje donde los niños desarrollan y se enriquecen de nuevos conocimientos. El juego didáctico como herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza. De esta manera, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, es por esto que el juego didáctico es parte constitutiva de los métodos de enseñanza.

Papalia E. Diane, (2003), en su obra "Psicología del desarrollo de la infancia a la Adolescencia", dice:

El niño en la etapa preescolar se ocupa en una gran variedad de juegos. A través del juego, los niños aprenden; descubren cómo es el mundo y cómo son ellos; adquieren nuevas destrezas y aprenden cuáles son las situaciones en las cuales pueden utilizarlas. El juego constituye una parte tan integral de su vida que no puede hacer una diferenciación completa entre la realidad y la fantasía. (pág. 365)

El juego didáctico en educación inicial toma un papel fundamental en el niño, ya que permite desarrollar sus capacidades descubriendo el mundo que los rodea.

Cuando un niño pequeño juega con cualquier objeto, en su interacción con este objeto está comunicando y proyectando sus sensaciones, pensamientos como también los resultados de todo lo que ha aprendido del mundo que lo rodea, en este caso lo que aprende será más duradero y valioso porque lo ha obtenido a través de su propia experiencia e impulsado por un verdadero interés.

Cuando el niño juega afronta cambios, esto lo prepara socialmente ya que los cambios llevan en su interior un problema por plantear y resolver, por lo tanto, deberá abordarlo y analizarlo.

El juego es la actividad central en la etapa preescolar, en la que resulta fundamental enseñar al niño a equilibrar sus acciones creativas y lúdicas, involucrando a los educadores en el juego. Los juegos didácticos fomentan el compañerismo para compartir ideas, creatividad y más valores que facilitan el esfuerzo generando conocimiento de manera representativa.

Los educadores en las escuelas enseñan a que los niños trabajen con los juegos didácticos en virtud de desarrollar su pensamiento creativo, es por ello, que la enseñanza se plantea como un marco en el que el alumno se expresa y con ayuda de los juegos pone en marcha un aprendizaje intelectual muy estimulante.

El educador transmite contenidos a los niños, facilitando el aprendizaje con actividades y experiencias. El juego deviene en una actividad irremplazable que integra todos los aspectos de la enseñanza y que logra sorprendentes estímulos en niños de 3 a 4 años, logrando cubrir sus necesidades básicas de aprendizaje de un modo más autónomo y al mismo tiempo también más participativo y socializado.

Linares D. Inmaculada, (2011), en su obra “El juego Infantil y su metodología”, dice:

Desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de educación infantil y primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando. (p. 316)

Es así que los niños pasan gran parte de su tiempo utilizando juegos, formando parte de su crecimiento en distintas áreas, así el aprendizaje resulta más motivador. El niño reconoce al juego como un formador de actividades, que tienen sentido de aprendizaje creativo transformándose en una experiencia agradable para el estudio del desarrollo infantil en el contexto de su relación con los demás, tomando el control de su propia actividad y relacionándose con su entorno de un modo más dinámico.

2.1.6. La importancia del juego en el desarrollo infantil.

Mavilo C. Pérez, (2006), en su obra “Educar Jugando”, dice:

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando aprende la solidaridad, la forma y consolida el carácter y estimula el poder creador. (pág. 22)

El juego es de vital importancia para el desarrollo saludable de los niños, constituye una experiencia de extraordinario potencial educativo, por medio del juego los niños pueden expresar lo que piensan y sienten recreando, comprendiendo y elaborando experiencias vividas en su realidad. Éste permite el desarrollo de una progresiva fortaleza y estabilidad emocional estimulando distintas facultades y desarrollos cognitivos y psicomotrices en el niño y logran a que éste descubra su propio cuerpo.

Mavilo C. Pérez, (2006), en su obra “Educar Jugando”, dice:

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para

asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento. (pág. 54)

El juego es una actividad necesaria en la educación, es una herramienta que permite al niño: socializarse; es decir, el niño va interaccionando con el mundo que lo rodea, ejercita sus sentidos y al mismo tiempo aprende.

Los juegos didácticos son fuente de aprendizaje porque estimulan la acción, la reflexión y la expresión. El juego es una actividad que explora el mundo de los objetos y las personas, descubriendo y creando interrelaciones en las que intervienen tanto la capacidad asociativa como la capacidad imaginativa. Es así que los niños de la edad de 3 a 4 años aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

Velásquez G. Alfonso, (2009), en su obra “El juego Infantil y su Metodología”, dice:

Según Bruner, mediante el juego el niño aprende y experimenta conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo, ya que la actividad lúdica es autotélica. La tarea del educador es potenciar los aspectos implícitos en el juego, que favorecen el desarrollo libre y placentero del niño. De esta forma, la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa. (pág. 27)

A través del juego los niños aprenden y van experimentando conductas sin alcanzar un objetivo mientras juega. El maestro ocupa un lugar muy importante en el juego, ya que ellos deben potenciar los aspectos implícitos que permitirán un buen desarrollo en el niño.

Mediante el juego niñas y niños aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la que se entregan con placer. Además, agudizan su concentración, memoria e ingenio, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Es así que los juegos didácticos son incluidos en los aprendizajes educativos utilizados por los docentes en el preescolar no solo porque niñas y niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los mismos.

En este sentido el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: carácter, habilidades sociales, dominios motores y desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrena experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego ayudan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino que repercute con la totalidad del organismo.

• **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Durante el juego el niño desarrolla sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

• **Desarrollo social.-** Al jugar juntos, los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los

juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida: si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes.

- **Desarrollo cognitivo.-** En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.
- **Desarrollo motriz.-** Factores motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no solo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectarlos.

2.1.7. El juego a los tres años.

Delgado L. Inmaculada, (2011), en su obra “El juego infantil y su metodología”, dice:

A los tres años el niño logra saltar con los dos pies, tanto en plano como pequeños escalones o bordillos, sabe caminar de puntillas, camina por el bordillo y camina hacia atrás. Su coordinación

óculo-manual alcanza un punto en el que ya es posible jugar a encestar o a dar con una pelota una diana. Hacia los tres años y medio el niño puede jugar con otro. También le encanta jugar con adultos, sabe saltar, pedalear, subirse a cualquier parte, caminar en cualquier dirección y copiar un dibujo, también realiza sus primeros garabatos dibujando la figura humana. Entre los tres y cuatro años el niño aprende a controlar el lenguaje ayudado por juegos verbales. Corre más de prisa como nunca y con mayor seguridad, tiene mayor control corporal, equilibrio y coordinación. Su autoimagen está casi formada, conoce las partes de su cuerpo señaladas sobre sí mismo o sobre otra figura humana. (pág. 21)

El niño a esta edad suele controlar el lenguaje ayudado por los juegos verbales. Corre mucho más de prisa con mayor seguridad, posee mayor control corporal, equilibrio y coordinación. Su autoimagen esta casi formada, conoce muy bien las partes de su cuerpo señalando en si mismo o en las partes de su compañero.

2.1.8. El juego desde los cuatro años.

Delgado L. Inmaculada, (2011), en su obra “El juego infantil y su metodología”, dice:

Con cuatro años el niño es investigador nato y su criterio sobre el valor de las cosas dependerá en gran medida de la curiosidad que le inspire. El juego continúa siendo paralelo cuando está en compañía de otros niños pero cada vez dedica más tiempo a compartir su juego y ser más participativo. A esta edad también da mucha importancia a las reglas, porque le hace sentir seguro y mantener el control sobre lo que pueda suceder o no. Le empezará a llamar la atención los juegos competitivos, le gustará jugar aquello

donde se gana o se pierde y por supuesto querrá ganar. (pág. 22)

A esta edad el niño ya conoce el juego cooperativo, pero debe dar algunos pasos: primero debe aprender a compartir un mismo espacio, a respetar turnos, pedir las cosas por favor y compartir. Le gusta jugar con sus compañeros y se siente feliz a lograr las cosas por sí mismo.

2.1.9. Beneficios del juego

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

2.1.10. Clases de juego.

Bemabeu N., (2012), en su obra “Creatividad y Aprendizaje”, dice:

Piaget distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño: El juego motor o de ejercicio, primeras etapas: chupar, aprehender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores. El juego simbólico: aparece en un segundo momento, el niño es capaz de evocar, con la ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura

mental: la ficción. El juego de reglas: es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparten con otros jugadores. (pág. 49)

Existen diferentes clases de juego; el juego motor ayuda al niño a desarrollar sus esquemas motores. El juego simbólico no es más que este procedimiento de expresión, gracias al empleo de objetos representativos e imágenes mentales que complementan el lenguaje. El juego de reglas en los niños ayuda a acatar órdenes y aceptar reglas en el juego.

- **Simulacro o imitación.-** Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como : “que yo era”, “yo soy”.
- **Destreza física.-** Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y tener la destreza de no ser encantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar y otros. En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.
- **Estrategia.-** Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego, ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros; hay que destacar que en este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

- **Azar.-** El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorables para ganar, ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

2.1.11. Características del juego Didáctico

Mavilo C. Pérez, (2006), en su obra “Educar jugando”, dice:

Despiertan el interés hacia las asignaturas. Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (pág. 34)

2.1.12. Desarrollo Cognitivo (Jean Piaget)

David M. Tukman, (2011), en su obra “Desarrollo cognitivo y motor”, dice:

El desarrollo cognitivo de los pequeños está basado en los movimientos y en los estímulos sensoriales que reciben. La experiencia del movimiento y la relación con el entorno que los rodea, constituyen la base de los aprendizajes posteriores, especialmente los de lectura, el cálculo y la escritura. (pág. 16).

El desarrollo cognitivo en los niños es muy fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque se basa en los movimientos y estímulos sensoriales que recibe el niño. También podemos decir que el desarrollo cognitivo tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así también como con el desarrollo social y biológico.

La construcción del conocimiento en el niño lleva a que todas las nuevas adquisiciones de saberes se vayan superponiendo unas encima de otras para construir niveles superiores, pero este proceso no tiene lugar una sola vez, sino que requiere de un procedimiento determinado que Piaget llamó adaptación.

La adaptación se refiere al modo en que un organismo afronta un estímulo del entorno respecto a la posterior organización mental del mismo.

2.1.13. Principios Básicos del Desarrollo Cognitivo.

Robert V. Karl y John C. Cauanaugh, (2010), en su obra “Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital”, dicen:

Según Piaget pensaba que los niños son curiosos por naturaleza. A cada instante quieren interpretar su experiencia, y en el proceso, construyen su comprensión del mundo, a cualquier edad el niño es como un científico que crea teorías acerca del funcionamiento del mundo, comprenden el mundo con esquemas, estructuras psicológicas que organizan la experiencia. (pág. 128)

Durante la infancia, la mayoría de los esquemas están basados en acciones. Es decir, los infantes agrupan objetos con base en las acciones que realizan en ellos. Los esquemas también son importantes después de la infancia, pero ellos están basados principalmente en las relaciones conceptuales o funcionales, no en la acción. Por ejemplo, los preescolares aprenden que los cubiertos forman una categoría funcional de “cosas que utilizó para comer”, o aprenden que los perros, los gatos y los peces dorados son categorías conceptuales “mascotas”.

Pero a medida que los niños se desarrollan, sus reglas para crear esquemas cambian de la actividad física a las propiedades funcionales, conceptuales, y más tarde, abstractas de los objetos, acontecimientos e ideas.

2.1.14. Asimilación y acomodación.

Robert V. Karl y John C. Cauanaugh, (2010), en su obra “Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital”, dicen:

Piaget dice que los esquemas cambian a cada instante para adaptarse a las experiencias del niño. De hecho, en la adaptación intelectual intervienen dos procesos que trabajan juntos: la asimilación y la acomodación. La asimilación ocurre cuando las nuevas experiencias se incorporan con facilidad a los esquemas existentes. La acomodación ocurre cuando los esquemas se modifican en función de la experiencia. Pronto el infante aprende que algunos objetos solo pueden levantarse con ambas manos y que hay otros que ni les pueden levantar ni con las dos manos. (pág. 129)

Al analizar la creencia de Piaget nos indica que los infantes, niños y adolescentes crean teorías para tratar de entender los acontecimientos y

los objetos que los rodean, le será más fácil comprender la asimilación y la acomodación.

El niño cuya teoría se da cuenta que los objetos se pueden levantar con una mano cuando son objetos pequeños, pero se sorprende al intentar levantar un libro pesado porque no lo puede hacer con una sola mano. Este resultado inesperado obliga al infante, como a todo buen científico a revisar su teoría y a incluirlo en este nuevo hallazgo.

2.1.15. Equilibrio del desarrollo cognitivo.

Robert V. Karl y John C. Cauanaugh, (2010), en su obra “Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital” dicen:

“La asimilación y la acomodación suelen guardar un balance. Los niños se dan cuenta de que sus esquemas existentes asimilan muchas experiencias, pero algunas veces necesitan acomodar sus esquemas para que ajusten a nuevas experiencias”. (pag. 129)

Según Piaget, dice que el equilibrio es el proceso por el cual los niños reorganizan sus esquemas para regresar a un estado de equilibrio cuando hay un desequilibrio

Es decir, el niño descubre que sus esquemas actuales no son adecuados, pues pasa demasiado tiempo acomodando y menos tiempo asimilando. Cuando esto ocurre, los niños reorganizan sus esquemas para recuperar el balance. Para recuperar el equilibrio, las formas de pensamiento obsoletas son reemplazadas por esquemas más avanzados y cualitativamente diferentes.

2.1.16. Lineamientos para promover el desarrollo cognitivo.

Robert V. Karl y John C. Cauanaugh, (2010), en su obra “Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital” dicen:

El conocimiento cognitivo ocurre a medida que el niño construye su propia comprensión del mundo. Los niños se benefician de la experiencia solo cuando la pueden interpretar con sus estructuras cognitivas actuales. De esto se desprende que las mejores experiencias de aprendizaje son aquellas un poco más avanzadas que el nivel del pensamiento actual del niño. El crecimiento cognitivo puede ser más rápido cuando los niños descubren inconsistencias y errores en su propio pensamiento. (pág. 135)

La función del maestro es crear entornos en los que el niño pueda descubrir por sí mismo como funciona éste. Un maestro no debe tratar tan solo de explicarle al niño que la suma y resta son operaciones complementarias, sino que le debe proporcionar materiales que le permitan descubrir por sí mismo la complementariedad.

Por lo tanto, los maestros deben alentar al niño a buscar esas inconsistencias y permitirle resolverlas. Si en los problemas de resta un niño se equivoca, el maestro no debe corregir su error de manera directa, sino alentarle a analizar más errores de este tipo para descubrir qué es lo que está haciendo mal.

2.1.17. Etapas en la teoría de Piaget del desarrollo cognitivo.

Robert V. Karl y John C. Cauanaugh, (2010), en su obra “Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital”, dicen:

Etapas sensorio motora: Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular

objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos. (pág. 97)

Esta etapa inicia desde el nacimiento hasta los dos años, en ella el niño aprende a manipular objetos, aunque no entiende la permanencia de dichos objetos.

Etapa pre operacional: Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. (pág. 97)

En esta etapa el niño empieza a comprender la permanencia de los objetos, empieza a interactuar con su ambiente usando palabras e imágenes mentales, permitiendo al niño creer que todas las personas ven el mundo igual que él.

Etapa de las operaciones concretas: Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero. (pág. 98)

En esta etapa el niño empieza a disminuir lo egocéntrico y se centra más en el aspecto de un estímulo.

Etapas de las operaciones formales: En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto. (pág. 99)

En esta etapa los niños empiezan a ver de una forma más abstracta del mundo y a utilizar la lógica, también comprenden mucho más al mundo y desarrolla la idea de causa y efecto, con esta etapa finaliza el desarrollo cognitivo.

2.1.18. Características de los niños de 3 a 4 años

J. Gómez; Ramírez A; Posada Díaz; H. Ramírez Gómez, (2001), en su obra "Puericultura: El arte de la crianza", dice:

El niño cree que su pensamiento es el mismo que el de las demás personas (egocentrismo). Piensa que los objetos inanimados (muñecos, juguetes determinados) sienten y piensan como ellos. No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad. Identifica los colores primarios y algunos secundarios. Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno. Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas. Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (especialmente círculo, cuadrado y triángulo). (pag.234)

2.1 Posicionamiento Teórico Personal.

Jugar es la actividad básica del niño, tan importante o más que lo que es el trabajo para el adulto, para el niño jugar es una actividad placentera, libre, espontánea, sin un fin determinado distinto al placer que ella mismo genera, absolutamente indispensable para su desarrollo. El juego estimula el desarrollo de capacidades, creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje. El juego proporciona beneficios indudables en el desarrollo y el crecimiento del niño. A través del juego explora su entorno, las personas y los objetos que le rodean; aprenden a coordinar sus acciones con las otras personas, aprenden a planificar y a tener en cuenta los medios que necesita para conseguir un objetivo, se aproxima a los objetos y los utiliza con intenciones diversas y fantasía

El trabajo de investigación pretende aplicar la utilización del juego didáctico para estimular el desarrollo cognitivo en los niños/as, además todas esas relaciones con el pensamiento crítico reflexivo. Se basa en fundamentaciones como la pedagógica que aporta a la investigación con la teoría constructivista. Para el Psicólogo Piaget, sostiene que el niño construye su propio modo de pensar, conocer de una manera activa, como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración de la información que recibe del entorno.

También existe el aporte de la fundamentación psicológica explicándonos la teoría cognitiva cuyo modelo cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, organiza y reorganiza.

Desde una perspectiva piagetiana, el docente de nivel inicial debe enseñar al niño a resolver problemas por sí solos y encontrar las soluciones. El conflicto cognitivo se muestra como una barrera en cuestión la asimilación, genera desequilibrio y lo conlleva a adquirir nuevos conocimientos.

Todas las teorías tratan de demostrar las causas de por qué el niño juega y para qué juega. La vida de los niños es jugar y juegan por instinto, por una forma interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, etc. El juego los disciplina y les permite disfrutar su libertad de movimiento.

El trabajar con actividades lúdicas, estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

2.3. Glosario de Términos.

Afectividad: conjunto de emociones, estados de ánimo, sentimientos que existen en las personas.

Aprendizaje: capacidad de incorporar nuevos conocimientos habilidades o destrezas que modifican de manera permanente las posibilidades de las personas.

Atención: mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos.

Biológico: ciencia que trata de los seres vivos.

Capacidad: potencialidad persistente en una persona que lo habilita para el ejercicio de determinadas actividades.

Cognitivo: proceso de conocimiento recibido mediante una información.

Cultura: conjunto de tradiciones y costumbres de un pueblo.

Desarrollo: perturbación del funcionamiento de un órgano dirigido siempre a un incremento o mejoramiento.

Destreza: habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Didáctica: propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Educación: proceso de formación para conseguir el desarrollo de las capacidades de una persona.

Enseñanza: sistema y método de dar instrucción.

Estimular: animar, incitar para mejorar algo.

Imitación: copiar alguna cosa o acción.

Infancia: período entre el nacimiento y la adolescencia de la vida humana.

Inteligencia: facultad de aprender, comprender y razonar un conocimiento.

Juego: acción de jugar, realizado para divertirse y desarrollar capacidades.

Limitación: poner límites a una cosa o actividad.

Lúdica: perteneciente o relativo al juego.

Ludoteca: sitio donde se guardan, intercambia juegos y juguetes.

Madurez: culminación del proceso del desarrollo de una persona.

Niño: persona que posee pocos años de vida.

Pedagogía: en sentido general, ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza, los conocimientos sistematizados sobre la acción educativa. En el sentido estricto no se resigna más que a una metodología de las prácticas educativas, que es la disciplina científica que junto a otras ciencias afines: psicología, sociología y filosofía se ocupan del estudio en la realidad de la educación.

Preescolar: etapa de aprendizaje en niños menores de 5 años.

Problema: es algo que existe y dificulta el logro de objetivos. Es la dificultad o conflicto a describirse.

Proceso: conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial. Evolución de una serie de problemas.

Psicología: parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.

Psicomotor: integración de las funciones motrices y psíquicas.

Reflejo: respuesta a un estímulo.

Sensoriales: relacionado con los sentidos corporales.

Significativo: que da a entender o conocer con precisión algo

Sociocultural: estado cultural de una sociedad.

Socialización: proceso mediante el cual un sujeto se adopta a una determinada sociedad.

2.4. Interrogantes de investigación

- ¿Cuál es el nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”?
- ¿Cómo elaborar una guía didáctica que involucre el juego didáctico en el desarrollo cognitivo?
- ¿Cómo sustentar los elementos que intervienen en el uso del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos “?

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
El juego es una actividad necesaria en la educación, es una herramienta que permite al niño a socializarse; es decir, el niño va interaccionando con el mundo que lo rodea, ejercita sus sentidos y al mismo tiempo aprende.	El juego didáctico	El juego motor El juego simbólico El juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • El juego permite al niño a desarrollar sus esquemas corporales. • Mediante el juego el niño descubre cómo es el mundo y cómo son ellos. • El juego desarrolla el lenguaje en el niño.
El desarrollo cognitivo de los pequeños está basado en los movimientos y en los estímulos sensoriales que reciben. La experiencia del movimiento y la relación con el entorno que los rodea, constituyen la base de los aprendizajes posteriores, especialmente los de lectura, el cálculo y la escritura.	Desarrollo cognitivo	Etapa sensorio motora Etapa pre operacional Etapa de las operaciones concretas.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su creatividad y razonamiento. • Explora el medio ambiente mediante sus reflejos. • Comienza a representar la realidad mediante símbolos.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 Tipo de Investigación.

3.1.1 Investigación de Campo

El tipo de investigación que se utilizó es de campo, porque permitió recoger información en forma directa, haciendo uso de encuestas, fichas de observación en el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra.

3.1.2 Investigación descriptiva

Es de carácter descriptiva porque pretendió conocer las causas, los condicionamientos, características del bajo nivel de desarrollo cognitivo debido a la deficiente utilización del juego didáctico.

3.1.3 Investigación bibliográfica

La presente investigación es bibliográfica, porque se realizó en base a la búsqueda de información de diversas fuentes como: Libros de consulta, documentos, estudios realizados en relación al tema, internet.

3.1.4 Investigación propositiva

Es propositiva porque se realizó una guía donde contienen diversos juegos didácticos para estimular el desarrollo cognitivo.

3.2 Métodos de investigación

3.2.1 Método Inductivo

El método inductivo tiene una participación activa en el momento de reunir las experiencias previas que nos llevan a deducir el resultado global.

3.2.2 Método Deductivo

Este método me ayudó a partir de modelos, teorías y hechos generales llegar a particularizarlos o en los aspectos, propuestas, estrategias y elementos constitutivos de este proyecto.

3.2.3 Método Analítico – Sintético

Este método es de mucha importancia en realización del presente trabajo porque del estudio de los resultados obtenidos en la investigación, y conociendo las particularidades del entorno del problema, es posible proponer una guía metodológica para el desarrollo de las destrezas lúdicas.

3.2.4 Método Estadístico

Se utilizó este método para la representación de los datos procesados de cuadros de frecuencia y gráficos de barras que permiten una visualización general de la información obtenida a través de la aplicación de los instrumentos de investigación en las encuestas formuladas a los Docentes Parvularios y una ficha de observación a los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

3.3 Técnicas e instrumentos

3.3.1 Ficha de observación

Se aplicó fichas de observación a los niños y niñas del “Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo cognitivo en el uso del juego didáctico.

3.3.2 Encuesta

Se realizó encuestas a los docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” para obtener información sobre la utilización del juego didáctico en los niños y niñas.

3.4 Población.

La población está conformada por docentes, niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra.

CUADRO DE DOCENTES

Cuadro Nº 1 Población

INSTITUCIÓN	DOCENTES
C.D.I. “Dr. Camilo Gallegos”	5
Total	5

CUADRO POBLACIÓN ESTUDIANTES

PARALELOS	ESTUDIANTES
A	15
B	12
TOTAL	27

3.5 Muestra.

No se aplicó la muestra porque la población es inferior a 100.

CAPÍTULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Recopilados los datos de las encuestas aplicadas a los docentes y las fichas de observación a los niños y niñas, se revisó de manera crítica la información recogida, haciendo una limpieza de información defectuosa; contradictoria, incompleta, no pertinente, se presenta una tabulación y la elaboración de cuadros de las variables de la hipótesis propuesta; con sus respectivos gráficos, para realizar lecturas de los mismos se analizó los resultados estadísticos de la investigación de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteadas; se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico como referencia para la elaboración de los instrumentos de investigación comprobando y verificando la hipótesis planteada, los que permiten elaborar las conclusiones y recomendaciones.

4.1. Análisis e interpretación de datos

Para interpretar los resultados de las tablas estadísticas; se representaron en gráficos de pasteles; los que permitieron apreciar de mejor manera la información obtenida en las encuestas aplicadas a los docentes y fichas de observación a los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.

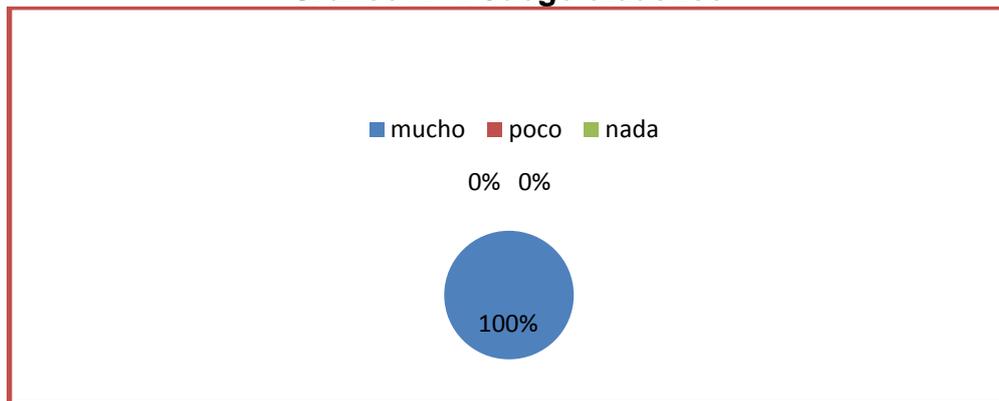
1 ¿La utilización del juego didáctico ayuda a los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, en el proceso de aprendizaje?

Cuadro Nº 2 Juego Didáctico

Alternativas	Variable	Porcentaje %
Mucho	4	100%
Poco	0	0
Nada	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico Nº 1 Juego didáctico



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La totalidad de los docentes afirman que la utilización del juego didáctico en el aula ayuda a los niños en su proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto el juego es un pilar fundamental en la vida del niño y en el mundo que lo rodea.

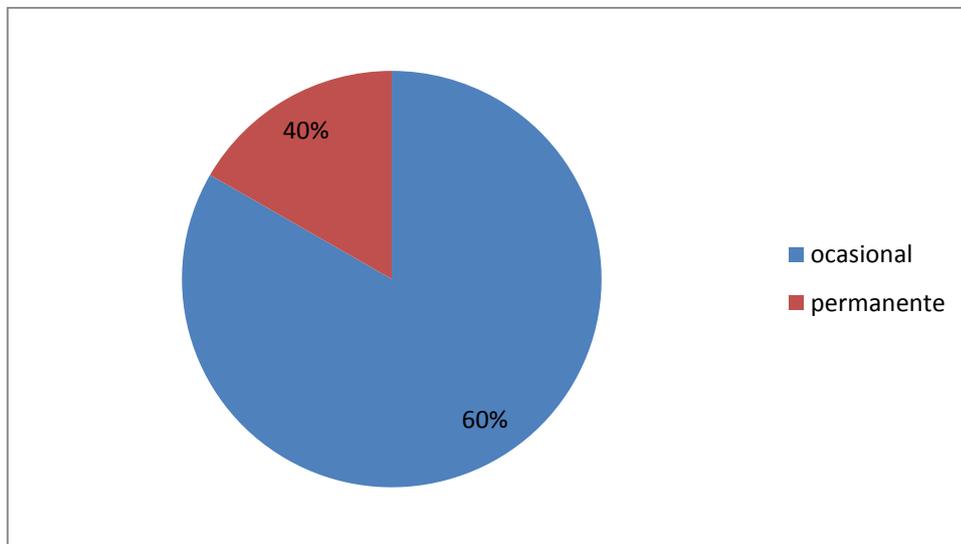
2 ¿En qué medida utiliza el juego didáctico en los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, en el proceso de aprendizaje?

Cuadro N° 3 Juego didáctico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Permanente	2	40%
Ocasional	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 2 Juego didáctico



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La mayoría de los docentes utilizan el juego didáctico ocasionalmente, mientras que la minoría lo utiliza permanentemente. Se determina que las maestras no son conscientes que al aplicar estrategias lúdicas mejora el aprendizaje de los niños.

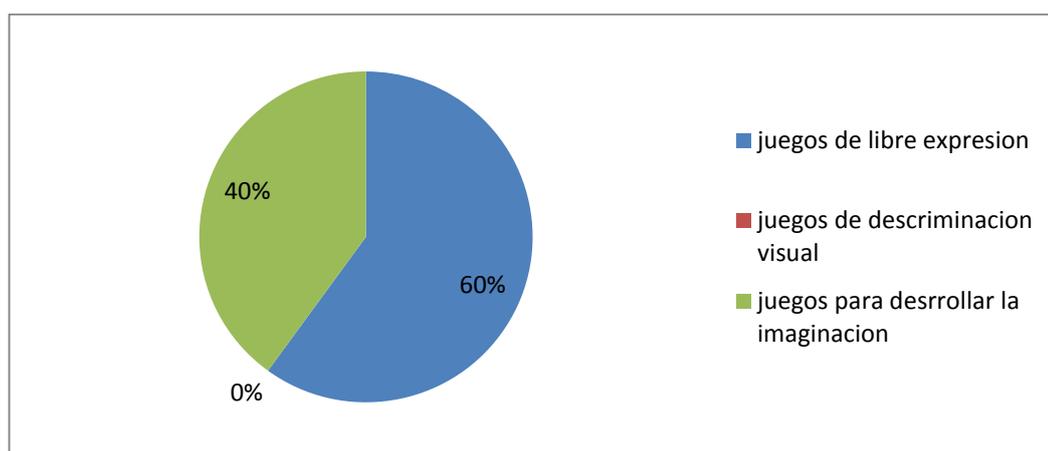
3 ¿Qué tipos de estrategias utiliza en el aula del Centro Infantil donde usted labora?

Cuadro Nº 4 Estrategias didácticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de libre expresión	3	60% ^a
Juegos de discriminación visual	0	0%
Juegos para desarrollar la imaginación	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico Nº 3 Estrategias Didácticas



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Más de la mitad de los docentes utilizaron el juego de libre expresión, en menor proporción utilizan el juego para desarrollar la imaginación, mientras que existe carencia en el juego de discriminación visual. Los juegos de discriminación visual ayuda al niño a detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales, por lo tanto este juego hay que aplicarlo en el aprendizaje de los niños.

4 ¿Las actividades de juego que aplica en los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, lo realiza dentro y fuera del aula?

Cuadro Nº 5 Actividades de juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
Nunca	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico Nº4 Actividades de juego



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

En este gráfico nos damos cuenta que la totalidad de los docentes realizaron los juegos dentro y fuera del aula. Permitiendo a los niños desarrollar en su totalidad sus capacidades fortaleciendo sus conocimientos mientras juega.

5 ¿Es importante la elaboración de una guía didáctica sobre las actividades lúdicas en los niños?

Cuadro N° 6 Actividades Lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	5	100%
No	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 5 Actividades Lúdicas



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La totalidad de los docentes afirmaron que es muy importante la elaboración de una guía didáctica sobre las actividades lúdicas para los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”. Esta guía será de mucha ayuda para los docentes en sus estrategias metodológicas y actividades diarias.

6 ¿La guía didáctica sobre las actividades lúdicas orientará al docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, en su metodología?

Cuadro Nº 7 Guía Didáctica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
Nunca	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico Nº 6 Guía Didáctica



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La totalidad de los docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” afirmaron que la guía didáctica orientará en su proceso de aprendizaje hacia los niños. Esto mejorará el desarrollo de capacidades, destrezas y habilidades en el nivel cognitivo de los niños, obteniendo así una educación de calidad en el nivel inicial.

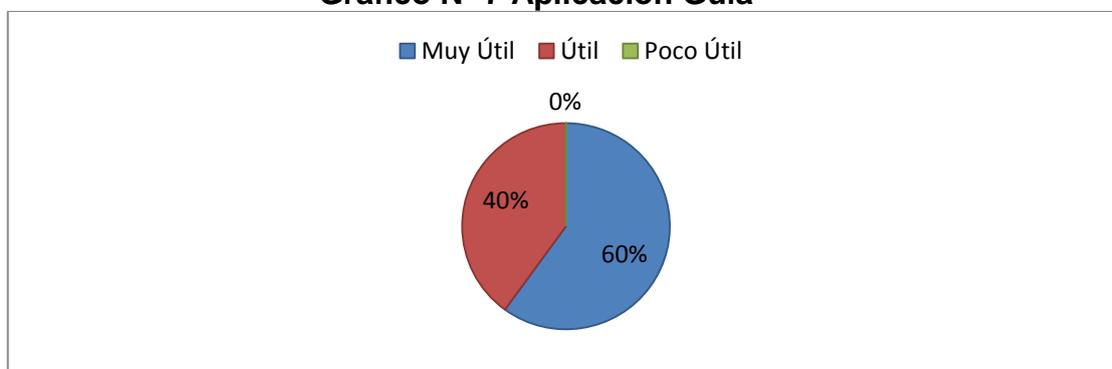
7 ¿Qué tan útil resultará la aplicación de la guía didáctica?

Cuadro N° 8 Aplicación Guía

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Útil	3	60%
Útil	2	40%
Poco Útil	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 7 Aplicación Guía



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Más de la mitad de los docentes testificaron que la aplicación de la guía será Muy útil ya que con ayuda de este instrumento podrán mejorar la metodología de enseñanza en sus planificaciones de clase , mientras que un número menor piensan que es Útil.

8 ¿La aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje lo realiza?

Cuadro Nº 9 Aplicación de juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Semanalmente	3	60%
Mensualmente	1	20%
Quimestralmente	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico Nº 8 Aplicación de juegos



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

En este gráfico estadístico podemos observar que más de la mitad de los docentes aplican semanalmente el juego didáctico, unos pocos mensualmente, mientras que otros pocos quimestralmente. Concluimos que todas las maestras deberían aplicar el juego didáctico semanalmente ya que el juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades.

9 ¿Los niños disfrutaron los juegos al momento de realizarlos?

Cuadro N° 10 Juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	60%
casi siempre	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 9 Juegos



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La mayoría de los niños disfrutaron del juego, mientras que una minoría casi siempre. Por lo tanto las maestras no usan las estrategias adecuadas en la aplicación de los juegos denegando a los niños no disfrutar y desarrollar al máximo sus capacidades.

10: ¿Es importante realizar juego de reglas en los niños?

Cuadro N° 11 Juego de reglas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Importante	5	100%
Poco importante	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 10 Juego de reglas



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La totalidad de los docentes afirman que es muy importante la aplicación de juegos de reglas en los niños, ya que consideran como base metodológica en Educación inicial porque apoyan la maduración del proceso psicoevolutivo de los niños, desarrollan capacidades significativas como identidad y autonomía personal, comunicación etc., además favorece el descubrimiento de los valores como la amistad, autoestima, respeto, compañerismo etc.

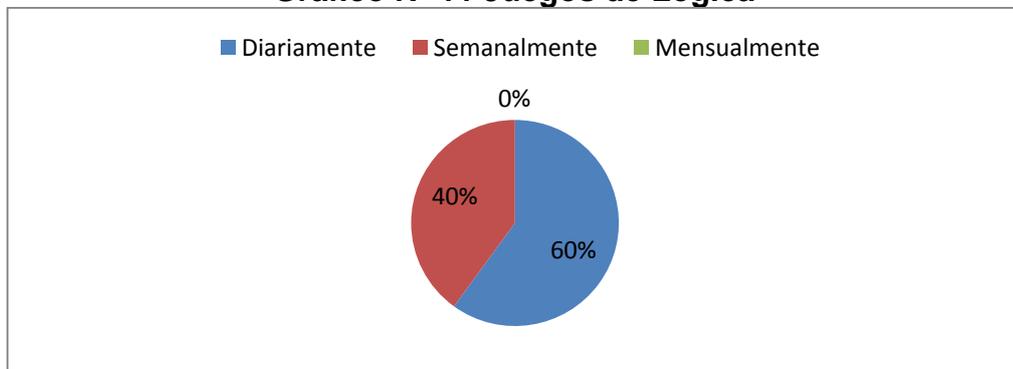
11 ¿Con qué frecuencia aplica los juegos de lógica en el aula?

Cuadro N° 12 Juegos de Lógica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diariamente	3	60%
Semanalmente	2	40%
Mensualmente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 11 Juegos de Lógica



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Nos damos cuenta que la mayoría de los docentes aplicaron los juegos de lógica diariamente, mientras que la minoría semanalmente. Mencionando que los juegos de lógica estimulan y motivan de manera divertida, participativa, orientadora y reglamentaria el desarrollo de las habilidades, capacidades lógico-intelectuales y procesos de razonamiento analítico-sintético, inductivo-deductivo, concentración, los cuales representan los prerrequisitos en el proceso de aprendizaje-enseñanza de las matemáticas.

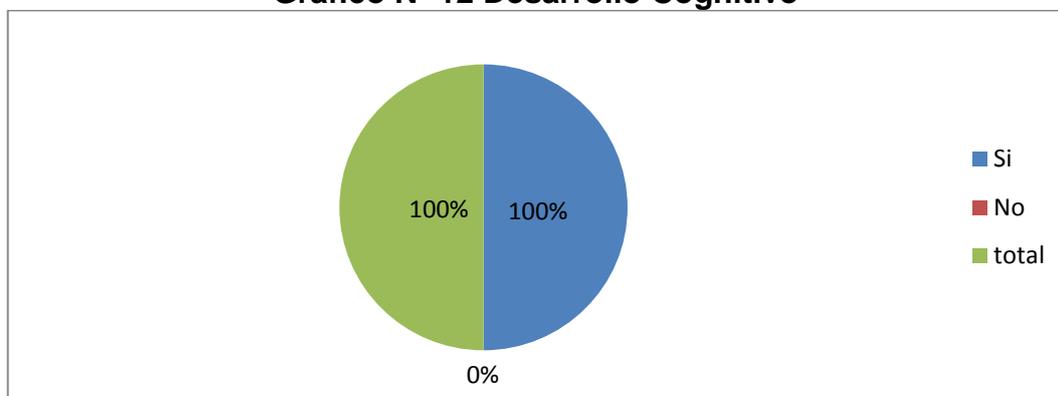
12 ¿Es importante estimular el desarrollo cognitivo en los niños?

Cuadro N° 13 Desarrollo Cognitivo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	5	100%
No	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”

Gráfico N° 12 Desarrollo Cognitivo



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La totalidad de los docentes afirmaron que es de mucha importancia estimular el desarrollo cognitivo porque permite que los niños en edad de 3 a 4 años de edad, desarrollen sus propias preguntas sobre el mundo que les rodea y cómo funciona. Los niños en edad preescolar aprenden jugando, escuchando, observando, haciendo preguntas y haciendo las cosas por sí mismos. Estas actividades ayudan al cerebro de un niño a desarrollar y comprender los pensamientos y los procesos más complejos a medida que crecen.

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS.

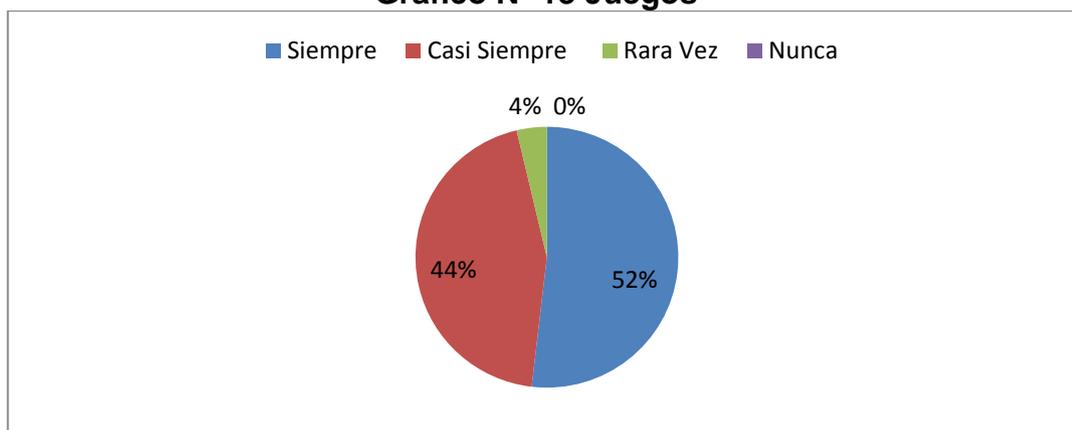
1: Disfruta y comprende los juegos

Cuadro Nº 14 Juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	51,85%
Casi Siempre	12	44,44%
Rara Vez	1	3,70%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico Nº 13 Juegos



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La mitad de los niños disfrutaron y comprendieron los juegos, casi la mitad siempre, mientras que unos pocos rara vez. Se concluye que la enseñanza en los niños/as las maestras no aplican actividades lúdicas, a la vez las docentes son conscientes de que los niños al momento de aplicarles estrategias lúdicas en el aprendizaje, ellos si disfrutaban de esos juegos y si pueden llegar a comprender sus reglas de juego.

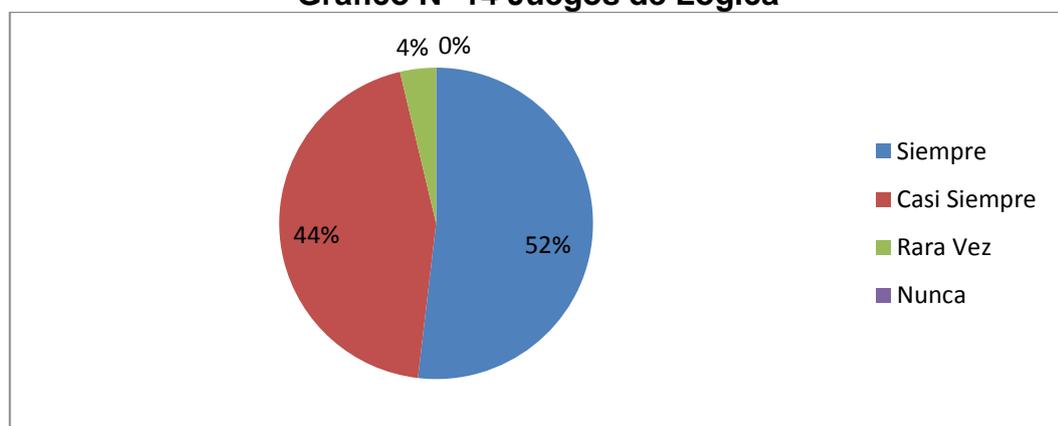
2. Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de lógica

Cuadro N° 15 Juegos de Lógica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	51,85%
Casi Siempre	12	44,44%
Rara Vez	1	3,70%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 14 Juegos de Lógica



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

A más de la mitad de los niños les gustaron los juegos que requieren de lógica, casi a la mitad siempre, mientras que a poquitos rara vez. Se concluye que los niños/as les gusta y disfrutan resolviendo juegos como rompecabezas, laberintos y otras actividades. Los niños/as necesitan que por parte de las maestras les apliquen estas estrategias lúdicas para ellos aprender mejor y tener un aprendizaje divertido. Se comprueba que los niños necesitan las actividades lúdicas para aprender y conseguir excelentes resultados en el aprendizaje

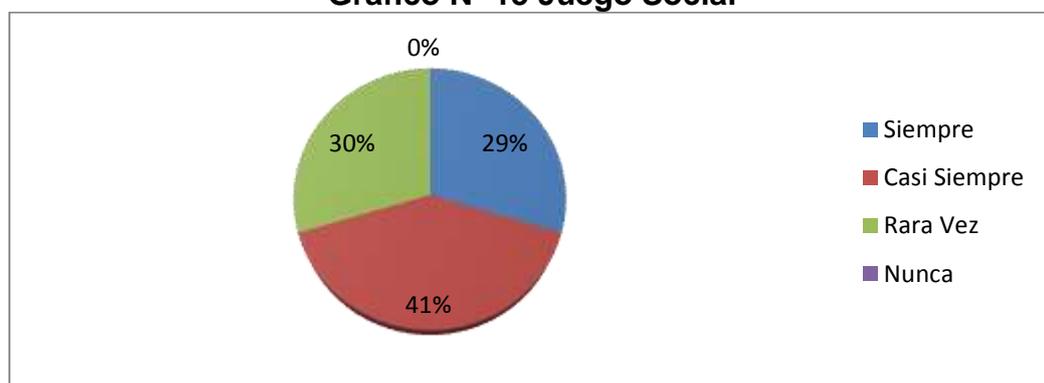
3. Disfruta jugar con sus compañeros, conversar antes y después del juego.

Cuadro N° 16 Juego Social

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	29,63%
Casi Siempre	11	40,74%
Rara Vez	8	29,63%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 15 Juego Social



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

En este gráfico podemos observar que casi la mitad de los niños disfrutaron jugar y conversar con sus compañeros, la tercera parte casi siempre, mientras que en minoría rara vez, esto quiere decir que existen niños que no interactúan con sus compañeros al momento de jugar. Podemos determinar que las estrategias lúdicas permiten mejorar no solo el aprendizaje de contenidos, sino también desarrollar el estado emocional, social.

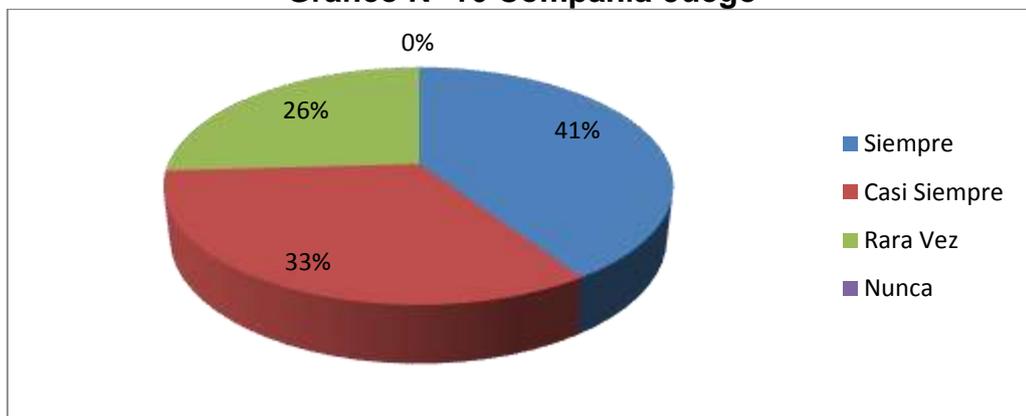
4 Busca compañía para el juego

Cuadro N° 17 Compañía-Juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	40,74%
Casi Siempre	9	33,33%
Rara Vez	7	25,93%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 16 Compañía-Juego



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Casi la mitad de los niños siempre buscaron compañía para el juego, en menor número casi siempre, mientras la cuarta parte lo hicieron rara vez, dándonos cuenta que existieron pocos niños que se aislaron al momento de jugar por lo tanto existe déficit de motivación de la maestra en cuanto a la aplicación del juego con los niños.

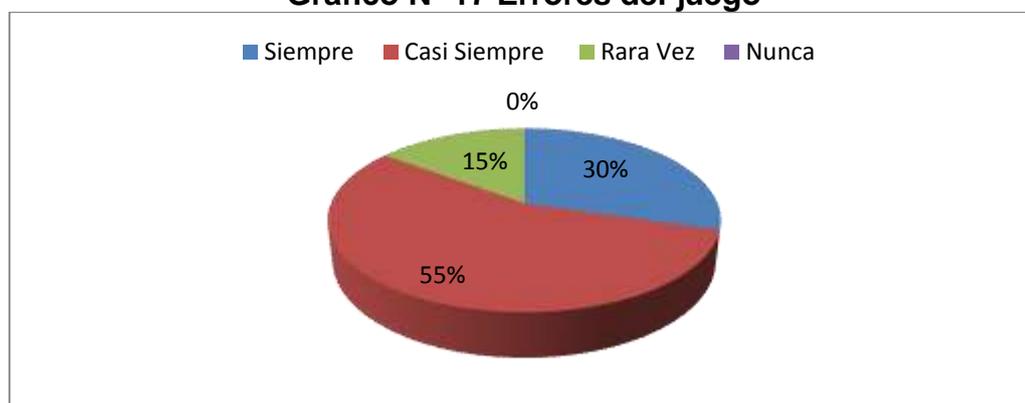
5 Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego

Cuadro Nº 18 Errores del juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	29,63%
Casi Siempre	15	55,56%
Rara Vez	4	14,81%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico Nº 17 Errores del juego



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Al analizar el gráfico observaron que pocos niños fueron capaces de aprender de los errores y logros en el juego, un poco más casi siempre lo hicieron, mientras que el pocos también rara vez. Se concluye que el desarrollo de las destrezas lúdicas permite al estudiante reflexionar y razonar, lo que son capaces de aprender de los errores que cometen ellos y sobre todo conseguir logros durante el aprendizaje.

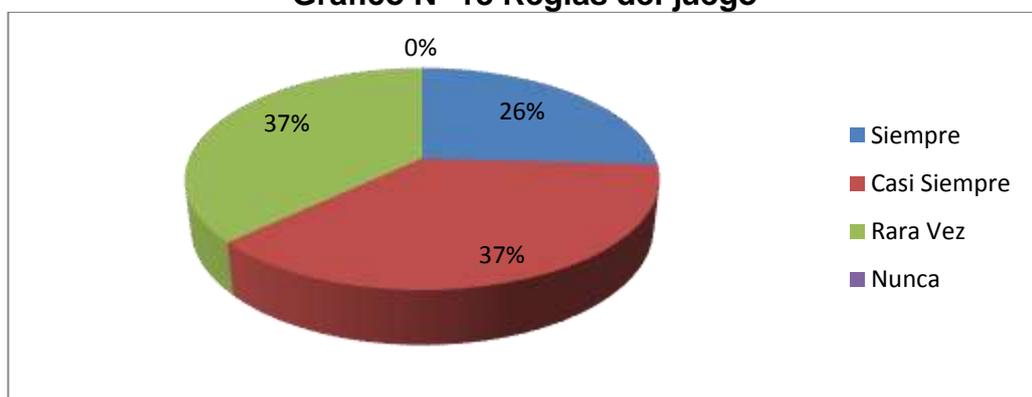
6 Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego

Cuadro N° 19 Reglas del juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	25,93%
Casi Siempre	10	37,04%
Rara Vez	10	37,04%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,01%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 18 Reglas del juego



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Claramente se puede observar que más de la mitad de los niños casi siempre hacen preguntas sobre las reglas del juego, en igual número rara vez, mientras que la cuarta parte siempre lo hicieron, con esos resultados nos damos cuenta que pocos niños hicieron preguntas sobre las reglas del juego.

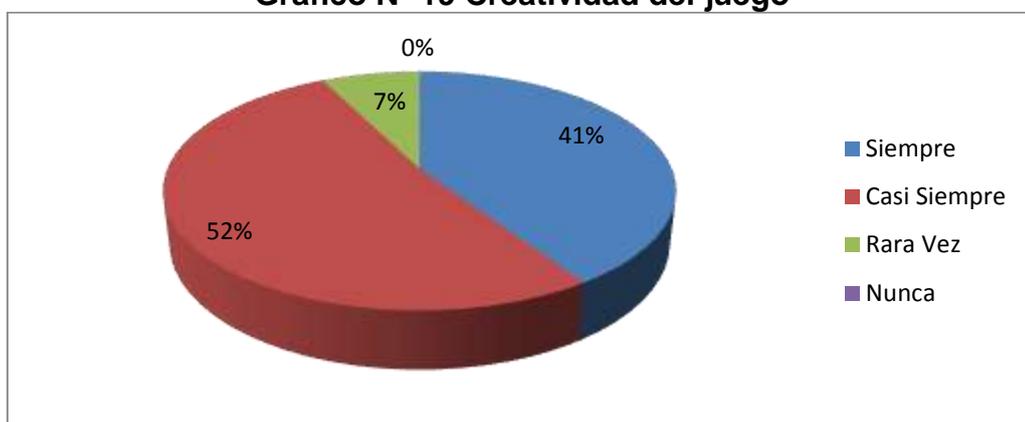
7 Demuestra independencia, creatividad y voluntad en el juego

Cuadro N° 20 Creatividad del juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	40,74%
Casi Siempre	14	51,85%
Rara Vez	2	7,41%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 19 Creatividad del juego



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

La mitad de los niños casi siempre demuestran independencia, creatividad y voluntad en el juego, casi la mitad siempre lo hicieron y en unos pocos podemos ver que rara vez lo consiguieron. Se concluye que los niños/as durante la aplicación de estrategias lúdicas logran el desarrollo integral de acuerdo a su edad cronológica, ellos pueden ser independientes, creatividad, prudencia y voluntad, es decir desarrollar valores a través del juego con la integración con otros niños.

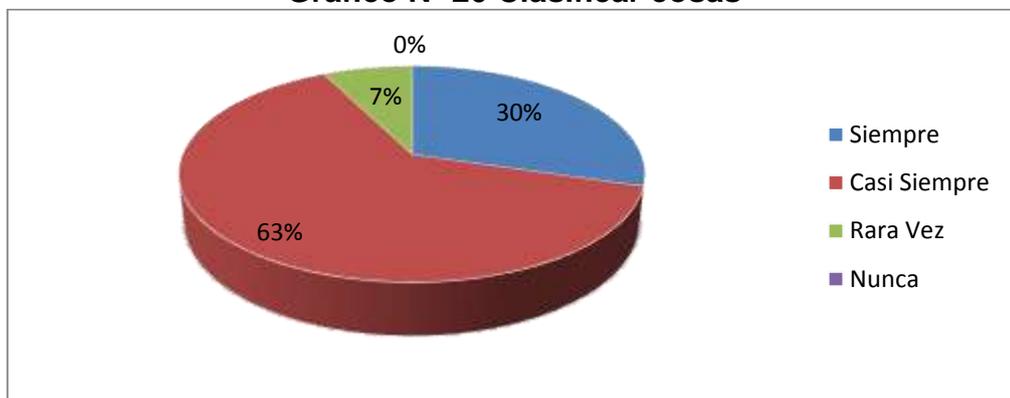
8 Le gusta clasificar y ordenar cosas

Cuadro N° 21 Clasificar cosas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	29,63%
Casi Siempre	17	62,96%
Rara Vez	2	7,41%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 20 Clasificar cosas



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

Observando el gráfico nos damos cuenta que más de la mitad de los niños casi siempre les gustó clasificar y ordenar cosas, la tercera parte siempre, mientras que unos pocos rara vez, la mayoría de niños les gustó clasificar y ordenar cosas. Por lo tanto los niños en su aprendizaje van aprendiendo hacer organizados y pueden aplicarlo en su vida diaria.

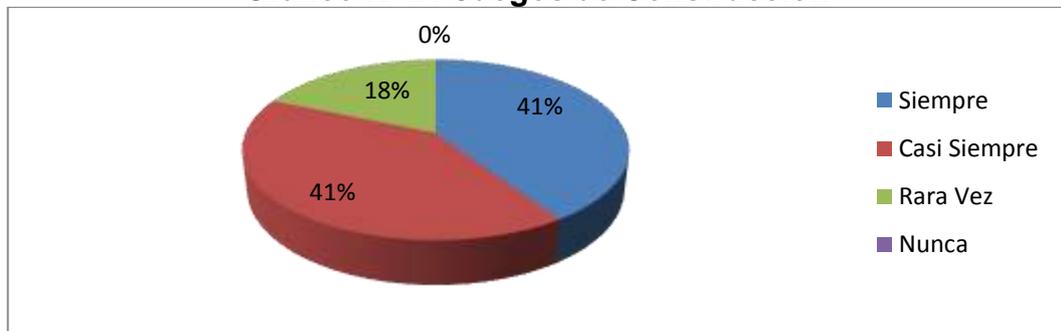
9 Le gusta el juego de construcción

Cuadro N° 22 Juegos de construcción

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	40,74%
Casi Siempre	11	40,74%
Rara Vez	5	18,52%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 21 Juegos de Construcción



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

En este gráfico podemos observar que a casi la mitad de los niños les agradó los juegos de construcción, igual casi siempre, mientras a unos pocos rara vez, esto quiere decir que a la mayoría de los niños les agradó los juegos de construcción. Dándonos cuenta que este tipo de juego enseña a los niños que las partes del objeto están relacionados entre sí lógicamente.

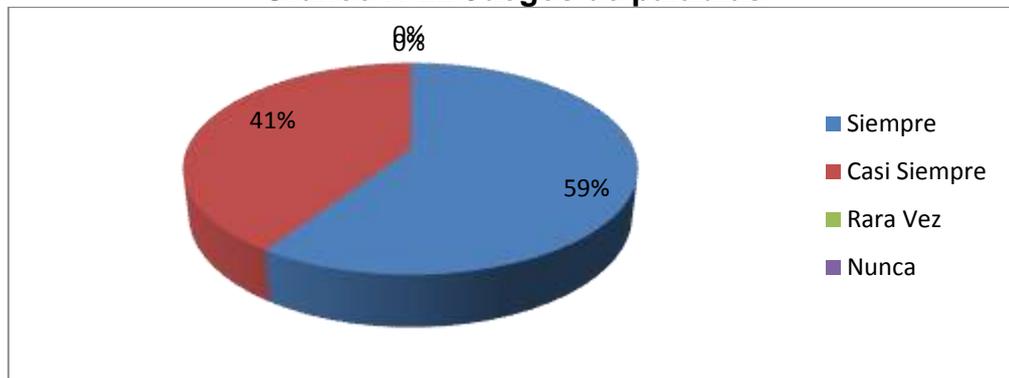
10 Les gusta el juego de palabras

Cuadro N° 23 Juego de palabras

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	16	59,26%
Casi Siempre	11	40,74%
Rara Vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100,00%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N°22 Juegos de palabras



Elaborado: Lizeth Pozo

Interpretación

A más de la mitad de los niños siempre les gustó los juegos de palabras, mientras que en menor cantidad casi siempre, con este análisis pude observar que a la mayoría de niños les gustó los juegos de palabras. Por lo tanto el juego de palabras es de mucha importancia ya que las adivinanzas, rimas y trabalenguas desarrollan la memoria e inteligencia de los niños/as.

CAPÍTULO V

5 Conclusiones y Recomendaciones.

5.1 Conclusiones:

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a determinar y concluir que:

- Las maestras parvularias no utilizan el juego permanentemente, por el cual los niños no desarrollan sus capacidades completamente.
- La escasa aplicación del juego de discriminación visual, disminuye la imaginación de los niños.
- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego didáctico para desarrollar el aprendizaje cognitivo.
- Los niños al momento del juego no son muy motivados, por lo tanto, no comparten sus experiencias permitiendo aislarse del juego.
- Los niños no son capaces de aprender de sus errores al momento de realizar los juegos.

5.2 Recomendaciones:

Luego del análisis e interpretación podemos formular las siguientes:

- Realizar actividades de juegos motrices diariamente.
- Realizar con frecuencia juegos de discriminación visual tales como: descubrir objetos diferentes, ordenar figuras y objetos según su tamaño, forma, textura, color, etc.
- Poner en práctica las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo del aprendizaje permitiendo al niño y niña dar rienda suelta a su imaginación y creatividad.
- Aplicar con mucha creatividad los juegos, utilizando material didáctico llamativo y apropiado para que el niño y la niña se involucre al juego sin limitaciones.
- Poner una cierta dificultad para que el niño y la niña se dé cuenta del error y vaya aprendiendo a obtener una solución.

5.3 Interrogantes de investigación

- **¿Cuál es el nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”?**

El nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas es bajo, con este resultado los niños no podrán desarrollar su imaginación plenamente en su aprendizaje

- **¿Cómo elaborar una guía didáctica que involucre el juego didáctico en el desarrollo cognitivo?**

Para la elaboración de la guía didáctica sobre las actividades lúdicas se necesitara de una ayuda de expertos, en ella se detallara el título, justificación, objetivos, fundamentación y su desarrollo, el cual contendrá muchos juegos didácticos para que las maestras parvularias del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, puedan aplicar de manera fácil a los niños y niñas para un buen desarrollo en su aprendizaje cognitivo.

- **¿Cómo sustentar los elementos que intervienen en el uso del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”?**

Aplicando la guía didáctica entre los docentes y niños se lo realizará mediante talleres, la guía didáctica servirá como un medio de orientación para que las maestras apliquen adecuadamente las distintas actividades lúdicas que permitan desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas dentro y fuera del aula.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“EXPERIMENTEMOS JUGANDO”

“GUÍA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “DR. CAMILO GALLEGOS”, DE LA CIUDAD DE IBARRA”

6.2. Justificación.

Previo a la investigación realizada en el nivel inicial del Centro Educativo “Dr. Camilo Gallegos” se observa la necesidad que tienen las maestras parvularias de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo de aula, fortaleciendo todas las capacidades de los niños y niñas, brindando mayores oportunidades para alcanzar su desarrollo integral a través de las actividades lúdicas.

En el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” en donde se realizó la investigación no disponen de una guía didáctica con estrategias que orienten a los docentes para fortalecer el juego didáctico en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas. Se espera que esta guía sea de gran utilidad para quienes forman parte del quehacer educativo.

Esto mejorará el desempeño de los niños y niñas gracias a la aplicación de las sugerencias emitidas en la propuesta, e involucrar a la

institución para que promueva actividades curriculares que vayan en beneficio de la educación.

La propuesta que se presenta es sencilla y accesible, permite:

- Respetar la evolución natural del niño.
- Entender sus necesidades e interés por aprender.
- Respetar las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje.
- Compartir experiencias y adquirir conocimientos significativos; sobre todo transformar al centro infantil en un verdadero taller para jugar, aprender con alegría, entusiasmo, creatividad y amor.
- Estoy segura que este manual que es producto de una experiencia, esfuerzo y dedicación permanente, sirva para el mejoramiento de la calidad educativa, no tan solo de nuestro prestigioso Centro Infantil sino que se propague a todo el sector educativo que desee dar un cambio a la Educación.

Factibilidad.

La aplicación de esta propuesta va relacionada directamente con el interés de los docentes de este sector educativo.

Se cuenta con suficiente y variada información para poder sustentar y buscar el mejoramiento del nivel cognitivo de los niños y niñas.

6.3. Fundamentación.

6.3.1. Fundamentación Pedagógica.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño y el objeto en el proceso educativo, toca considerar a la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en el nivel inicial.

Mavilo C. Pérez, (2006), en su obra “Educar Jugando”, dice:

Ralp Winn, define el juego como el tipo fundamental de ocupación del niño normal. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable: Utilizar la oportunidad que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercalarse con los “juegos dirigidos. Observar en aquellas sesiones de “juegos libres” las inclinaciones del niño y considerar éstas como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante. (pp. 32-33)

Una cosa distinta es observar al niño que juega, para ver el tipo de juego que éste crea; o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir entonces, que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador.

El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertirlo sobre sí, en beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge el niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

6.3.2. Fundamentación Psicológica.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje, por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

García V. Alfonso, (2009), en su obra “El juego Infantil y su Metodología”, dice:

Según Lev Vigotski dice que las actividades del niño es el motor principal de su desarrollo, lo considera como un ser que participa en los procesos grupales de búsqueda cooperativa de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje, tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo. En sí todas las teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica, se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para qué juega lo más importante es el hecho de que todo juego está dotado de placer, que produce la actividad lúdica, y es un mismo placer de que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es la alegría de jugar. (pág. 18).

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General.

- Proponer técnicas de aprendizaje motivadoras que permitan el desarrollo de las actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra.

6.4.2. Objetivos Específicos.

- Socializar el contenido de la guía de estrategias lúdicas que fortalezca el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.
- Aplicar las técnicas propuestas en el manual para un buen desarrollo enseñanza – aprendizaje a través del juego.

6.5. Ubicación Sectorial y Física.

El Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” está ubicado en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

El establecimiento dispone de una infraestructura adecuada acorde a las necesidades e intereses de los niños y niñas, posee espacios amplios para realizar actividades lúdicas y cognitivas dentro y fuera del aula. Dispone de servicios básicos y de baterías sanitarias.

Cuenta con espacios verdes y juegos recreativos apropiados para la recreación de nuestros pequeños párvulos.

6.6. Desarrollo de la propuesta

“EXPERIMENTEMOS

JUGANDO”



Fuente: www.101fondos.com

GUÍA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO A
TRAVES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “DR. CAMILO GALLEGOS”

AUTORA: Lizeth Pozo

EXPERIMENTEMOS JUGANDO

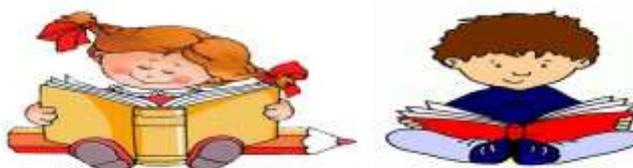
PRESENTACIÓN

El juego es una de las herramientas muy importantes que disponen los educadores en su metodología para alcanzar sus objetivos propuestos en el aprendizaje de los niños.

Para ayudar a los docentes en sus clases, se ha elaborado una Guía Didáctica sobre las actividades lúdicas, en la cual se propone una serie de juegos didácticos con la finalidad de estimular el desarrollo cognitivo de los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”.

La presente guía didáctica está diseñada como un documento de mucha utilidad para los docentes, la cual está redactada con un lenguaje claro y sencillo permitiendo una excelente comprensión, el documento se divide en distintos grupos, los cuales incluyen varios juegos para facilitar la aplicación de los mismos por parte del educador. En cada juego se ofrece información clara, objetivos, materiales y los procesos para aplicarlos.

Se espera que este material sea de mucha utilidad para los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de contribuir a los actores sociales de la educación.



Fuente: comunicandoua.com

EL JUEGO DIDÁCTICO

¿Qué es el juego?

Es la forma natural como el niño conoce las cosas que lo rodean, se conoce a sí mismo, a los demás y descubre el mundo circundante.

Todos hemos pasado por este proceso siempre, ya a través del juego individual o con otras personas. Muchas sensaciones e ideas las hemos adquirido con el juego, algunas veces jugando solos, otras las hemos aprendido guiados por otro niño o por algún adulto que a través del juego estimuló algo dentro de nosotros y gracias a eso entendimos una cierta cosa que enseguida fue archivada en nuestra memoria y seguramente la recordamos aún hoy con la misma sensación agradable que en ese momento sentíamos.

BENEFICIOS DEL JUEGO.

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Cuando juega con niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

TALLER Nº 1

TEMA: “El Mago”



Servicios.parabebes.com

Objetivo: Desarrollar la memoria visual

Proceso:

- Llevamos a los niños al patio y los hacemos sentar en forma circular.
- Mostramos al niño tres objetos (pelota, cubo, libro) por unos instantes.
- Cubrimos con una tela y escondemos un objeto.
- Luego mostramos nuevamente los objetos y le preguntamos al niño *¿Qué objeto nos hace falta?*

Materiales:

- Pelota
- Cubo
- Libros
- Tela

Evaluación:

Preguntar al niño *¿Qué objeto nos hace falta? ¿Qué objeto fue el primero que observó?*

TALLER N°2

TEMA: “A cada uno su silla”



www.gloster.com

Objetivo

- Desarrollar la psicomotricidad.

Proceso:

- Colocamos un número de sillas en forma circular, pero siempre debe faltar una silla.
- Ponemos música y los niños deben bailar alrededor de todas las sillas.
- Al momento de que la música deje de sonar, los niños deben sentarse en cada silla.
- El niño que se quede sin silla sale del juego y quitamos otra silla.
- Tal como siga el juego el último niño que se quede con silla gana.

Materiales:

- Sillas
- Grabadora
- Cd

Evaluación:

La agilidad y la concentración del niño.

TALLER Nº 3

TEMA: “Bola en el túnel”



escuela garabatos.com

Objetivo:

- Desarrollar la psicomotricidad

Proceso:

- Dividimos a los niños en dos grupos y formamos dos filas.
- El primer jugador pasa la pelota al segundo jugador pelota por debajo de sus piernas, éste le pasa al tercero y así sucesivamente hasta que llega al último.
- El último jugador toma la pelota y corre a colocarse delante de la fila.
- Gana el juego el equipo que termine antes.

Materiales:

- Pelotas de colores.

Evaluación:

Rapidez, concentración y compañerismo entre los alumnos

TALLER N° 4

TEMA: “Juntamos los juguetes”

Objetivo:

- Iniciar en la cooperación con otros para resolver situaciones cotidianas



Bricolaje.facilísimo.com

Proceso:

- Indicamos a los niños que se sienten sobre una línea trazada con tiza en el patio de juegos, le otorgamos a cada niño una caja para guardar juguetes. Todos los juguetes (deberían ser muchos) estarán desparramados en un lugar del patio.
- Les explicamos las consignas: ayudar a juntar todos los juguetes, el juego es así: “cuando yo comience a contar ustedes corren, buscan un juguete y lo guardan en la caja”, pero cuando no cuente más, tienen que volver a sentarse sobre la línea.”
- Cuando todos tengan juguetes en la caja, entre todos contarán los que haya podido juntar en su caja. (Establecemos relación término a término, para que comprendan que cada juguete se corresponde con un número). Es importante trabajar en equipos para resolver situaciones y compartir opiniones.

Materiales: Cajas, juguetes.

Evaluación:

Conformar equipos y clasificar los juguetes unos por: color, por tamaño, por uso, etc., premiar a los que lo hagan de forma interactiva.

TALLER Nº 5

TEMA: “Jugamos con tapas de gaseosa”



www.hoptoys.fr

Objetivo:

- Agrupar formas del mismo color en grupo.

Proceso:

- Repartimos a los niños tapas de botellas de gaseosa y les pedimos que las ordenen como lo deseen, poniendo “junto lo que va junto”.
- **Luego les preguntamos:**

¿Quién tiene tapas de (nombrando una marca de gaseosa) como esta (mostrando una de las tapas)?”

- **A continuación proponemos:**

Hacemos un tren con tapas de (marca de gaseosa).”

“Hacemos una casita con tapas de (marca de gaseosa)”

“¿Qué otras tapas tienen?”

“Hacemos un tren con tapas de naranja.”

“¿Cuál tren es el más largo?”

Materiales:

- Tapas de gaseosas de colores

Evaluación

- Por último pedimos que expliquen las agrupaciones que realizaron.

TALLER Nº 6

TEMA: “Relevo bus”



www.decopared.com

Objetivo:

- Desarrollar la psicomotricidad.

Proceso:

- Colocar las sillas en dos o tres columnas de igual número, en un extremo de la sala.
- A la señal del maestro, el primer niño de cada equipo, con una pelota en la mano corre hacia la pared opuesta, mientras tanto, todos los niños avanzan un asiento dejando el último libre.
- Después de tocar la pared, el jugador regresa a la última silla y entrega la pelota al penúltimo, quien le hace pasar hasta el primero.
- Éste repite la operación, después el siguiente y así sucesivamente, hasta que todos vuelvan al sitio inicial.
- Gana el equipo que termina primero.

Materiales:

- Sillas, pelotas

Evaluación:

- La velocidad, agilidad y coordinación.

TALLER Nº 7

TEMA: “El gato en la sombra”

Objetivo:

- Desarrollar la psicomotricidad

Proceso:

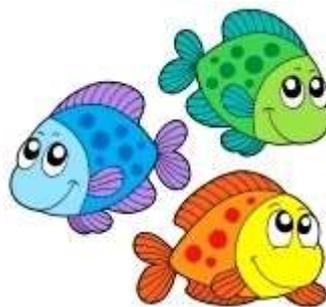
- Designar uno o dos gatos, según el número de jugadores.
- Cada jugador menos los gatos, se atan un hilo en la espalda con un pescado de papel, que arrastra en el suelo.
- Los niños se dispersan por el patio, y el gato los persigue preocupándose solamente de pisarles la sombra.
- El gato trata de pisar y quitar los pescados, solo con los pies.

Materiales:

- Pescados de colores

Evaluación:

- La agilidad y la concentración.



Yoensalade5.blogspot.com

TALLER Nº 8

TEMA: “La costurera”

Objetivo:

- Recrear aspectos de la experiencia visual y percibir las direcciones en el espacio concreto y en el abstracto.

Proceso:

- El director dará unas palmadas y los participantes correrán libremente.
- Nuevas palmadas y se sentarán con las piernas cruzadas imitando los movimientos de la costurera.
- A otras palmadas deberán levantarse sin poner las manos en el suelo.
- Los que no logren serán descalificados, siendo los ganadores los que logren permanecer en el juego hasta el final.

Materiales:

- Maestra, alumnos

Evaluación:

- Registrar si el niño identifica el espacio concreto con el abstracto.



Colecciondegifs.blogspot.com

TALLER Nº 9

TEMA: “El gato y el ratón”

Objetivo:

- Desarrollar la psicomotricidad.

Proceso:

- Se elige entre los niños un gato y un ratón.
- Los demás forman un círculo con el gato afuera y el ratón adentro.
- El juego empieza con el diálogo siguiente:

Gato: *Ratón, ratón.*

Ratón: *¿Qué quieres gato ladrón?*

Gato: *comerte*

Ratón: *¿desde dónde?*

Gato: *desde la cabeza, hasta la punta de los pies.*

Ratón: *Cómeme si puedes.*

- Enseguida el ratón se pone a correr dentro y fuera del círculo, y el gato lo persigue tratando de cazarlo.
- Los niños ayudan al ratón, dejándole pasar libremente entre ellos, en cambio procuran detener al gato e impedir que cruce el círculo.
- Cuando el gato alcanza al ratón, éste se une al círculo, al gato lo hacen ratón y se elige un nuevo jugador que haga de gato.

Evaluación:

- Hacer cumplir las reglas.



Catedu.es

TALLER Nº 10

TEMA: “Alfombra mágica”



Antar-blogspot.com

Objetivo:

- Ayudar a los niños a fijar metas para poder solucionar problemas ante los demás.

Proceso:

- Conducimos a los niños al patio de la escuela y dibujamos el contorno de una alfombra.
- **Allí les proponemos:**

Vamos a jugar a que viajamos en alfombra mágica. Todas las niñas se sientan aquí, y todos los varones allí. Júntense todo lo que puedan, porque si no pueden caerse”

- **Luego decimos:**

Ahora todos, niños y niñas, se colocan bien juntos” (volvemos a dibujar el contorno de la alfombra pero más pequeño que el anterior).
Vamos a despegar!” (Dramatizamos con los niños un vuelo en alfombra mágica).

Evaluación:

- “Vamos a dibujar en el piso muchas alfombras, hasta cubrirlo todo”
“Cuál alfombra es la más grande”

TALLER Nº 11

TEMA: “Espejo al revés”



www.juegosalibre.com

Objetivo:

- Animar a los niños a solucionar problemas.

Proceso:

- Los participantes se sitúan en parejas diseminadas por todas partes, uno delante y otro detrás, y un director.
- A una señal de director el participante que está delante comienza a realizar la acción que se le ocupa que el que se encuentra detrás debe imitar.
- El que se equivoque quedará descalificado, siendo ganadora la pareja que logre permanecer en el juego mayor tiempo.

Evaluación:

- Registrar si el niño soluciona problemas.

TALLER Nº 12

TEMA: “El tesoro del pirata”

Objetivo:

- Desarrollar la curiosidad.

Proceso:

- Todos los niños se quedan en un aula, excepto uno que será el pirata.
- El docente y el pirata salen a colocar el tesoro sobre el suelo en un punto del campo.
- A la señal los niños salen del lugar y el pirata entra a éste, se dispersa por todo el campo y a la señal siguiente, el pirata sale tratando de recuperar el tesoro.
- Mientras tiene el tesoro, puede matar a los demás con solo tocarlos.
- Una vez que el pirata agarró el tesoro, los jugadores lo persiguen.
- El pirata debe tratar de alcanzar un muro o una puerta fijada de antemano, sin ser capturado por el adversario; si lo logra, ha ganado.

Materiales: Tesoro escondido.

Evaluación:

- La habilidad de encontrar el tesoro



productos.pequelia.es

TALLER Nº 13

TEMA: "Tortuga"



Rosafernandezsalamancainfantilblogspot.com

Objetivo:

- Ayudar a procesar con rapidez los movimientos y desplazamientos.

Proceso:

- Los niños forman una rueda, a buena distancia de una base marcada en un extremo del terreno.
- Se destaca un jugador del grupo. A la señal inicial el niño o niña destacada se pone a correr alrededor del círculo formado.
- Inesperadamente toca a un compañero a quien dice: **TORTUGA**, corriendo entonces los dos hacia la base; quien la alcanza primero ocupa la posición del jugador destacado, al reanudarse el juego.
- El otro queda prisionero en la base hasta la vez siguiente en que será sustituido por el jugador que llegue también último.
- Gana quien menos veces ha quedado prisionero.

Evaluación:

- Agilidad y coordinación.

TALLER N° 14

TEMA: “El oso viejo”

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad

Proceso:

- El oso sale de su cueva y trata de tocar a los demás participantes; si lo logran se toman de la mano con el atrapado y salen de caza juntos.
- Los jugadores que sean aprisionados, forman una cadena con el oso, pero solo éste y el del otro extremo de la cadena tienen derecho de toque.
- Si la cadena llega a romperse por acción de los demás jugadores, todos los osos deberían volver a la cueva.

Variaciones:

- Sin son más de 8 osos, se pueden formar dos cadenas de 4.
- Los primeros pueden resistirse y tienen que ser llevados a la cueva por la fuerza.

Evaluación:

- Rapidez de atrapar a los osos



www.educapeques.com

TALLER Nº 15

TEMA: “Payasito plim”



Educarges.blogspot.com

Objetivo:

- Fijar reglas claras y expectativas de conducta.

Proceso:

- Cada pareja elegirá una prueba por ejemplo: saludarse, caída al suelo, tropezón, imitación bofetadas del payaso.
- Cada pareja pasará al frente y realizará la prueba elegida, que será imitada por los demás parejas a continuación.
- Entre todos se elegirá a la pareja ganadora la más original o que mejor haya realizado su prueba.

Evaluación:

- Registrar si los niños cumplen las reglas y la conducta que demuestra.

TALLER Nº 16

TEMA: “Jugamos con las manos”

Objetivo:

- Reconocer el lenguaje de las manos, mediante un proceso creador.

Proceso:

- Proponemos a los niños hacer impresiones con sus manos sobre papel, utilizando témperas de distintos colores, y luego recortamos.

- **Los invitamos a comparar los ellos:**

“¿Quién tiene una mano grande?”

- **A continuación los invitamos a ordenar:**

“Ordenamos las manitos. Ponemos en cada caja las que son del mismo color”

Evaluación:

“¿De qué color hay más?”

“¿Hay alguna mano verde?”

“¿Hay alguna roja?”



Hazitzenblohspot.com

TALLER Nº 17

TEMA: “Jugando con carteles”

Objetivo:

- Estructurar la conciencia sensorial de colores, formas y tamaños

Proceso:

- Confeccionamos carteles con dibujos de flores como los que se presentan a continuación, y por detrás les sujetamos un hilo o cordel, de modo que los niños puedan utilizarlos como pecheras.
- Dibujamos en el piso un círculo rojo, uno amarillo, uno azul y uno verde, para ser usados como “casas de flores.”
- Entregamos un cartel a cada niño y les indicamos que se los coloquen.
- Los invitamos a correr libremente por el patio, y a una orden deben sentarse dentro del círculo del color correspondiente según la flor del cartel.
- Luego nos hacemos los dormidos para que los niños nos despierten cuando esto ocurre, corremos a todas las “flores”, que deben buscar refugio en sus respectivas casas (los círculos de colores).

Materiales:

- Carteles con flores.

Evaluación:

- Verificar si los niños cumplan las reglas



www.tiendasdecuadros.com

TALLER Nº 18

TEMA: “A ordenar cajas”



www.cajasdecorativascd.com

Objetivo:

- Armar objetos en forma tridimensional y combinar materiales de diferentes texturas

Proceso:

- Presentamos a la clase cajas de distintos tamaños y formas.
- Proponemos a los niños hacer torres con ellas, y luego intentar ubicar unas dentro de otras.
- A continuación les indicamos separar las cajas, buscar las tapas correspondientes a cada una y colocarlas.
- Seguidamente les pedimos que ordenen las cajas, ubicando en un estante o cajón las grandes y en otro las pequeñas.

Materiales:

- Cajas de distintos colores y formas.

Evaluación:

- Registrar si el niño que lo haga más rápido cumpliendo todas las consignas será el ganador del juego.

TALLER Nº 19

TEMA: “La Ratita”

Objetivo: Desarrollar la discriminación visual.



www.wikipeques.com

Proceso:

- Los niños forman un círculo de pie y con las manos en la espalda.
- En el centro se sitúa el jugador que hace de ratita.
- Los demás se irán pasando por detrás, con mucho disimulo, un objeto que haga de queso, tablilla, piedra y que la ratita debe localizar.
- Cuando la ratita descubra quien tiene en ese momento el queso, señala al niño y dice...AQUÍ.
- El jugador descubierto pasa al centro y hace de ratita.

Materiales:

- Maestra, alumnos.

Evaluación:

- Verificar el respeto de las reglas del juego.

TALLER Nº 20

TEMA: “Jugamos todos juntos”



Fuente: www.proyectoacorde.es

Objetivo:

- Reconocer la propia identidad, fomentando respeto hacia el entorno familiar de la comunidad.

Proceso:

- Hacemos la ronda de la familia. Proponemos a los niños que traigan fotos de sus hermanos, primos, padres, abuelos y otros familiares, para armar un árbol genealógico. Luego invitamos a cada niño a relatar su propia historia familiar, y el resto de la clase escucha y comparte el momento.
- Propiciar el diálogo entre compañeros, para construir los lazos sociales de respeto a las características físicas y culturales de las familias de los compañeros, los distintos roles.

Materiales:

- Fotografías, Cartulina

Evaluación:

- Reflexionar sobre las diferencias de las familias expuestas.

TALLER N° 21

TEMA: “Lluvia de papelitos”



Fuente: www.viniloscasa.com

Objetivo:

- Habituarles a la colaboración en las cosas pequeñas y simples

Proceso:

- El director empezará el juego sentado en una silla
- El director lanzará al aire numerosos papelitos
- Los participantes, con las manos atrás, deberán recogerlos en el aire con la boca y entregárselo a su compañero que los recibirá con la mano
- La pareja que junta mayor cantidad de papelitos será la ganadora
- Serán descalificados del juego aquellos que no cumplan con los requisitos indicados

Materiales:

- Papeles de colores

Evaluación:

- Registrar si el niño demuestra colaboración en cosas pequeñas y simples

TALLER N° 22

TEMA: “Jugamos con los seres vivos”

Objetivo:

- Interactuar en la conservación del medio ambiente para fomentar la conciencia sobre el entorno natural en el que nos desarrollamos.

Proceso:

- Pedimos a los niños que traigan flores de diferentes tipos (rosa, claveles, tulipanes, etc. en buen estado de frescura) pero de pétalos blancos y varios recipientes plásticos transparentes.
- Armamos grupos: unos que cuiden las rosas, otros los tulipanes, etc. Les preguntamos si existe alguna manera de cambiarles el color a los pétalos de flores que ellos han traído. Pedimos a los niños que coloquen las flores dentro de los recipientes y luego los llenen de agua hasta la mitad.
- Acomodamos los recipientes sobre una mesa y les indicamos que agreguen a cada uno tinta de diferentes colores (aproximadamente con la mitad de agua allí contenida). Incitamos al cuidado de las plantitas.
- Además se puede distinguir características y propiedades de las plantitas, discriminar colores.

Materiales:

- Flores: claveles, rosas, etc. de color blancas.
- Recipientes plásticos.
- Tinta de diferentes colores

Evaluación:

- Realizar al final de cada día, a modo de registro dibujos de los cambios producidos en los pétalos de las flores y reflexionar en su cuidado



Fuente: maxaochlinus.wordpress.com

TALLER N°23

TEMA: “Corra, corra, señor oso”



www.imagui.com

Objetivo:

- Ayudar a los niños a descubrir sus talentos y reforzar destrezas motoras

Proceso:

- En un extremo del terreno se marca un refugio bien grande.
- En el extremo opuesto se traza uno pequeño que será la gruta del oso, que vive allí.
- Los demás niños están en el refugio.
- A la señal inicial, el grupo sale caminando silenciosamente hasta llegar donde está el oso, que mantiene de espaldas a ellos.
- De pronto, el más osado se aproxima al perseguidor, le toca la espalda y dice **Corra, corra, señor osos!**
- Solo entonces todos huyen hacia el refugio, seguidos por el oso que trata de aprisionar a cuantos puede.
- Los alcanzados van a la prisión, repitiéndose el juego dos veces más y terminándolo cuando el oso elige un sustituto entre los que no consiguió atrapar
- Gana el oso que más prisionero pueda obtener.

Materiales:

- Maestra, alumnos.

Evaluación:

Agilidad al atrapar los osos.

TALLER Nº 24

TEMA: “Jugamos con la mesa de arena”

Objetivo:

- Enriquecer la experiencia cotidiana de atención a los niños y niñas a través del desarrollo del pensamiento creativo.

Proceso:

- Si la escuela cuenta con mesas de arena (de lo contrario, se pueden llenar con arena cajones grandes de madera), invitamos a los niños a jugar a “los cocineros” y “hacer pasteles” con diferentes potes y moldes.

- **Les preguntamos:**

¿Quién me enseña un pastel pequeño?

¿Con qué molde lo hiciste?

¿Quién me muestra un pastel grande?

¿Con qué molde lo hiciste?

¿Quién me presta un pote para hacer un pastel grande?

¿Quién me presta una para hacer un pastel pequeño?

Luego les propones poner los potes en formación, como si fuesen soldados (del más pequeño al más grande).

Materiales:

- Mesas de arena

Evaluación:

- Concentración y razonamiento.



Fuente:es.123rf.com

TALLER Nº 25

TEMA: “Juguemos con la literatura”



Fuente: carmenelenamedina.wordpress.com

Objetivo:

- Interactuar en la conservación del medio ambiente para fomentar la conciencia sobre el entorno natural en el que nos desarrollamos.

Materiales: Cuento: tarjetas

Había una vez, en un mundo al revés, un pato muy maleducado. Este pato se llamaba Pelagatos y era maleducado porque no respetaba nada, todo lo que utilizaba lo tiraba alrededor de su casa. Su casita estaba al borde de una laguna, una laguna hermosa llena de flores y plantitas.

El basural crecía y crecía, y Pelagatos cada día ni le importaba, seguía siendo tan maleducado. Pero, un día, llegó a la laguna una pata muy cuidadosa; esta pata se llamaba Flora pata.

Flor pata, al ver la casa de Pelagatos y la laguna negra y oscura, se asustó tanto, tanto que comenzó a temblar....temblaba por el basural, tenía miedo a enfermar.

Pelagatos al verla, enseguida se acercó y preguntó:

-¿Qué le pasa, señora pata, que tiembla como una rama?

-¿Qué me pasa? -Contestó la pata-. Todo este basural me hace temblar. ¿Cómo un pato puede estar en semejante lugar?

-Bueno señora pata, no se ponga tan mala, podremos limpiar y dejar como nuevo este lugar. ¿Usted me ayudaría? - ¡Cómo no, señor pato, ya estoy lista en un rato!

Rápidamente, Pelagatos y Flor pata limpiaron el lugar. Vivieron juntos y felices en la laguna con agua pura y clara, junto a ellos mandaban unos bellos patitos amarillos y un montón de pececitos.

Evaluación:

Dramatizar el cuento y el diálogo sobre su enseñanza.

6.7. Impactos

Al realizar el preense manual, se pretende apoyar al docente para facilitar su tarea educativa diaria, el presente documento trata de ofrecer múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador, con la aplicación de este manual se espera que las maestras conviertan el aula en talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de socialización de los niños y niñas, e incorporando hábitos, destrezas en la jornada diaria, y sobre todo crear espacios para aumentar su creatividad.

Con el desarrollo de las actividades lúdicas se pretende aprovechar al máximo las capacidades de aprendizaje del niño y de la niña, sacar a flote el desarrollo cognitivo y que adquieran independencia en sus actuaciones fundamentales a través del juego.

Transformando el Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, en un espacio de alegría, de pensamiento y sobre todo, de realización humana.

6.8. Difusión

Esta guía de actividades lúdicas de manera especial se entrega a las maestras y autoridades de las Instituciones Educativas investigadas, el principal mecanismo para la difusión se realizó a través de un taller con Padres de Familia y estudiantes.

Para los docentes, la aspiración profesional es despertar el interés en las compañeras, especialmente sobre el juego como una estrategia primordial, en las horas clases y de esta manera continuar haciendo del acto educativo un espacio de crecimiento integral en donde de manera creativa y divertida todos podamos convivir en armonía, para contribuir a tener una sociedad más justa y humana.

6.9. Bibliografía.

1. BASSEDAS, Eulalia; NUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel, (2002). Aprender y enseñar en educación infantil. Editorial Graó de IRIF SL.
2. BEMABEU, Natalia; GOLDSTEIN, Andy, (2012). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Editorial Narcea, S.A de Ediciones.
3. CALERO PÉREZ, Mavilo, (2006). Educar jugando. Editorial San Marcos.
4. DÍAZ, A., (2002). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos.
5. ESPARZA, Alicia; PETROLI, Amalias, (2004). La psicomotricidad en el jardín de infantes. Editorial Paidós
6. Enciclopedia de la pedagogía: pedagogía y psicología. (2011). Editorial, Océano.
7. GARCÍA VELÁZQUEZ, Alfonso; GARCÍA, Alfonso; LLULL PEÑALBA, Josué, (2009). El juego infantil y su metodología. Editex.
8. GÓMEZ, J; POSADA, A; RAMIREZ, H, (2001). Puericultura: El arte de la crianza. Editorial Medica Internacional Ltda.

9. GUTIÉRREZ, R., (2006). El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
10. HOFMAN ISCOTT, París Lois; HALL, Elizabeth, (2005). Psicología del desarrollo. Editorial MC Graw Hill.
11. JACQUIN, G., (2003). La educación por el juego. Madrid: Atenas.
12. KART, Robert; CAVANAUGH, John, (2010). Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital. Quinta Edición.
13. KATS, Regina, (2002). Crecer Jugando Corporación Hogar, Quito – Ecuador.
14. LADRÓN DE LA SEMANA, J., (2003). Desarrollo y dominio de la memoria. Editorial Olimpo.
15. LINARES D, Inmaculada, (2011). El juego Infantil y su metodología. Editorial Paraninfo S.A.
16. MARRISON S. George, (2005). Educación Infantil. Editorial PEARSON EDUCACIÓN S.A.
17. MARTÍN, Delia, (2008). Psicomotricidad e intervención educativa. Editorial Pirámide.
18. OPPENHEIM, J.F., (2003). Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.

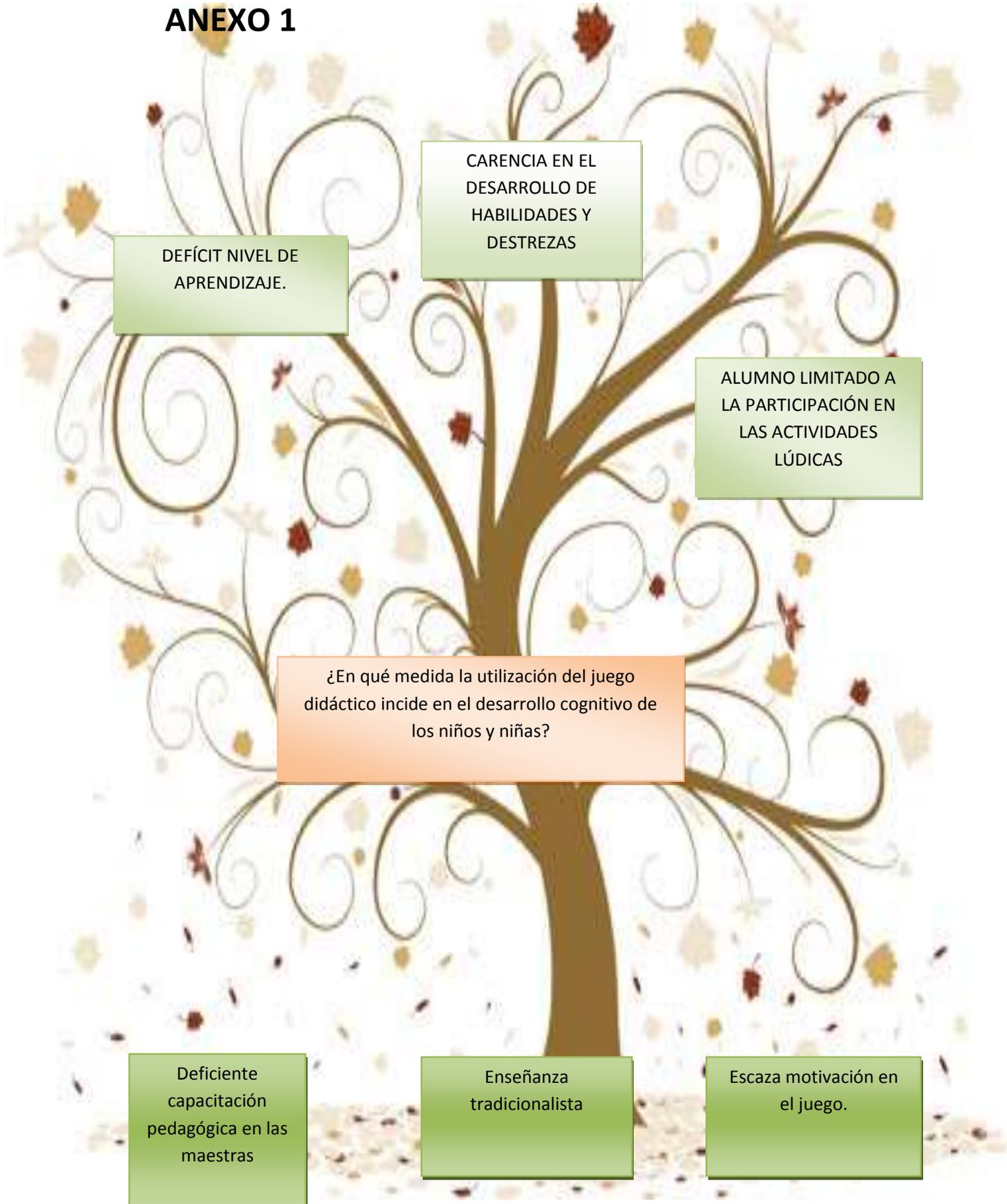
19. PALLAVICINO, Alix, (2007). Musicoterapia: Música, juego, aprendizaje. Editorial Magisterio.
20. PAPALIA, Diane E., (2003). Psicología del desarrollo de la infancia a la Adolescencia. Editorial MC Graw Hill.
21. SANDOVAL, Rodrigo, (2004). Teoría del Aprendizaje Educativo. Edición AFEFCE.
22. TUCKMAN, BRUCEW; MONETTI, David M., (2011). Desarrollo cognitivo y motor.

Linkografía

1. <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Importancia-Del-Juego-En-El/1640452.html>
2. <http://www.docstoc.com/docs/110263368/EL-JUEGO>

A NEYOS

ANEXO 1



ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida, la utilización del juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas? 	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la utilización del juego didáctico en los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, para obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje.
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”? ¿Cómo elaborar una guía didáctica que involucre el juego didáctico en el desarrollo cognitivo? ¿Cómo sustentar los elementos que intervienen en el uso del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”? 	<ol style="list-style-type: none"> Reconocer el nivel del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos”, mediante una ficha de observación para obtener una información veraz sobre las actividades del juego. Elaborar una guía que involucre al juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos” Sustentar teóricamente los elementos que intervienen en el uso del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

ANEXO 3

3.- ¿Qué tipos de estrategias utiliza en el aula del Centro Infantil donde usted labora?

Juegos de libre expresión
()

Juegos de discriminación visual ()
)

Juegos para desarrollar la imaginación ()

4.- ¿Las actividades de juego que aplica en los niños del Centro Infantil “Dr. Camilo Gallegos lo realiza fuera del aula?

Siempre ()

Nunca ()

5.- ¿Es importante la elaboración de una guía didáctica sobre las actividades lúdicas en los niños?

Sí ()

No ()

6.- ¿La guía didáctica de las actividades lúdicas orienta al docente del Centro Infantil Dr. Camilo Gallegos en su metodología?

Siempre ()

Nunca ()

7.- ¿Qué tan útil resulta la aplicación de la guía didáctica?

Muy útil ()

Poco útil () Útil ()

8.- ¿La aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje lo realiza?

Semanalmente () Mensualmente () Quimestralmente ()
)

9.- ¿los niños disfrutan los juegos al momento de realizarlos?

Siempre ()
Casi siempre ()

10.- ¿Es importante realizar juegos de reglas en los niños?

Importante ()
Poco importante ()

11.- ¿Con qué frecuencia aplica los juegos de lógica en el aula?

Diariamente () Semanalmente ()
mensualmente ()

12.- ¿Es importante estimular el desarrollo cognitivo en los niños?

Sí () NO ()

Porque

.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

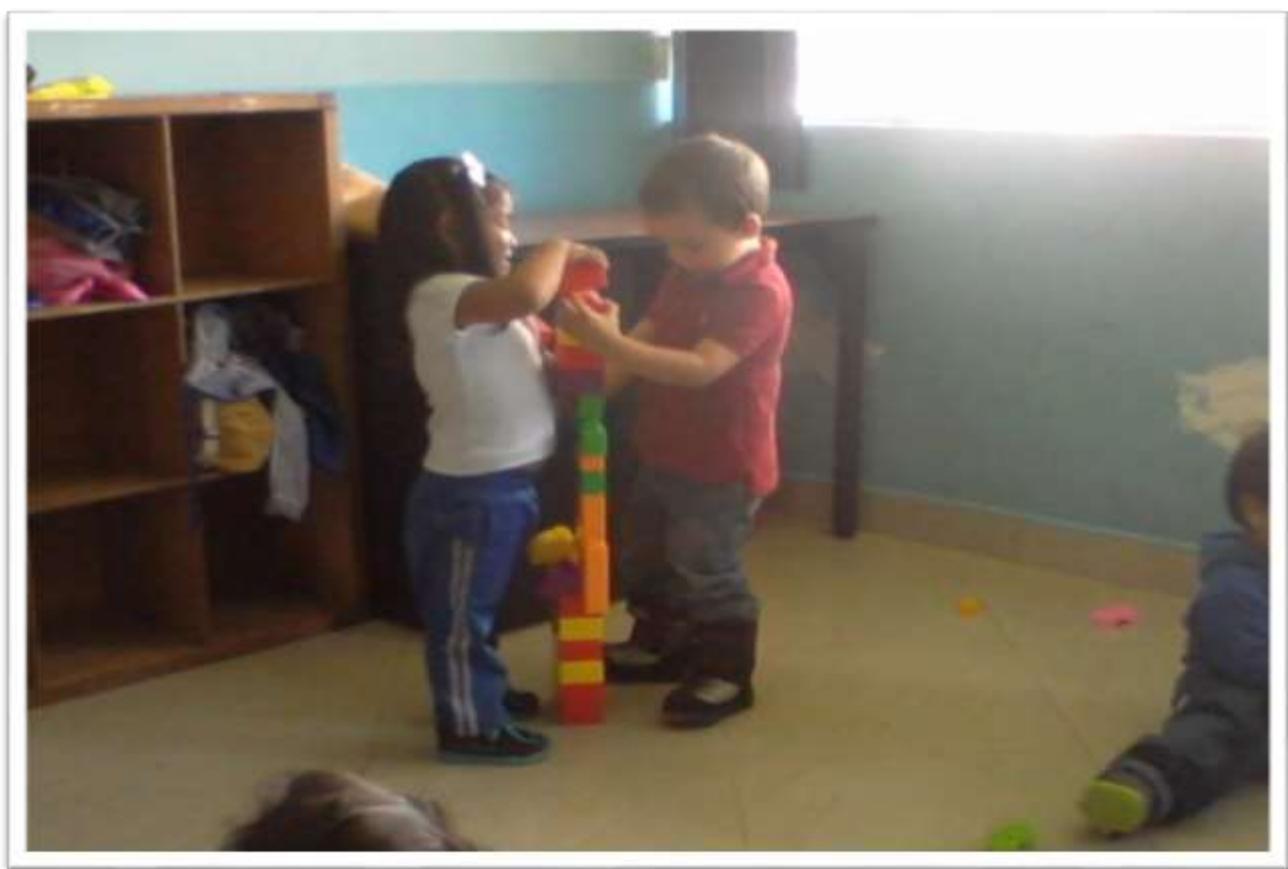
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE				
FICHA DE OBSERVACIÓN				No.
<p>Título: Utilización del juego didáctico en el desarrollo cognitivo.</p> <p>Lugar: Centro Infantil " Dr. Camilo Gallegos"</p>				
<p>OBJETIVO.- Identificar las estrategias didácticas de los docentes para obtener una información veraz sobre las actividades del juego en los niños y niñas</p>				
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Disfruta y comprende los juegos ➤ Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de la lógica ➤ Disfruta jugar con sus compañeros, conversar después y antes del juego ➤ Busca compañía para el juego ➤ Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego ➤ Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego ➤ Demuestra independencia, creatividad, y voluntad en el juego ➤ Le gusta clasificar y ordenar cosas ➤ Le gusta los juegos de construcción ➤ les gusta los juegos verbales 	Siempre	Casi Siempre	Rara vez	Nunca
CONCLUSIÓN.-				

ANEXO 5

FOTOGRAFÍAS





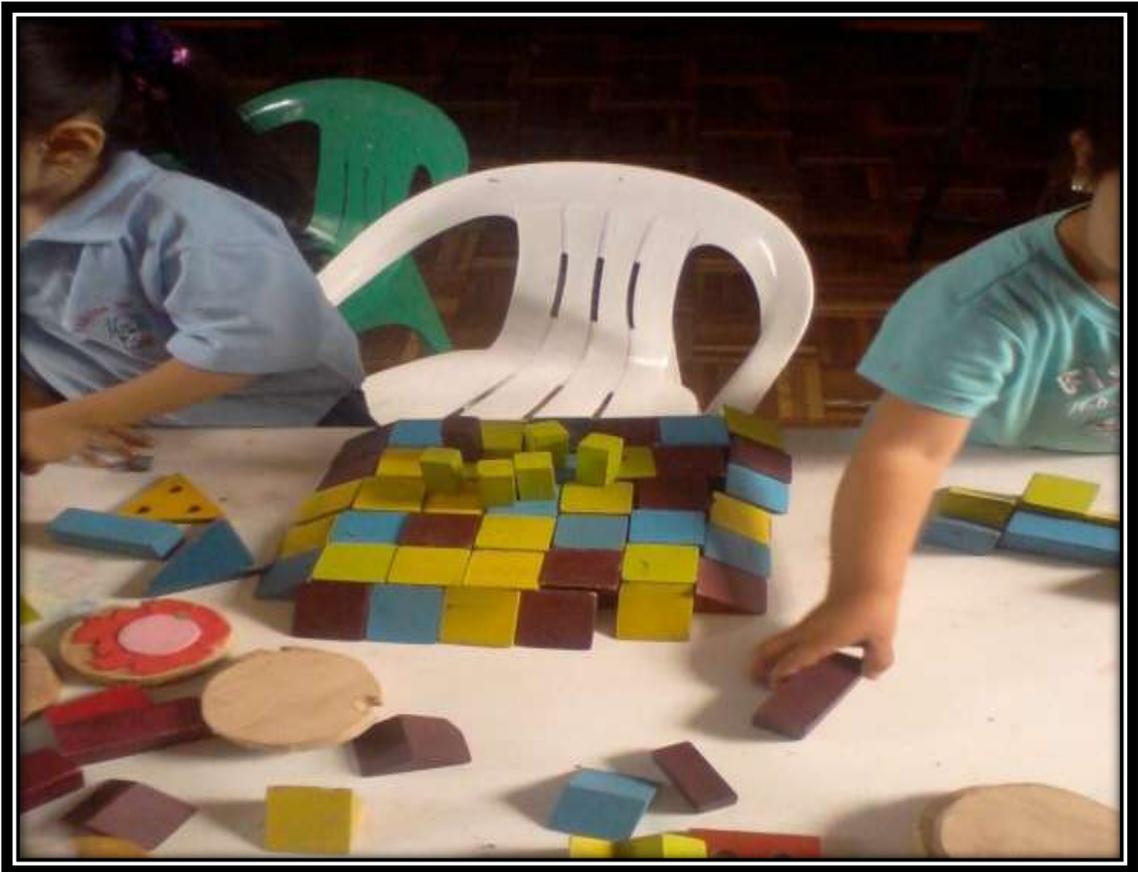


Juegos de Psicomotricidad gruesa





Juegos de Construcción





IBARRA – ECUADOR

Ibarra, 13 de octubre de 2014

A petición de la interesada de la Srta. **POZO ANDRADE LIZETH CAROLINA**, con cédula de ciudadanía No. 1003403696

CERTIFIC O

QUE: La Srta. **POZO ANDRADE LIZETH CAROLINA**, estudiante de la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, con cédula de ciudadanía No. 1003403696, se presenta hoy a solicitar autorización para socializar la *GUÍA DIDÁCTICA "UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS"*

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lic. Martha Nenger

DIRECTORA



UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA"
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL
"DR. CAMILO GALLAGOS"



AV. FRAY VACAS GALINDO S/N MARIANO ACOSTA TELÉFONO 2956-042

IBARRA – ECUADOR

Ibarra, 27 de agosto de 2014

CERTIFICACIÓN

A petición de la interesada, la Directora del Centro de Educación Inicial "Dr. Camilo Gallegos" de esta ciudad.

CERTIFICA QUE:

La Srta. **POZO ANDRADE LIZETH CAROLINA**, estudiante de la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, con cédula de ciudadanía No. 1003403696, realizó los días martes 24 y miércoles 25 de junio de 2014 la aplicación de la encuesta y la ficha de observación, como parte del trabajo de grado a desarrollarse, previo a la obtención del título de Licenciatura.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lic. Martha Nenger
DIRECTORA





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100340369-6		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pozo Andrade Lizeth Carolina		
DIRECCIÓN:	Urbanización Nuevo Hogar 1-46 y Pablo ANíbal Vela		
EMAIL:	lichapasion@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	5000597	TELÉFONO MÓVIL	0998966760

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "DR. CAMILO GALLEGOS", DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2013/2014". PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (ES):	Pozo Andrade Lizeth Carolina
FECHA: AAAAMMDD	2015/02/28
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jessy Barba

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

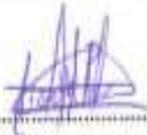
Yo, Pozo Andrade Lizeth Carolina , con cédula de identidad Nro. 100340369-6 , en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 28 días del mes Febrero del 2015

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Pozo Andrade Lizeth Carolina
c.c. 100340369-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Pozo Andrade Lizeth Carolina, con cédula de identidad Nro.100340369-6 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **"UTILIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "DR. CAMILO GALLEGOS", DE LA CIUDAD DE IBARRA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2013/2014". PROPUESTA ALTERNATIVA**". Qué ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 28 días del mes de Febrero del 2015

(Firma).....

Nombre: Pozo Andrade Lizeth Carolina

Cédula: 100340369-6