



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA

“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS DE LAS ESCUELAS “RUMIÑAHUI Y MARIANO ACOSTA” DE LA PARROQUIA DE LA ESPERANZA DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014 - 2015”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia

AUTORA:

Morejón Morejón Nanci del Pilar

DIRECTOR:

Msc. Marieta Carrillo

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada 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: "La actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las escuelas "Rumiñahui y Mariano Acosta" de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015" .Trabajo realizado por la egresada Morejón Morejón Nanci del Pilar, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, 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, 14 de Marzo del 2015



Msc Marieta Carrillo

DIRECTORA

DEDICATORIA

A mi esposo e hijos por ser el apoyo constante en mi vida y permitir continuar con mis estudios y haber logrado profesionalizarme, para brindar mi servicio a la niñez con una educación de calidad como docente. A Dios quien me ha dado fortaleza y perseverancia para continuar y alcanzar metas trazadas.

Pilar

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por concederme la oportunidad de continuar estudiando y garantizar mi éxito personal y profesional.

A la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, a la Carrera de Docencia en Educación Parvularia.

Un agradecimiento especial a la Magister Marieta Carrillo. Directora de Trabajo de Grado y a la escuelas "Rumiñahui, Mariano Acosta, al Personal docente, niñas/os quienes me facilitaron la realización de la presente investigación.

Pilar

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	xvii
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	5
1.3 Formulación del Problema.....	6
1.4 Delimitación del Problema.....	6
1.4.1 Unidades de Observación.....	6
1.4.2 Delimitación Espacial.....	7
1.4.3 Delimitación Temporal.....	7
1.5 Objetivos.....	7
1.5.1 Objetivo General.....	7
1.5.2 Objetivos Específicos.....	7
1.6 Justificación.....	8
1.7 Factibilidad.....	9
CAPÍTULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Fundamentación Teórica.....	10

2.1.1 Fundamentación Epistemológica.....	10
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	11
2.1.3 Fundamentación Pedagógica.....	11
2.1.4 Fundamentación Sociológica.....	13
2.1.5Fundamentación legal.....	14
2.1.6Actividades lúdicas.....	14
2.1.7Conceptualización del juego.....	15
2.1.8El juego.....	15
2.1.9 El juego como factor de desarrollo.....	16
2.1.10Clases de juegos.....	19
2.1.11El juego en la infancia.....	20
2.1.12Los juegos del niño y su evolución.....	23
2.1.13Juego, familia, escuela y aprendizaje.....	23
2.1.14Juegos de construcción o ensamblaje.....	24
2.1.15Papel del juego cooperativo.....	25
2.1.16El juego en el proceso de enseñanza.....	25
2.1.17El juego didáctico.....	31
2.1.18Características de los juegos didácticos.....	32
2.1.19Principios básicos que rigen la estructuración.....	33
2.1.20Significación metodológica de los juegos.....	33
2.1.21Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.....	34
2.1.22La influencia del juego en el desarrollo psicológico.....	35
2.1.23El niño: Desarrollo y proceso de construcción.....	38
2.1.24El juego en la infancia es una actividad.....	43
2.1.25El juego infantil y el desarrollo de habilidades.....	44

2.1.26	Juegos y actividades que desarrollan habilidades.....	45
2.1.27	Algunas recomendaciones para padres.....	45
2.1.28	Desarrollo cognitivo del niño.....	46
2.1.29	Objetivos del desarrollo cognitivo.....	47
2.1.30	El juego y el desarrollo cognitivo.....	48
2.1.31	Cognición y aprendizaje.....	48
2.1.32	Factores que influyen en el aprendizaje.....	49
2.1.33	Aprendizaje cognitivo.....	50
2.1.34	Juegos de aprendizaje cognitivo.....	51
2.1.35	El desarrollo del pensamiento.....	51
2.1.36	Áreas del desarrollo.....	52
2.1.37	Etapas del desarrollo cognitivo (del pensamiento).....	52
2.1.38	¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?.....	53
2.1.39	Pensamiento pre operacional (2 a 7 años).....	54
2.1.40	Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo?.....	55
2.1.41	Pautas generales en todo el proceso de desarrollo.....	55
2.1.42	Pensamiento lógico Matemático.....	56
2.1.43	Características de los niños de 4 a 5 años.....	58
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	59
2.3	Glosario de Términos.....	62
2.4	Interrogantes de Investigación.....	64
2.5	Matriz Categorical.....	65
	CAPÍTULO III.....	66
	3. MARCO METODOLÓGICO.....	66
3.1	Tipo de Investigación.....	66

3.2 Métodos.....	67
3.3 Técnicas e Instrumentos.....	68
3.4 Población.....	69
3.5 Muestra.....	69
CAPÍTULO IV.....	70
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	70
4.1.1 Resultados de la encuesta aplicada a las Maestras.....	71
4.1.2 Resultado de las fichas de observación aplicada a los niños ..	81
CAPÍTULO V.....	92
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	92
5.1 Conclusiones.....	92
5.2 Recomendaciones.....	93
5.3 Contestación a las interrogantes de investigación.....	94
CAPÍTULO VI.....	96
6 PROPUESTA ALTERNATIVA.....	96
6.1 Titulo de la Propuesta.....	96
6.2 Justificación.....	96
6.3 Fundamentación.....	97
6.4 Objetivos.....	103
6.4.1 Objetivo General.....	103
6.4.2 Objetivos Específicos.....	103
6.5 Ubicación Sectorial y Física.....	104
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	104
6.7 Impacto.....	136
6.8 Difusión.....	136

6.9Bibliografía.....	137
Anexos.....	139
Árbol de Problemas.....	140
Matriz de Coherencia.....	141
Matriz Categorial.....	142
Encuesta.....	143
Ficha de observación.....	146
Certificaciones.....	148
Fotografías.....	149

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población de las niñas/os de Primer Año.....	70
Cuadro N° 2 Importancia de las actividades lúdicas.....	71
Cuadro N° 3 Juegos como estrategia motivadora.....	72
Cuadro N° 4 Juegos para resolver problemas del entorno.....	73
Cuadro N° 5 Juegos para el desarrollo lógico matemático.....	74
Cuadro N° 6 Relaciones espaciales, temporales.....	75
Cuadro N° 7 Selecciona una serie de rasgos.....	76
Cuadro N° 8 Las actividades lúdicas.....	77
Cuadro N° 9 Tipo de actividades lúdicas.....	78
Cuadro N° 10 Discrimina semejanzas y diferencias.....	79
Cuadro N° 11 Elabore una guía didáctica.....	80
Cuadro N° 12 Semejanzas y diferencias entre objetos.....	81
Cuadro N° 13 Repite 1 conocidos para él.....	82
Cuadro N° 14 Objetos que ha visto en una ilustración.....	83
Cuadro N° 15 Identifica y nombra colores primarios.....	84
Cuadro N° 16 Cuenta hasta 10 de memoria.....	85
Cuadro N° 17 Maneja correctamente relaciones espaciales.....	86
Cuadro N° 18 El niño arma rompecabezas	87
Cuadro N° 19 Ordena secuencias con dibujos.....	88
Cuadro N° 20 Identifica y nombra objetos	89
Cuadro N° 21 Identifica por lo menos 3 figuras geométricas.....	90
Cuadro N° 22 Inventa rimas, canciones, juegos verbales.....	91

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Importancia de las actividades lúdicas.....	71
Gráfico N° 2	Juegos como estrategia motivadora.....	72
Gráfico N° 3	Juegos para resolver problemas del entorno.....	73
Gráfico N° 4	Juegos para el desarrollo lógico matemático.....	74
Gráfico N° 5	Relaciones espaciales, temporales.....	75
Gráfico N° 6	Selecciona una serie de rasgos.....	76
Gráfico N° 7	Las actividades lúdicas.....	77
Gráfico N° 8	Tipo de actividades lúdicas.....	78
Cuadro N° 9	Discrimina semejanzas y diferencias.....	79
Gráfico N° 10	Elabore una guía didáctica	80
Gráfica N° 11	Semejanzas y diferencias entre objetos.....	81
Gráfico N° 12	Repita poemas conocidos para él.....	82
Gráfico N° 13	Objetos que ha visto en una ilustración.....	83
Gráfico N° 14	Identifica y nombra colores primarios.....	84
Gráfico N° 15	Cuenta hasta 10 de memoria.....	85
Gráfico N° 16	Maneja correctamente relaciones espaciales.....	86
Gráfico N° 17	El niño arma rompecabezas	87
Gráfico N° 18	Ordena secuencias con dibujos.....	88
Gráfico N° 19	Identifica y nombra objetos	89
Gráfico N° 20	Identifica por lo menos 3 figuras geométricas.....	90
Gráfico N° 21	Inventa rimas, canciones, juegos verbales.....	91

RESUMEN

El presente Trabajo de investigación se refirió a “La actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las escuelas “Rumiñahui y Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015”. Este trabajo de grado tuvo como propósito esencial determinar cómo influye la actividad lúdica como estrategia de motivación en el desarrollo cognitivo de los niños. Posteriormente se la elaboró la justificación donde se explicó las razones porque se realizó esta investigación, aquí se trató de su originalidad, utilidad y quienes se beneficiaran de los resultados. Para la elaboración del marco teórico se obtuvo y se recopiló la información de acuerdo a las categorías formuladas las mismas que se investigaron en libros, revistas, internet y otros documentos de apoyo. Luego se procedió a desarrollar el Marco Metodológico, que se refiere a los tipos de investigación, bibliográfica, de campo, descriptiva, propositiva, las mismas que guían el proceso de investigación, también se utilizó, técnicas e instrumentos, como la encuesta realizada a las maestras y una ficha de observación, aplicada a los niños de las instituciones investigadas, luego de obtener los resultados de las técnicas se procedió a representar gráficamente y posteriormente se analizó e interpreto cada una de las preguntas formuladas en la encuesta y ficha de observación, Luego se redactó las conclusiones y recomendaciones, las mismas que sirvieron de apoyo importante para la elaboración de la Guía didáctica que contiene aspectos relacionados con lúdica, las mismas que sirvieron para desarrollar el aspecto cognitivo. Las actividades lúdicas son acciones naturales que ayudan a los niños a comprender y aprender las tareas que la maestra les imparte. La actividad lúdica es una labor placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral.

ABSTRACT

This research work referred to "The recreational activities as motivation strategy and its influence on the cognitive development of children 4-5 years old of" Rumiñahui and Mariano Acosta "Schools in the Esperanza parish of Ibarra City in 2014 - 2015 "This essential kind paper was purpose to determine the influence playful activity as motivational strategy in cognitive development of children of 4-5 years old. Subsequently the elaborate justification stating the reasons I explain that this research was conducted, here it came to his originality, usefulness, and who will benefit from the results. To prepare the theoretical framework was obtained and information according to categories made the same as those investigated in books, magazines, internet and other supporting documents are collected. Then I procecuted to develop the methodological framework, which refers to the types of research, literature, field, descriptive, purposeful, the same that guide the research process was also used, techniques and tools, such as the survey of the teachers and observation sheet applied to children in institutions investigated after obtaining the results of the techniques we proceeded to plot and subsequently analyzed and interpreted each of the questions in the survey and observation sheet later the conclusions and recommendations were drafted, they were also used for important support for developing the teaching guide containing aspects playful, they were also used to develop the cognitive aspect. Play activities are natural activities that help children understand and learn the activities that the teacher imparts. The recreational activity is a pleasurable activity in itself, allowing the child (a) explores and understand their world. Especially, stimulates the motor, intellectual, social, moral sensory development.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas representan un peldaño importante en el conocimiento y aprendizaje de los diversos contenidos. Por medio de la acción del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que asimilar los objetos modifica su conducta y así transfiere su propia síntesis objetual a nuevas situaciones vitales. El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia. La actividad lúdica se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

Algunas teorías del juego continúan coexistiendo y conducen a considerar que las funciones básicas que cumple el juego en la infancia se centrarían en el juego como fuente de placer y de realización de deseos, de elaboración de la experiencia y solución/comprensión de problemas, de expresión de sentimientos y control de emociones, y de identificación con el adulto. Considerando lo antes planteado, el juego permite al niño(a) acrecentar sus pensamientos y expresar sus sentimientos en un marco lúdico sin las restricciones de la realidad, posibilitando la asimilación de nuevas situaciones y experiencias. El juego, como hemos visto, es una herramienta lúdica altamente enriquecedora y potente, no solo para divertirse, sino también para aprender y desarrollar en las personas de todo tipo y edad. Los niños dedican gran parte de su tiempo a jugar. Primero aprenden a jugar consigo mismos y luego, con los demás.

En cuanto a su contenido está formulado por los siguientes capítulos:

Capítulo I: Contiene los antecedentes, el planteamiento del problema, formulación del problema, la delimitación, espacial y temporal así como sus objetivos y justificación.

Capítulo II: Contiene todo lo relacionado al Marco Teórico con los siguientes aspectos: fundamentación teórica, Posicionamiento teórico personal, Glosario de Términos, Interrogantes de investigación, Matriz Categorical.

Capítulo III: Se describe la metodología de la investigación, los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, determinación de la población y muestra.

Capítulo IV: Se muestra detalladamente el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a las maestras y una ficha de observación a los niños de estas prestigiosas instituciones.

Capítulo V: Contiene cada una de las conclusiones a las que se llegó una vez terminado este trabajo de investigación y se completa con la descripción de ciertas recomendaciones

Capítulo VI: Por último el capítulo seis, concluye con el Desarrollo de la Propuesta Alternativa.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En todas las civilizaciones hay sobrados indicios de que los hombres y mujeres, los niños y las niñas, han ejercido diversas formas de juego. El juego es sin duda una de las diligencias más comunes y universales de la especie humana, habitualmente se relacionan con la infancia, pero lo cierto es que se manifiestan a lo largo de toda la vida del hombre.

La psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos cognitivos, social, emocional o afectivo, mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas, conducta y educan a sus miembros, de forma que los juegos se conviertan en un reflejo de una determinada situación social y cultural. Siempre ha existido un amplio consenso, aunque desde distintas perspectivas, para considerar el juego como un factor importante del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en la etapa infantil, donde aparece como una actividad natural y espontánea, a la que el niño le dedica todo el tiempo posible. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

La lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico. “El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y

de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas del desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Las acciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos

para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

Escuela de Educación Básica “Mariano Acosta”

La Escuela Fiscal “Mariano Acosta” se encuentra ubicado en el barrio “San Pedro” de la Parroquia “Santa María de la Esperanza”, del cantón de Ibarra, provincia de Imbabura. Tiene una extensión de 9.000 m² de superficie entre construcción y terreno, se realizó la primera escritura de compraventa del terreno en 1955 del primer tramo donde están construidas las aulas y en 1974 se ha construido el segundo tramo; con los señores Manuel Freile Larrea y Manuel Freile Barba, Consejo Provincial y Dirección Provincial de Educación de Imbabura respectivamente. La inauguración del primer tramo donde hoy funciona el Centro Educativo “Mariano Acosta” se inauguró en forma oficial el 29 de abril de 1962.

La infraestructura de la Institución se ha venido construyendo paulatinamente con el apoyo económico de autoridades de turno, tanto de Educación, Gobierno Provincial y Municipal, como también con el compromiso de docentes y padres de familia.

Hoy en la actualidad la institución Educativa está al servicio de niños, adolescentes de la parroquia y sus alrededores, ofrece una educación académica e integral apoyada en el desempeño de valores, al igual cuenta con un personal docente profesional y competente a las exigencias de los tiempos actuales.

RESEÑA HISTORICA DE LA ESCUELA “RUMIÑAHUI”

La escuela se encuentra situada en el barrio de Rumipamba, parroquia Santa María de la Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura, al Sureste de Ibarra.

1948-10-02.

Siendo Presidente de la República “Galo Plaza Lazo” se crea la escuela sin un nombre oficial, funcionó en un comienzo en una casa prestada por la Sra. Marcelina Grijalva, la primera maestra fue la Srta. Beatriz Sánchez

1963. La Misión Andina toma en arriendo la Hacienda “El Cacho” que pertenecía a la Asistencia Social y cede un lote de terreno para que funcione la escuela, moradores y autoridades realizan actividades con el fin de recaudar fondos económicos para la construcción cuyo costo ascendió a \$25.000. En la elección del nombre para la escuela se pensó en el guerrero inca que acompañó a Atahualpa en sus luchas que fue “Rumiñahui”

Los objetivos que desde un comienzo se trazaron las primeras autoridades era:

- Sensibilizar a la comunidad con la realidad y sus necesidades de mejoramiento.
- Familiarizar a la comunidad indígena con las fuerzas vivas del Estado
- Participar directamente con los trabajos de mejoramiento local
- Mejorar la economía del hogar y comunidad.

En el año lectivo 1999-2000 funciona el Primero de Básica lo que antes era llamado Jardín de infantes, con la autorización de la profesora Margarita León Coba en ese entonces Directora de Educación, Se expide el acuerdo Nro. 043 para la creación del jardín de Infantes con la profesora Jacqueline Capelo con 32 niños.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Educación Inicial tiene como objetivo potenciar el aprendizaje y promover el bienestar de los niños y niñas mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros, es por ello que en estas edades se les debe enseñar mediante juegos. Las actividades lúdicas estimulan todos los procesos de aprendizaje que se dan dentro y fuera del aula. Es por ello que las maestras de estos niveles educativos, deben dominar una gran variedad de estrategias, con el propósito de estimular constantemente a los niños y niñas, la falta de actividades produce cansancio y desmotivación.

En las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” donde se va a realizar la investigación se ha evidenciado que las maestras utilizan el juego en forma parcial, también se ha notado que existe un desconocimiento en cuanto a los objetivos que persigue cada juego, y como utilizarle para garantizar el aprendizaje de los diversos contenidos de las diferentes áreas del conocimiento del currículo inicial.

Luego de conocer estos antecedentes se identifican las siguientes causas que configuran el problema de investigación:

La deficiente actualización del docente con respecto a las actividades lúdicas, no han permitido que sus clases sean de calidad, estos aspectos han ocasionado que los niños sean poco creativos, y que tengan poco interés en aprender.

La escasa variedad de actividades lúdicas por parte de las docentes causa que los niños tengan bajo rendimiento y poco interés en la educación, por eso tanto los padres de familia, como las docentes deben buscar estrategias lúdicas, que fomente el mejoramiento académico, porque si bien es cierto hoy en la actualidad se aprende por medio del juego y los aprendizajes son más significativos.

Los docentes desconocen la clasificación y los objetivos de las actividades lúdicas, lo que ha ocasionado que las clases sean monótonas, repetitivas, y se ha generado el desinterés por aprender. No existe una guía didáctica de las actividades lúdicas en las instituciones, que ayude al fortalecimiento del área cognitiva. De mantenerse esta situación, de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas, se evidenciará los siguientes efectos. Niños desmotivados, por la escasa variedad de actividades lúdicas. Niños con escasos niveles de creatividad, poco interés por aprender los diferentes contenidos presentados en el currículo preescolar, niños con déficit de atención, es decir se distraen con facilidad. Una vez identificadas las causas y efectos.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la actividad lúdica como estrategia de motivación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza de la ciudad de Ibarra?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de observación

Se trabajó con los niños/as 4 y 5 años de Pre básica y maestras de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza de la ciudad de Ibarra.

1.4.2 Delimitación espacial

Las dos instituciones motivo de investigación se encuentran ubicadas en la parroquia La Esperanza, al Sur de la ciudad de Ibarra

1.4.3 Delimitación temporal

El trabajo de grado se realizó en el año lectivo 2014–2015

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

- Determinar cómo influye la actividad lúdica como estrategia de motivación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de las actividades lúdicas, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y su contribución en el desarrollo cognitivo de los niños/as de las escuelas motivo de investigación.

- Identificar el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras, para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza.
- Valorar el nivel de desarrollo cognitivo en los niños/as, mediante la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza.
- Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El trabajo de investigación de las actividades lúdicas es original, ya que es la primera vez que se investiga acerca las actividades lúdicas como estrategia de motivación, esta será la base para el desarrollo cognitivo de los niños. Si bien es cierto, hoy en la actualidad los aprendizajes de todas las ciencias se realizan mediante juegos que coadyuven al desarrollo cognitivo.

Las actividades lúdicas son importantes, ya que a través del juego el niño aprenderá de manera interesante y creativa, es por ello que las maestras de estos niveles deben estar plenamente capacitadas y actualizadas en cuanto al conocimiento de los juegos, ya que cada actividad tiene su objetivo y desarrolla el aspecto cognitivo de los infantes.

Luego de realizar la investigación los niños serán los principales beneficiarios de este proceso, despertaran mayor interés en el aprendizaje del desarrollo cognitivo, en aprender nuevas cosas de acuerdo al currículo establecido en Educación Inicial. Con la

implementación de esta propuesta de estrategias lúdicas tendrá gran utilidad teórica y práctica. Esta investigación servirá de base para realizar futuras investigaciones acerca del desarrollo integral de los educandos

Con el desarrollo de la investigación, se pretenderá conocer que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños y niñas, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Sin embargo se manifiesta que existe una conciencia de cierto grupo de maestras acerca del valor del juego como camino para educar a los niños y como una de las mejores vías para aprender los valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, se espera que las niñas y niños cambien de actitud frente a los aprendizajes, es decir para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, además los niños cuando juegan aprenden o amplían capacidades como la atención, la memoria y la creatividad, progresivamente van desarrollando su inteligencia.

1.7 FACTIBILIDAD

El trabajo de investigación es factible realizarlo por cuanto se tiene la colaboración de las Autoridades, docentes, padres de familia y niños de las escuelas antes mencionadas, para que se lleve a cabo esta importante investigación, se tiene suficiente bibliografía de textos y ayuda de expertos en la materia y además existe la predisposición y recursos económicos necesarios para llevar a cabo el trabajo de grado.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista

Por mucho tiempo la epistemología ha estado en la rama de la filosofía, delimitado su estudio a fundamentos, metodología y validez de la cognición humana.

Una retrospectiva histórica nos permite notar la evolución de la epistemología desde su primer momento como teoría del conocimiento, transitado por el análisis de la mente biológica, para luego postularse como paradigma o modelo de un pensamiento colectivo responsable de la regulación de fenómenos reales en contextos históricos específicos, representados además por símbolos que hoy podrían identificarse como cibernética, ecosistema o estrés, entre otros (Zubiria, 2004, pág. 15)

Un intento por integrar estos criterios nos ha llevado entonces a plantear que la epistemología estudia la estructura del pensamiento que contempla la lógica interna de procesos emocionales y que se traducen en modelos de concepción del mundo, siendo marco referencial para el comportamiento humano

En efecto el constructivismo como escuela del pensamiento se ha dedicado a estudiar la relación entre el conocimiento y la realidad, sustentado que la realidad se define por la construcción de significados individuales, dónde la capacidad para imitar o reconocer literalmente la realidad resulta inexistente, contando únicamente con la construcción de

modelos de proximidad a consecuencia de procesos de comunicación oral y/o gráfica que los individuos establecen entre sí.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Los psicólogos del desarrollo estudian los cambios de conducta en todas las fases del ciclo vital. La mayoría, sin embargo, se han centrado en el periodo que termina con la adolescencia. Por esta razón, la psicología del desarrollo y la psicología infantil se han referido tradicionalmente al mismo corpus del conocimiento científico. Sin embargo, esta situación está cambiando. En los últimos años, una buena parte de la investigación del desarrollo se ha dirigido hacia temas relativos a la edad adulta y la vejez, lo que ha conducido a la aparición de la psicología del ciclo vital. (Vasta, 1996, pág. 16)

Dicho de otro modo la investigación del desarrollo tiene dos objetivos básicos: uno es describir la conducta de los niños en cada punto de desarrollo. Esto implica cuestiones del tipo: ¿Cuándo comienzan los niños a caminar? ¿Cuáles son las habilidades típicas de un niño de 5 años? ¿Cómo resuelven los alumnos de sexto grado los problemas que surgen entre compañeros?

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Cuando nos acercamos a un aula de Educación infantil y observamos la actividad de los niños y maestros, los materiales que usan y la distribución del espacio que comparten, nos damos cuenta de que estamos ante una realidad con características propias y diferenciales dentro del sistema educativo.

Este carácter singular supone unas características físicas y materiales específicas y una forma diferente de entender el proceso de enseñanza aprendizaje. El currículo de educación infantil contempla unos contenidos, unas experiencias y unas posibilidades de aprender propias y distintas de las recogidas en otras etapas educativas. Con el fin de analizar el proceso de enseñanza aprendizaje en las primeras etapas educativas vamos a partir de dos principios que son ejes vertebrados del currículo.

La importancia de la interacción social en el aprendizaje y de la educación concebida como un proceso de construcción y cooperación. La concepción global del desarrollo y de la visión del niño/a como sujeto único.

Aunque las relaciones sociales son importantes en todas las etapas del desarrollo, en los primeros años se tornan esenciales, convirtiéndose en el medio natural donde se realizan los aprendizajes. El niño/a desde que nace, está inmerso en ese entorno. La escuela infantil le aporta la primera oportunidad de interactuar fuera del contexto familiar con otros adultos y niños. Enseñarle a relacionarse con los demás es uno de los objetivos prioritarios de esta etapa educativa. (Méndez, 2006, pág. 17)

Concebir la educación como un proceso donde los alumnos y profesores se relacionan y construyen juntos los aprendizajes. Proporciona a todos los niños la posibilidad de aprender, de cooperar y construir junto con otros niños, algunos de ellos con características especiales y diferentes de las propias. En estas primeras etapas es muy importante que el niño/a aprenda lo que pueda ofrecer y aportar a los demás, así como lo que otros puedan ofrecerle a él.

Significa sacar del aula el trabajo educativo y aceptar que el aprendizaje ocurre en cualquier lugar y espacio donde sea posible relacionarse y compartir experiencias con otros. De este modo el medio que le rodea el aula

tanto dentro como fuera de la escuela proporciona al niño/a experiencias y posibilidades en un continuo proceso de relación e interacción.(Méndez, 2006, pág. 18)

En la educación infantil, toma más fuerza que otras etapas educativas, son importantes las concepciones que tienen los maestros acerca de su papel en el desarrollo y en los aprendizajes que realiza el niño. La forma de escoger y planificar las actividades, organizar los espacios, elegir los materiales, y lo que es más importante, articular las ayudas que ofrecen según las necesidades.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio critica

La escuela más que otros lugares, es un lugar de resguardo de la infancia, a pesar de todas las críticas que se pueden hacer, de las cosas discriminatorias que puede haber, de las cosas más o menos injustas que muchas veces se producen. Me parece que hay ahí un cuidado muchas veces que no se produce en otros espacios, eso habla de una concepción que esta cruzada en la educación pública.

En el terreno del jardín de infantes, cuidar a los niños supone habilitar espacios de protección dando lugar al juego. Recuperar el lugar en el jardín de infantes supone reconocer que el niño se constituye como sujeto también a través del juego. Y en este jugar el niño conoce, procesa y se apropia de la realidad, dado que en este territorio todo es posible. Las reglas pueden ser diversas, pero la básica, en el juego. (Minnicelli, 2005, pág. 34)

En diversos jardines de infantes, observo que durante momentos de juego libre (generalmente en el patio) los niños tomaban para sus juegos

escenarios fantásticos y ficcionales, producto de los medios de comunicación masiva. Asumían roles que no eran los del entorno familiar.

2.1.5 Fundamentación legal

Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) Manifiesta que:

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que vele por la formación integral de los educandos.

Art. 64.- Deberes.- Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política Impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

- Respetar a la Patria y sus símbolos.
- Conocer la realidad del país, cultivar la identidad nacional y respetar su pluriculturalidad; ejercer y defender efectivamente sus derechos y garantías.
- Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás.
- Actuar con honestidad y responsabilidad en el hogar y en todas las etapas del proceso educativo. (p.30),

2.1.6 Actividades Lúdicas

“Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa” (García A. , 2009, pág. 12)

2.1.7 Conceptualización del juego

En la actualidad han surgido diversas conceptualizaciones del juego en un intento por delimitar aquellas actividades que pueden definirse como lúdicas y aquellas que no. Estas aproximaciones se han desarrollado, en ocasiones, a partir de las metas y funciones que cumple el juego.

Algunas teorías del juego continúan coexistiendo y conducen a considerar que las funciones básicas que cumple el juego en la infancia se centrarían en el juego como fuente de placer y de realización de deseos, de elaboración de la experiencia y solución/comprensión de problemas, de expresión de sentimientos y control de emociones, y de identificación con el adulto. Considerando lo antes planteado, el juego permite al niño(a) realizar sus pensamientos y expresar sus sentimientos en un marco lúdico sin las restricciones de la realidad, posibilitando la asimilación de nuevas situaciones y experiencias. (Roblees, 2012).

La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño, favoreciendo cada vez más a los niños en seres felices, ya que el juego se vincula con la felicidad.

2.1.8 El juego

El juego provee a los niños la oportunidad de hacer sentir su universo. Esto los ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo, descubrir a otros y desarrollar relaciones interpersonales para imitar papeles de la familia y descubrir nuevos modos de operar. “El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos”. (Feo Campos, 2013).

2.1.9 El juego como factor de desarrollo

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando".

Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que le rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro. (García Gómez, 2009).

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de sus movimientos.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. "Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla". (García Gómez, 2009).

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vigotsky, define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales. (García Gómez, 2009).

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos - estas son las que en la vida real tampoco los precisa.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego. (García Gómez, 2009).

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría. (García Gómez, 2009).

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La

participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal.

2.1.10 Clases de juegos

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensorio motor, simbólico y reglado.

- **Juegos Sensorio motor:** estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.

- **Juego Simbólico;** son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodadizo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.
- Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción. Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.
- **Juego de Reglas:** Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras. La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje. (García Gómez, 2009).

2.1.11 El juego en la infancia

Tema de verdadero interés, tanto desde el punto de vista psicológico como biológico puro, es el que se relaciona con el juego infantil, o, como

se denomina en psicología, actividad lúdica. No lo pueden negar los pediatras, sobre todo, los que trabajan en asilos. Aquí es donde se llega a intimar profundamente con el niño, debido al largo período de vida, muchas veces la infancia entera, que permanece a nuestro lado. “Y anotamos como un progreso evidente en el desarrollo, el que comience a jugar; como así mismo, estimamos de buen augurio cuando un niño postrado por una larga enfermedad, intenta de nuevo jugar”.(Zorrilla M. , 2008).

Sería la actividad espontánea por excelencia del niño; actividad física a la que va unida también actividad psíquica. Así planteado el asunto, la actividad del lactante pequeño, menor de 6 meses expresada en movimientos desordenados de todo orden, no sería juego, ya que la actividad psíquica o inteligencia, en esta época es nula. Esta etapa del lactante en que prima el automatismo, podría considerarse como preparatoria o de pre-ejercicio. Sería una época en que perfeccionaría las funciones orgánicas que más tarde utilizara, (dinámicas, estáticas, sensoriales, etc.). El juego propiamente tal, comenzaría a aparecer cuando la actividad automática se diluye para dar paso a la actividad instintiva (5° a 6° mes). La actividad lúdica se traduciría entonces por aquellas expresiones infantiles que no tienen realmente equivalencia en la mentalidad adulta. Sería lo que vulgarmente se llama retozar, chacotear. Y quedaría fuera de esta órbita mucho de lo que comúnmente se entiende por juego.

Entre las más importantes concepciones en orden cronológico, comenzaremos por citar la teoría de Locke. Este filósofo formuló que el niño jugaba respondiendo a la necesidad de recrearse, de reintegrar fuerzas perdidas. Sería algo comparable al alimento o al sueño. Partió del concepto vulgar del adulto, que juega por descansar. Este criterio asiste aún a muchos maestros cuando largan a sus alumnos a recreo, después del estudio. En otro terreno, sería, como la jugada al cacho después de

la salida de la oficina. En el niño, sucede lo contrario, juega más, mientras más descansado está. El cansancio inhibe la actividad lúdica. (Zorrilla M. , 2008).

Respecto a la imitación, desde luego, el niño cuando nos parece que imita, es que lo hace muy en serio, y cree en lo que representa. Sólo muy pocos juegos de una imitación. Ahora, respecto a lo de la utilidad, el niño no sólo imita lo útil, sino que más comúnmente lo inútil o perjudicial (juego en los niños vagabundos, proletarios).

2.1.11.1 El juego grupal

“Al igual que con el juego individual, dividiremos, en primera instancia los juegos grupales según se desarrollen con o sin objetos. (Duek, 2012).

2.1.11.2 El juego individual

“Dividiremos el juego individual en dos partes: los juegos con objetos y los juegos sin objetos. En el primer caso, es interesante notar no sólo si el niño juega con "algo" sino cómo lo hace, qué tipo de objeto es, cómo contribuye (o no) a la recuperación de discursos sociales vigentes, etcétera”. (Duek, 2012).

2.1.11.3 Otro tipo de juegos son aquellos en los que los chicos cuentan historias.

Asumen el rol de "cuentacuentos" que muchas veces inventan u otras repiten más o menos esmeradamente fábulas o cuentos que ya conocen. También incluimos aquí los juegos que suponen cambiarle la letra a

canciones conocidas para hacerlas más graciosas, auto referenciales o llevarlas al absurdo. Llamamos a estas actividades juego dado que en su ejecución se ponen en juego la creatividad, la imaginación, la libertad, la identificación de un tiempo y un espacio; es decir, muchas de las características que vimos más arriba, lo definen. Aquí también se pueden ver las preocupaciones, angustias y deseos de los más chicos. (Duek, 2012).

2.1.12 Los juegos del niño y su evolución en el desarrollo infantil

Las primeras formas lúdicas infantiles son descritas por Piaget como juego motor o de ejercicio, y se caracteriza por la propuesta en acción de un conjunto de conductas que provocan un inmenso placer funcional. Al jugar, el niño ejercita sus esquemas motores, como chupar, aprehender, lanzar, entre otros, sin reparar necesariamente en las características específicas de los objetos que utiliza. Las interacciones lúdicas posibilitan la consolidación y coordinación de los esquemas de acción y su progresiva organización interna. En el juego simbólico el niño transforma la realidad en función de sus necesidades y así logra disminuir las tensiones que encuentran en el contexto de las interacciones reales.

Esta forma de juego supone la combinación de la asimilación deformante, mecanismo que explica la generación de significados originales contruidos por el niño, y de la imitación representativa, que aporta el significante en tanto símbolo. El nexo entre el significante y el significado, lejos de ser arbitrio, se sostiene en la intención y la actividad del sujeto, quien asigna funciones y relaciones particulares para los elementos reales y los sustitutos que imagina. (Aizencang, 2005, pág. 46).

2.1.13 Juego, familia, escuela y aprendizaje

La vida de la infancia discurre en tres ámbitos fundamentales: la familia, la escuela y el juego. “El juego aparece así como un ámbito específico de la experiencia cotidiana, pero también puede introducirse

como recurso y forma de percibir la realidad en los otros dos ámbitos citados”.(García A. , 2009, pág. 79).

A demás de sus funciones básicas de asistencia, protección, afecto, modelado e interacción social, la familia también es la primera comunidad de ocio y ejerce una gran influencia a la hora de configurar las conductas y actividades de ocio más significativas de la vida de cada individuo.

Sin duda, el juego ocupa un papel preponderante en el ocio familiar y, como todo lo demás, es educable. El niño aprende a jugar, a descubrir el mundo y a auto descubrirse así mismo en muchos entornos, pero uno de los más significativos es la familia. Los padres ejercen una importante labor de orientación, propuesta de actividades, dotación de recuerdos, y organización del juego de los niños. (García A. , 2009, pág. 79).

2.1.14 Juegos de construcción o ensamblaje.

“Se dan paralelamente a los otros tipos de juegos. Son aquellos que incluyen piezas para encajar, ensamblar, apilar, coser, juntar, etc. Se dan cuando el niño se fija una meta – la de construir – y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, la consigue”. (Manrique, 2012).

2.1.14.1 Juegos de ejercicio

“Son los primeros que realiza el niño. En ellos se repite una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Estos le pueden ofrecer experiencias auditivas, visuales, táctiles, olfativas, gustativas, de movimiento o de manipulación”. (Manrique, 2012).

2.1.15 Papel del juego cooperativo en el desarrollo social

Se define como juego cooperativo aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión, la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Dentro de esta categoría de juegos se pueden incluir los juegos de representación colectivos descritos previamente, pero también incluyen juegos motores y de reglas. (Manrique, 2012).

2.1.16 El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos.

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño. (Lobato Aragón, 2005).

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

- Participación
- Variedad
- Proposición
- Indagación

- Significatividad
- Progresión
- Actividad
- Apertura
- Globalidad (Lobato Aragón, 2005).

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- Deben potenciar la creatividad; ésta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Debido a su carácter global , el juego debe potenciar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas (Lobato Aragón, 2005).

Motriz:

- Factor de estimulación
- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo (Lobato Aragón, 2005).

Afectivo

- Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo
- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones (Lobato Aragón, 2005).

Social

- Facilita el proceso de socialización
- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos (Lobato Aragón, 2005).

2.1.16.1 Juego simbólico

Comprensión del Simulación de situaciones, entorno, desarrollo del lenguaje, de objetos y personajes no la imaginación y de la creatividad. Presentes en el momento. Socialización. EVOLUCIÓN 1º grupo 2º grupo 3º grupo Argumentos Realidad social Ficción e imaginación Individuales e inventados Cómo juega a familias, a médicos, a superhéroes. Al juego de los amigos. Casitas, a colegios, etc. Con qué juega Con cualquier objeto,

instrumentos musicales, construcciones, rincones, puzles. El niño comienza a hacer como si (simula acciones sencillas) Aparecen las fobias y los miedos. Con la función catártica resuelve dichos conflictos. Acepta el juego dirigido y en grupo. Le gusta ensuciarse manipulando sustancias, arcilla.

Empieza a jugar con otros niños y a compartir sus juguetes. Espera su turno. Sabe saltar con los dos pies, andar de puntillas, hacia atrás. Su coordinación ojo-mano le permite encestar o lanzar a la diana. Dibuja los primeros garabatos de la figura humana.4-5 años Corre deprisa y con seguridad. Inicia en los juegos verbales. Conoce las partes de su cuerpo. No le importa ganar o perder. Comparte sus juegos y es más participativo.5-6 años Juego corporativo y con reglas. Inicio de los juegos competitivos. (Yáñez, 2012).

2.1.16.2 Juego dirigido

El juego dirigido en el ámbito escolar es muy importante. Es sin duda un necesario medio educativo y también un elemental recurso didáctico tanto en educación infantil. “Pero también se puede destacar que a través del juego, el niño consigue multitud de aprendizaje de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes”. (Pubill, 2012).

2.1.16.3 Los juegos cooperativos

Tienen una idea que los sustenta: jugar con otros es mejor jugar contra otros. Es mejor superar retos motores que superar a otros/as compañeros/as. El principal objetivo es que el juego cooperativo se convierta en una suma de esfuerzos desarrollados en un clima lúdico y placentero para la consecución de un objetivo común.

Los juegos cooperativos se caracterizan por:

- **Estár libres de la competición:** al practicar los juegos y actividades competitivas se crea en algunos alumnos que poseen menor capacidad de rendimiento motor, ansiedad, desánimo y frustración por la práctica física.
- **Son creativos**, pues no son cerrados a una exclusiva posibilidad de solución.
- **Son libres de exclusión**, ningún participante es eliminado, posibilitando así la participación de todos los alumnos, incluidos los de menor competencia motora.
- **Permiten la autonomía:** los participantes, ya que pueden contribuir a modificar las posibilidades del juego.

“La propia caracterización que hace el autor de los juegos nos enumera sus beneficios, casi todos en el plano social”. (Pérez Peral, 2006, pág. 221).

2.1.16.4 Dramatización y juego dramático

Los juegos, especialmente en niños y jóvenes, toman a menudo la forma de teatro, donde el propio cuerpo es el instrumento de investigación creativa, medio de expresión y comunicación. “El término más genérico para denominar este tipo de juego es juego dramático” (Núñez Cubero, 2007).

Su materia propia es la acción, en la búsqueda de la mejora de la comunicación y la potenciación de la creatividad. Por medio de ellas buscamos que el niño desarrolle sus capacidades perceptivas y expresivas, con el fin de que encuentre y potencie la expresión de sí mismo en relación con los otros y con el mundo. El juego supone un auténtico medio de aprendizaje, un medio por el que los niños exploran activamente diversas experiencias en diferentes casos. «La situación de juego

proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación» (Núñez Cubero, 2007).

Por otro lado, el juego dramático es una forma concreta del juego infantil que requiere de una edad más avanzada que la del juego simbólico. Quieren asimilar funciones, esto es elaborado por Motos (1996). En él aparecen dos vectores: espontaneidad-elaboración técnica, que se refiere al grado de estructuración y libertad que una forma dramática posee. Aquí aparecerían desde actividades que se expresan con plena espontaneidad hasta aquellas otras que se encuentran sometidas a una serie de reglas fijas y muy estructuradas.

El otro vector, el proceso lúdico-producto artístico, se refiere a la finalidad con la que utilizamos las diversas formas dramáticas, al tiempo que las relaciona con las etapas educativas: desde las lúdicas, cuya finalidad es la mera diversión, hasta el producto artístico finalizado, elaborado para una finalidad comunicativa o estética. (Núñez Cubero, 2007).

“En el juego dramático se representa a personajes que hayan visto en series de televisión, lógicamente va acompañado de la habilidad del niño/a para imitar voces, ejecutar movimientos que involucren actos dramáticos, es necesario considerar la edad del alumno para trabajar cada forma dramática”. (Núñez Cubero, 2007).

2.1.16.5 Juego heurístico

¿Qué es el juego heurístico? es una actividad que se trabaja con los niños/as de 12 a 24 meses de edad. para ello se utilizan objetos fácilmente combinables entre sí, que motiven a la acción y exploración, partiendo de la libertad de movimientos del alumno/a.se trata de un juego de descubrimiento, de ensayo y error de habilidades manipulativas y de planificación mental, así como de desarrollo de las capacidades a la hora de

recoger y clasificar el material utilizado. (Díaz Pérez, 2012).

2.1.17 El juego didáctico

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas: lengua, matemáticas, etc.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes. (Ortiz Ocaña, 2011).

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. (Ortiz Ocaña, 2011).

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

2.1.18 Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean las habilidades que se necesitan para el cumplimiento presente o futuro de todas las áreas de enseñanza.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

“Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños-estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos”. (Ortiz Ocaña, 2011).

2.1.19 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. (Ortiz Ocaña, 2011).

El dinamismo

“Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico”. (Ortiz Ocaña, 2011).

2.1.20 Significación metodológica de los juegos didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas

en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido, dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden. (Ortiz Ocaña, 2011).

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. “Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas”. (Ortiz Ocaña, 2011).

2.1.21 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (Ortiz Ocaña, 2011).

2.1.22 La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños

Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación. “En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía, complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas”. (Ortiz Ocaña, 2011).

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no

invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las mujeres otras profesiones como doctora, maestra, etc. (Ortiz Ocaña, 2011).

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y los escondidos. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas. En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa. Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro. “Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores”. (Ortiz Ocaña, 2011).

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscitivas, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización.

Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comporta mental

Éstas se transmiten de generación en generación a la par de las costumbres y las tradiciones, conjuntamente, con el objetivo de preservar el orden social se prescriben y trasmiten también los modos de sanción a adoptar ante la violación de las mismas, los medios para sancionar la conducta desviada, que se detecta, entonces, a partir de la violación de estas normas, lo que permite que se estructuren relaciones de amistad basados en la solidaridad, comprensión, aceptación de los caracteres del otro y reacción de apoyo mutuo entre los miembros que desempeñan el juego. (Ortiz Ocaña, 2011).

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

Al principio el niño se relaciona básicamente con su familia más íntima (padres, hermanos), pero poco a poco, sobre todo gracias a la escuela, el niño inicia su socialización entablando lazos afectivos fuera del hogar. Descubre a otros niños de su edad, con otras características, algunas iguales y otras diferentes a él. Aprende a compartir, a confiar y a querer a personas de su misma edad. “Hay un doble vínculo de forma que la personalidad del niño influye claramente en el desarrollo de sus amistades y éstas, a su vez, también lo hacen sobre su personalidad.” (Ortiz Ocaña, 2011).

En esta etapa es fundamental el aprendizaje que se hace a partir de los padres, de sus amigos y de la relación que tengan con ellos porque es más fácil que un niño y/o adolescente tenga amigos en una familia en la que se valoran y potencian los lazos de amistad, que en una que se subvaloren estas relaciones.

2.1.23 El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento

El niño ¿cómo conoce? ¿Cómo adquiere el conocimiento? ¿Cómo hace suyo lo que el otro intenta enseñarle? ¿En qué consiste o cómo se da el proceso epistemológico en un infante? ¿Cómo hace suyo lo exterior? ¿Racionalismo o Empirismo? ¿Énfasis en la enseñanza o énfasis en el

aprendizaje? ¿Se puede seguir enseñando sin el uso de las tecnologías de la información y la comunicación? (Moreno De la Rosa, 2012).

Iniciaremos con una premisa de la cual estoy hartamente convencido: en el proceso de enseñanza aprendizaje y todavía antes aún, el infante se topa con la realidad la cual tiene que asimilar, pero cuando esta realidad le resulta incómoda o difícil de manipular o de operar, el infante imperativamente se tiene que “acomodar” a la realidad; es por lo tanto el paradigma Piaget no de la asimilación-acomodación el que me convence por el momento para poder explicar y ejemplificar el proceso epistemológico. (Moreno De la Rosa, 2012).

Piaget explica que toda conducta humana tiende al equilibrio; todo ser humano por antonomasia tiende a la homeostasis. Tenemos pues que asimilación y acomodación nos dan una adaptación al medio, y así subsecuentemente el sujeto cognoscente será capaz de crear esquemas para implementar estructuras más complejas de interacción con la realidad. “El infante solo viene a este mundo con los reflejos, reflejos que posteriormente servirán como andamiaje para los sucesivos procesos cognitivos que permitirán el proceso epistemológico”. (Moreno De la Rosa, 2012).

¿Cómo se da el proceso del conocimiento? Las últimas teorías aseveran que el conocimiento se construye, el sujeto va construyendo su propio conocimiento por medio de la asimilación y la acomodación para llegar a una adaptación.

Desarrollo

¿Qué factores influyen en ese proceso de construir el conocimiento? Influyen factores ambientales, sociales, emocionales, la actitud y los valores también forman un aspecto muy importante. El niño debe lograr ciertas

competencias, es decir, debe ser competente para la vida, competente para la existencia misma, dichas competencias sabemos que implican conocimientos, habilidades, actitudes y valores. (Moreno De la Rosa, 2012).

¿Qué tanto pesa el factor biológico-genético? ¿Qué tanto pesa el factor psicológico? ¿Qué tanto pesa el factor social? De entrada no lo sabemos, y quizá no se logre dilucidar en unas cuantas líneas, investigaciones pululan en donde se intenta dar respuesta a dicha interrogante, pero todos coinciden en que esos tres factores y otros más influyen para que el infante construya su conocimiento.

El niño se constituye desde la primera infancia. Es de todos sabido que la postura del psicoanálisis nos indica que todo ser humano parte de ser puro “Ello”, es decir, somos parte de ese reino animal, compartimos con el resto de los animales las necesidades más básicas como lo son el comer, el dormir, las necesidades fisiológicas y el llanto. No en balde la criatura ha desarrollado a la perfección en su trascurso filogenético esa carita de niño inocente para que los depredadores no le hicieran daño o más aún, sus propios padres no lo abandonaran o no lo aniquilaran, aunque como vemos la realidad todavía aún y nuestra civilización sabemos de casos de padres de familia que aniquilan a sus hijos. Padres perversos. Padres enfermos.

El infante nace siendo puro Ello, el infante en el primer año de vida necesita afecto, caricias, ser amado, ser alimentado, alimento que después simbolizará el amor de la madre, alimento que después se traducirá simbólicamente en amor, y por eso vemos cómo algunos alumnos se relacionan tan mal con el alimento, y por eso la obesidad y por eso la anorexia o la bulimia y alguna que otra enfermedad psicosomática. (Moreno De la Rosa, 2012).

El niño en su primer año de vida lo que más requiere es el amor, si no se le da, su vida se verá drásticamente afectada, caminará por las calles en busca de ese amor negado, intentará transferir esa necesidad en sus amoríos, en su jefe de trabajo, en su psicoterapeuta, en su maestro.

El infante conoce por medio de imitación como diría Albert Bandura, hace lo que ve y también va adquiriendo las conductas que le son reforzadas, cuando los familiares le aplauden las gracias y le reprochan las cosas socialmente mal vistas, cuando el infante de menos de un año logra aplaudir y los familiares aplauden junto con él, pero que no se le ocurra estirar el cabello a un semejante o tirar cosas de valor económico porque eso será rápidamente censurado. “El infante así aprenderá qué es lo que se espera de él. También el aprendizaje inicial se daría por ensayo y error, Jean Piaget hablaba de las seis reacciones circulares, desde lo más básico como ver el pulgar y meterlo a su boca hasta aventar los anteojos del abuelo”. (Moreno De la Rosa, 2012).

Así vemos que el proceso de aprendizaje incluye las dimensiones emocionales (Ello, Yo, Superyó, Freud, M. Klein, inconsciente, determinismo, pecho bueno, pecho malo, frustración, represión, etc.) el ambiente (Vigostky, Skinner, Bandura, o como magistralmente lo expone Cesar Vallejo en su cuento “Paco Yunque” escrito en 1928, en donde podemos ver algunos atisbos de bullying) y las disposiciones cognitivas (Piaget y los tres estadios).”La pregunta clave que servirá como brújula y que desencadenará el sucesivo discurso será el ¿cómo es que se da el conocimiento?”. (Moreno De la Rosa, 2012).

El proceso de asimilación-acomodación no es más que el proceso mediante el cual el ser humano aprende, como dice Piaget, el ser

humano, viene a este mundo no como una tábula rasa como dirían los filósofos de la ilustración, pero tampoco el ser humano es bueno o malo por naturaleza, simplemente viene a este mundo con un conjunto de reflejos como receptáculos para su posterior desarrollo. Por medio de los reflejos el infante poco a poco, lentamente va lograr una perfección en su interacción con el medio, sobre todo con su madre y ya desde aquí vemos la importancia de la postura psicoanalítica, ya que no puede haber un aprendizaje sin una connotación emocional.

Es decir, de qué le sirve al niño que está cursando el primer grado de educación primaria o todavía aún, que esté cursando la educación preescolar intentar “aprender” algo, asimilar un objeto epistémico si en su casa la madre le grita, le baja la autoestima o es golpeado en su hogar. Es por eso la relevancia de la connotación emocional en los procesos cognitivos, van de la mano, como también hemos sido testigos de cómo una inteligencia se viene al traste por problemas en el núcleo familiar. (Moreno De la Rosa, 2012).

¿Cómo el infante adquiere ese alfabeto arbitrario?, es decir, ¿cómo el niño que se sienta frente a unas líneas y círculos sin sentido va dándole un sentido propiamente dicho para poder relacionarse con sus pares, con la maestra y con su familia? Escritura que la humanidad ha tenido desde las primeras civilizaciones como Mesopotamia y Mesoamérica, por decir algunas.

La pregunta básica de Piaget referente a la epistemología es: ¿cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a un estado de mayor conocimiento? “La era de la digitalización quizá está cambiando los paradigmas con los que nos habíamos desenvuelto hasta hace pocos años, habrá que replantearnos la situación de cómo conoce el alumno, e incluir las herramientas de la comunicación y de la información para poder

intentar obtener una respuesta a ese proceso epistémico que cada época tiene su respuesta”. (Moreno De la Rosa, 2012).

2.1.24 El juego en la infancia es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo de las habilidades intelectuales, emocionales y sociales de los niños.

“A menudo, los mayores no valoramos la importancia del juego infantil, cuando en realidad, para los niños, representa una oportunidad natural para favorecer su desarrollo y su pensamiento creativo”. (Fernández & Corcoll, 2011).

Las habilidades son destrezas de pensamiento y de aprendizaje que necesitan los niños a lo largo de su crecimiento para poder conocer el medio que los rodea, un ejemplo de ellas son la memoria, la atención, la lectura o la escritura.

“A partir de las habilidades que van adquiriendo con la edad, los niños aprenden los conocimientos que más tarde necesitarán para desenvolverse con éxito en diferentes ambientes, por ejemplo, en la escuela o con los amigos”. (Fernández & Corcoll, 2011).

Los niños de manera natural aprovechan todos los medios que tienen a su alcance para desarrollar sus habilidades, medios que pueden ser tradicionales, como los libros o los juguetes, o innovadores como las herramientas que les proporcionan las nuevas tecnologías, como los videojuegos, el móvil, Internet, etc. Estas herramientas les permiten interactuar, comunicarse y divertirse. (Fernández & Corcoll, 2011).

2.1.25 El juego infantil y el desarrollo de habilidades en los niños.

Los niños de hoy, nativos digitales, además de haber adquirido con normalidad nuevas maneras de comunicarse gracias a las nuevas tecnologías, encuentran en ellas un medio que los motiva y les estimula a aprender y entretenerse.

Los padres no deberían quedarse atrás en el proceso de desarrollo de habilidades de los niños, de hecho, son las personas más indicadas para favorecerlo y ayudarlos a estimularlas y lo pueden hacer en cualquier momento y de mil formas distintas aprovechando los distintos contextos del día a día. (Fernández & Corcoll, 2011).

De manera tradicional se pueden usar juegos que ayuden a promover el aprendizaje y el crecimiento en todas las áreas, cómo juegos de cartas, juegos de mesa o incluso juegos sin tablero como el “veo veo”; y también se puede hacer de una manera innovadora a través de algunos videojuegos que han sido diseñados específicamente para estimular el desarrollo de habilidades en los niños.

Es importante que los juegos utilizados, sean tradicionales o videojuegos, estén siempre acorde a las necesidades y capacidades individuales de los niños, sean seguros, y que a su vez, permitan a los padres involucrarse en el juego de su hijo.

Los padres pueden aprovechar las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías, como los videojuegos, para crear un espacio de interrelación con su hijo en un medio que ellos disfrutan y solicitan. Los videojuegos utilizados de manera apropiada posibilitan nuevos procesos de aprendizaje en los niños y de relación padres-hijos favoreciendo la diversión y la unión de ambos. (Fernández & Corcoll, 2011).

2.1.26 Juegos y actividades que desarrollan habilidades

El juego es una actividad ancestral, pero vigente hasta nuestros días. Los expertos y especialistas han detectado que además es posible sacar provecho específico de éstos. A continuación ideas para estimular el desarrollo de habilidades motoras.

Pero también ocurre que existen chicos que tienen específicas dificultades con algunas áreas. En general los terapeutas tienen una serie de escalas y estudios para situar al pequeño e identificar sus principales falencias. Y cuando ya tienen identificada la problemática, se dedican a mejorarla sólo sobre la base de juegos. Y claro, resulta estratégico que esas actividades sean reforzadas en la casa. El niño debe sentir un discurso común entre ambos ambientes. Y sentir que todos disfrutamos de aquello. (Arancibia, 2011).

Las ideas de juegos que ahora les sugeriré pueden fortalecer las habilidades de los niños con ciertas dificultades, pero claramente son entretenidos para todos.

2.1.27 Algunas recomendaciones para padres

- Trate de proveer a su hijo de experiencias que permitan el movimiento, equilibrio corporal, movimientos finos y coordinados del cuerpo.
- Incentivar el conocimiento de las partes del cuerpo del pequeño.
- Brindarle actividades que desarrollen su orientación espacial. Por ejemplo, dirigirlo hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.
- Realizar ejercicios de equilibrio, como por ejemplo, balanceo, desplazarse por un camino estrecho.
- Fomentar la interacción con otros niños y su entorno.

- Cualquiera que sea la actividad, se debe proporcionar un ambiente de afecto, alegría y confianza. Todo esto desarrollará la seguridad y autoestima del niño. (Arancibia, 2011).

2.1.28 Desarrollo cognitivo del niño

En esta unidad trataremos de darte una breve idea de cómo es el desarrollo cognitivo, perceptivo y motor del ser humano desde que nace y de cómo, a través de la maduración y las experiencias propias, es capaz de pasar por etapas que consideramos motivo de estudio.

Una cuestión importante que veras repetida por todo el texto es que, desde el momento en que el niño nace, inicia, a la par que su crecimiento biológico, el proceso de descubrimiento de él mismo y del mundo que le rodea. El conocimiento progresivo de sí mismo y de su entorno se fundamenta en el desarrollo de sus capacidades de cognición, percepción y de movimiento. (Hernández López Luis Pablo, 2011, pag.2)

En el desarrollo perceptivo-motor es el comienzo desde donde tiene lugar el principio del movimiento en el ser humano a partir del instante en que se origina la percepción de estímulos del medio y el pequeño empieza a interactuar con él. Son múltiples los autores que han estudiado el proceso de desarrollo del niño en su etapa infantil. La mayoría de ellos ha determinado fases o estadios por los que el niño debe pasar para llevar un progreso adecuado. A la vez que vayas teniendo conocimiento de las investigaciones de los científicos preocupados por este tema tendrás más capacidad crítica para discernir entre las diferentes ideas y también para contrastarlas con el ejercicio de tu profesión.

2.1.29 Objetivos del desarrollo cognitivo

- Saber los conceptos necesarios sobre el desarrollo humano para poder asimilar adecuadamente las capacidades que van adquiriendo los niños y niñas en su crecimiento.
- Conocer y posibilitar la puesta en práctica de las metodológicas y técnicas más útiles para recopilar información sobre el desarrollo infantil.
- Mostrar las principales teorías del desarrollo del ser humano según los principales autores para tener una idea de la diversidad de percepciones que podemos encontrar al respecto.

Las situaciones de aprendizaje están directamente relacionadas con el desarrollo que hemos caracterizado antes. En ellas los niños aprenden nuevas nociones cognoscitivas durante una situación cotidiana y habitual que propicia que aprenda algo que no conocía para que, posteriormente, lo asimile totalmente y lo generalice a otros contextos. (Hernández López Luis Pablo, 2011, pag.3)

Las particularidades que deben tener las situaciones de aprendizaje que se planteen a los niños en proceso de desarrollo deberán ser las siguientes:

- Momentos habituales que suceden en cualquier situación del día a día vivida por el niño. La hora de comer, realizar actividades de juego, el momento de acostarse
- Momentos aflorados de la dinámica del conjunto de los niños y elegidos por el educador para su uso pedagógico.
- Momentos que felicitan en cada niño una reacción individual y diferente, sin esperar respuestas correctas.

- Momentos de interacción con sus semejantes que propicien la comunicación y el aprendizaje social.

2.1.30 El juego y el desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo empieza entre los 2 y 6 años y es en esta época en la que se aprende más palabras y logros adquiridos también hay un salto cualitativo en el cual los niños comienzan a comprender de qué modo piensan las otras personas.

Para Piaget la primera infancia es el segundo de cuatro estadios de la cognición Piaget denominó al desarrollo cognitivo experimentado entre los 2 y los 6 años de edad pensamiento pre operacional. Mucho más avanzado que el pensamiento sensorio motor el pensamiento preoperacional llega más allá de los sentidos y las habilidades simbólicas, este pensamiento no requiere de objetos visibles e inmediatos sino que puede utilizar palabras la simulación y otros símbolos para ayudar a la cognición. Una operación cognitiva implica ordenar las ideas utilizarlas para llegar a alguna conclusión (Stassen Berger 2007. pág. 254)

2.1.31 Cognición y aprendizaje

La cognición es el aspecto que engloba los procesos de pensar, aprender, percibir, recordar y comprender, a pesar de que todos los teóricos de la cognición humana enfatizan la actividad del propio niño en la construcción de su conocimiento, es obvio que este no puede ser independiente de las experiencias de aprendizaje que los padres u otras mentes le repare. Aun así se debe reconocer que los niños pasan por una serie de secuencia temporal en la progresión de las estructuras cognoscitivas que les posibilitan aprender los significados del mundo tanto físico como social.

Las áreas de desarrollo cognitivo son el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas (Maciques, 2004).

Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos, explorando activamente con todos los sentidos; y el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunicación, la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás

2.1.32 Factores que influyen en el aprendizaje

Desde la teoría sociocultural, se enfatiza la relación activa del niño o niña con su ambiente, de modo que el entorno social y cultural juega el rol fundamental en el proceso de aprendizaje. De hecho, se llega a afirmar que el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, tales como el lenguaje, la capacidad de planificar y otras competencias meta cognitivas, es el resultado del proceso de aprendizaje y de la instrucción. “Si bien se deben respetar ciertos límites orgánicos para poder generar cierto tipo de aprendizajes, se insiste en que el desarrollo es finalmente “arrastrado” por el proceso instruccional, por el aprendizaje logrado con otros” (Burrows, 2006, pág. 24).

Este proceso se da a partir de las acciones emprendidas en la llamada Zona de Desarrollo Próximo o Zona de Desarrollo Potencial que

corresponde al área, en la que el aprendiz desarrolla una tarea que no está preparado para enfrentar sólo, pero que logra resolver con la ayuda de un mediador. Esta zona, se distingue de la llamada.

Zona de Desarrollo Real, que implica aquellas tareas que el individuo puede resolver sin ayuda. Lo que finalmente se logra es la ampliación de dicha zona, mediante la ayuda o “andamiaje” que provee la figura de apoyo, en otras palabras. Dicho de otro modo, en la actividad colectiva, guiado por los adultos, el niño o niña hace más de lo que podría hacer, comprendiendo independientemente. La divergencia entre el nivel de realización de tareas asequibles guiadas por los adultos, y el nivel de realización de tareas posibles a la actividad independiente, define la zona de desarrollo potencial del niño o niña (Burrows, 2006, pág. 24).

Por tanto, desde la perspectiva sociocultural de aprendizaje, las situaciones de aprendizaje se generan en espacios de mediación, es decir, ambientes relacionales en los cuales el o los sujetos establecen un tipo de interacción particular de enseñanza–aprendizaje con otro u otros. La mediación, implica que el acento estaría puesto en el proceso de guía, por parte del que domina ciertas competencias, frente a aquel que no lo hace o lo hace a un nivel más precario. “Dichos espacios y relaciones parecen ser un componente natural en la interacción humana, tanto a nivel íntimo familiar, como a nivel general, como por ejemplo, en el sistema educacional” (Burrows, 2006, pág. 24).

2.1.33 Aprendizaje cognitivo

Siempre se ha reconocido que en el aprendizaje se producen fenómenos internos, dentro de la mente del sujeto que conoce con referencia a un objeto, que al conocerlo, modificará su estructura mental y su conducta. El aspecto conductual es lo observable y medible y es lo tenido en cuenta

por la corriente conductista. Por ejemplo medimos resultados de aprendizaje cuando aplicamos una test de evaluación.

El aprendizaje cognitivo pone por el contrario énfasis en lo que ocurre dentro de la mente, indagando cómo se acomoda el nuevo conocimiento con respecto a los ya adquiridos. Para esta posición el aprendizaje se construye conformando una estructura, en un proceso dinámico. Los estímulos no son determinantes directamente de la conducta, sino los procesos internos por los cuales el sujeto procesa esos estímulos, a través de la percepción, la memoria, el lenguaje, y el razonamiento, que le permiten resolver problemas. (Fingermann, 2010).

2.1.34 Juegos de aprendizaje cognitivo para niños pequeños

Los niños pequeños se desarrollan cognitivamente a un ritmo rápido. Su conocimiento, o habilidades de pensamiento, se vuelven cada vez más complejos. Los niños entre las edades de 1 y 3 años desarrollan el lenguaje, la conciencia social y habilidades de razonamiento. “Los juegos de aprendizaje pueden ayudar a tu niño en su desarrollo cognitivo. Observar, escuchar e interactuar con tu niño durante el tiempo de juego con el fin de sacar el máximo provecho de la experiencia de aprendizaje”. (Charlotte, 2009).

2.1.35 El desarrollo del pensamiento

Existen diferentes etapas evolutivas de desarrollo psicológico por las que pasan todas las personas, cada una de ellas con sus características especiales. Es importante que conozcamos cuales son estas etapas y qué es lo que las caracteriza para entender la mentalidad de los niños y niñas y para enriquecer su desarrollo. Cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales.(Rodríguez Ruiz, 2012).

Desarrollo cognitivo: Las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico.

2.1.36 Áreas del desarrollo

Las personas nos desarrollamos en diferentes áreas. Así se produce un desarrollo social, afectivo, motor, del lenguaje y del pensamiento. Todas ellas están relacionadas, el proceso de desarrollo es un proceso continuo y global. Todas las áreas están integradas en el proceso mismo de crecimiento y todas se van desarrollando de forma conjunta, interviniendo unas en otras. Es importante conocer, todas las áreas del desarrollo, en este caso nos centraremos en el desarrollo del pensamiento. (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.37 Etapas del desarrollo cognitivo (del pensamiento)

Piaget divide el desarrollo del pensamiento en las siguientes etapas (Rodríguez Ruiz, 2012).

Periodo sensorio motor (0-2 años)

La inteligencia de los niños y niñas es práctica, centrada en el sí mismo, y en el momento presente en el aquí y ahora. El niño se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción.

A lo largo de este periodo se producen importantes adquisiciones, la acción de los bebés evoluciona desde los reflejos innatos, que se convierten en hábitos. Poco después aparecen las reacciones circulares

(acciones encaminadas a mantener un resultado) y con estas los primeros esquemas mentales.

Más adelante el bebé se interesa por el mundo exterior y descubre los procedimientos como forma de reproducir hechos y de esta manera elabora ya acciones intencionadas. Al finalizar el periodo, adquiere la capacidad de representación, esto es el concepto de constancia de objeto, es decir busca el objeto escondido, sabe que está presente aunque no lo tenga a simple vista, hace una representación mental del mismo. Con esto entra ya en el siguiente estadio. (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.38 ¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?

- Enriquece las reacciones circulares, trata de que después de determinadas acciones del bebé ocurra siempre el mismo resultado.
- Permítele enriquecer estas reacciones circulares y elaborar esquemas mentales, introduce pequeñas modificaciones. Veamos un ejemplo, si el bebé agita el sonajero y repite la acción porque sabe que siempre ocurre el mismo resultado, un sonido que le gusta, coge el sonajero y golpéalo contra la mesa por ejemplo, para que el bebé vea como se producen modificaciones del hábito, empezará a explorar.
- Favorece el aprendizaje por ensayo error, para ello déjale experimentar, si el niño juega con algún objeto, déjale que explore, que ensaye con él.
- Proporcióname objetos que le permitan explorar el mundo más allá de sí mismo. Utiliza para ello todo tipo de juguetes u objetos llamativos para él.
- A partir de los 18 meses, comienza a jugar con él a esconder objetos. Muéstrale el objeto y escóndelo por ejemplo bajo una servilleta, búscalo tú y alza la servilleta enseñándole el objeto

escondido. A continuación escóndelo de nuevo, y deja que sea el niño el que busque el objeto escondido. (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.39 Pensamiento preoperacional (2 a 7 años).

Se produce un avance en la forma de pensar. En esta etapa se produce un adelanto extraordinario en la actividad representacional y aparece la función simbólica, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, puede retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos. Pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario. (Rodríguez Ruiz, 2012).

Características:

- Egocentrismo. Los niños y niñas, entienden todo lo que pasa a su alrededor partiendo de sí mismos. Ellos son el centro de todo lo que ocurre. Son incapaces de ponerse en el lugar de otras personas. Son incapaces de distinguir los puntos de vista propios de los otros. No son conscientes de otras perspectivas.
- Incapacidad para conservar. No comprenden que ciertas características de los objetos permanecen invariables, no cambian, cuando modifica su apariencia externa. Veamos un ejemplo de esto, le mostramos al niño como pasamos una cantidad de agua de un vaso a otro distinto (más estrecho y alto), no pueden entender que haya la misma cantidad.
- Razonamiento transductivo. Los niños y niñas en esta etapa razonan de lo particular a lo particular. Se basa en muchas ocasiones en hechos desconectados y hasta contradictorios.
- Ausencia de clasificación jerárquica. No organizan objetos en clases basándose en similitudes y diferencias entre ellos. Por ejemplo si les mostramos 6 canicas blancas y 3 verdes, no es

capaz de entender que el número total de canicas es superior al de canicas blancas.

- Se consolida el lenguaje y hay progreso en el comportamiento emocional y social. Juego simbólico (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.40 ¿Qué podemos hacer para favorecer el desarrollo?

- Tener en cuenta en todo momento las características de la etapa y trata de adaptarte al pensamiento del niño.
- **Emplea el juego simbólico.** Juega con ellos a simbolizar cosas. Puedes jugar a los médicos, a las tiendas, etc.
- **Aprovecha la actividad lúdica** para favorecer las representaciones y la función simbólica.
- **Permite la exploración, exploración y experimentación**
- Al final de la etapa, a partir de los 5 años, intentaremos estimular al niño, pero con paciencia y sin forzar su ritmo, para que vaya adquiriendo procesos de la siguiente etapa. Intentaremos ayudarlo a clasificar por ejemplo por colores, a explicarle nuestros puntos de vista, etc. Pero sin forzar, no debemos pretender que el pequeño lo comprenda pues tal vez no esté preparado para ello, pero le iremos introduciendo en una nueva forma de pensamiento que él sólo ira alcanzando y descubriendo. (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.41 Pautas generales en todo el proceso de desarrollo

Al igual que en el proceso de desarrollo físico, y crecimiento del cuerpo, cuando hablamos de desarrollo psicológico, cada persona sigue su propio ritmo personal. El camino de desarrollo de cada uno es único. Es importante ser flexibles y pacientes en este aspecto y respetar los diferentes ritmos de desarrollo.

“Proporciona estímulos para favorecer el desarrollo, pero ten en cuenta que hay procesos que no puede alcanzar. No fuerces al niño antes de tiempo para que alcance metas que no son adecuadas”. (Rodríguez Ruiz, 2012).

Deja que sean ellos los que reflexionen y piensen. Si lo haces por ellos, corres el riesgo de dejarle acomodado en una etapa más tiempo del necesario. Por lo tanto fomenta la evolución de su pensamiento, dejándole solo ante el problema, déjale que piense y en todo caso haz de guía para que alcance la solución, pero no se lo resuelvas. (Rodríguez Ruiz, 2012).

2.1.42 Pensamiento lógico Matemático

Noción de conservación de cantidad: Implica la capacidad de percibir que una cantidad de sustancia no varía cualesquiera sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración interior. Esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento.

El niño de esta edad no ha desarrollado esta noción, el niño todavía está fuertemente influenciado por factores perceptivos. El niño tiene una ausencia de conservación, es capaz de hacer una calificación a través de una relación perceptual global, su comparación es cualitativa. Por ejemplo si al niño le entregamos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas se subdivide en cuatro partes, el niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión (Galdames, 2010).

Noción de clasificación: El desarrollo de la clasificación se da en etapas y los niños de 3 a 4 años se encuentran en la etapa "gráfica" ya que el niño es incapaz de clasificar porque no tiene la estructura mental de clasificación y esto se ve reflejado en que su acción carece de un plan.

El niño en esta etapa juega con los elementos y los agrupa haciendo colecciones figúrales, no es capaz de mantener un criterio, tampoco utiliza todos los elementos y sólo la extensión se haya determinado por las exigencias de su representación.

El niño al descubrir un arreglo espacial de los elementos que son clasificados es incapaz de abstraerse de la clasificación espacial. Un ejemplo de esto puede ser cuando un niño hace una colección de lápices rojos los que arregla en forma de tren o casa y luego sigue jugando. El niño es capaz de formar colecciones de objetos por similitud, al pedirle que los vuelva a agrupar de otra manera el niño en vez de buscar otro criterio cambia la posición en el espacio de su colección sin variarlas. (Galdames, 2010).

Noción de seriación: El niño de esta edad se encuentra en la primera etapa debido a que no tiene la capacidad de ordenar los elementos en forma creciente de acuerdo a las relaciones entre los objetos. “El niño lo que hace a esta edad es hacer parejas o tríos, no tiene noción de transitividad, que es lo que permite hacer una seriación completa, tampoco pensamiento reversible que le permita ir buscando el más grande de los elementos o el más pequeño respectivamente. Puede hacer una serie con algunos elementos ignorando el resto”. (Galdames, 2010).

Formar y comparar conjuntos: todo objeto o elemento pertenece o no pertenece a un conjunto determinado, a su vez los conjuntos se pueden comparar y ordenar relacionado los elementos que lo constituyen. A los 3 años los niños son capaces de agrupar 4 elementos, desde esta edad en adelante comienza a darse cuenta de relaciones numéricas. La actividad de contar comienza a los 3 años y medio y cuenta hasta 3 utilizando los numerales correspondientes. “Existe una discrepancia entre la comprensión intuitiva y el dominio numeral de cantidades, que también se

manifiesta en que el niño de 3 años puede hacer grupos de 4 elementos pero no es capaz de enumerar los 4 elementos". (Galdames, 2010).

Simbología matemática: Describen una cantidad sin precisarla, se utilizan cuando no se puede determinar un número exacto o cuando se desea intencionalmente expresarse con vaguedad. Los niños emplean los siguientes cuantificadores para referirse a cantidad: muchos, pocos, nada; para referirse a la comparación son usados: más que, menos que, igual; los empleados para referirse a partes de un todo son: todo o ninguno. (Galdames, 2010).

Resolución de problemas: A los 3 años los niños siguen el "principio de orden estable" y conocen además el de "abstracción". Los niños de 2 a 4 años manifiestan cierto conocimiento implícito de los principios que rigen la cuantificación. A los 3 años los niños perciben cambios de número cuando se trata de añadir uno o dos elementos sobre una colección de uno o cuatro objetos. (Galdames, 2010).

2.1.43 Características de los niños de 4 a 5 años con relación al aprendizaje

- Dificultades para acomodar su actividad motriz a las exigencias del ambiente, movimiento constante.
- Se levantan de su asiento aun cuando se les pida lo contrario y lo comprendan.
- Se distraen fácilmente sin completar las tareas o juegos que están realizando.
- Da la impresión de que no escuchan.
- Evitan actividades que requieren un esfuerzo de atención.
- Cometan errores por descuido en las tareas.

- Pierden y olvidan sus materiales (Condemarín & Gorostegui, 2005, pág. 13).

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Aunque hoy en día no se duda del valor del juego en el ámbito educativo, hasta hace poco tiempo reinaba la pedagogía tradicional basada en la disciplina, el esfuerzo y el trabajo. En los actuales momentos la labor del docente cobra otro significado y el educando se convierte en un verdadero protagonista de su aprendizaje. Las nuevas ideas inciden en la importancia de respetar la libertad del niño y sus derechos individuales e introducen al juego como un eje metodológico adecuado a la enseñanza.

El presente trabajo de investigación está sustentado en la teoría constructivista, porque el niño es el verdadero protagonista de su aprendizaje, es quien construye y modifica sus conocimientos. No es mero agente pasivo, un receptáculo de información. El educador funciona como un animador que invita a los niños a aprender, creando un clima adecuado y a través de propuestas lúdicas atractivas para ellos, proporcionándoles nuevas experiencias que les inviten a adquirir nuevos conocimientos.

Las Unidades educativas motivo de la presente investigación deben proporcionarles a los niños un ambiente seguro y acogedor. Progresivamente se irán creando lazos afectivos entre el educador y sus alumnos y de los alumnos entre sí. Este nivel es específicamente importante en el ámbito de la educación inicial, ya que se ha de tener en cuenta que el niño pasa una tercera parte de su tiempo en el Centro

Infantil. No debemos olvidar que el niño tiene las mismas necesidades afectivas e incluso más, es por ello que al niño en esta etapa se le debe hacer jugar y aprender los diversos contenidos de una manera lúdica, capaz de mantenerle siempre interesado por aprender nuevos conocimientos.

A través del juego, el profesor podrá detectar errores de aprendizaje y valorar si se están cumpliendo los objetivos didácticos, es por ello que el docente debe dominar variedad de juegos, para el desarrollo de las inteligencias múltiples, específicamente del aspecto cognitivo. Además la observación le permitirá detectar diversas anomalías en el desarrollo del niño, su personalidad, su modo de relacionarse con los demás, todos estos aspectos podrían servir de voz de alarma para prestarle mayor atención a las dificultades de aprendizaje.

En la etapa infantil el juego es un elemento muy importante ya que, contribuye a la formación integral del individuo en sus facetas psicomotoras, afectiva, social, cognitiva. El niño aprende mejor a través del juego. De hecho, en las primeras etapas de su vida, prácticamente no aprende de otra manera. Los principios metodológicos de la Educación inicial dan mucha importancia a la propuesta de actividades que sean motivantes para el niño. Y el juego es un recurso ideal, porque es lo que más le motiva. El juego favorece el aprendizaje de contenidos de las diversas áreas curriculares.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Los docentes, el personal encargado de los niños en edad infantil deberá poseer la titulación adecuada, así como unas características personales específicas y ser capaz de llevar a cabo su trabajo disfrutando del mismo, al tiempo que enseña, sin perder de vista sus objetivos, pero sin olvidar los intereses de los niños, sus necesidades y expectativas.

La intervención de las docentes en el juego es fundamental. Es él quien dirige el aula según sus objetivos iniciales. Su función comienza marcando estos objetivos y continúa preparando el aula según sus intenciones. Las funciones del educador en el aula es, contribuir al desarrollo integral del niño, favorecer la integración, organizar el espacio y los materiales de aula.

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual

Todos los educadores de todos los niveles educativos debemos tomar conciencia acerca del valor del juego ya que es el camino para educar a los niños, jóvenes, adultos y es una de las mejores vías para aprender los valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades cognitivas, que es el trabajo de investigación que se pretende llevar a cabo.. Mediante la adecuada utilización de las actividades lúdicas se desea que las niñas y niños cambien modifique sus comportamientos

para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que vayan adaptando a la realidad y a la vida.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aptitud: Es el grado de inclinación hacia un objeto social determinado, dado por los sentimientos, pensamientos y comportamientos hacia el mismo.

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Aprendizaje Significativo: es el aprendizaje que se puede incorporar a las estructuras de conocimientos que tiene el sujeto, que tiene significado a partir de la relación que establece con el conocimiento anterior y el nuevo aprendizaje, haciendo que este sea duradero y significativo.

Atención: capacidad cognitiva que permite la relación de un ser con su entorno a través de tres funciones fundamentales: el alerta, la orientación y la función ejecutiva (resolución de conflictos).

Asimilación: La asimilación fonética es un proceso de cambio fonético típico por el cual la pronunciación de un segmento de lengua se acomoda a la de otro, en una misma palabra, así que se da lugar un cambio en su sonido.

Autoestima: valoración subjetiva que las personas hacen de sí mismas.

Cognitivo: Proceso exclusivamente intelectual que precede al aprendizaje, las capacidades cognitivas solo se aprecian en la acción, es decir primero se procesa información y después se analiza, se argumenta, se comprende y se produce nuevos enfoques.

Clima emocional: tipo y calidad de las relaciones entre los miembros de la familia.

Didáctica: La didáctica es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Estrategia Metodológica: son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.

Estimulación: proceso de generación de estímulos. Por ejemplo, cuando llamamos a alguien (estímulo auditivo).

Inteligencia: La inteligencia es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. .

Metodología: ciencia del método. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Motivación: causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.

Procedimientos.- Es una parte del método, es el camino que seguimos en la aplicación del método.

2.3 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de las actividades lúdicas, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y su contribución en el desarrollo cognitivo de los niños/as de las escuelas motivo de investigación?
- ¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras, para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo cognitivo en los niños/as, mediante la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza.
- ¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa</p>	<p>LA ACTIVIDAD LÚDICA</p>	<p>Clases de juegos</p>	<p>Juego libre y dirigido Juego simbólico Juego didáctico Juegos cooperativos juegos sensoro motores Juegos de reglas Juego grupal Juego individual Juego de construcción y ensamblaje</p>
<p>Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. La corriente de la psicología encargada de la cognición es la psicología cognitiva, que analiza los procedimientos de la mente que tienen que ver con el conocimiento.</p>		<p>DESARROLLO COGNITIVO</p>	<p>Características de los juegos</p> <p>Despiertan el interés Generan placer Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean las habilidades que se necesitan. Exigen la aplicación de los conocimientos</p> <p>Habilidad para resolver problemas</p> <p>El juego y el desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollar el pensamiento lógico matemático</p> <p>Establecer relaciones espaciales y temporales</p> <p>Desarrollo de habilidades y destrezas</p> <p>discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó documentos, bibliografías, consultas realizadas en textos, libros, revistas, folletos, periódicos, entre otros; los mismos que ayudaron fundamentar teóricamente acerca de La actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas Rumiñahui y Mariano Acosta de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra.

3.1.2. Investigación de Campo

Se utilizó porque se realizó en los sitios donde se recopiló los datos acerca la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas Rumiñahui y Mariano Acosta.

3.1.3. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para destacar las características o rasgos de la situación, fenómeno u objeto de estudio acerca la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas Rumiñahui y Mariano Acosta de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015.

3.1.4. Investigación Propositiva

Sirvió para plantear una alternativa de solución, luego de conocer los resultados del problema planteado acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”.

3.2 MÉTODOS

Los métodos que se utilizó en la investigación fueron los siguientes:

3.2.1. Método Inductivo

Se utilizó este método para construir por medio de los hechos particulares, para llegar a comprender ese todo acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza.

3.2.2. Método Deductivo

Se utilizó este método para seleccionar el tema de investigación, y posteriormente ir abordando temas relacionados con las actividades lúdicas como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”.

3.2.3. Método Analítico

Es una operación intelectual para llegar al conocimiento de lo detallado acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015.

3.2.4. Método Sintético

Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”.

3.2.5. Método Estadístico

Se aplicó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar los datos, y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas circulares acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las “Escuelas Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se dispuso de varias técnicas e instrumentos de recopilación de datos de información, las mismas que son de suma importancia para proceder a la ejecución y desarrollo del problema en estudio. Se aplicó una encuesta a los docentes y una ficha de observación para los niños/as, cuyo propósito es conocer acerca de la actividad lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños.

3.4 POBLACIÓN

Cuadro N° 1 Población

ESCUELA “MARIANO ACOSTA”

AÑO DE BASICA	PROFESORAS	ESTUDIANTES	EDAD
Pre- Básica	1	21	4 años
1ro de Básica	1	20	5 años
TOTAL	2	41	

ESCUELA “RUMIÑAHUI”

AÑO DE BASICA	PROFESORAS	ESTUDIANTES	EDAD
Pre- Básica “A”	1	21	4 años
Pre-Básica “B”	1	23	4 años
1ro de Básica “A”	1	19	5 años
1ro de Básica “B”	1	19	5 años
TOTAL	4	82	

Fuente: Escuelas Mariano Acosta y Rumiñahui

3.5 MUESTRA:

Se trabajó con el 100% de la población para obtener los mejores resultados, y no se aplicará la formula ya que la población es menor a 200 individuos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes que laboran en las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”, y una ficha de observación a los niños. Los resultados fueron organizados, tabulados, para luego ser procesados en, gráficos circulares, con sus respectivas frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer como incide la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 años y de Primero de Básica de las instituciones investigadas.

Las respuestas proporcionadas por las docentes de la Institución motivo de la investigación se organizaron, a continuación se detalla.

- Formulación de la pregunta.
- Cuadro y Gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

4.1.1 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a las maestras

Pregunta N° 1

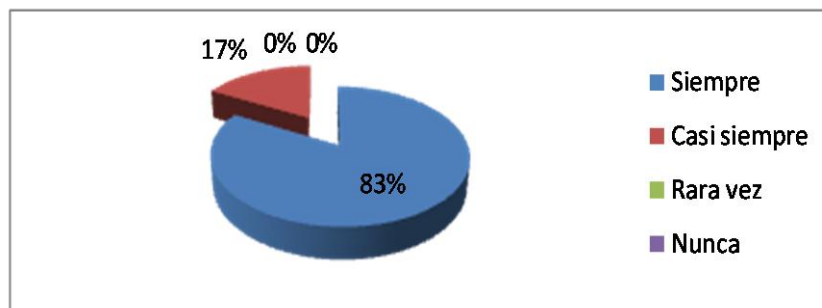
¿Según su criterio, usted conoce la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas?

Cuadro N° 2 Importancia de las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	5	83,%
Casi siempre	1	17,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 1 Importancia de las actividades lúdicas



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se evidenció que cerca de la totalidad de las docentes indican que siempre conocen la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas y en menor porcentaje está la alternativa Casi siempre. Al respecto se manifiesta que el conocimiento y variedad de actividades lúdicas utilizadas por las maestras ayudará al desarrollo de todas las capacidades de los niños, ya que el niño aprende los diferentes contenidos jugando.

Pregunta N° 2

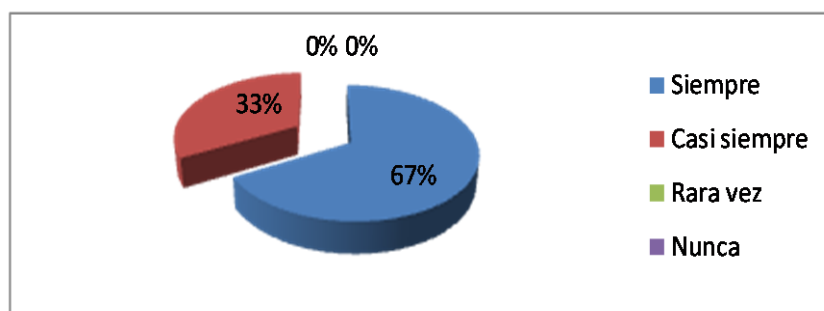
¿En el trabajo de aula aplica juegos como estrategia motivadora para el desarrollo cognitivo?

Cuadro N° 3 Juegos como estrategia motivadora

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	4	67,%
Casi siempre	2	33,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 2 Juegos como estrategia motivadora



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que más de la mitad de las maestras indican que siempre en el trabajo de aula aplica juegos como estrategia motivadora para el desarrollo cognitivo y en menor porcentaje está la alternativa Casi siempre. Al respecto se manifiesta que las maestras en el interior del aula deben utilizar variedad de juegos para que el niño aprenda los diferentes contenidos de manera significativa. El niño aprende lo que aprende cuando está motivado y realizando aprendizajes por medio del juego.

Pregunta N° 3

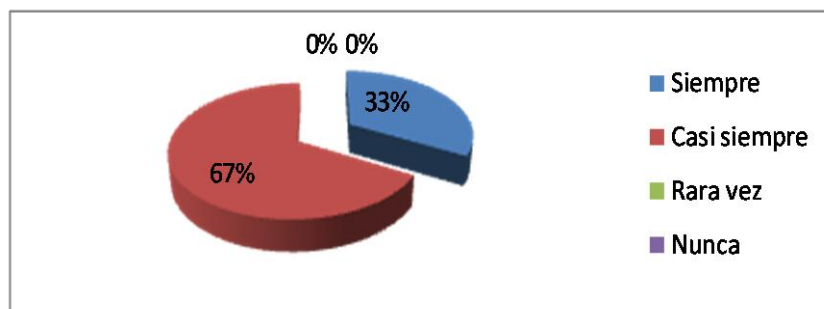
¿Usted en el aula utiliza juegos para resolver problemas del entorno?

Cuadro N° 4 Juegos para resolver problemas del entorno

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	33, %
Casi siempre	4	67, %
Rara vez	0	0, %
Nunca	0	0, %
TOTAL	6	100, %

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 3 Juegos para resolver problemas del entorno



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar la encuesta a las docentes, se evidenció que más de la mitad indican que casi siempre en el aula utilizan juegos para resolver problemas del entorno y en menor porcentaje está la alternativa Siempre. En el aula la maestra debe presentar juegos donde a los niños les invite a resolver pequeños problemas, para que desarrollen su pensamiento, porque si bien es cierto en estas edades se les debe aprovechar para que continúe con el aprendizaje de nuevas cosas, ya que esta edad está llena de inquietudes y problemas por resolver.

Pregunta N° 4

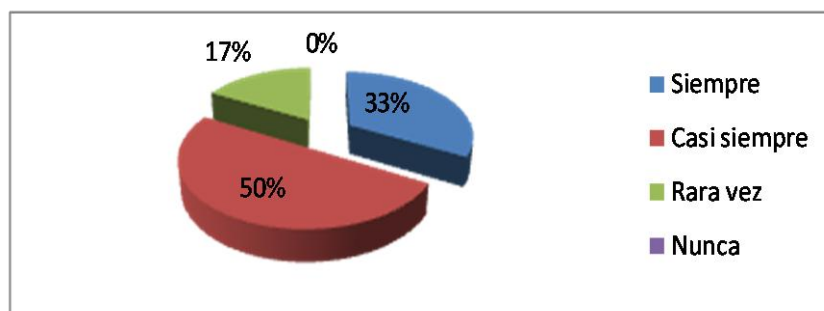
¿Usted en el aula utiliza juegos para el desarrollo lógico matemático?

Cuadro N° 5 Juegos para el desarrollo lógico matemático

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	33,%
Casi siempre	3	50,%
Rara vez	1	17,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 4 Juegos para el desarrollo lógico matemático



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de las maestras indican que casi siempre en el aula utilizan juegos para el desarrollo lógico matemático y en menor porcentaje está la alternativa Siempre. En el aula la maestra debe enseñar problemas lógico matemática, con el propósito de que el niño desarrolle su pensamiento y contribuya al desarrollo cognitivo que es una edad propicia para seguir incrementando su aprendizaje de diversos contenidos.

Pregunta N° 5

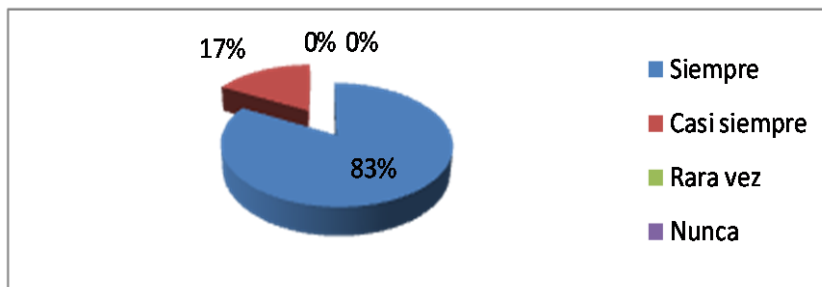
¿Según su opinión utiliza variedad de actividades lúdicas para establecer las relaciones espaciales, temporales?

Cuadro N° 6 Relaciones espaciales, temporales

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	5	83,%
Casi siempre	1	17,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 5 Relaciones espaciales, temporales



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se evidencio que cerca de la totalidad de las maestras indican que siempre utilizan variedad de actividades lúdicas para establecer las relaciones espaciales, temporales y en menor porcentaje está la alternativa casi siempre. Al respecto se dice que la maestra de estos niveles siempre debe enseñar todos los contenidos jugando, ya que el niño en estas edades siempre estará motivado por las cosas, pero siempre jugando, allí aprenderá a establecer relaciones espaciales, temporales.

Pregunta N° 6

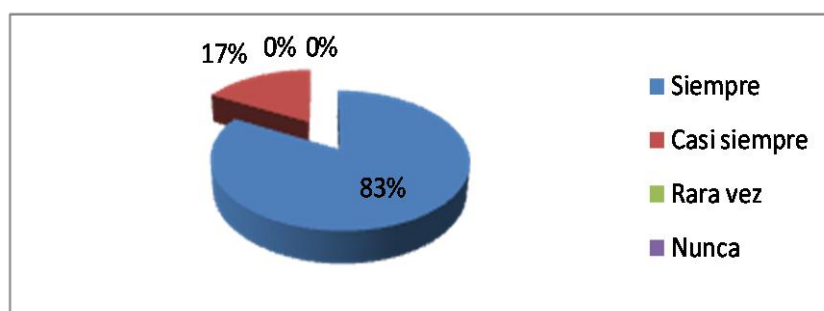
¿Usted a través de actividades lúdicas enseña el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características)?

Cuadro N° 7 Selección una serie de rasgos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	5	83, %
Casi siempre	1	17, %
Rara vez	0	0, %
Nunca	0	0, %
TOTAL	6	100, %

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 6 Selección una serie de rasgos



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se constató que cerca la totalidad de las maestras manifiestan que siempre a través de actividades lúdicas enseña el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves y en menor porcentaje está la alternativa casi siempre. Al respecto se dice que los juegos son actividades motivadoras que ayudan al aprendizaje de los diversos contenidos, así lo manifiestan pedagogos modernos.

Pregunta N° 7

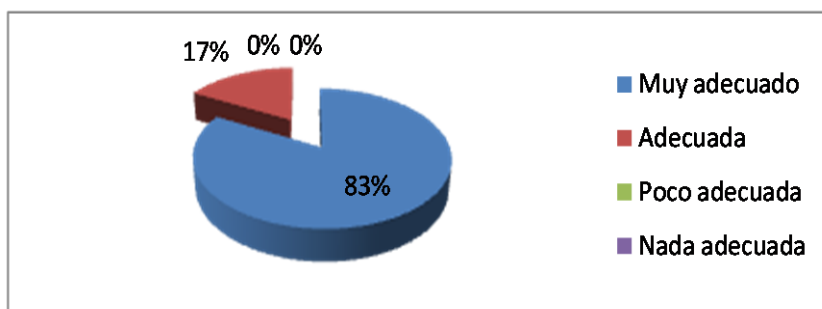
¿Según su opinión, su conocimiento acerca de las actividades lúdicas es?

Cuadro N° 8 Las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy adecuado	5	83,%
Adecuada	1	17,%
Poco adecuada	0	0,%
Nada adecuada	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 7 Las actividades lúdicas



Autora: Morejon Morejon Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que cerca de la totalidad de las docentes encuestadas manifiestan que su conocimiento es muy adecuado con respecto a las actividades lúdicas y en menor porcentaje está la alternativa adecuada. Al respecto se manifiesta que el juego es actividad natural del niño e importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea

Pregunta N° 8

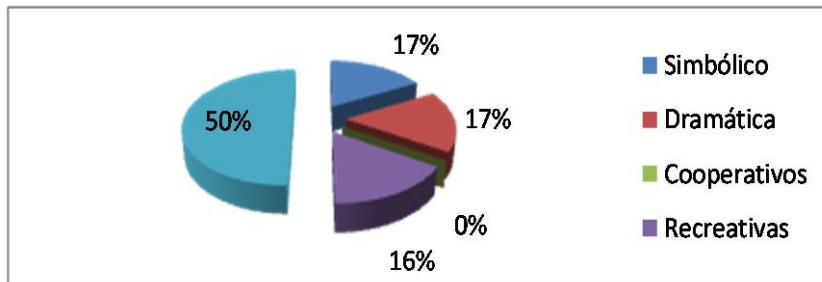
¿Según su criterio que tipo de actividades lúdicas utiliza con mayor frecuencia para el desarrollo cognitivo? Señale dos de las más importantes?

Cuadro N° 9 Tipo de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Simbólico	1	17,%
Dramática	1	17,%
Cooperativos	0	0,%
Recreativas	1	16,%
Todos	3	50,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 8 Tipo de actividades lúdicas



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se reveló que la mitad de las docentes utilizan todos los juegos para el desarrollo cognitivo y en menor porcentaje está la alternativa simbólico, dramático, recreativo. Al respecto se manifiesta que la maestra debe dominar una gran variedad de juegos, para favorecer el aprendizaje de los niños y también mantenerlos motivados, para que aprenderán los contenidos de manera significativa.

Pregunta N° 9

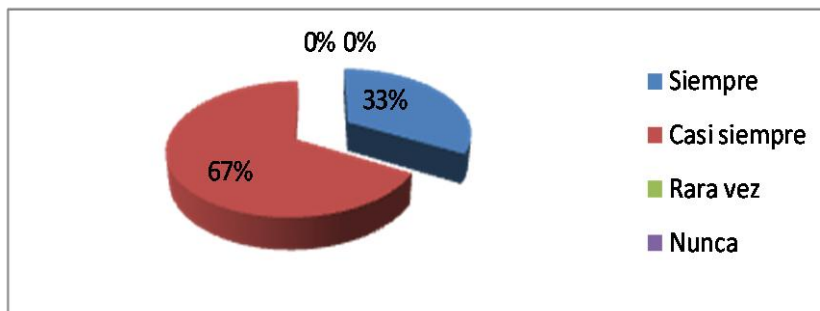
¿Usted en las sesiones de clase ha observado que el niño/a discrimina con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos?

Cuadro N° 10 Discrimina semejanzas y diferencias

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	33,%
Casi siempre	4	67,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 9 Discrimina semejanzas y diferencias



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos, luego de aplicar la encuesta a los docentes, se evidenció que más de la mitad manifiestan que casi siempre en las sesiones de clase los niños/as discrimina con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos y en menor porcentaje está la alternativa siempre. Al respecto se manifiesta que la maestra debe enseñar este tipo de contenidos, siempre a través del juego.

Pregunta N° 10

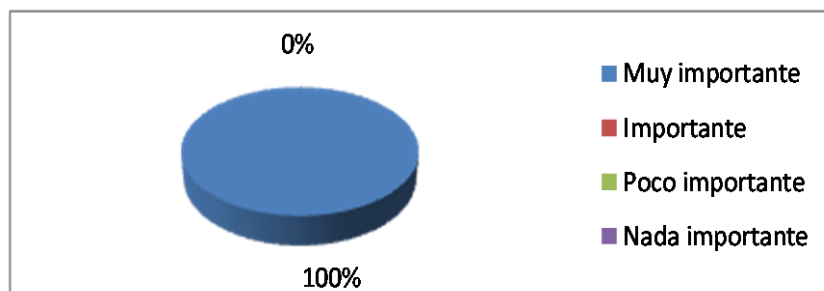
¿Según su consideración, considera importante que la investigadora elabore una guía didáctica que contenga juegos para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Cuadro N° 11Elabore una guía didáctica

Alternativa	Frecuencia	%
Muy importante	6	100,%
Importante	0	0,%
Poco importante	0	0,%
Nada importante	0	0,%
TOTAL	6	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 10Elabore una guía didáctica



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que la totalidad de las maestras manifiestan que es muy importante que se elabore una Guía didáctica de actividades lúdicas, que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños, si bien es cierto el niño aprende lo que aprende por medio del juego.

4.1.2 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la Ficha de Observación aplicada a las niñas/os

Observación N° 1

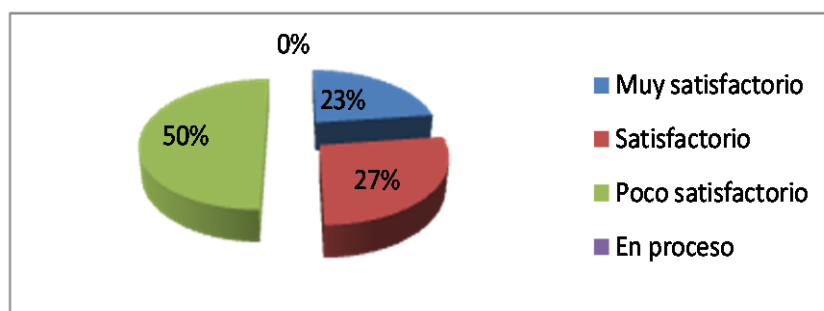
¿Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referida a los elementos tales como forma, color y tamaño?

Cuadro N° 12 Semejanzas y diferencias entre objetos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	28	23, %
Satisfactorio	33	27, %
Poco satisfactorio	61	50, %
En proceso	0	0, %
TOTAL	123	100, %

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 11 Semejanzas y diferencias entre objetos



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

La mitad de los niños observados se evidencia que es poco satisfactorio en establecer semejanzas y diferencias entre objetos, referida a los elementos tales como forma, color y tamaño, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades por medio del juego.

Observación N° 2

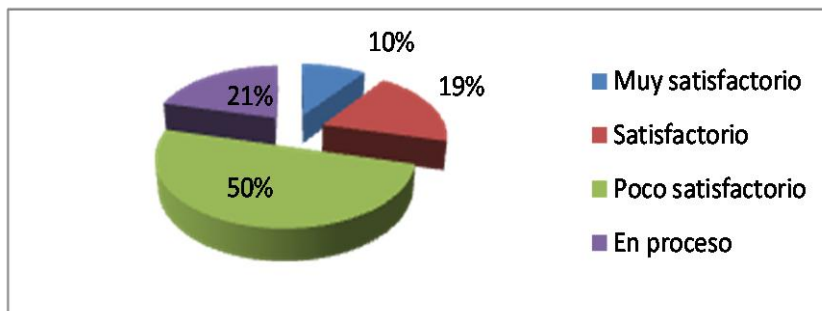
¿Repite poemas conocidos para él?

Cuadro N° 13 Repite poemas conocidos para él

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	12	10,%
Satisfactorio	23	19,%
Poco satisfactorio	62	50,%
En proceso	26	21,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 12 Repite poemas conocidos para él



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se evidencio que la mitad de los niños observados al repetir poemas conocidos, es poco satisfactorio en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades por medio del juego con el objetivo de que incremente palabras y desarrolle su pensamiento a través de variedad de actividades lúdicas.

Observación N° 3

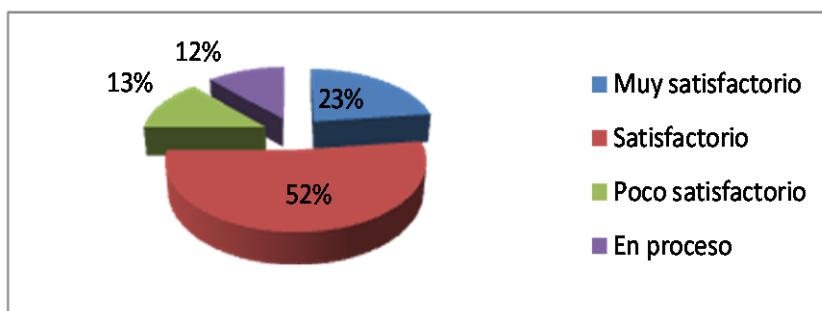
¿Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración?

Cuadro N° 14Objetos que ha visto en una ilustración

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	28	23,%
Satisfactorio	64	52,%
Poco satisfactorio	16	13,%
En proceso	15	12,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 13Objetos que ha visto en una ilustración



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación satisfactorio, cuando recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades por medio de pictogramas, estas actividades ayudan a desarrollar el aspecto cognitivo, por que el niño tiene que aprender la pre lectura completando las oraciones, con las ilustraciones que presenta la maestra.

Observación N° 4

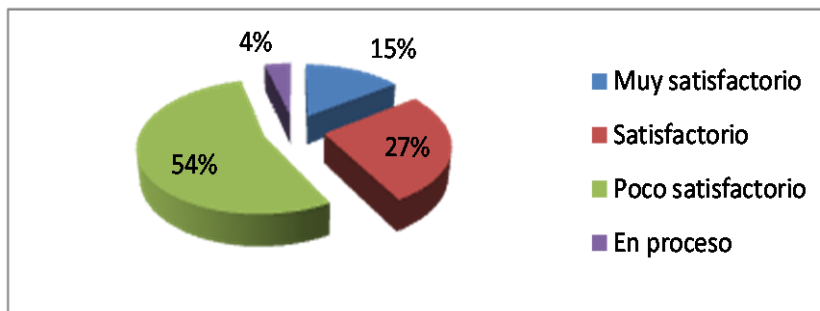
¿Identifica y nombra colores primarios y secundarios?

Cuadro N° 15 Identifica y nombra colores primarios

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	15,%
Satisfactorio	34	27,%
Poco satisfactorio	66	54,%
En proceso	5	4,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 14 Identifica y nombra colores primarios



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los niños observados se evidenció que es poco satisfactorio cuando identifica y nombra colores primarios y secundarios, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades jugando, es decir relacionando los colores, con los que hay en la naturaleza.

Observación N° 5

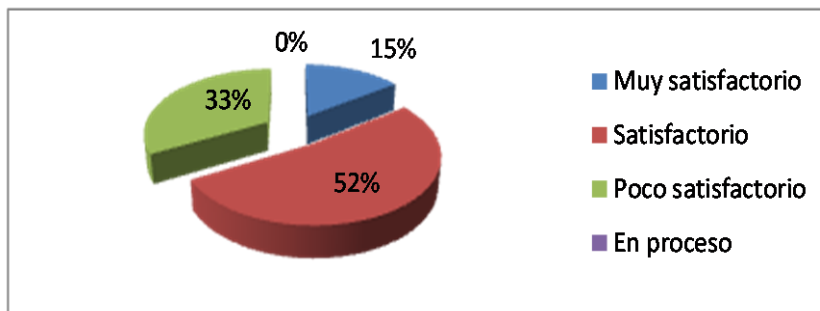
¿Cuenta hasta 10 de memoria?

Cuadro N° 16 Cuenta hasta 10 de memoria

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	15, %
Satisfactorio	64	52, %
Poco satisfactorio	41	33, %
En proceso	0	0, %
TOTAL	123	100, %

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 15 Cuenta hasta 10 de memoria



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación satisfactoria cuando cuentan hasta 10 de memoria, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades jugando, ya que es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo.

Observación N° 6

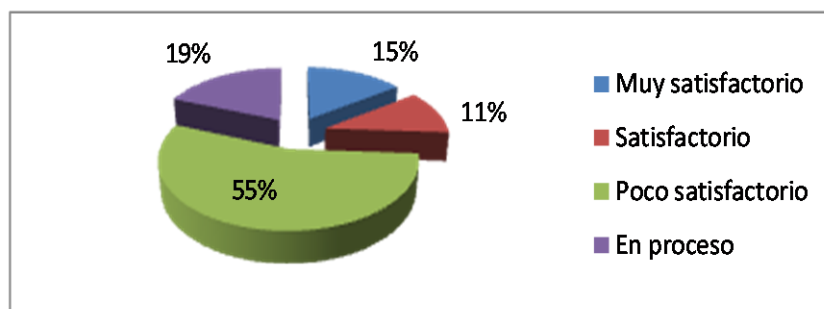
¿Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos?

Cuadro N° 17 Maneja correctamente relaciones espaciales

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	15, %
Satisfactorio	14	11, %
Poco satisfactorio	68	55, %
En proceso	23	19, %
TOTAL	123	100, %

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 16 Maneja correctamente relaciones espaciales



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se detectó que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación poco satisfactoria cuando maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades jugando, el juego potencia el desarrollo del niño(a) en la medida que le permite aprender las habilidades necesarias para desenvolverse en su medio.

Observación N° 7

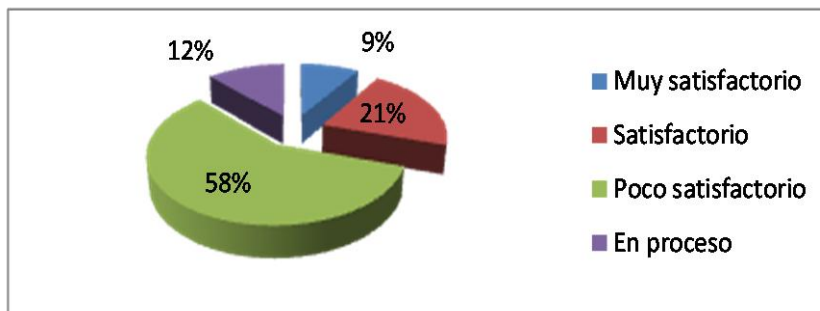
¿El niño arma rompecabezas de más doce piezas?

Cuadro N° 18 El niño arma rompecabezas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	11	9,%
Satisfactorio	26	21,%
Poco satisfactorio	71	58,%
En proceso	15	12,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 17 El niño arma rompecabezas



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se reveló que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación de poco satisfactorio cuando arma rompecabezas de más de doce piezas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades jugando, El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus educadoras.

Observación N° 8

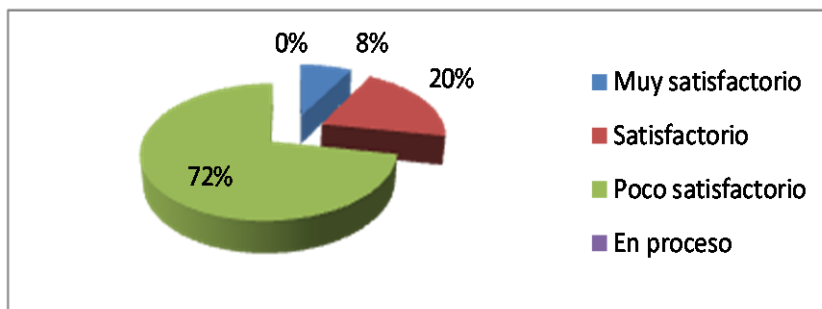
¿Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica?

Cuadro N° 19 Ordena secuencias con dibujos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	10	8,%
Satisfactorio	24	20,%
Poco satisfactorio	89	72,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 18 Ordena secuencias con dibujos



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se concluyó que más de la mitad de los niños observados, tienen una ponderación poco satisfactorio cuando ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactoria. Al respecto se manifiesta que a través de juegos se debe enseñar secuencias, dibujos, antes y después, pero todos estos contenidos utilizando actividades lúdicas.

Observación N° 9

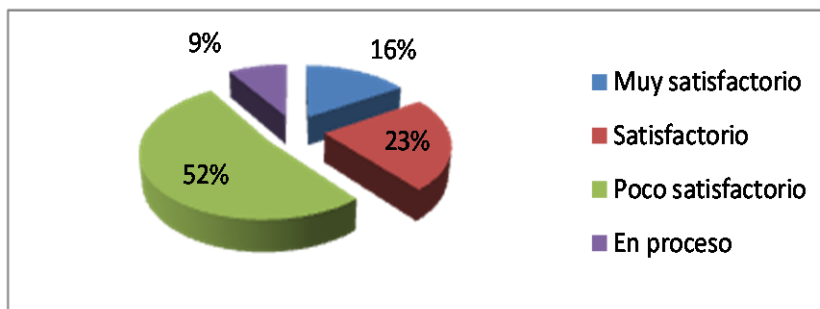
¿Identifica y nombra objetos que son iguales y/o diferentes?

Cuadro N° 20Identifica y nombra objetos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	20	16,%
Satisfactorio	27	23,%
Poco satisfactorio	64	52,%
En proceso	11	9,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 19Identifica y nombra objetos



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se evidencio que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación poco satisfactorio cuando identifica y nombra objetos que son iguales y/o diferentes, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactoria, en proceso. Al respecto se manifiesta que el juego es una estrategia importante y que ayuda mejorar los procesos de asimilación. Si bien es cierto el juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño tiene que aprender a vivir

Observación N° 10

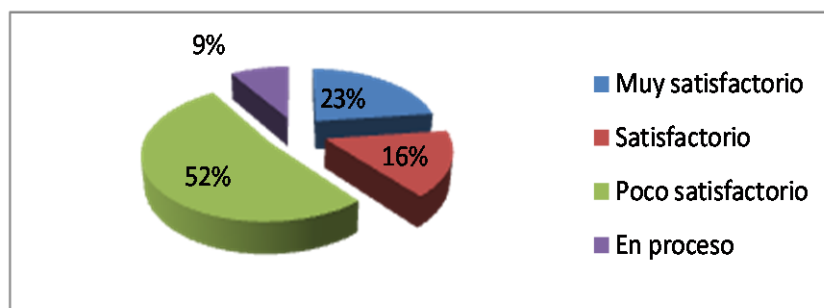
¿Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo)?

Cuadro N° 21 Identifica por lo menos 3 figuras geométricas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	28	23,%
Satisfactorio	20	16,%
Poco satisfactorio	64	52,%
En proceso	11	9,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 20 Identifica por lo menos 3 figuras geométricas



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se consideró que más de la mitad de los niños observados, tienen una ponderación poco satisfactorio cuando Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo), en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactoria, en proceso. Al respecto se manifiesta que las maestras deben enseñar las operaciones lógicas matemáticas por medio de juegos. El juego, como hemos visto, es una herramienta lúdica altamente enriquecedora y potente, no solo para divertirse, sino también para aprender y desarrollar a personas de todo tipo y edad.

Observación N° 11

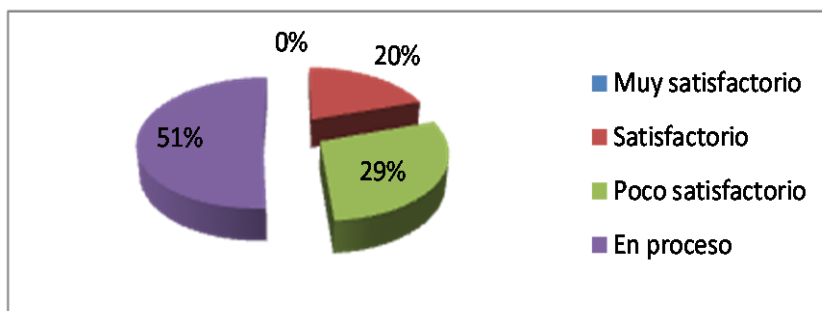
¿Inventa rimas, canciones, juegos verbales?

Cuadro N° 22 Inventa rimas, canciones, juegos verbales

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	0	0,%
Satisfactorio	24	20,%
Poco satisfactorio	36	29,%
En proceso	63	51,%
TOTAL	123	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Escuela Rumiñahui y Mariano Acosta

Gráfico N° 21 Inventa rimas, canciones, juegos verbales



Autora: Morejón Morejón Nanci del Pilar

INTERPRETACIÓN

Se reveló que más de la mitad de los niños observados están en proceso cuando inventa rimas, canciones, juegos verbales. En menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, satisfactoria y poco satisfactoria. Al respecto se manifiesta que las maestras deben enseñar los diversos contenidos de manera divertida, es decir a base de juegos. Para Piaget el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción. El juego es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura del pensamiento.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

- Se evidencio que más de la mitad de las docentes indican que casi siempre en el aula utilizan juegos para resolver problemas del entorno y en menor porcentaje está la alternativa Siempre.
- Se consideró que más de la mitad de los docentes manifiestan que casi siempre en las sesiones de clase los niños/as discriminan con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos y en menor porcentaje está la alternativa siempre.
- Se detectó que la totalidad de las maestras manifiestan que es muy importante que la investigadora elabore una Guía didáctica de actividades lúdicas, que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños, si bien es cierto el niño aprende lo que aprende por medio del juego.
- Se consideró que es poco satisfactorio en establecer semejanzas y diferencias entre objetos, referida a los elementos tales como forma, color y tamaño, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias.
- Se evidencio que es poco satisfactorio cuando maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso.

5.2 Recomendaciones

- A las maestras, que deben presentar juegos donde a los niños, se les invite a resolver pequeños problemas, para que desarrollen su pensamiento, porque si bien es cierto en estas edades se les debe aprovechar para que continúen con el aprendizaje de nuevas cosas, ya que esta edad está llena de inquietudes y problemas por resolver.
- A las maestras y auxiliares de grado, en sesiones de clase deben enseñar a los niños/as discriminar con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos, siempre a través del juego.
- A las docentes, se sugiere utilizar la Guía didáctica de actividades lúdicas, con el objetivo de ayudar al desarrollo cognitivo de los niños, si bien es cierto el niño aprende lo que aprende por medio del juego.
- A las docentes enseñar a los niños a establecer semejanzas y diferencias entre objetos, referida a los elementos tales como forma, color y tamaño
- Se exhorta a las maestras respecto que el niño debe aprender estas actividades jugando, el juego potencia el desarrollo del niño(a) en la medida que le permite aprender las habilidades necesarias para desenvolverse en su medio.

5.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA N° 1

¿Cuál es el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de las actividades lúdicas, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y su contribución en el desarrollo cognitivo de los niños/as de las escuelas motivo de investigación?

De acuerdo con los datos obtenidos, luego de aplicar la encuesta a las docentes, se evidencio que cerca de la totalidad indican que su conocimiento es muy adecuado con respecto a las actividades lúdicas y en menor porcentaje está la alternativa adecuada. Al respecto se manifiesta que el juego es una actividad natural e importante en la vida de los niños porque es su forma espontánea de acercarse y de entender la realidad que les rodea.

PREGUNTA N° 2

¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras, para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza?

Luego de aplicar la encuesta a las docentes, se evidencio que la mitad utilizan todos los juegos para el desarrollo cognitivo y en menor porcentaje está la alternativa simbólico, dramático, recreativo. Al respecto se manifiesta que la maestra debe dominar una gran variedad de juegos, para favorecer el aprendizaje de los niños y también mantenerlos motivados, para que aprendan los contenidos de manera significativa.

PREGUNTA N° 3

¿Cuál es el nivel de desarrollo cognitivo en los niños/as, mediante la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza.

Se evidencio que más de la mitad de los niños observados es poco satisfactorio cuando arman rompecabezas de más doce piezas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender estas actividades jugando, El juego es una caja de emociones positivas que el niño vive, desde que pasa por situaciones y experiencias lúdicas con sus educadoras.

PREGUNTA N° 4

¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza?

Luego de aplicar la encuesta a los docentes, se evidencio que la totalidad manifiestan que es muy importantes que la investigadora elabore una Guía didáctica de actividades lúdicas, que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños, si bien es cierto el niño aprende lo que aprende por medio del juego. Es por ello que deben poner en práctica el contenido de esta Guía para potencializar el desarrollo cognitivo de los niños.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO:

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL ASPECTO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LAS ESCUELA “RUMIÑAHUI” Y “MARIANO ACOSTA” DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA.

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

De acuerdo a los resultados presentados en el presente trabajo de investigación, se justifica por las siguientes razones: se evidencio que más de la mitad de las docentes indican que casi siempre en el aula utiliza juegos para resolver problemas del entorno, otro grupo señala que en las sesiones de clase los niños/as discriminan con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos, también los niños luego de ser observados tienen una valoración poco satisfactorio cuando manejan correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias, poco satisfactorias y en proceso.

Conocidos estos resultados en la investigación, se propone una alternativa de solución a los problemas detectados que es la elaboración de una guía didáctica que contenga variedad de actividades lúdicas con el propósito de mejorar su forma de aprender y de asimilar las cosas. Al respecto se puede manifestar que los juegos otorgan espacio a la imaginación y a la fantasía, impulsa la creatividad y, al mismo tiempo, es

un vehículo de inserción en el mundo social de las reglas y principios de convivencia del niño. El juego es siempre una función cargada de sentido, representa un elemento lúdico muy importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje, el ambiente relajado que proporciona el juego favorece su expresión y comunicación, al mismo tiempo que le permite reforzar los hábitos ya adquiridos y asimilar la realidad.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, buscando en los niños y niñas mantener el interés. El Propósito del Juego es desarrollar la capacidad de relacionar e integrar conceptos, hechos, factores y fenómenos, ejercitar el juicio crítico y el pensamiento constructivo, para obtener conocimientos y recreación al mismo tiempo.

La elaboración de la guía didáctica beneficiará a los niños que están estudiando en estas importantes instituciones, porque a través de los juegos desarrollaran lo cognitivo. Esta guía didáctica contendrá juegos que ayuden a desarrollar la imaginación, creatividad y que aprendan los diversos contenidos de manera placentera y significativa.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

Concepto de juego

El juego es un concepto que resulta difícil de definir, es escurridizo. Si nos fijamos en un juego como el que realiza un grupo de niñas con sus muñecas nos parecerá que tiene poco que ver con lo que nos ocurre al pensar en uno de mesa, como el parchís, o en un deporte como el fútbol. ¿Se trata entonces de una especie de espejismo, de un parecido que

sólo está en la palabra con la que designamos actividades, que en el fondo, no tendría nada en común? (Requena, 2003, pág. 7)

Características del juego

“Como habrás tenido de observar en múltiples ocasiones, se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. En el caso anterior de los perros, el movimiento de la cola transmitiría un lenguaje análogo”. (Requena, 2003, pág. 9)

De igual forma podemos diferenciar cuando dos niños pelean en serio o jugando porque no hay intención de hacerse daño, aunque a veces el final del juego se convierta en una situación más conflictiva de lo que los propios jugadores habían previsto.

Teorías del juego

“Algunas de las primeras teorías sobre el juego le relacionaban con las capacidades estéticas y artísticas del ser humano. Sin embargo, desde nuestra perspectiva actual, la nota más característica desde estas primeras teorías era su énfasis evolucionista”. (Requena, 2003, pág. 12)

El juego simbólico

Parece obligado comenzar un estudio que trata el tema del juego simbólico por delimitar el concepto de símbolo, ya que este tipo de juegos se utiliza de una manera particular y significativa. Lo definiremos comparándolo con el concepto de signo para subrayar sus diferencias y destacaremos la importancia de su naturaleza y de sus sentidos, por si esto pudiera contribuir a darle el lugar que debería corresponderle en los procesos educativos y de aprendizaje de la etapa infantil. (Molina, 2011, pág. 29)

La función simbólica o semiótica es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos. Es la función que permite la evocación de la ausencia y que genera dos clases de instrumentos: los símbolos, que son significantes motivados construidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la limitación. El primer valor del símbolo, por tanto, estaría por su originalidad, en que es producto de una elaboración propia y no de algo impuesto desde el exterior.

El símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento que genera el individuo para comunicárselo a los demás, mientras que un signo es algo dado que debe ser aprendido y aceptado. Podemos pensar en las dificultades que pueden tener para un niño aprender algo que no <<toca>> su emoción y que le cuesta relacionar con las cosas que le interesan, de la misma manera que también podemos imaginar lo sencillo que es desarrollar el pensamiento a partir de una propuesta que le permita generar sus propias ideas, etc.) (Molina, 2011, pág. 29)

En el sentido de los símbolos

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos y, si lo observamos con atención, podemos dar sentido a sus manifestaciones expresivas y a sus diferentes conductas, porque el niño siempre juega con lo que lleva dentro.

Cuando hablamos del uso de los símbolos en el juego, enseguida pensamos en el llamado juego simbólico por excelencia; de objetos habituales que dejan de tener usos cotidianos. A través del juego simbólico podemos descubrir como el pensamiento infantil se mueve entre la realidad de la lógica y la irrealidad de la fantasía y cómo

el juego de hacer “como sí” tiende puentes entre ambas formas de pensamiento. (Bañeres D. , 2008, pág. 65)

El juego es un tema obligatorio en todos los libros de educación inicial, tanto, que resulta casi imposible encontrar un texto que, por lo menos, no le mencione. A pesar de esto, su inclusión en la escuela no siempre resulta sencilla. A la complejidad propia que presenta el juego como fenómeno, se le suma la forma diversa y en muchas oportunidades, contradictoria, en los diferentes textos definen la mediación del maestro en el marco de la situación lúdica.

En centro de Educación Inicial, el juego, es un recurso, una forma de hacer entretenidas las actividades, un modo de expresión de los niños, un motivador de la propuesta de inicio de la actividad, una ocupación infantil, algo más que eso. Estas preguntas se entrecruzan y se mezclan concepciones acerca del juego y de la enseñanza. Para el maestro, especialmente para el de las salas de 5 años, en ocasiones, preocupado por estar a cargo de la última sala de educación inicial.

Las teorías sobre el juego

La idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Montessori consideraba la participación activa de los niños con materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación de conocimientos y del aprendizaje. John Dewey también recomendaba y animaba el aprendizaje activo y creía que los niños aprenden por actividades de juego basándose en sus propios intereses. Dewey pensaba que los niños deberían tener oportunidades de jugar a juegos relacionados con actividades cotidianas, creía que los juegos ayudan a los niños para que estén preparados para trabajar con los adultos.

Piaget creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo, identifico tres tipos de conocimientos; físico, matemático – lógico y social. Según Piaget, el conocimiento activo consideraba como los niños aprenden sobre objetos y las propiedades físicas de los mismos, acumulan conocimiento de su medio ambiente y sus papeles en él, adquieren conocimiento matemático-lógico, numeración, series, clasificación, tiempo, espacio y números. Piaget creía que los niños aprendían el conocimiento social, el vocabulario, las etiquetas y la conducta viendo actuar a los demás. (Morrison G. , 2005, pág. 241)

Piaget: Los niños como pensadores

La operación cognitiva implica ordenar ideas y utilizarlas para llegar a una conclusión. Es fácil comprenderlo si se piensa en otros usos de la palabra operación. Realizar cualquier operación es trabajar a un resultado deseado, así como un cirujano opera a un paciente o un operador opera una máquina. Hasta alrededor de los 6 o 7 años, según Piaget, los niños no piensan en forma operacional, es decir, no pueden resolver ideas lógicas. La razón principal de por qué la lógica se encuentra más allá de los niños pequeños es que se encuentran grave e inevitablemente limitados por su propia perspectiva. Para descubrir esta limitación. “Piaget utilizó la palabra egocentrismo que significa literalmente auto concentrado. Este término es correcto, ya que muchos niños pequeños parecen incapaces de considerar el punto de vista de otros niños”(Berger, 2005, pág. 254)

Más allá de la teoría de Piaget

En las últimas décadas la teoría de Piaget ha sido reemplazada por numerosos autores. Las investigaciones que se iniciaron a finales de los sesenta, aunque respetuosas con las indiscutibles aportaciones del

maestro ginebrino, mostraron un panorama algo distinto del pensamiento preescolar.

Pongamos por ejemplo, la característica egocéntrica con que hemos calificado la mente preoperatoria. El egocentrismo, es decir el “estar centrado en uno mismo” y no darse cuenta de cómo interpretan los otros un estado de conocimiento, no es solo un rasgo típico de los niños pequeños.

Otras investigaciones han puesto de relieve los esfuerzos que hacen los preescolares para conseguir la comprensión ajena. Lo que ocurre en el tipo de pruebas como la de “las tres montañas” es que ponen en juego el manejo verbal de conceptos especiales, lo cual no es tarea fácil para los niños de estas edades. Por ejemplo se le pide a un pequeño que dé instrucciones a un adulto u otro niño que está al otro lado de una pantalla opaca para que construya la misma figura que él está haciendo a partir de determinadas piezas geométricas de distinto, color, forma y tamaño.

Desde la perspectiva que caracteriza la teoría piagetana, el desarrollo cognitivo puede entenderse, entonces, como un cambio en las estructuras de la mente aplica en la interacción organismo – medio y que son propias de los distintos estadios.

No es un cambio drástico; muchas adquisiciones perduran en la mente infantil como sub estructuras; otras necesariamente deben modificarse para permitir que el crecimiento intelectual progrese. “En todo caso, y eso es lo que nos interesa resaltar ahora cada nivel estructural es concebido como una unidad, como un sistema cognitivo global que subyace a la totalidad de las conductas que pueda manifestar un niño, sean lingüísticas, socio emocionales o lógico matemáticas mientras permanezca en el estadio”. (Sadurní, 2008, pág. 182)

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar una Guía de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños/as de 4 y 5 años de las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2014 - 2015

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Seleccionar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños/as de 4 y 5 años de las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”
- Proponer a los docentes una Guía de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños/as de 4 y 5 años de las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”
- Socializar la propuesta a las Autoridades, docentes, con el objetivo de ofrecer orientaciones metodológicas que les permitan trabajar de la mejor manera, en el desarrollo cognitivo de los niños.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País: Ecuador.

Provincia: Imbabura.

Ciudad: Ibarra.

Cantón: Ibarra

Beneficiarios: Autoridades, educadoras, Niños de 4 y 5 años de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”.

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

PRESENTACIÓN

Partiendo de la fundamentación se estructuro una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años de las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”

La elaboración de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo constituye un medio de ayuda para las docentes para ser desarrollado con los niños y niñas, se pone a disposición una serie de actividades lúdicas para ampliar y mejorar el rendimiento académico de los niños.

La propuesta contiene variedad de juegos que es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues le añade un interés, una emoción y una dimensión simbólica que resulta placentera. Es por ello que las actividades lúdicas es una de las principales estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque a menudo se le utiliza en los procesos educativos, para hacer más amena la tarea escolar, en este caso el desarrollo cognitivo de los educandos que estudian en estos importantes niveles educativos de las instituciones antes mencionadas.

Taller N° 1

Tema: Colocar los cubos en forma decreciente para hacer una torre.

Objetivo: Desarrollo de la coordinación visomanual y percepción de tamaños.

Desarrollo:

Darle un juego de cubitos de tamaños decrecientes y enseñarle a colocarlos de mayor a menor para hacer una torre. Al principio, empezar con dos cubiletos, e ir aumentando el número de cubos.

Evaluación:

Coloca los cubos de manera decreciente sin ninguna dificultad.



www.linio.com.co

Taller N° 2

Tema: Emparejar colores de cuatro en cuatro.

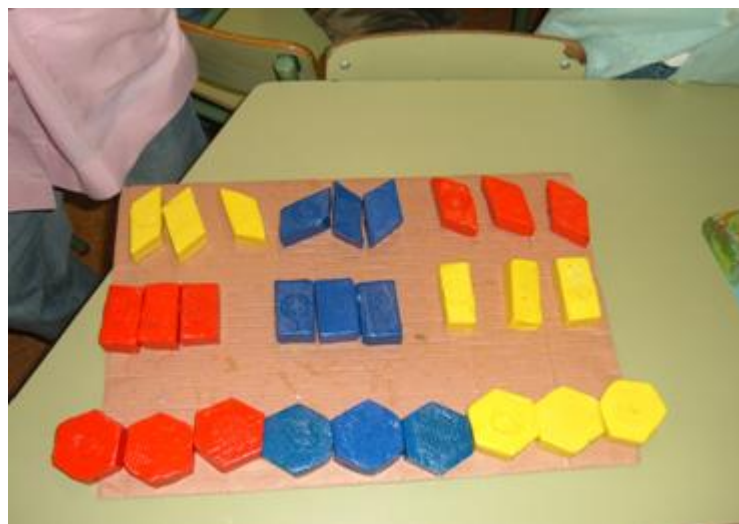
Objetivo: Desarrollo de la discriminación visual de colores.

Desarrollo:

- ✓ Poner ante su vista 4 objetos iguales de colores diferentes. A continuación decirle: "pon el.. con el..." al tiempo que se le da el objeto para que lo coloque encima o al lado del que es igual. Cambiar el orden de los colores. Hacerlo con los colores: rojo, azul, amarillo, verde, negro, blanco y naranja.
- ✓ Hacer lo mismo pero empleando objetos diferentes. Reforzar

Evaluación:

Reconoce sin ninguna dificultad algunos colores y objetos diferentes.



rincondestimulacion.blogspot.com

Taller N° 3

Tema: Selección de colores.

Objetivo: Conocer el nombre de los colores.

Desarrollo:

- ✓ Poner ante su vista dos objetos iguales de colores diferentes (rojo, azul, verde, amarillo) y decirle: "¿dónde está el,,,?" para que lo señale. Variar el orden de colocación de colores.
- ✓ Cuando realice bien la selección de los 4 colores presentárselos siempre combinados dos a dos. Mostrarlos de tres en tres y hacer lo mismo. Reforzar
- ✓ Hacer lo mismo pero empleando objetos diferentes.

Evaluación:

Registra claramente el nombre de los colores.



www.guiamamaybebe.com

Taller N° 4

Tema: Discriminación de figuras variadas.

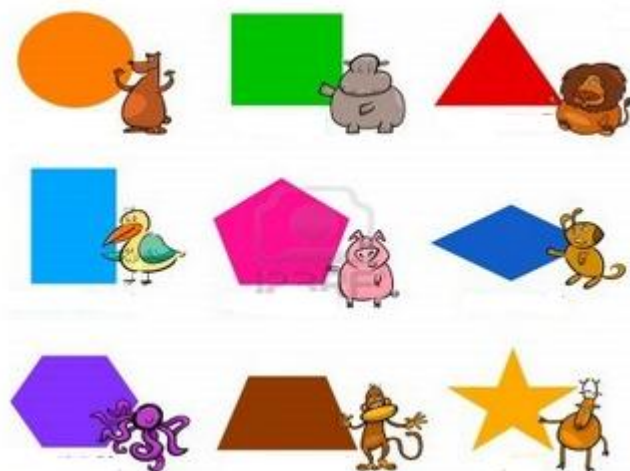
Objetivo: Desarrollo de la discriminación visual de figuras.

Desarrollo:

- ✓ Presentarle una lámina donde estén representadas desde un mínimo de 6 figuras hasta un máximo de doce. Ir presentándoselas de forma gradual en cuanto al número de figuras. Una vez puesta la lámina ante su vista, nombrarle las figuras representadas y decirle: "pon la... con la...". Reforzar

Evaluación:

Discriminan fácilmente las figuras propuestas en clase.



www.juegodepintar.org

Taller N° 5

Tema: Encajar figuras de madera.

Objetivo: Desarrollo de la discriminación visual de figuras.

Desarrollo:

- ✓ Darle un tablero de madera con figuras para encajar y enseñarle a colocarlos correctamente. Empezar con pocas piezas e ir aumentando el número de ellas a medida que las vaya haciendo bien. Reforzar.

Evaluación:

Encaje con gran facilidad las figuras en el tablero de madera.



es.aliexpress.com

Taller N° 6

Tema: Discriminación de tamaños variados.

Objetivo: Desarrollo de la discriminación visual de tamaños.

Desarrollo:

- ✓ Darle encajes de madera con piezas de tamaño decreciente y enseñarle a encajarlas correctamente. Reforzar

Evaluación:

Discrimina piezas de tamaños variados y encaja correctamente en los encajes de madera.



www.manipapel.es

Taller N° 7

Tema: Discriminación de figuras variadas.

Objetivo: Coordinación manual y discriminación visual de formas.

Desarrollo:

- ✓ Darle encajes de formas variadas y enseñarle a colocar las piezas correctamente. Reforzar.

Evaluación:

Coloca las piezas correctamente, distinguiendo diferentes formas de las piezas.



losbebesyeldesarrollo.blogspot.com

Taller N° 8

Tema: Aparejar números

Objetivo: Discriminación visual de trazos.

Desarrollo:

Dibujar en un papel números repetidos en dos filas y en desorden para que el niño una el número de una fila con el que es igual en la otra fila. Reforzar.

Evaluación:

Reconoce algunos trazos de los números.



sp.depositphotos.com

Taller N° 9

Tema: Seleccionar números

Objetivo: Iniciación en los conocimientos aritméticos.

Desarrollo:

- Dibujar números en un papel, pintarlos y recortarlos (del 1 al 9). Ponerlo ante la vista del niño de dos en dos y decirle: "dame el número..." para que lo coja y nos lo dé.
- Poner los números ante la vista del niño de tres en tres, luego de cuatro en cuatro, hasta que estén los nueve. Preguntarle: "¿dónde está el número...?" para que lo señale. Reforzar.

Evaluación:

Reconoce los números del 1 al 9 claramente.



kiaraydanna.wordpress.com

Taller N° 10

Tema: Aprendo los números con una canción.

Objetivo: Iniciación en los conocimientos aritméticos.

Desarrollo:

Canción para aprender los números:

- El cero es una rosca que dice cómeme.
- El uno es un soldado haciendo la instrucción.
- El dos es un patito que está tomando el sol
- El tres una serpiente que baila sin parar
- El cuatro es una silla que invita a descansar
- El cinco es un conejo que mueve las orejas
- El seis es una pera redonda y rabito
- El siete es un caballero con bota y con bastón
- El ocho son las gafas que lleva don Ramón
- El nueve es un globito atado a un cordel

Evaluación:

Canta la canción correctamente y reconoce los números del 1 al 9.



es.dreamstime.com

Taller N° 11

Tema: Reconocer las formas geométricas elementales.

Objetivo: Iniciación en conceptos geométricos.

Desarrollo:

- ✓ Colocar ante su vista dos piezas geométricas, por ejemplo: un círculo y un cuadrado. Decirle: "¿dónde está el círculo?" para que nos de la pieza correspondiente al tiempo que nos dice su nombre.
- ✓ Cuando reconozca estas dos figuras geométricas quitar una de ellas y mostrarle en su lugar un triángulo y preguntarle: "¿dónde está el triángulo?"
- ✓ Mostrarle las tres a la vez y repetir las mismas preguntas. Reforzar
- ✓ Decirle: "busca una cosa que tenga igual forma que el círculo". Hacer que el objeto esté en la habitación. Hacer lo mismo con las otras figuras. Reforzar.

Evaluación:

Reconoce las figuras geométricas elementales.



salaamarilla2009.blogspot.com

Taller N° 12

Tema: Dibujemos juntos

Objetivo: Desarrollar la capacidad de razonamiento, creatividad en el niño.

Desarrollo:

- ✓ Los padres pueden pedirle a su hijo que dibuje a la familia, la casa, mascotas y juguetes. Después de que termine, los padres pueden hacerle preguntas para que explique las ideas detrás de sus dibujos. Los niños desarrollan lenguaje y vocabulario, lo que aumenta el desarrollo cognitivo, a través de este proceso.

Evaluación:

El niño describe sin ninguna dificultad lo que significan sus dibujos.



www.ciudadcorazon.net

Taller N° 13

Tema: Leamos juntos.

Objetivo: Desarrollar el pensamiento crítico en los niños, a través de la lectura.

Desarrollo:

- ✓ Los niños aprenden y se desarrollan cuando escuchan leer a los adultos. Cuando los padres o maestros leen a sus niños, deben usar estrategias específicas para mantenerlos ocupados. Por ejemplo, cuando leen en voz alta, los adultos pueden compartir las experiencias similares a las del libro para mostrar a los niños cómo hacer conexiones con la literatura. Esto ayuda a los niños a desarrollar un pensamiento crítico.

Evaluación:

El niño posee imaginación y pensamiento crítico a través de la lectura que le hacen sus maestros o padres.



www.top10de.com

Taller N° 14

Tema: Conozcamos más nuestra realidad.

Objetivo: Desarrollar el pensamiento crítico

Desarrollo:

- ✓ Las visitas a la naturaleza, a museos y zoológicos ayudan a los niños a ver de cerca las cosas que han escuchado que los adultos leen o dicen. Este tipo de actividades satisfacen la curiosidad natural que tiene un niño de 4 a 5 años mientras los expone al nuevo refuerzo visual.

Evaluación:

Reconoce visualmente los objetos que conocía gracias a los textos leídos por sus padres o maestros.



www.elperiodicoextremadura.com

Taller N° 15

Tema: Juguemos juntos

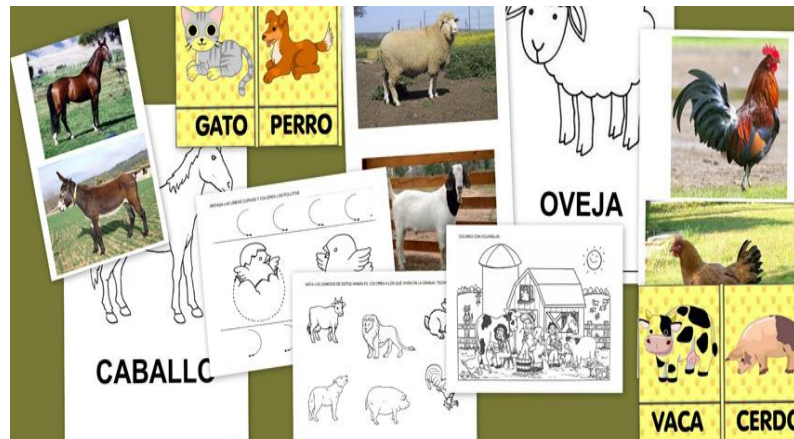
Objetivo: Mejorar la concentración y memoria del niño.

Desarrollo:

- ✓ Los padres o cuidadores pueden usar tarjetas con dibujos, o hacer los suyos con fichas y marcadores. El adulto coloca algunas cartas boca abajo y le pide al niño que voltee una, vea el dibujo y elija otra carta que haga el juego. Los niños aprenderán a eliminar opciones recordando los dibujos en las tarjetas.

Evaluación:

El niño sabe eliminar opciones recordando los dibujos en las tarjetas.



www.escuelaenlanube.com

Taller N° 16

Tema: "Adivina quién es"

Objetivo: Desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.

Desarrollo:

La educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.

Evaluación:

Reconoce los animales según los sonidos que escucha, mejorando así su memoria.



es.paperblog.com

Taller N° 17

Tema: "Las Palmadas"

Objetivo: Desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad.

Desarrollo:

Los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra "cinco" todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir "tres" o cualquier otro número en lugar del cinco.

Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

Evaluación:

El niño aprende a desarrollar su atención y reconoce términos de cantidad.



mediacionyviolencia.com.ar

Taller N° 18

Tema: "Cambiando la intensidad"

Objetivo: Desarrollo de la atención en niños.

Desarrollo:

La educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

Evaluación:

Reconoce distintos sonidos e intensidades y pone más atención a cada uno de ellos.



www.huellitas.com

Taller N° 19

Tema: ¿Qué es diferente? “qué es lo que no pertenece, (a una categoría)”

Objetivo: Seleccionar de entre varios objetos, aquél que no pertenece a un grupo

Desarrollo:

- ✓ Siéntate a la mesa con el niño y coloca los cuatro objetos delante de él.
- ✓ Demuéstrale, cuando estés seguro de que te mira, cuál de ellos no concuerda con los otros.
- ✓ Ve señalando cada objeto individualmente, diciendo: “manzana...para comer”, “plátano...para comer”, “naranja...para comer”, “camión... ¡no se come!”.
- ✓ Si es necesario pantomima el acto de comer con cada fruta, para reforzarle visualmente que el camión es diferente.
- ✓ Después de esto coloca las frutas en una caja y el camión en otra, diciéndole: “el camión...no se come, ¡es diferente!”.
- ✓ Después de trabajar con él estos elementos, repite el procedimiento con otros diferentes, por ejemplo: chocolatina, galleta, caramelo y un libro.
- ✓ Entonces pregúntale: “¿cuál es diferente?”; si no te indica de ninguna manera que el libro no pertenece a esta categoría, bien señalándotelo o dándotelo a ti, señálale cada elemento de uno en uno mientras le dices: “galleta...para comer”, “chocolatina...para comer”, “caramelo...para comer”, “libro...¡no se come!” , “¿cuál es diferente?”, y haz que te dé el objeto y lo coloque en la caja correcta.
- ✓ Haz que ponga también los alimentos en la otra caja.
- ✓ Trabájale solo una categoría por sesión, usando varias combinaciones de objetos.

- ✓ Otras categorías que puedes incluir serían ropas, juguetes y cosas que el niño utilice para pintar.
- ✓ Hasta que no tenga muy afianzada la técnica de este trabajo, no le introduzcas cosas que no formen parte de sus rutinas cotidianas.

Evaluación:

Reconoce los objetos que no pertenecen a un grupo determinado.



mdi.edu.pe

Taller N° 20

Tema: Secuencias de imágenes

Objetivo: Ordenar tres fotos que muestren actividades cotidianas, de las que el niño lleve a cabo normalmente durante el día.

Desarrollo:

- ✓ Muéstrale las fotos al niño en el orden en que las acciones se van sucediendo rutinariamente durante el día. Dile, “mira...primero...levantarse”, y enséñale la foto correspondiente; luego enséñale la foto de alguien tomando el desayuno y dile, “luego...desayunar”, y finalmente muéstrale la foto de alguien yéndose al colegio y dile, “luego...ir al colegio”. Asegúrate de que ha mirado las tres fotos, barájalas y déjalas sobre la mesa. Pregúntale entonces, “mira... ¿qué va primero?”, y haz que te la señale o te la de.
- ✓ Cuando lo haga, dile: “sí... primero... ¡levantarse!” y repite el procedimiento con las otras dos fotos, preguntándole: “¿qué haces después?”. Si te diese la imagen incorrecta, indícale la que sigue en el orden de la secuencia lógica, bien señalándola o dándole pistas verbales.

Evaluación:

El niño reconoce claramente las rutinas diarias.



Taller N° 21

Tema: Ensamblar las partes del cuerpo

Objetivo: Colocar correctamente las partes del cuerpo humano.

Desarrollo:

- ✓ Recorta el papel de color con la forma de varias de las partes del cuerpo. Al principio, usa solo tres piezas que representen la cabeza, el torso y las piernas.
- ✓ Después cuando su habilidad aumente, recorta también las partes de las facciones, manos, pies... etc. Capta su atención y muéstrale como se colocan los trozos de papel sobre la cartulina, mientras le dices cómo se llaman cada una de las partes que vas uniendo.
- ✓ Luego vuelve a separar la figura para que sea el niño el que la forme por segunda vez. Ayúdale a unir las dos primeras piezas y entonces dale la tercera; dile: “coloca”.
- ✓ Si no intenta colocarla o no fuese a ponerla en el sitio correcto, llévale la mano hacia el lugar adecuado. Repite el procedimiento hasta que pueda poner las tres partes sin ayuda. Cuando complete el puzzle el solo, ve incorporando más partes del cuerpo, recordando que debes decirle sus nombres cada vez que las coloques.

Evaluación:

Reconoce sin ninguna dificultad las partes del cuerpo y mejora su razonamiento.



momentosdereflexin.blogspot.com

Taller N° 22

Tema:

Objetivo: Adquirir el entendimiento de los adjetivos, al relacionarlos con estímulos no visuales, y reconocer opuestos.

Desarrollo:

- ✓ Haz unas etiquetas donde se lea “dulce” y “amargo”, y colócalas sobre la mesa. Muéstraselas al niño y repite las palabras varias veces, mientras tienes escondidas en una caja o en tu regazo los alimentos, para que no se distraiga con ellos. Ve dándoselos de uno en uno, diciéndole después de que los pruebe, cual es dulce o ácido. Dile: “esto es dulce”, y coloca un trozo del mismo alimento tras la etiqueta apropiada; señálasela y repite, “esto es dulce”.
- ✓ Trabaja del mismo modo con los otros alimentos, pero haciendo que el niño te ayude a colocarlos tras el cartel correcto. Cuando los tengas todos clasificados en sus sitios, pregúntale si quiere algo dulce o ácido, y no le permitas que coja nada hasta que no haga cualquier clase de elección, bien gesticulando hacia una de las opciones o haciendo una aproximación verbal. Gradualmente, ve reduciendo tu ayuda; dale algo de comer y luego muéstrale otro alimento del mismo grupo, haciendo que te indique en que caja debería ponerlo.

Evaluación:

El niño posee entendimiento de los adjetivos.



www.nutriyachay.com

Taller N° 23

Tema: Encontrar objetos escondidos

Objetivo: Perfeccionar la comprensión de nombres, preposiciones, y desarrollar.

Desarrollo:

- ✓ Antes de comenzar el trabajo de esta actividad, debes esconder por la habitación, dos o tres elementos que sepas que el niño conoce. Al principio dale instrucciones verbales muy simples sobre el lugar donde tiene que buscar y de los objetos que debe encontrar, por ejemplo: “coge la taza de debajo de la mesa”.
- ✓ Enfatiza las tres palabras clave que utilices para que busque y localice cada uno de los objetos que ya reconoce, (en este caso, taza-debajo mesa). Refuézale su trabajo cada vez que te traiga un elemento, y recuerda que tienes que usar nombres y preposiciones que él ya conoce. Cuando su destreza buscar algo aumente, esconde más objetos y en sitios más ocultos, incluso puedes hacer más complicadas las instrucciones que le das para que encuentre algo, cuando la actividad la tenga muy asentada; por ejemplo: “coge la pelota que está detrás de la puerta, dentro de una caja”.

Evaluación:

El niño sigue instrucciones verbales que impliquen el uso de nombres y preposiciones para encontrar objetos que le sean familiares para el niño, por ejemplo: dentro, debajo, cerca y detrás.



www.juguetes.es

Taller N° 24

Tema: Identificación de colores

Objetivo: Perfeccionar la habilidad de reconocer colores y desarrollar el entendimiento receptivo de los nombres de los colores primarios.

Desarrollo:

- ✓ Cuando el niño pueda emparejar bloques por colores, comienza a trabajarle donde reaccione al nombre de los colores. Selecciona un cubo rojo, uno amarillo y otro azul; dale el azul y dile “bloque azul”, repitiéndoselo varias veces, acentuando mucho el nombre del color.
- ✓ Luego dile, “ahora...dame el bloque azul”. Repite el mismo procedimiento con el bloque amarillo y el rojo. Después de realizar esto varias veces, coloca los tres bloques sobre la mesa y dile, por ejemplo: “dame el bloque rojo”. Si fuese a coger un cubo equivocado, llévale la mano hacia el correcto, diciéndole, “este es el cubo rojo”. Continúa con la actividad hasta que el niño pueda entregártelos los tres acertadamente. Para generalizar el conocimiento del nombre de los colores, repite el mismo trabajo usando los abalorios y trocitos de papel de colores.

Evaluación:

Entrega los bloques correctamente cuando se le pidan por su color específico.



eudelys.blogspot.com

Taller N° 25

Tema: Clasificar por funciones

Objetivo: Entender las relaciones existentes entre objetos con funciones similares para clasificarlos coherentemente.

Desarrollo:

- ✓ Asegúrate de que el niño te está mirando cuando coloques un objeto de cada grupo dentro de una caja, mientras que le vas diciendo, cómo se llaman y describiéndole sencillamente sus funciones. Dale entonces al niño otro objeto, sólo una cada vez, y haz que lo ponga en la caja correcta; por ejemplo, coge los calcetines y dile “mira...calcetines, para vestirnos”, y coloca el calcetín en la caja. Luego coge una cuchara y repite el procedimiento diciendo, “mira...una cuchara, para poder comer”.
- ✓ Luego dale un plato y dile, “mira...un plato, guárdalo”. Si trata de colocarlo en la caja incorrecta, impídeselo y dile, “plato...para poder comer”, y moldéale para que lo introduzca en la caja adecuada. Si pusiese el plato en la caja correcta sin ayuda, dile, “sí...muy bien...plato, para poder comer”, y refuérzale su acción inmediatamente.

Evaluación:

Clasifica-ordena objetos comunes en grupos, de acuerdo con la función que desempeñan.



www.cebra.com.ar

Taller N° 26

Tema: Clasificar fotos.

Objetivo: Desarrollar la habilidad de ordenar por categorías.

Desarrollo:

- ✓ Coloca un grupo de fotos sobre la mesa delante del niño y dile que tipo de fotos quieres que te entregue; por ejemplo, coloca las fotos de una pelota, una manzana, una pastilla de jabón, un camión de juguete, una toalla, una esponja, un tenedor y una bañera, y dile “dame algo para el baño”. Si te diese la bañera, pero no los otros objetos relacionados, llámale la atención sobre esas fotos y pregúntale “¿qué más usamos en el baño?”. Si no encontrase otra foto correcta para entregarte, dale alguna pista verbal como “la toalla se usa en el baño”.
- ✓ Intenta trabajar con categorías extensas pero claramente definidas, podrías usar juguetes, alimentos, animales, niños y niñas. Asegúrate de que primero comprende el concepto básico de las categorías.

Evaluación:

Clasificar fotos de objetos que se usen normalmente en las rutinas de los niños.



hanseduc.ini.pe

Taller N° 27

Tema: Emparejar objetos

Objetivo: Formar parejas de objetos que se encuentran juntos normalmente.

Desarrollo:

- ✓ Siéntate a la mesa con el niño y coloca tres objetos sobre ella, delante de él. Dos de esos objetos deberían poderse asociar fácilmente formando una pareja, y serles muy familiares al niño (por ejemplo, coloca sobre la mesa un zapato, un calcetín y un peluche de un animal). Señáloselos y pregúntale “¿cuáles van juntos?”. Haz que te los señale correctamente y te los entregue, moldeando sus manos si es preciso. Cuando encuentre la pareja, pon los tres objetos dentro de la caja.
- ✓ Si notas que ha tenido demasiada dificultad para realizar el emparejamiento, pasa a preguntarle sobre el uso que se le da a los objetos, por ejemplo “¿cuál se pone en el pie? Ve haciendo un registro de los objetos que puede emparejar y en qué categorías tiene problemas. Continúa con la actividad asegurándote de tener parejas que puede unir con facilidad y otra que sean más dificultosas.

Evaluación:

Clasifica objetos dentro del contexto en el que se usan.



www.paraelbebe.net

Taller N° 28

Tema: Apilar bloques

Objetivo: Perfeccionar la habilidad de emparejar, la atención visual y las habilidades de interacción.

Desarrollo:

- ✓ Divide los bloques de construcción en dos grupos iguales, de manera que los dos tengan el mismo número de bloques y de los mismos colores. Dile “vamos a hacer una torre”; pon un bloque y moldea la mano del niño para que coloque sobre este, otro del mismo color. Por ejemplo, pon un cubo rojo y dile “ahora tú, coloca un bloque rojo”. Si lo hace, prémialo inmediatamente, pero si trata de colocar un bloque cualquiera de un color diferente, impídeselo señalándole la pieza correcta y dile “coloca un cubo rojo”, enfatizando mucho el nombre del color apropiado. Repite el procedimiento con los otros colores hasta que estén todos apilados. Recuérdale el nombre del color cada vez que se apile un bloque. Al principio el niño no reaccionará al nombre de estos, pero comenzará a hacerlo después de escucharlos reiteradamente en esta rutina.

Evaluación:

Construir una torre poniendo bloques de varios colores, sobre los que ponga con anterioridad el adulto.



es.dreamstime.com

Taller N° 29

Tema: Identificación de animales.

Objetivo: Desarrollar el entendimiento receptivo del nombre de los animales.

Desarrollo:

- ✓ Muéstrale los animales al niño de uno en uno. Coge el primero y dile el nombre varias veces antes de dárselo. Sigue repitiéndole el nombre mientras dejas que juegue unos momentos con él, y luego dile “dame el perro”. Cuando te lo devuelva repite el procedimiento con los otros animales. Una vez que hayas trabajado con los animales por separado, varias veces, coloca los tres sobre la mesa y dile “dame el perro”.
- ✓ Si se fuese a equivocar, dirige su mano hacia el animal correcto mientras vuelves a repetir su nombre de nuevo. Sigue trabajando hasta que pueda darte los tres sin equivocarse y sin ayuda. Introdúcele gradualmente nuevos animales de la misma manera, es decir, al principio de uno en uno y luego poniendo solo tres animales a la vez sobre la mesa.

Evaluación:

El niño entrega el animal correcto cuando se le dé una petición verbal, por ejemplo “dame el perro”.



infantes.linio.com.mx

Taller N° 30

Tema: Emparejar formas geométricas

Objetivo: Enseñar al niño a reconocer formas geométricas y perfeccionar la habilidad de emparejarlas.

Desarrollo:

- ✓ Coge un trozo de cartón rígido y con el rotulador negro, dibuja sobre él unas líneas para dividirlo en cuatro partes iguales, así tendremos el panel para trabajar esta actividad; del cartón sobrante, recorta unas parejas de las figuras que queramos utilizar (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo). Pega una forma geométrica, en cada cuadrado del panel de trabajo y resérvate las parejas para dárselas de una en una. Una vez preparado todo este material, coloca delante del niño el panel y entrégale una de las formas, repitiéndole el nombre correspondiente para que se acostumbre a oírlo.
- ✓ Trabajaremos esta actividad hasta que el niño pueda completar todo el panel sin ayuda. Cuando ya busque las parejas de las formas, se puede introducir una variante; coge un grupo con cuatro figuras, y dale otro igual a él.

Evaluación:

Completa una ficha con cuatro figuras sencillas.



www.cosasdelainfancia.com

6.7 IMPACTO

6.7.1 impacto Educativo

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender los valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, esperamos que las niñas y niños cambien, que modifique sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que vayan adaptándose a la realidad y a la vida.

6.7.2 impacto Social

Proporciona a todos los niños la posibilidad de aprender, de cooperar y construir junto con otros niños, algunos de ellos con características especiales y diferentes de las propias. En estas primeras etapas es muy importante que el niño/a aprenda lo que pueda ofrecer y aportar a los demás, así como lo que otros puedan ofrecerle a él.

6.8 DIFUSIÓN

La socialización de la presente propuesta se la realizó a las maestras que laboran en las Escuela “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza que fueron motivo de la presente investigación, en las charlas se abordó, interrogantes respecto a cómo desarrollar el aspecto cognitivo en los niños, utilizando la variedad de actividades lúdicas.

4.3 BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires - Argentina : Manantial .
- Arancibia, A. (2011). *Juegos y actividades que desarrollan habilidades*. Guioteca.
- Armijos, M. (2012). *La Motricidad gruesa. aportaciones mass media*.
- Charlotte, J. (2009). *Juegos de aprendizaje cognitivo para niños pequeños. eHow en Español*.
- Díaz Pérez, S. (2012). *juego heurístico. slideshare*.
- Duek, C. (2012). *El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones*. SCIELO.
- Feo Campos, A. L. (2013). *EL JUEGO Y LA LUDICA EN LA PRIMERA INFANCIA*. Prezi.
- Fernández, M., & Corcoll, A. (2011). *El juego infantil y el desarrollo de habilidades en los niños. Para Bebés*.
- Fingermann, H. (2010). *Aprendizaje cognitivo. La Guía* .
- Galdames, A. (2010). *Desarrollo Cognitivo: Educación Inicial* .
- García Gómez, A. M. (2009). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y DESARROLLO EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Cuadernos de Educación y Desarrollo.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Lobato Aragón, C. Y. (2005). *El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. efedeportes.com Revista digital Buenos Aires*.
- Manrique, M. (2012). *juegos. padres en apuros*.
- Moreno De la Rosa, C. A. (2012). *El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento*. EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA: PUNTOS DE ENCUENTRO.

Núñez Cubero, L. (2007). juego dramatico. *dramatizacion y educacion aspectos teoricos*, 233.

Omeñaca Cilla, R. (2005). *juegos cooperativos y educacion fisica* .
Barcelona: paidotribo.

Ortiz Ocaña, A. L. (2011). Juego didactico. *Taringa*.

Pérez Peral, M. A. (2006). *Cuerpo de Maestros. Educacion Física*. España
: MAD.

Pubill, M. (2012). Juego Dirigido. *UNIR*, 28.

BIBLIOGRAPHY Rodríguez Ruiz, C. (2012). Etapas del desarrollo
cognitivo del niño. *educapeques portal de educacion infantil y
primaria* .

Riera, A. M. (2012). Motricidad gruesa. *netmoms* .

Stassen, K. (2006). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*.
España: Médica Panamericana.

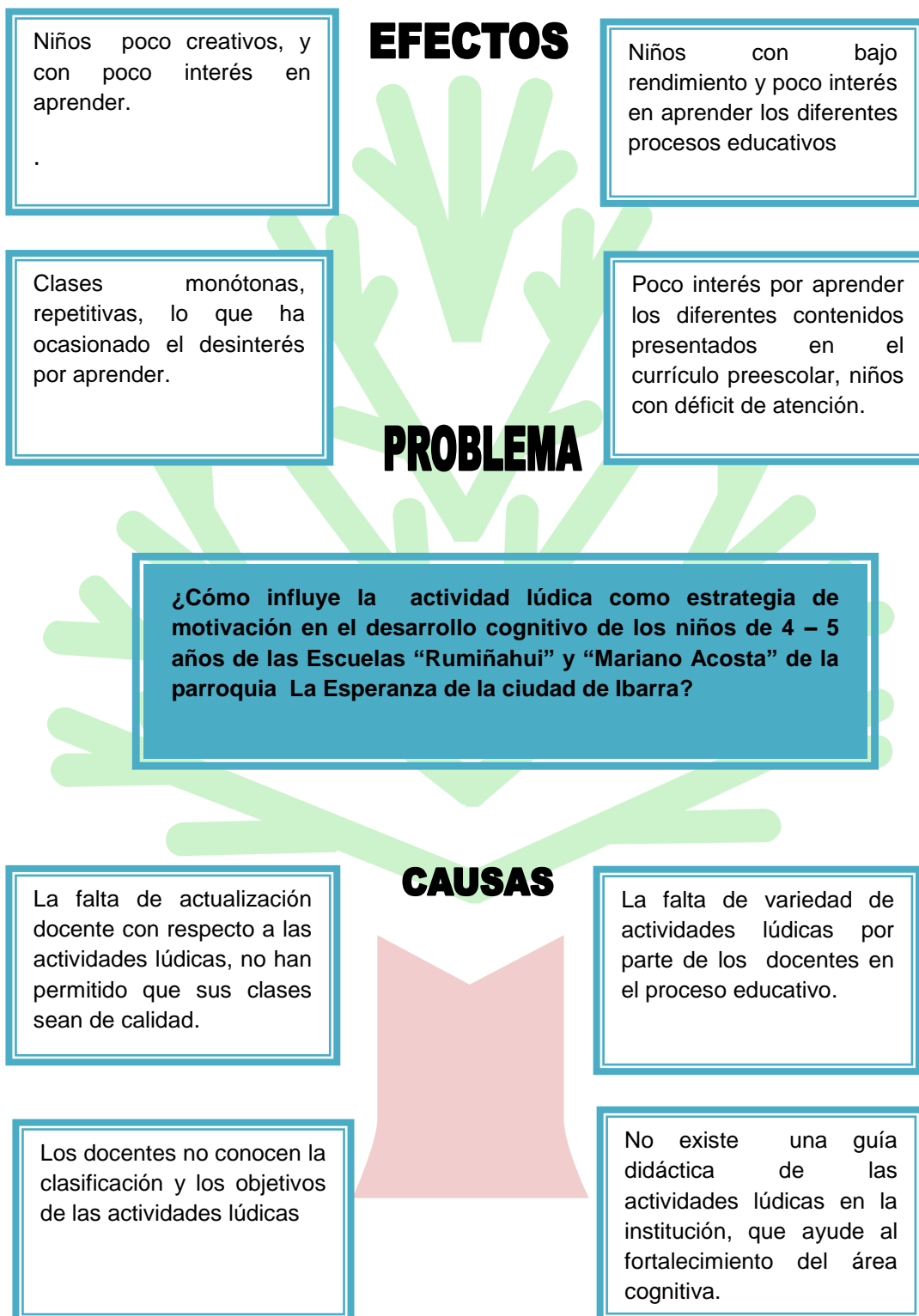
Villatoro Garza, J. (2013). *Herramientas de Aprendizaje Y Productividad*.
Estados Unidos de America : Plibrio .

Yáñez, S. (2012). juego simbolico. *slideshare*.

Zorrilla, M. (2008). El juego en la infancia. *SCIELO*.

ANENOS

ANEXO Nº 1
ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo No. 2

MATRÍZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo influye la actividad lúdica como estrategia de motivación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas Rumiñahui y Mariano Acosta de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra?</p>	<p>Determinar cómo influye la actividad lúdica como estrategia de motivación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 – 5 años de las Escuelas Rumiñahui y Mariano Acosta de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014 - 2015</p>
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de las actividades lúdicas, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y su contribución en el desarrollo cognitivo de los niños/as de las escuelas motivo de investigación?</p> <p>¿Qué tipo de actividades lúdicas utilizan las maestras, para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo cognitivo que presentan los niños/as, mediante la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza?</p> <p>¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza?</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnosticar el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de las actividades lúdicas, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y su contribución en el desarrollo cognitivo de los niños/as de las escuelas motivo de investigación. •Identificar el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras, para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza. •Valorar el nivel de desarrollo cognitivo en los niños/as, mediante la utilización de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza. •Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de las Escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta” de la parroquia de la Esperanza.

Anexo N° 3 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa</p> <p>Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. La corriente de la psicología encargada de la cognición es la psicología cognitiva, que analiza los procedimientos de la mente que tienen que ver con el conocimiento.</p>	<p>LA ACTIVIDAD LÚDICA</p>	<p>Clases de juegos</p>	<p>Juego libre y dirigido Juego simbólico Juego didáctico Juegos cooperativos juegos sensoro motores Juegos de reglas Juego grupal Juego individual Juego de construcción y ensamblaje</p>
	<p>DESARROLLO COGNITIVO</p>	<p>Características de los juegos</p>	<p>Despiertan el interés Generan placer Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean las habilidades que se necesitan. Exigen la aplicación de los conocimientos</p>
		<p>El juego y el desarrollo cognitivo</p>	<p>Habilidad para resolver problemas</p> <p>Desarrollar el pensamiento lógico matemático</p> <p>Establecer relaciones espaciales y temporales</p>
		<p>Desarrollo de habilidades y destrezas</p>	<p>discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas</p>

Anexo. 4 ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN PARVULARIA

Estimada Docente:

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer como incide la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 y 5 años de las escuelas “Rumiñahui” y “Mariano Acosta”, le solicitamos responder con toda sinceridad, ya que de su colaboración depende el éxito, para formular una propuesta de solución al problema planteado, desde ya le anticipo mi más sincero agradecimiento.

1. ¿Según su criterio, usted conoce la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

2. ¿En el trabajo de aula aplica juegos como estrategia motivadora para el desarrollo cognitivo?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

3. ¿Usted en el aula utiliza juegos para resolver problemas del entorno?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4.¿Usted en el aula utiliza juegos para el desarrollo lógico matemático?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

5. ¿Según su opinión utiliza variedad de actividades lúdicas para establecer las relaciones espaciales, temporales?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6.¿Usted a través de actividades lúdicas enseñael proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características)?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

7. ¿Según su opinión, su conocimiento acerca de las actividades lúdicas es?

Muy Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	Nada Adecuado

8. ¿Según su criterio que tipo de actividades lúdicas utiliza con mayor frecuencia para el desarrollo cognitivo? Señale dos de las más importantes?

Simbólico	Dramática	Cooperativos	Recreativos

9. ¿Usted en las sesiones de clase ha observado que el niño/a discrimina con facilidad semejanzas y diferencias entre objetos?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

10. ¿Según su consideración, considera importante que la investigadora elabore una guía didáctica que contenga juegos para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas

Muy importante	Importante	Poco importante	Nada importante

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos informativos:

Institución:

Nombre del niño/a:

Fecha:

ÁREA COGNITIVA	S	CS	RV	N
¿Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referida a los elementos tales como forma, color y tamaño?				
¿Repite poemas} conocidos para él?				
¿Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración?				
¿Identifica y nombra colores primarios y secundarios?				
¿Cuenta hasta 10 de memoria?				
¿Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.?				
¿El niño arma rompecabezas de más doce piezas?				
¿Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica?				
¿Identifica y nombre objetos que son iguales y/o diferentes?				
¿Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo)?				
¿Inventa rimas, canciones, juegos verbales?				

Fotografías







ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MARIANO ACOSTA"



IBARRA - LA ESPERANZA

TELF: 2660-261

marianoacosta454@gmail.com

La Esperanza, 22 de Abril del 2015

En calidad de Directora encargada de la escuela Mariano Acosta, de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, a petición verbal de la interesada, tengo a bien.

CERTIFICAR:

QUE: La señora **NANCI DEL PILAR MOREJÓN** con CI: 1001699022, en calidad de egresada de la UTN de la Facultad de Ciencia y tecnología, se presentó a este establecimiento educativo a realizar las siguientes actividades requeridas para la elaboración del trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia de Educación parvularia

- Aplicó fichas de observación a los niños de 4-5 años el día martes 24 de febrero del año en curso.
- Realizó una encuesta a las profesoras que trabajan con los niños de Educación Inicial y Primero de Básica.
- Socializó la propuesta que es la guía de actividades lúdicas para impulsar el desarrollo cognitivo en los niños el día jueves 26 de marzo del año en curso.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad facultando a la interesada hacer uso del presente como estime conveniente menos en asuntos judiciales.

Atentamente.

Msc. . Tabani Pabón

DIRECTORA (E)





UNIDAD EDUCATIVA "RUMIPAMBA"

colrumipamba@hotmail.com

TELEFONO: 06 2 660-308

LA ESPERANZA. IBARRA -ECUADOR

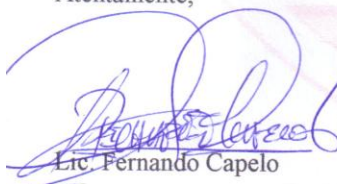
CERTIFICADO

CERTIFICO: Que la Lic. **NANCI DEL PILAR MOREJON MOREJON** con número de cédula 100169902-2, docente de la Escuela de Educación Básica "Constancio Cecilio Vigil" se presentó en este establecimiento, desde las 7:00 del día lunes 02 de marzo con un horario de 08H00 a 15H00, en un total de 8 horas cumpliendo las actividades de **APLICACIÓN DE FICHAS Y ENCUESTAS** a docentes y niños del 1º año de EGB, actividades que realiza previo la obtención del título de **LICENCIADA EN PARVULARIA**.

Es todo cuanto puedo certificar, facultando a la interesada hacer uso del presente como estime conveniente.

La Esperanza, 02 de Marzo del 2015.

Atentamente,



Lic. Fernando Capelo

RECTOR U.E.R.



Ibarra, 20 de abril 2015

Magister
Raimundo López
DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA DE LA UNIVERSIDAD
TECNCA DEL NORTE.

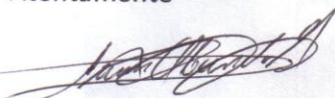
Presente:

Señor Decano.

Por medio del presente comunico a su digna persona que el resumen del Trabajo de Grado con el Tema: "La actividad Lúdica como estrategia de motivación y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4-5 años de las escuelas Mariano Acosta y Rumiñahui de la parroquia de la Esperanza de la ciudad de Ibarra en el año 2014-2015" realizado por la Sra. Nanci del Pilar Morejón Morejón fue debidamente revisado en su traducción al idioma Ingles, por mi persona en calidad de ser un profesional en el área de Ingles.

Por la atención que dé a la presente anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente



Lic. Luis Obando M.
DOCENTE 100140404-3



**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:	100169902-2		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Nanci del Pilar Morejón Morejón		
DIRECCIÓN:	La Esperanza, Barrio "San Pedro" Calle Galo Plaza s/n		
EMAIL:	nancimorejonm@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2660-146	TELÉFONO MÓVIL	0986521533

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE LAS ESCUELAS "RUMIÑAHUI" Y "MARIANO ACOSTA" DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014-2015"
AUTOR (ES):	Nanci del Pilar Morejón Morejón
FECHA: AAAAMMDD	2015/04/27
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Marieta Carrillo

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Morejón Morejón Nanci del Pilar, con cédula de identidad Nro. 100169902-2, 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.

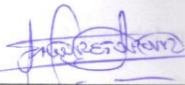
3. CONSTANCIAS

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 23 días del mes abril de 2015

EL AUTOR:

(Firma)



Nombre: Nanci del Pilar Morejón Morejón
C.C. 100169902-2



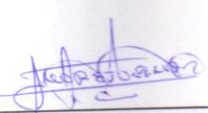
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Nanci del Pilar Morejón Morejón, con cédula de identidad Nro. 100169902-2 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: "LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE LAS ESCUELAS "RUMIÑAHUI" Y "MARIANO ACOSTA" DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014-2015" . PROPUESTA ALTERNATIVA. Que 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 23 días del mes de abril de 2015

(Firma)


Nombre: Nanci del Pilar Morejón Morejón
Cédula: 100169902-2