



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

"LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR GOTITAS DE AMOR DE SAN ANTONIO DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"

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

Autora:

Mónica Patricia Ramos Bejarano

Directora:

MSc. Gladys Recalde

Ibarra– 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad técnica del Norte del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora de la tesis con el siguiente tema: **"LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR GOTITAS DE AMOR DE SAN ANTONIO DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"**, trabajo realizado por la señorita egresada: Mónica Patricia Ramos Bejarano, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia de Educación Parvularia.

A ser testigo presencial, corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal designado.

Atentamente,



Msc. Gladys Recalde

DIRECTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi esposo Rubén por su amor, su apoyo incondicional y por contagiarme de su actitud positiva frente a la vida. A mis hijos Isaac y Juan Sebastián, por ser el motor de arranque para emprender y culminar mis proyectos y porque nada tendría sentido en mi vida sin su alegre presencia.

Patty

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por el obsequio de la vida y por darme la fortaleza para vencer las dificultades.

A mi querida Universidad Técnica del Norte, en donde adquirí conocimientos, pero sobre todo aprendí a ser una persona de bien.

A mi familia, por su apoyo y por sus acertados consejos, que me ayudaron a crecer como persona.

A la Msc. Gladys Recalde, asesor de tesis quien estuvo guiándome académicamente con su experiencia y profesionalismo.

Patty

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN	xiv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Delimitación del problema.....	4
1.4.1. Unidades de observación	4
1.4.2. Unidad espacial	4
1.4.3. Unidad temporal.....	4
1.5. Objetivos.....	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación	5
1.7. Factibilidad.....	6

CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Fundamentación teórica	8
2.1.1. Fundamentación filosófica	8
2.1.2. Fundamentación psicológica.....	8
2.1.3. Fundamentación pedagógica.....	10
2.1.4. Fundamentación sociológica.....	11
2.1.5. Fundamentación legal.....	12
2.1.6. Actividades lúdicas	14
2.1.6.1. Definición	14
2.1.6.2. Importancia.....	16
2.1.6.3. El Juego	17
2.1.6.3.1. Importancia	17
2.1.6.3.2. Función del juego en la infancia.....	17
2.1.6.4. Características del juego	19
2.1.6.5. Clasificación de los juegos.....	20
2.1.6.5.1. Juegos tradicionales	20
2.1.6.5.2. Los juegos reglados.....	21
2.1.6.5.3. Juegos intelectuales	23
2.1.6.5.4. Juegos visuales	24
2.1.6.5.5. Juegos auditivos	25
2.1.6.5.6. Juegos táctiles	26
2.1.6.5.7. Juegos de agilidad	27
2.1.6.5.8. Juegos de integración.....	28
2.1.6.5.9. Juegos activos	28

2.1.6.5.10.	Juegos colectivos.....	29
2.1.6.5.11.	Juegos libres.....	31
2.1.6.6.	Beneficios del juego.....	32
2.1.6.7.	Memoria visual.....	33
2.1.6.7.1.	Importancia de la memoria visual	33
2.1.6.7.2	Planos de la memoria visual.	36
2.1.7.	Esfera cognitiva	37
2.1.7.1.	Procesos integradores.	37
2.1.7.1.1.	Sensación	37
2.1.7.1.2.	Percepción.....	38
2.1.7.1.3.	Memoria	39
2.1.7.1.4.	Imaginación.....	43
2.1.7.1.5.	Pensamiento	43
2.2.	Fundamento teórico personal	44
2.3.	Glosario de términos.....	45
2.4.	Interrogantes de la investigación	48
2.5.	Matriz categorial.....	49
CAPÍTULO III.....		50
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1.	Tipos de investigación	50
3.1.1.	Investigación de campo	50
3.1.2.	Investigación documental	50
3.1.3.	Investigación descriptiva	51
3.2.	Métodos	51
3.2.1.	Método analítico.....	51

3.2.2.	Método inductivo.....	51
3.2.3.	Método deductivo.....	51
3.3.	Técnicas e instrumentos	52
3.3.1.	Observación.....	52
3.3.2.	Encuesta.....	52
3.3.3.	Entrevista.....	52
3.4.	Población	52
3.5.	Muestra.....	53
CAPÍTULO IV		54
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54
4.1.	Análisis de la encuesta aplicada a los padres de familia.	55
4.2.	Análisis de la ficha de observación aplicada a los niños.....	67
4.3.	Análisis de la entrevista realizada a las maestras.....	76
CAPÍTULO V		84
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	84
5.1.	Conclusiones	84
5.2.	Recomendaciones	85
5.3.	Respuestas a las interrogantes.....	86
CAPITULO VI.....		88
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	88
6.1.	Título de la propuesta:	88
6.2.	Justificación e importancia	88
6.3.	Fundamentación	89
6.3.1.	Actividades lúdicas	89

6.3.1.1.	Definición	89
6.3.2.	El Juego	90
6.3.2.1.	Concepto	90
6.3.2.2.	Importancia	91
6.3.2.3.	Características del juego	92
6.3.3.	Memoria	92
6.3.4.	Memoria visual.....	93
6.3.4.1.	Definición	93
6.4.	Objetivos	94
6.4.1.	Objetivo general.....	94
6.4.2.	Objetivos específicos	94
6.5.	Ubicación sectorial y física.....	94
6.6.	Desarrollo de la propuesta	95
	Bibliografía	120
	Linkografía.....	123
	ANEXOS.....	125
	Anexo No 1 Árbol de Problemas.....	126
	Anexo No 2 Matriz de Coherencia	127
	Anexo No 3 Encuesta	128
	Anexo No 4 Entrevista	131
	Anexo No 5 Ficha de Observación	132
	Anexo No 6 Fotografías	133

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de Población.....	52
Tabla 2: Interpretación de estados de ánimo de la personas	55
Tabla 3: Desarrollo de la imaginación.....	56
Tabla 4: Descripción de lugares específicamente.....	57
Tabla 5: Recuerda nuevos objetos	58
Tabla 6: Dificultad de expresión del pensamiento.....	59
Tabla 7: Recuerda formas y secuencias de objetos	60
Tabla 8: Desarrollo de la memoria visual.....	61
Tabla 9: Actividades para ejercitar la memoria visual	62
Tabla 10: Importancia del juego.....	63
Tabla 11: Capacidad de las maestras.....	64
Tabla 12: Aplicación de métodos y técnicas	65
Tabla 13: Elaboración de una guía metodológica	66
Tabla 14: Concentración en actividades educativas	67
Tabla 15: Diversión en el desarrollo de la clase	68
Tabla 16: Recuerdo de formas y secuencias.....	69
Tabla 17: Interpretación de gráficos, tablas y diagramas.....	70
Tabla 18: Reconocimiento de objetos anteriormente presentados	71
Tabla 19: Reconocimiento de figura fondo	72
Tabla 20: Reconoce imágenes y trata de contar una historia	73
Tabla 21: Imita acciones observadas en clase	74
Tabla 22: Reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos.....	75
Tabla 23: Aplicación de herramientas para la memoria visual.....	76

Tabla 24: Conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas	77
Tabla 25: Aplicación de técnicas para mejorar la memoria visual.....	78
Tabla 26: Beneficios de las técnicas lúdicas.....	79
Tabla 27: Técnicas lúdicas para cada necesidad de los niños	80
Tabla 28: Técnicas de enseñanza adecuadas.....	81
Tabla 29: Conocimiento de la memoria visual	82
Tabla 30: Creación de una guía metodológica	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Estados de ánimo de la personas	55
Gráfico 2: Desarrollo de la imaginación	56
Gráfico 3: Descripción de lugares específicamente	57
Gráfico 4: Recuerda nuevos objetos.....	58
Gráfico 5: Dificultad de expresión del pensamiento	59
Gráfico 6: Recuerda formas y secuencias de objetos.....	60
Gráfico 7: Desarrollo de la memoria visual	61
Gráfico 8: Actividades para ejercitar la memoria visual	62
Gráfico 9: Importancia del juego	63
Gráfico 10: Capacidad de las maestras	64
Gráfico 11: Aplicación de métodos y técnicas	65
Gráfico 12: Elaboración de una guía metodológica	66
Gráfico 13: Concentración en actividades educativas	67
Gráfico 14: Diversión en el desarrollo de la clase	68
Gráfico 15: Recuerdo de formas y secuencias	69
Gráfico 16: Interpretación de gráficos, tablas y diagramas	70
Gráfico 17: Reconocimiento de objetos anteriormente presentados.....	71
Gráfico 18: Reconocimiento de figura fondo.....	72
Gráfico 19: Reconoce imágenes y trata de contar una historia	73
Gráfico 20: Imita acciones observadas en clase.....	74
Gráfico 21: Reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos	75
Gráfico 22: Aplicación de herramientas para la memoria visual.	76
Gráfico 23: Conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas.....	77

Gráfico 24: Aplicación de técnicas para mejorar la memoria visual	78
Gráfico 25: Beneficios de las técnicas lúdicas	79
Gráfico 26: Técnicas lúdicas para cada necesidad de los niños.....	80
Gráfico 27: Técnicas de enseñanza adecuadas	81
Gráfico 28: Conocimiento de la memoria visual.....	82
Gráfico 29: Creación de una guía metodológica	83

RESUMEN

Este trabajo fue desarrollado en el CIBV "Gotitas de Amor" de la parroquia de San Antonio de Ibarra, el cual cuenta con dos salones de niños de entre dos y tres años de edad, con 22 y 23 niños respectivamente, que en vista de los problemas referentes a la memoria visual suscitados en los mismos, se ha considerado necesario investigar sus causas y efectos. Diversos autores de temas referentes al desarrollo cognitivo del niño, hacen hincapié en que la memoria visual es fundamental en la adquisición de conceptos, la misma que si no está bien desarrollada podría acabar en problemas de aprendizaje. Es importante considerar que la edad en la que se encuentran los niños, es el momento más oportuno para intervenir efectivamente en el proceso de su desarrollo, bloqueando tempranamente cualquier tipo de problemas de aprendizaje. Este trabajo se apoyó en la investigación de campo la cual ha permitido lograr un contacto directo con los niños que son el objetivo de este trabajo, además de una investigación documental para poder sustentar científicamente el tema y una investigación descriptiva que detalla los hechos y permite conocer las causas, efectos y actores que generaron el problema. Estos instrumentos han dejado claro el objetivo del presente trabajo: determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor", de San Antonio de Ibarra de la provincia de Imbabura. Adicionalmente, el presente trabajo cuenta con una guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años, que pretende beneficiar a las maestras y por ende a los niños de esta y otras instituciones, ya que se plantean actividades divertidas, expuestas paso a paso y con materiales del medio, lo que ayuda en gran parte a desempeñar la hermosa tarea de ser maestras.

SUMMARY

This work was developed at CIBV "Gotitas de Amor" of San Antonio de Ibarra parish. It has two classrooms with 22 and 23 children between two and three years respectively. Due to the visual memory problems occurred, it was considered to investigate causes and effects of this issue. It is important to consider that the age of these children is the appropriate to interfere effectively in the process of learning with no difficulty. The proposal has arisen from the results of different research tools such as field work to be in touch with children who are the final reason of this research. Also the documentary research, in order to get scientific support for the topic. Furthermore, there is a descriptive research that outlines the events and provides insight into the causes, effects and actors that generated the problem. Such tools have made clear the aim of this study: to determine the influence of playful techniques to develop visual memory in children two to three years in the CIBV "Gotitas de Amor" from San Antonio de Ibarra in the province of Imbabura. Additionally, this work has a methodological guide of playful techniques to develop visual memory in children from two to three years. It intends to benefit teachers and therefore children of this and other institutions, as fun activities are exposed step by step using materials means that helps largely to perform the beautiful work of being teachers.

INTRODUCCIÓN

Luego de convivir por un cierto tiempo en la jornada diaria de los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor", se observó que en su mayoría presentan dificultades en la memoria visual, lo que les ocasiona problemas al interiorizar el conocimiento, de ahí el objetivo principal de este trabajo que es determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en los niños de esta edad y así contribuir en su formación académica.

Cabe mencionar que la memoria visual juega un papel muy importante en la educación y en la vida diaria de los niños, pues forma parte de las neuro funciones que son la base para cualquier aprendizaje. Se observó que los niños de este centro infantil presentan un progreso académico lento, olvidan fácilmente los conocimientos, no reconocen objetos e imágenes. Por esta razón, se ha desarrollado una guía metodológica de técnicas lúdicas que ayudará a las maestras a trabajar con los niños de una manera más divertida y significativa.

El presente trabajo está constituido de seis capítulos con los siguientes contenidos:

En el Capítulo I: El Problema de Investigación, consta de un diagnóstico de la realidad que se evidencia en el CIBV "Gotitas de Amor" de San Antonio de Ibarra, en el que se observa claramente que los niños presentan problemas en la memoria visual y dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje. Principalmente contiene los objetivos que se pretende alcanzar con ésta investigación.

En el Capítulo II: El Marco Teórico, se realizó a través de una investigación bibliográfica adecuada lo que permitió escoger lo más significativo del tema, el sustento teórico, y los paradigmas que ayudan en

el desarrollo de la investigación, en particular todo lo referente a la memoria visual y las actividades lúdicas lo que sustenta científicamente este trabajo.

En el Capítulo III: Metodología de la investigación, en donde se describe métodos y técnicas que se utilizaron para realizar la investigación y que además ayudaron a recolectar información importante de los niños, docentes y padres de familia del centro infantil.

En el Capítulo IV: Consta el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia, la entrevista realizada a las docentes y la ficha de observación de los niños de dos a tres años del CIBV “Gotitas de Amor”.

En el capítulo V: Contiene las conclusiones y recomendaciones que dieron como resultado luego de analizar la situación del centro infantil, además sirvieron como punto de partida para la elaboración de la propuesta de investigación.

En el Capítulo VI: Consta la propuesta, contiene técnicas lúdicas que guiarán a las docentes, para que logren dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje y ayuden a sus alumnos desarrollar la memoria visual.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Según el estudio de la Universidad INCA, Garcilaso de la Vega (2009), la tesis principal de Piaget es que “El desarrollo de la memoria con la edad, es la historia de unas organizaciones graduales muy dependientes de las actividades estructurales de la inteligencia” (p.210). Lo que significa que la memoria es un constante proceso de reestructuración y que debe cimentarse en la absorción de conocimientos válidos que le ayuden a resolver problemas a lo largo de su vida.

Diferentes autores han demostrado interés por describir la relación tan estrecha que tiene la memoria con el aprendizaje y es que dependen la una de la otra. La memoria es una de las capacidades más asombrosas del ser humano, sin ella habría una extraña sensación de soledad dentro de cada persona, las palabras, los lugares, las cosas, los animales, los sucesos, las personas, carecerían de sentido porque no se recordaría ninguna experiencia y no se podría otorgarles significado. Igualmente al no poder capturarlas en la mente, todo sería nuevo y el organismo gastaría energía constante para poder resolver problemas y enfrentar las experiencias cotidianas.

El aprendizaje se produce, justamente, cuando cambia el contenido de la memoria. Una vez que se ha recibido un estímulo, dato, explicación, etc., nuestra memoria pasa de un estado de no tener un dato a otro de poseerlo.

Partiendo de lo expuesto anteriormente, debemos conocer que todos los seres humanos comenzamos a aprender desde el momento en que nacemos; durante los primeros años de vida, es cuando el cerebro está en su máximo potencial de maduración y por ende se debe aprovechar para estimularlo. El aprendizaje en edad temprana promoverá el desarrollo del niño, incitando su formación motora, social e intelectual. Los niños aprenden solo lo que les interesa, por lo que es importante hacer que su aprendizaje sea divertido, a manera de juego; el niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende.

Para Paulo Nunes de Almeida, en su obra Educación Lúdica, (2002) dice: “La educación lúdica constituye una acción, inherente al niño, joven, adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento” (p.8).

Es importante decir, que para que el niño aprenda con mayor facilidad es necesario implementar el método lúdico, que es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un adecuado ambiente educativo en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes, utilizando el juego; las agradables experiencias de juego en los primeros años, les proporcionan a los niños la motivación por trabajar hacia el aprendizaje de la lectura y la escritura sin que sea necesario estar dentro de un aula y sentado en una silla.

Luego de haber explicado la importancia de un adecuado aprendizaje en los niños, se puede decir que, mientras más estimulado sea el niño, más posibilidades tiene de triunfar en la vida, de ahí parte el valor del presente trabajo, que busca desarrollar en los niños de dos a tres años la memoria visual a través de técnica lúdicas, que es la forma correcta de hacerlo en esta edad, que dará mejores resultados en el aprendizaje y que evitara problemas de aprendizaje futuros.

1.2. Planteamiento del problema

En el CIBV "Gotitas Amor" de la parroquia San Antonio de Ibarra, luego de haber realizado una observación exhaustiva del desarrollo normal de clase y del nivel de aprendizaje de los niños de dos a tres años, se determinó que durante la jornada escolar diaria los estudiantes presentan las siguientes actitudes: no realizan adecuadamente las tareas asignadas, no reconocen los objetos que se le presentan y no describen claramente imágenes.

Por otra parte, durante las horas de clase los niños se distraen fácilmente y realizan otras actividades, lo que puede ser efecto de la falta de utilización de técnicas adecuadas por parte de las maestras.

Adicionalmente, se evidenció que el resultado del aprendizaje en los niños es poco satisfactorio, pues ellos no se creen capaces de realizar actividades que otros niños de su edad lo harán con facilidad.

Los problemas presentados en los niños del CIBV "Gotitas Amor", según las fuentes informativas (encuesta, entrevista), se debe a que las maestras conocen poco acerca de la memoria visual y la importancia que tiene en la educación de los niños,

Asimismo al momento de impartir las clases tampoco se aplican técnicas lúdicas adecuadas, tampoco se toma en cuenta la edad de los niños y mucho menos se hace referencia alguna a desarrollar su memoria visual.

Lo expuesto anteriormente es de gran preocupación para padres de familia y maestros de la institución que ven difícil lograr estimular adecuadamente a los niños de éste centro infantil, problemática a la que se pretende dar solución con el desarrollo de esta investigación.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual de los niños de dos a tres años del CIBV " Gotitas de Amor" de San Antonio de Ibarra de la provincia de Imbabura en el año lectivo 2014-2015?

1.4. Delimitación del problema

1.4.1. Unidades de observación

Para la presente investigación fue necesario observar a los siguientes participantes:

- Niños de dos a tres años
- Docentes
- Padres de Familia

1.4.2. Unidad espacial

La investigación se realizó en el Centro Infantil del Buen Vivir "Gotitas de Amor" ubicada en las calles 10 de Agosto 5-41 y Ezequiel Rivadeneira en la parroquia de San Antonio, ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

La Parroquia San Antonio tiene los siguientes límites:

- Norte: Ciudad de Ibarra
- Sur: Ciudad de Atuntaqui
- Este: Cerro Imbabura
- Oeste: Valle de Santiago.

1.4.3. Unidad temporal

La investigación se realizó en el año lectivo 2014-2015.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV " Gotitas de Amor" de San Antonio de Ibarra de la provincia de Imbabura.

1.5.2. Objetivos específicos

- Estructurar los fundamentos teóricos y científicos de las técnicas lúdicas y el desarrollo de la memoria visual en los niños de dos a tres años.
- Diagnosticar el nivel de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor".
- Determinar el nivel de conocimientos de las docentes del CBV "Gotitas de Amor", acerca de la importancia de técnicas lúdicas y la memoria visual, así como su adecuada aplicación en los niños de dos a tres años.
- Elaborar una guía metodológica, que contenga diversas técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años.

1.6. Justificación

Si se considera la estimulación adecuada de la memoria visual y la falta de aplicación de técnicas adecuadas para el correcto desarrollo del niño como una de las necesidades prioritarias para el progreso infantil, se puede concluir que las maestras parvularias tenemos mucho que hacer.

Partiendo de la falta de memoria visual que presentan la mayoría de niños de dos a tres años del CIBV " Gotitas de Amor", se propone a través del presente trabajo dar una solución que ayude a los niños a lograr su normal desenvolvimiento académico.

Fue de importancia realizar una investigación en los niños del este centro infantil, porque se deseaba descubrir las causas que origina su deficiente memoria visual.

Esta investigación se realiza con el fin de contribuir con el desarrollo cognoscitivo en el cual el niño presente dificultades; logrando de esta forma que el infante tenga un mejor desenvolvimiento en su vida escolar y social.

La idea de realizar el presente proyecto educativo como una propuesta de innovación pedagógica está orientada a mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje a través de la utilización de estrategias lúdicas.

El presente trabajo de investigación es de beneficio para los niños, docentes y padres de familia del CIBV " Gotitas de Amor", pues a través de la aplicación correcta de éste trabajo, se quiere aplacar o eliminar los problemas en la memoria visual en los niños, lo que a su vez significa proporcionarles de herramientas importantes que le servirán a lo largo de su vida.

Además con éste trabajo se puede detectar a tiempo y tratar posibles problemas de aprendizaje que los infantes puedan presentar en el ambiente estudiantil, lo que contribuye al desarrollo integral del niño.

1.7. Factibilidad

La presente investigación es factible de realizar, ya que contamos con la predisposición de los estudiantes, personal docente y padres de familia

del centro infantil del Buen Vivir “Gotitas de Amor”, especialmente del aula de dos a tres años en los que se enfoca este trabajo.

También existe suficiente información investigativa, científica y documental referente a las dos variables a estudiar que son: memoria visual y técnicas lúdicas, lo que proporciona validez a este trabajo. Además los gastos económicos que genere su realización serán solventados personalmente. Por todo lo expuesto anteriormente se considera viable su realización.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

Esta investigación se fundamentó en la teoría humanista, que se basa en una educación significativa que tome como eje al niño y que por medio de las experiencias vividas se le prepare de una manera integral con libertad de pensamiento y con deseos de superación personal.

2.1.1. Fundamentación filosófica

Esta fundamentación esta basada en la teoría humanista en la que Roger Claus (2005) manifiesta que:

El ser humano nace con una tendencia realizadora que, si la infancia no la estropea, puede dar como resultado una persona plena: abierta a nuevas experiencias, reflexiva, espontánea y que valora a otros y a sí mismo. La persona inadaptada tendría rasgos opuestos: cerrada, rígida y despreciativa de sí mismo y de los demás. (p. 85)

Este autor resalta la importancia de estimular adecuadamente a las personas en su infancia, para hacer de ellos unos adultos capaces de enfrentar y resolver problemas y sobre todo enseñarles a valorarse, lo que conllevará a que también valoren a los que les rodean y así no crear personas resentidas socialmente.

2.1.2. Fundamentación psicológica

Basada en la teoría cognitiva expone que las teorías psicológicas del aprendizaje, actualmente reconocidas como fundamentales para entender

cómo aprenden las personas, específicamente cómo construyen el nuevo conocimiento mediante la integración de saberes, nuevos conceptos y proposiciones relevantes que ya conocían.

Según David Ausubel citado en (Durivage, 2008) explica:

Los humanos construyen sus estructuras de conocimiento o cognitivas. El reto para el docente es identificar con alguna precisión los conceptos y proposiciones que el alumno ya conoce y que son relevantes al material que se debe aprender, y luego diseñar la instrucción para facilitar la integración de nuevos conceptos y proposiciones a la estructura de conocimiento o cognitiva de ese alumno. (p. 350)

El cerebro no es un recipiente vacío listo para ser llenado con información; el cerebro es un órgano sumamente complejo que reconoce y almacena señales de nuestros sistemas sensoriales incluyendo imágenes, olores, sentimientos y señales propioceptivas de nuestros músculos. La mayoría de esta información es percibida del mundo que rodea al individuo y enviada del sistema sensorial a un área llamada memoria de trabajo, y a través de interacciones con conocimiento en la memoria de largo-plazo es que nuevos significados son construidos y se convierten en parte de la memoria de largo plazo, o la estructura cognitiva.

En el nivel inicial, la idea es abrir canales sensoriales para que el niño/a adquiera mayor información del mundo que le rodea. Es sumamente importante conocer al niño/a y hacerle una valoración mediante la observación focalizada, para saber por dónde empezar a estimularlo, dando énfasis en sus áreas de desarrollo y al mismo tiempo ir estimulando la atención, la memoria y el lenguaje, la confianza en sí mismo o autoestima se adquiere mediante la estimulación y orientación adecuada del niño/a por parte de los adultos, que según David Ausubel (2008) debe ser:

- **Activa:** porque al ponerse en práctica las diferentes sugerencias permite al infante poner en movimiento su cuerpo, ejercitar su pensamiento y favorecer su lenguaje.
- **Motivadora:** el infante que se siente querido y atendido por sus padres y maestros, manifiesta satisfacción a la vez que responde positivamente a los estímulos del medio que le rodea. Motivadora para el adulto que observa los logros del infante, en respuesta a su dedicación y empeño.
- **Aplicable en la infancia:** en la edad preescolar en la cual la plasticidad del cerebro permite captar, recibir fácilmente todos los estímulos del ambiente sean estos positivos o negativos. Los positivos constituyen instrumentos de éxito y los negativos de fracaso (p. 354).

Todo lo mencionado por el autor es de suma importancia para comprender y aplicar de manera correcta la estimulación en los niños, tomando en cuenta las características propias a su edad y respetando ante todo la individualidad del infante, para evitar entorpecer su adecuado progreso.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

La fundamentación pedagógica de este trabajo se cimenta en la teoría constructivista.

Según Lydia Penchansky de Bosch:

La Teoría de Ausubel parte de la base de que en la mente del individuo existe una estructura cognoscitiva a la cual se van incorporando los nuevos conocimientos. Dicha estructura se halla formada por un conjunto de esquemas de conocimiento anteriormente adquiridos, organizados como conceptos genéricos. Ausubel se interesó fundamentalmente por los aprendizajes que tienen lugar en el ámbito escolar; en tal sentido, determina la existencia de dos tipos de aprendizaje: el significativo y el memorístico o perceptivo. (p. 42).

Los nuevos conocimientos que se consideran valiosos son introducidos en la estructura cognitiva del alumno.

Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos antes adquiridos.

Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

Según este autor se puede decir, que los niños aprenden solo lo que les interesa, captan información de manera espontánea y luego la relacionan con situaciones cotidianas, lo cual les ayuda a acumular conocimientos y a resolver problemas; es por eso, que partiendo de sus conocimientos previos se trabaja en incrementarlos y así influir de alguna manera en su desarrollo integral.

2.1.4. Fundamentación sociológica

Establecida por la teoría sociológica, por lo que **Hinojal (2008) dice:**

La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central con la suficiente identidad e idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica. (p. 4).

Sin educación, no hay progreso, es por eso que es fundamental la formación de los seres humanos, primero para que podamos convivir y luego para que seamos el puntal de crecimiento de nuestro medio.

Una sociedad requiere ante todo de ciudadanos que busquen su crecimiento individual lo que engloba a su formación íntegra ya sea

mental, psicológica, espiritual y como resultado de esto genere un crecimiento de sus pares.

Está orientado a la atención y solución de problemas sociales en los diferentes campos del saber, debido a que proporciona a los individuos pautas para la intervención en interacciones sociales a través de acción educativa. Desde la perspectiva crítica propende por el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico reflexivo con el fin de aportar a la transformación de las estructuras sociales que afectan la vida de la escuela. La fundamentación sociológica, explicita las demandas sociales y culturales que las personas tienen, los valores son reflejos del intercambio del hombre, es el quien cultiva su propia forma de ser.

Basado en la teoría de Vigotsky, (Plaul, 2012), afirma que el hombre no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre ellos, transformándolos. Ello es posible gracias a la mediación de instrumentos que se interponen entre el estímulo y la respuesta. La actividad es un proceso de transformación del medio a través de instrumentos. Vigotsky afirmaba que la actividad mental es exclusivamente humana. Es el resultado del aprendizaje social, de la interiorización de los signos sociales y de la internalización de la cultura y de las relaciones sociales. El desarrollo psicológico es, en esencia, un proceso sociogenético.

2.1.5. Fundamentación legal

Como sustento de la investigación hay apoyo legal en la constitución de la República del Ecuador. Artículo 27 (2008) , manifiesta que:

La educación debe estar centrada en el ser humano y garantizar su desarrollo holístico , en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y

la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El artículo anterior manifiesta que la educación es un derecho de todo ser humano sin discriminación alguna, y es una obligación del gobierno proporcionar una educación de calidad para formar individuos que contribuyan al desarrollo del país.

La Ley Orgánica de educación Intercultural Art. 40 (2011), manifiesta que:

Se define al nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos: cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región desde los tres hasta los cinco años, garantiza sus derechos, diversidad cultural, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades y destrezas.

Este artículo manifiesta que la educación inicial es la base para el desarrollo integral del niño, y que debe ser acompañados de los docentes y padres de familia, tomando en cuenta sus individualidades y procurando que el aprendizaje sea significativo y que aporte de forma positiva en su crecimiento personal.

Además El plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017, plantea lo siguiente:

Políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública: El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre los 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona. (Vivir, 2013)

Este planteamiento da la importancia necesaria a la primera infancia del niño, pues es la etapa que marca la diferencia en su desarrollo integral. Para esto se debe estimularlo adecuadamente, demostrar amor y firmeza, propiciar un ambiente adecuado de aprendizaje, utilizar técnicas de enseñanza-aprendizaje adecuadas para cada edad, además que las maestras debemos estar preparadas para ser sus acompañantes durante todo este trayecto.

También se menciona al Código de la Niñez y la Adolescencia (2013), que manifiesta:

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales, y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

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 de calidad que contenga también deberes de los participantes en el proceso educativo. (Adolescencia, 2013)

Estos dos artículos mencionan notoriamente el derecho que tienen los niños del Ecuador a recibir una educación de calidad y calidez, tomando en cuenta su individualidad, respetando ante todo su identidad y procurando el fortalecimiento de valores.

Así como también se hace referencia a los deberes que tienen que cumplir los estudiantes, maestros y padres de familia, si esto se diera de forma óptima daría como resultado la calidad de la educación.

2.1.6. Actividades lúdicas

2.1.6.1. Definición

La lúdica es una extensión del desarrollo humano, que fomenta el progreso psicosocial, la adquisición de conocimientos, la formación de la

personalidad, es decir abarca una cantidad de actividades donde se cruza el placer, el goce, la creatividad y el conocimiento.

Según Carlos Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42).

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente productora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, demuestra valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La Lúdica es un método necesario para el maestro en cualquier nivel de educación, pues esta genera un ambiente adecuado para introducir saberes en los seres humanos y está implícita en las actividades cotidianas del docente aun si no se las ha planeado.

2.1.6.2. Importancia.

Para García Velásquez y Llull Peñalba (2009). La lúdica interviene en diversos ámbitos del desarrollo del niño:

- **Intelectual – Cognitivo**

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la creatividad, la investigación científica, los conocimientos y habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

- **Volitivo-conductual**

Se amplía el espíritu crítico y autocrítico, las actitudes, el respeto, la tenacidad, la perseverancia, el compañerismo, la disciplina, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la cooperación, la sistematicidad, la regularidad, la lealtad, la seguridad en sí mismo, etc.

- **Afectivo - motivacional**

Se favorece la confianza, 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 fomentarla 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.

La actividad lúdica es un método que busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Este método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario desarrolla actividades muy importantes, dignas de su aprehensión por parte del alumno. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos. (p. 68)

2.1.6.3. El Juego

Según Inmaculada Delgado (2011) se refiere al juego como:

Una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que los practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social, etc.) El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia. (p. 4)

El juego es de vital importancia en la vida cotidiana de las personas, mediante este desarrollamos múltiples habilidades, cualidades, destrezas, aptitudes y sobre todo valores, lo que hace más fácil la convivencia entre pares y ayuda al desarrollo integral de los seres humanos.

2.1.6.3.1. Importancia

Tierno y Giménez en su libro La educación y la enseñanza infantil de 3 a 6 años, manifiesta que:

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño: El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados, el motriz, realizando todo tipo de movimientos, destrezas y habilidades, el social, a través de diversos tipos de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación y el afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes. (p. 32)

2.1.6.3.2. Función del juego en la infancia

El niño a través del juego desarrolla muchas habilidades, aptitudes valores, etc. Es por eso que para Delgado Linares (2011), las funciones del juego son las siguientes:

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma global, dinámica.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía y realidad.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria la atención gracias a los estímulos que generan.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.
- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Desarrollar la personalidad.
- Suministrar alegría, placer, diversión y entretenimiento.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima.

2.1.6.4. Características del juego

Delgado Linares (2011) (p. 6). Señala las funciones o características principales que tiene el juego: Creador, motivador, placentero, socializador, integrado y libre.

- **Creador:** se produce como consecuencia de la imaginación de los niños.
- **Motivador:** crea en el niño interés por ser parte de él y lo invita a realizar acciones voluntarias e involuntarias que producen aprendizaje.
- **Placentero:** el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o en el origen de éste precisamente de esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.
- **Socializador:** el juego pretende en los individuos crear un vínculo que ayude a integrarlo en un grupo y que ayude a ser.
- **Integrado:** ayuda a desarrollar una serie de habilidades, actitudes, emociones, etc , en los individuos.
- **Libre:** se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.
- **Esa especie de carácter gratuito independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismos, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca.**

2.1.6.5. Clasificación de los juegos

Existen referencias de diferentes autores que hablan sobre la clasificación de los juegos en diferentes circunstancias, en la presente investigación se toma la de Campuzano, (2011):

2.1.6.5.1. Juegos tradicionales

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

Según Aretz (1998) los define como: "Juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando". (p. 11)

Bolívar (2001) los conceptualiza como "Juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve" (p. 5).

El mismo autor señala lo siguiente:

Estos juegos ofrecen diversas alternativas para trabajar conjuntamente con las áreas de expresión: matemáticas, geografía, música, lenguaje, entre otras áreas. Dentro de estos juegos tradicionales se tiene a los trabajos cooperativos, las canicas, las chapas, el escondite, el rescate, la retahíla, entre otros. Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego

posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

- **Valor físico:** Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.
- **Valor social:** Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.
- **Valor intelectual:** Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- **Valor psicológico:** Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto. (p.45)

2.1.6.5.2. Los juegos reglados

Son los que corresponden a la tercera infancia en edades comprendidas de siete a doce años.

Los juegos en esta etapa proveen la adquisición de diversas habilidades y destrezas requeridas en las interacciones sociales. Entre citas tenemos ludo, bingo, ajedrez, cartas, entre otros.

María Llorens (12 de agosto del 2013), menciona en el artículo Los juegos de reglas y los beneficios para los niños:

Es incuestionable la importancia que el juego de reglas tiene para integrar lo aprendido por el niño en su desarrollo cognitivo, afectivo y social, debido a que la

mayoría de las reglas impuestas por los niños en los juegos son imitadas, aprendidas, asimiladas y puestas en práctica tomando como modelo las acciones y las normas establecidas entre los adultos. (s/n) (Llorens, 2013)

A través del juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia). Con la integración de sus vivencias jugando, se desarrolla hasta que después en la adolescencia busca modificar esa realidad con hechos y acciones propias.

Se logra paulatinamente la adaptación social del niño a través de los juegos organizados y regidos por reglas, el niño se acerca más al mundo compartido de los otros y por ello deja de interesarse por otro tipo de juego.

Por eso cada vez más el juego de los niños se parece al trabajo, ayudándolo a la adaptación de la realidad y a la socialización con los demás con una nueva forma de crecer jugando. Así surgen los juegos colectivos con temas comunes como: la escuelita, la casita, el tráfico, etcétera, en el que cada uno de los niños que comparten la acción, despliega su papel en mutua convivencia y se desarrolla un juego organizado y efectuado realmente en conjunto.

Todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás, trae consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños, algunas reglas intrínsecas que son transmitidas de generación en generación; otras veces son reglas que pueden variar de un grupo a otro y son los propios niños quienes se encargan de crearlas para el juego que están realizando.

Según la teoría de Piaget los juegos con reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, por ejemplo, los hábitos de higiene, de alimentación

y antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas mientras caminan.

Para que un juego pueda ser considerado como juego de reglas, debe cumplir con dos requisitos, por un lado deben fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego, y por el otro debe presentarse las reglas, que determinan cada uno de las acciones que implica el juego como la salida, el avance, las capturas, bloqueos, desbloques y finalización.

Las reglas se dan también cuando el niño coloca sus cochecitos en determinada forma, por tamaño, color o en su propio orden, colocando filas interminables de coches u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación visomotora, pero también más capaz de comprender y practicar un orden.

2.1.6.5.3. Juegos intelectuales

Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones.

En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente requieren de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

Pushkin State Russian Language Institute (2015), publica:

Son juegos de la mente, juegos con la mente y juegos para la mente. No se trata solo de ejercicios mentales; se trata también de impulsar la capacidad de tomar decisiones y crear soluciones no convencionales en situaciones difíciles. Además de situaciones de juego, hablamos de situaciones de la vida: nuestra vida es un juego y la mejor manera de aprender es jugar al máximo. (s/n) (Institute, 2015)

Son juegos hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más elementos para describir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias).

2.1.6.5.4. Juegos visuales

Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con la ayuda de objetos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos, cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

Michelet A. en el libro El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz (2002) señala:

La tarea de estos juegos de percepción visual se centra principalmente en la estimulación de la atención serial, la discriminación visual, la percepción de diferencias y la orientación espacial. Así mismo, se trabajan la atención, planificación, monitorización, control y concentración. El fin es ayudar al niño en su desarrollo cognitivo, lo que supondrá una mayor capacidad de interacción con el entorno y de conocimiento del mismo. Además, en el ámbito escolar, la atención es un requisito imprescindible para el aprendizaje. (A., s.f.)

En este libro además hace referencia a que estos juegos de percepción visual están planteados de dos formas diferentes.

Por un lado, se exponen varios dibujos entre los que se tienen que señalar aquellos que son iguales al modelo dado.

Por otro lado, se presentan de nuevo varios objetos pero, en esta ocasión, se debe señalar el objeto distinto al resto de los expuestos.

Distintos niveles de dificultad en los ejercicios de percepción visual y juegos de percepción visual. Las variables de dificultad que se han introducido son el número de estímulos u objetos que se presentan y, por lo tanto, hay que discriminar, y la similitud entre éstos.

A medida que aumenten estas dos variables, los juegos de percepción irán aumentando en nivel de dificultad. En los primeros juegos la diferencia o similitud es evidente, más adelante se trata de dibujos más parecidos (por ejemplo, dos tipos diferentes de árboles) hasta que en las últimas actividades la diferencia estriba en la orientación espacial de los modelos.

2.1.6.5.5. Juegos auditivos

Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se realiza proporcionando a los niños en la primera etapa de la infancia. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

Ryan McVay, en el artículo Juegos auditivos para niños (2014), dice:

Las habilidades auditivas de un estudiante tienen un gran impacto en muchos aspectos de su vida escolar. Cuando aprende a leer, utiliza estas habilidades auditivas al igual que su memoria para distinguir sonidos. En una oración necesita de su memoria para recordar las oraciones pasadas y así poder descifrar la palabra siguiente. (McVay, 2014)

Las habilidades auditivas también afectan en la habilidad del estudiante para entender un idioma. Los estudiantes con un nivel bajo en sus habilidades auditivas se pueden encontrar con problemas para seguir instrucciones y retener información, lo que es una desventaja en un salón de clases ruidoso y concurrido. Los profesores pueden realizar juegos que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades auditivas mientras se divierten.

2.1.6.5.6. Juegos táctiles

Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablitas donde se resalten las superficies lisas.

En el libro Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria de Robert Rigal (2006) se manifiesta que:

Estos juegos plantean descubrir el sentimiento del propio cuerpo desarrollando las diferentes percepciones a través de toda su superficie para posteriormente utilizar el tacto como otro canal de entrada de información sobre el entorno próximo, siendo como mediador el juego. (Rigal, 2006)

Estos juegos tienen como objetivo:

- **Sentir distintas sensaciones a través de las partes del cuerpo tales como la cara, las manos, los brazos y las piernas.**
- **Conseguir una mayor conciencia de sus manos, sus dedos, sus brazos, sus piernas y su cara.**
- **Sentir sensaciones contrarias como, por ejemplo, el frío, el calor, la suavidad, la rugosidad...**
- **Reconocer el diferente peso de los objetos, desarrollando la posibilidad de sujetar cosas, coger y dejar.**
- **Utilizar el tacto como fuente de exploración de las distintas partes del cuerpo y de distintos objetos de una forma intencional y cada vez con una mayor frecuencia.**
- **Reconocer, entre dos objetos, uno de ellos a través del tacto. Hay que procurar que sean objetos muy sencillos y conocidos, como, por ejemplo, un teléfono de juguete o una pelota. (p. 62)**

2.1.6.5.7. Juegos de agilidad

Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

Marta Castañer y Olguer Camerio en su libro La educación física en la enseñanza primaria 2001 dice:

La agilidad en la educación especialmente en la educación física, es quizá una de las características más particulares dentro de dicha actividad, ya que su presencia en el ejercicio, nace como resultado de otras cualidades ejecutadas en el ejercicio, como lo son la velocidad y la flexibilidad, por ende la agilidad nace de la “combinación” de estos dos puntos. Tanto la velocidad como la agilidad, si bien cumplen roles distintos dentro de la educación, los dos forman parte fundamental en el esquema de cualquier actividad que se quiera realizar en óptimas condiciones. (p. 107) (Marta Castañer, 2001)

Dentro del alumnado que se somete al a estos juegos, debemos señalar que tanto los ejercicios que se pueden realizar utilizando velocidad, como los que pueden realizarse usando la agilidad, suelen ser muy divertidos, cosa que hace a los niños, motivarse aún más, de éste modo acercarse de manera activa, a los buenos hábitos, que los impulsen a practica alguna actividad física constante y permanente.

Dentro de los primeros cursos, la agilidad debe trabajarse, pero en baja intensidad, como modo de evitar posibles daños en el niño, claro que todo aumentaría dependiendo del curso en donde se emplee.

Dentro de los objetivos que se buscan en el individuo, con la práctica de los ejercicios de agilidad, es conocer los funcionamientos en el cuerpo, así como también los beneficios saludables que éstos puedan adoptar.

Se suelen realizar diferentes tipos de juegos, que contemplen en el alumnado una motivación idónea, para que el niño logre encontrar en la actividad física, un buen motivo para interiorizarse en lo que respecta a la educación física con los niños.

2.1.6.5.8. Juegos de integración

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

En el artículo juegos y dinámicas de integración para preescolar de Berenice Martínez (2014) se dice:

Los juegos y dinámicas integradores favorecen la participación, la comunicación e integración entre niños. Las técnicas pueden variar depende el grupo de alumnos, la edad, los objetivos que se quieran lograr o la cantidad de integrantes.

Entre los beneficios de estos juegos podemos mencionar:

- **Los juegos y dinámicas integradores favorecen la participación, la comunicación e integración entre niños. Las técnicas pueden variar depende el grupo de alumnos, la edad, los objetivos que se quieran lograr o la cantidad de integrantes.**
- **Las dinámicas y actividades que planifiquemos nos ayudarán a que los niños logren adaptarse e integrarse de una forma segura y divertida. Es importante que el grupo de preescolar se sienta a gusto, que vaya tomando confianza con la docente y que logre la socialización. (Martínez, 2014)**

2.1.6.5.9. Juegos activos

Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo activamente impulsado por su vitalidad.

En el boletín de la salud y seguridad en el cuidado infantil de Carolina del Norte en su artículo: Juegos Físicos Activos Importante para Todas las Edades, volumen 2, número 5, menciona:

Los niños se sienten atraídos naturalmente hacia el juego activo. Sin este tipo de juego, los niños se ponen quisquillosos e inquietos. Esto se ve cuando van sentados en el automóvil con su cinturón de seguridad abrochado en viajes largos y en otras oportunidades en que no pueden mantenerse activos por un cierto período de tiempo. El juego activo es crucial para la salud y el desarrollo de los niños. En el cuidado infantil, debe haber disposiciones para que haya juego activo durante todo el día. Los proveedores de cuidado infantil que trabajan con niños menores deben establecer patrones saludables de actividad física, adquisición de destrezas motrices y exploración del medio ambiente físico. Estas experiencias aumentan el desarrollo físico, mental y social general de los niños. (p.4)

Los beneficios para la salud de la actividad física son muchos. La adopción de un estilo de vida físicamente activo cuando se es joven aumenta la probabilidad de que los niños pequeños desarrollen destrezas motrices.

Estas destrezas son la base de los deportes, el baile y otros tipos de ejercicio. La investigación actual confirma también que la actividad física de los nenes y niños menores es un componente importante del aprendizaje y del desarrollo inicial del cerebro.

2.1.6.5.10. Juegos colectivos

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.

Ejemplo el deporte.

En el libro Planificación de los deportes colectivos de karabanman (s/f), se menciona:

Son juegos en los que los niños participan conjuntamente de acuerdo con ciertas reglas convencionales. Estas reglas especifican el objetivo del juego y lo que deben hacer los jugadores, quienes cumplen roles de carácter: independiente, opuesto y cooperativo

Criterios para los buenos juegos colectivos:

- **Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen cómo hacerlo: cuando es interesante surgen las ideas espontáneamente y se amplía la gama de actividades mentales de los niños. Los niños mayores se organizan estableciendo turnos y regulando el juego de acuerdo con reglas establecidas.**
- **Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito: cuando el niño trata de producir un resultado deseado, se interesa de manera natural por el éxito de su esfuerzo. Para ello los resultados u objetivos deben ser claros e inequívocos. Se deben eliminar los juegos en los que la evaluación de la acción de un niño sea una imposición de la autoridad de los adultos.**
- **Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego: si un jugador no tiene nada que hacer (es eliminado o pasivo) su actividad mental es escasa. (Karabanman, s.f.)**

Con participación activa nos referimos a: actividad mental y sentido de compromiso por parte del alumno. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante que les haga pensar en cómo hacerlo, comporta siempre una actividad mental.

Por qué implementar juegos colectivos en el jardín desarrolla la autonomía, desarrollan la capacidad para la descentración y la coordinación de distintos puntos de vista, desarrollan la curiosidad, niños despiertos, críticos, la confianza y la capacidad para decir lo que piensan.

2.1.6.5.11. Juegos libres

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del maestro. Este juego tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que motores, intelectuales, afectivos y además, le estimulan el desarrollo de la capacidad creadora y de su imaginación, este tipo de juego le facilita al niño la formación de hábitos de orden le ayudan a mantener el interés por una actividad, organizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones.

En el libro de Terry Orlick, Libres para cooperar, libres para crear (2002) se señala:

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño. El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces. (Orlick, 2002)

Durante los primeros años de vida el juego debe ser libre y espontáneo surgido a partir de su propia iniciativa, no dirigido por el adulto. Esto no quiere decir que el niño deba jugar solo, por el contrario, la compañía de los padres en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo.

El juego en la infancia no es sólo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje. Los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A través del juego aprenden a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea.

2.1.6.6. Beneficios del juego

El juego representa una herramienta necesaria para el maestro porque le facilita la adaptación de los niños con sus compañeros, además les permite combatir los miedos e inseguridades que atacan a los educandos en diferentes situaciones como conocer nuevas maestras, unos nuevos temas, inicio del año, etc.

Domenech Bañeres, Alan J. Bishop en su libro El juego como estrategia didáctica (2008) entre los múltiples beneficios que tiene el juego mencionan:

- **La construcción de una relación social positiva, genera comportamientos pro-sociales basados en unas relaciones solidarias, positivas y afectivas.**
- **La empatía: capacidad para ponerse en la situación de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, expectativas, sus necesidades y su realidad.**
- **La cooperación: necesaria para solucionar tareas y problemas de forma conjunta, a través de unas relaciones fundadas en la reciprocidad y no en el poder o el control.**
- **Posibilita el desarrollo moral.**
- **Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades.**
- **Permite el intercambio generacional.**
- **Propicia la horizontalidad de las relaciones.**
- **Desarrolla la imaginación.**
- **La comunicación: desarrollando la capacidad para expresar deliberada y auténticamente los estados de ánimo, percepciones, emociones y conocimientos.**
- **El aprecio y el auto-concepto, positivo, desarrollando una imagen positiva de sí mismo y apreciando la importancia de otras personas.**

- **La alegría: ya que la finalidad en cualquier proyecto educativo es formar personas felices.**
- **Es indispensable para la socialización de los párvulos.**
(p. 48)

2.1.6.7. Memoria visual

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones del procesamiento neural. La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos.

Para Carlos Yuste Hemanz, (1995) en su obra Atención selectiva percepción y memoria dice:

La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual. Somos capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental. (p. 52)

La corteza visual es la encargada de recibir información de regiones subcorticales, como el cuerpo geniculado lateral. Sin embargo, una amplia evidencia indica que la identidad del objeto y la ubicación son preferentemente procesadas en la región ventral (occipito-temporal) y dorsal (parietal). Los lóbulos occipitales son los encargados de procesar los colores y formas; y una lesión de éstos puede dañar irreversiblemente la percepción visual.

2.1.6.7.1. Importancia de la memoria visual

Mercé Jódar Vicente, (2005), señala que:

La memoria visual es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que en el aula de clases o fuera de ella con frecuencia los niños interactúan con elementos que deben ser observados, recordados y conceptualizados para que la mente lo utilice o deseche si es necesario. Este proceso debe repetirse con mucha frecuencia en las actividades diarias en el desarrollo del ser humano aunque a veces sea imperceptible o se lo realice de forma mecánica. (p. 58).

Partiendo de este enunciado, se puede decir que la memoria es muy importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje pues en todo momento nos rodeamos de objetos o elementos susceptibles de ser observados y guardados en la memoria para poder reproducirlos cuando sea necesario.

Este mismo autor menciona que en el desarrollo jerárquico de los sistemas sensoriales, el sistema visual es el último en desarrollarse, este desarrollo tardío lo recompensa en asumir un papel dominante, y obliga a la información de otros sentidos a obedecer sus órdenes de manera que el niño que no ha alcanzado este nivel de desarrollo, le será difícil desempeñarse a un nivel visual sin el apoyo quinestésico, verbal o auditivo y puede por lo tanto tener problemas de aprendizaje.

La memoria visual es una de las funciones más importantes en el aprendizaje; tiene como función el almacenamiento de información así como su recuerdo selectivo cuando tiene necesidad de ella. La memoria visual secuencial nos permite reconocer, identificar, localizar, distinguir y retener las series que presenten la misma sucesión de elementos, como es el orden de las letras que forma una palabra, una oración o una frase, es importante en el deletreo y para aprender sucesiones numéricas como son las tablas de multiplicar.

Los niños con deficiente memoria visual, no sufren realmente de un déficit en la capacidad de la memoria, más bien tienen problemas para

generar una estrategia apropiada para almacenar o guardar la información visual tanto de características espaciales como secuenciales de la representación visual en la memoria de corto plazo.

Esto se debe a que muy pocas personas utilizan la visualización, cuando no se desarrolla la visualización o esta habilidad es inadecuada puede afectar el rendimiento académico y de aprendizaje.

La visualización, se define como la destreza que nos permite formar imágenes mentales, retenerlas y almacenarlas en nuestra memoria para futuras demandas, es el nivel más alto de percepción visual y es muy importante para una buena lectura de comprensión, esta puede ser una de las causas, por la que muchos niños no comprenden lo que leen.

La visualización se da gracias a la organización retinotópica, cuyas células han aprendido a cooperar durante largo tiempo, elaborando representaciones de la información visual, aun cuando dicha información no este delante de nuestros ojos.

Las habilidades de visualización, derivadas de experiencias anteriores y de la integración intersensorial, juegan un papel muy importante en la adquisición de la información por medio de la visión, pero debemos tomar en cuenta que la memoria visual es considerada una habilidad pre-requisito para la visualización, por lo cual debe ser entrenada de manera adecuada para la edad de cada niño.

Una vez que el niño ha mejorado la memoria visual será capaz de usar las habilidades de imaginación visual y desarrollar representaciones internas de formas, figuras, letras, palabras, frases, oraciones, y por lo tanto será capaz de recordar la imagen aun que ya no esté presente, incrementando la velocidad de procesamiento que ingresa por la vía

visual y por consecuencia un desempeño más eficiente en el aula del clases.

Con lo anterior está demostrado el carácter imperioso de la visión y sus efectos en el aprendizaje y la memoria, cuanto más visual sea la información recibida, mayores son las posibilidades de que sea reconocida y recordada, por eso el niño que no ha aprendido a utilizar y sacar provecho de este poderoso canal de aprendizaje se encuentra en gran desventaja.

2.1.6.7.2 Planos de la memoria visual.

Mercé Jódar Vicente (2005) afirma que:

En la memoria visual se pueden distinguir tres planos en función de la retención de esta información:

- **Memoria icónica: es la primera impresión de una imagen en la retina que mantiene durante un tiempo después de retirado el estímulo que la provoca. En esta memoria sensorial no existe elaboración ni transformación sino una extracción de datos para una posterior selección de los mismos.**
- **Memoria visual o de imágenes, a corto plazo: es la codificación visual que las personas realizan de la información que les llega y que se traduce en la capacidad de reproducir con exactitud imágenes plásticas y gráficas.**
- **Memoria visual o de imágenes a largo plazo: conjunto de huellas consolidadas de información que se codifican visualmente. En psicopatología las disfunciones de la memoria visual son un componente de cierto tipo de agnosias y también de ciertas dislexias y disgrafías, aunque actualmente la tendencia más generalizada es pensar que estas patologías están más en relación con disfunciones en la integración trasmodal. (p. 396)**

2.1.7. Esfera cognitiva

Amar Amar, Jaramillo Posada y Llanos Martínez (2011) manifiesta que:

En la enseñanza se debe tener en cuenta las leyes y regularidades de los procesos cognitivos que permiten al alumno procesar toda la información que recibe y hacerla suya, solo así se puede garantizar que los estudiantes se apropien del conocimiento científico que se les imparte. (p. 77).

En la enseñanza así como en todos los procesos que se deben seguir para la adquisición de saberes no se puede omitir ningún paso, porque ello significaría su fracaso más aun cuando se trata de los procesos cognitivos, los cuales tienen un funcionamiento tan complejo.

2.1.7.1. Procesos integradores.

Los procesos que integran la esfera cognitiva humana son:

- Sensación
- Percepción
- Memoria
- Imaginación
- Pensamiento

2.1.7.1.1. Sensación

La sensación es el proceso cognoscitivo más simple, que permite reflejar las cualidades externas aisladas de los objetos y fenómenos, tanto del mundo externo como del estado interno del organismo. En la actividad docente, es también muy necesario facilitar la estimulación adecuada a los alumnos desde el punto de vista sensorial. Así es necesario atender al tono de la voz del profesor, los estímulos visuales que el alumno debe

observar, los colores que se utilizan en los medios de enseñanza, la temperatura ambiental, etc.

Al hablar de las sensaciones es necesario esclarecer el término sensibilidad como la capacidad del ser humano, que le permite captar los estímulos del medio a través de los receptores y puede ser mayor o menos en diferentes sujetos.

De ahí, que pueda implantar un umbral absoluto inferior de sensibilidad (magnitud mínima del estímulo para provocar sensaciones) y umbral absoluto superior inferior de sensibilidad (magnitud mínima del estímulo para provocar sensaciones) y umbral absoluto superior de sensibilidad (magnitud máxima).

Dichos umbrales varían según los tipos de sensaciones y las características del receptor. Así, un músico tendrá mayor sensibilidad auditiva que otro sujeto que no haya ejercitado el receptor auditivo tan sistemáticamente.

2.1.7.1.2. Percepción

La percepción es un proceso cognitivo que permite reflejar integralmente, como un todo, al objeto o fenómeno y es, por tanto, un eslabón superior en el conocimiento, en relación con la sensación.

La percepción humana, presenta una serie de características generales las cuales han sido constatadas en diferentes estudios realizados y que son: su carácter objetal, su integridad, su constancia y racionalidad.

Racionalidad; en el proceso perceptual se evidencia la unidad del nivel sensorial con el resto de los niveles de conocimientos especialmente su racionalidad.

La percepción no puede desvincularse de otros procesos como el pensamiento que permite al hombre percibir la realidad de un mundo determinado, comprender lo que percibe y dominarlo verbalmente. Todas las características expresadas permiten que la percepción, como proceso psíquico, garantice una imagen perceptual adecuada del objeto de la realidad.

La observación es muy importante en la actividad docente educativa en dos sentidos fundamentales: la observación por parte del estudiante de objetos y fenómenos del conocimiento y la observación por parte del profesor de los propios estudiantes y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este último caso, se refiere a la observación científica, como método de investigación. Es tarea del maestro desarrollar adecuadamente la observación de sus alumnos entrenarlos para que logren percibir aquellas particularidades más importantes de los objetos y fenómenos que deben aprender.

2.1.7.1.3. Memoria

La memoria es un proceso cognitivo que asume cada vez más importancia en los estudios de la esfera cognitiva humana por su enorme significación dentro del proceso del conocimiento. La memoria permite la fijación, conservación y ulterior reproducción de la experiencia. Prácticamente todos los procesos mentales de cualquier tipo utilizan la información de la experiencia pasada. La memoria no es privativa del ser humano, pero alcanza en el hombre las formas superiores de desarrollo del hombre.

La memoria sigue un proceso que al final le permite recuperar la información, al respecto

Saburnil Brugué (2003) dice que:

El desarrollo de la memoria tiene que ver con los procesos que utiliza nuestro cerebro para almacenar y recuperar la información. Pero también está estrechamente relacionado con el establecimiento de métodos y estrategias educativas que faciliten la comprensión y asimilación de los aprendizajes. Ambas competencias representan un aspecto crucial de la capacidad de recordar lo anteriormente aprendido. (p. 202)

Podemos decir que la memoria es la expresión de que ha ocurrido un aprendizaje. Es por eso que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado, pues los dos van de la mano en el desarrollo del niño.

- **Desarrollo de la memoria de los niños en edad pre-escolar**

Los niños de edad comprendida entre los tres y cinco años aprenden de memoria con extraordinaria rapidez cosas variadas y a veces difíciles.

Alberto Jiménez en su libro la inteligencia Lúdica (2005) menciona que:

La memoria en los niños funciona de manera diferente que la de los adultos, pues el proceso que sigue para capturar un concepto, imagen, figura, etc. dependerá de su edad y de cómo han realizado las conexiones neuronales en su cerebro después de recibir el estímulo. Es por ello que se debe trabajar en buscar métodos adecuados para conseguir un aprendizaje significativo. (p. 35)

El niño en edad preescolar necesita de actividades pedagógicas bien estructuradas. El desarrollo del niño en edad preescolar se basa en los logros, las posibilidades con que entra en el nuevo período de su infancia.

Esta preparación se da cuando en el nivel de desarrollo alcanzado por todo el organismo del niño y muy especialmente en el desarrollo de su

sistema nervioso. La formación de nuevas asociaciones en niños distintos no exige el mismo tiempo, ni el mismo número y frecuencia de las repeticiones y consolidaciones. Ello se consigue mediante un enfoque individual. Sin embargo, estas diferencias individuales no eliminan las peculiaridades de la edad, comunes a todos los preescolares.

En los diversos tipos de actividad del pequeño: en sus juegos, en los trabajos fáciles, en sus primeras lecciones, en el cumplimiento cotidiano de las normas establecidas por los adultos, en el trato, diverso por su contenido y forma, con sus coetáneos y las personas adultas, tiene lugar el desarrollo de la psique de los niños en edad preescolar. El niño durante toda su vida se encuentra bajo la influencia de una serie de factores constantes.

Ejercen estas influencias no solo las personas que rodean al pequeño, sino la situación, las cosas que el niño utiliza y los juguetes con que se entretiene. Ejerce una influencia especial el orden que regula la vida del pequeño, las conversaciones de los que le rodean, las transmisiones de radio y televisión que escucha y ve, así como un gran número de otros factores, al parecer intrascendentes, que suscitan por parte del niño una u otra reacción.

Pavlov consideraba cualquier influencia del mundo externo como un estímulo especial que incide sobre el sistema nervioso.

Adicionalmente el mismo autor hace referencia el siguiente proceso:

El sistema nervioso de los niños de poca edad es de una plasticidad extraordinaria. El niño recuerda con facilidad un nuevo material, especialmente cuando se consolida emocionalmente.

- Los niños de poca edad olvidan el material con la misma facilidad que lo fijan en su memoria, la duración depende directamente de la

intensidad de la consolidación emocional de las asociaciones que se han formado.

- La debilidad de la inhibición diferenciadora, característica del niño de poca edad, se manifiesta en que a los pequeños les es más difícil distinguir objetos similares.
 - La inexactitud de la diferenciación se expresa en un recuerdo caótico y desordenado en cierto grado.
 - En las peculiaridades de la memoria infantil, hay que incluir también el recuerdo preferente de los objetos percibidos directamente en comparación con las palabras que los sustituyen.
-
- **Visión y Memoria**

En 2008, Jerome M. Sattler señaló que: “Generalmente los niños con dificultades de aprendizaje, muestran evidencias de pobres e inconscientes habilidades de memoria y aunque la memoria no es mejor método para aprendizaje eficaz, es una herramienta cognitiva necesaria para el aprendizaje de ciertas tareas” (p. 155).

Las acusas de un problema de memoria, no habiendo un daño cerebral existente y evidente no están completamente claras, las disfunciones de la memoria no son todo o nada, es común detectar en el mismo niño graves problemas para la retención de algunos datos y excelente para recordar otros.

Esto se debe, a que la memoria se encuentra muy relacionada con la atención, prestamos mayor atención a lo que nos interesa y olvidamos porque la mente está en otro lado cuando las cosas que nos presentan no nos parecen interesantes; así que muchos problemas de memoria, son muchas veces un problema de atención.

Otra de las causas de baja o escasa memoria, se debe a que muchos niños no han desarrollado naturalmente estrategias de memoria como habilidades de organización, asociación, clasificación y presentan muy baja comprensión de conceptos.

La memoria es tan frágil que aun el estado emocional del niño debe ser tomado en cuenta, cuando nos manejamos bajo estrés, como es el caso de las evaluaciones, se afecta la habilidad para recordar si el niño está bajo situaciones que le generen estrés o incomodidad.

2.1.7.1.4. Imaginación

La imaginación es el proceso cognitivo exclusivo del hombre, mediante el cual se elaboran imágenes que transforman anticipadamente la realidad en el plano mental. La característica fundamental de la imaginación. Como proceso, es el logro de la transformación de la realidad, primero mentalmente y luego en la práctica.

De ahí su potencialidad creadora que se manifiesta en el proceso de trabajo, en la solución de los problemas que el hombre enfrenta durante su vida, por eso la imaginación tiene su origen en la actividad práctica, donde se perfecciona y se expresa. La imaginación al igual que el resto de los procesos psíquicos responde a las necesidades del hombre y está estrechamente vinculada con su experiencia anterior, en ella se expresa la personalidad del sujeto.

2.1.7.1.5. Pensamiento

El pensamiento es el proceso psíquico cognoscitivo dirigido a la búsqueda de lo esencial de los objetos y fenómenos de la realidad que contribuye al reflejo mediato y generalizado de la realidad. La actividad

humana enfrenta al hombre con problemas que exigen una solución compleja y trasciende al conocimiento superficial y aparente del mundo.

El contenido del conocimiento racional obteniendo a través del pensamiento, está formado por significados, conceptos e ideas que se plasman en palabras a través del lenguaje y que tiene un carácter abstracto y generalizador de ahí la importancia que asume el lenguaje como medio necesario para la actividad racional.

La relación entre pensamiento y lenguaje fue destacada por la psicología materialista dialéctica, refiriéndose al lenguaje como la envoltura material del pensamiento, sin el cual no hubiera sido posible el desarrollo de este significativo proceso cognoscitivo.

2.2. Fundamento teórico personal

La presente investigación se ha fundamentado en las teorías filosófica, pedagógica, psicológica, sociológica y legal, con el propósito de dar un sustento válido al marco teórico lo que conllevará a dar una adecuada solución al problema presentado en el Centro infantil "Gotitas de Amor".

Además se conceptualizó los términos que intervienen en las variables, como:

La memoria visual es muy importante en el desarrollo del ser humano, pero sobre todo en los niños de hasta los cinco años, ya que es ahí cuando se realizan el mayor número de sinapsis, pues es en esta etapa en la que se adquiere la mayoría de información y conocimientos y si éstos son adecuados, nos ayudarán a resolver problemas a lo largo de nuestra vida.

La educación en los niños pequeños es de suma importancia, pero ésta debe ser a través del juego, pues los niños solo aprenden lo que les

gusta, por ello las maestras debemos hacer que las actividades diarias en el aula sean lo más divertidas posibles y es necesario contar con el material necesario y adecuado para poder realizar nuestra tarea efectivamente.

Es necesario mencionar que los juegos o técnicas lúdicas deben ser realizadas de acuerdo al nivel en el que se encuentren los niño para obtener mejores resultados y evitar frustraciones que dificulten su normal desenvolvimiento.

2.3. Glosario de términos

Actitud: Disposición de ánimo hacia alguien o algo manifestada de determinada manera, especialmente en el comportamiento.

Adaptación: Acción o efecto de adaptar o adaptarse.

Ámbito: Espacio inmaterial en que se sitúa una persona o cosa.

Ansiedad.- Malestar a la vez psíquico y físico, caracterizado por un temor difuso, un sentimiento de inseguridad de desgracia inminente.

Auto concepto.- Toda la información y creencias que los individuos tienen acerca de sus propias características y de sí mismos.

Autoestima.- El grado en que los individuos tienen sentimientos positivos o negativos acerca de sí mismos y de su propio valor.

Autonomía.- En sociología, condición de los individuos o de las instituciones que gozan de determinada independencia frente a la autoridad exterior o autoridad central.

Carencia: No tener algo. Que carece de algo.

Coadyuvar: Contribuir a un fin.

Concepto: Idea que concibe o forma de entendimiento, pensamiento expresado con palabras.

Concienciar: Hacer que (alguien) tome conciencia de algo, reconociendo la realidad exterior y relacionándose con ella.

Conducta: Manera en que una persona actúa o se comporta frente a los demás.

Constructivismo: Movimiento vanguardista que se caracteriza por tratar temas que proceden de la construcción propia del conocimiento.

Confianza.- Es un valor que se manifiesta cuando la persona se siente respetado, comprendido, alentado y acogido, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa.

Deplorable: Lamentar algo, o sentir pena por ello.

Derechos: Conjunto de principios y normas que regulan las relaciones humanas y cuya observancia puede ser impuesta de manera coactiva.

Destreza: Cualidad de diestro o hábil.

Deficiencia: Insuficiencia, agotamiento, que impide a una función alcanzar el nivel corriente.

Diagnóstico: Determinación de alguna enfermedad o problema.

Eficacia: Que ha conseguido el efecto esperado o pretendido.

Enriquecer: Hacer o hacerse rico.

Entroncar: Afirmar el parentesco de una persona con el linaje de otra.

Erradicación: Ir de un lugar a otro sin llegar a un lugar fijo.

Estimulación: Fomento, incentivo. Provocar (en alguien) las ganas de hacer algo.

Estrategias: Buscar los medios necesarios por medio de una táctica.

Identidad: Carácter de lo que es idéntico o lo mismo. Abstracta o específica, carácter de lo que presenta características comunes y que es del mismo género y del mismo tipo.

Integral: Que comprende todos los elementos de un conjunto.

Lúdica: Significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación.

Motivar: Proporcionar un motivo o causa para una acción, determinada en un tiempo adecuado.

Observación: Hecho de observar, comentario con que se llama la atención sobre algo.

Responsabilidad.- Capacidad que tiene una persona de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos libres y conscientes.

Stress.- Es una tensión, que no permite vivir adecuadamente y con tranquilidad, afecta a la mayoría de la población.

Talento.- Dones naturales o sobrenaturales que Dios otorga a los hombres.

Técnica: Conjunto de procedimientos de que se sirve una ciencia o un arte, habilidad para usar de esos procedimientos.

Teleología.- Doctrina según la cual el mundo tiene una finalidad.

Terapia.- (Tratamiento). Sufijo que indica el empleo terapéutico de una sustancia o de un agente cualquiera cuyo nombre forma la parte primera de la palabra compuesta.

Virtud.- Es el hábito por el que el hombre realiza el bien moral.

Variables. Componentes y datos que hacen parte de un estudio y resultado, según función o parámetro que no es constante.

2.4. Interrogantes de la investigación

Las siguientes preguntas orientaron el proceso de la investigación y permitieron encontrar respuestas que permitan establecer la realidad objetiva del problema:

- ¿Los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" tienen bien desarrollada la memoria visual?
- ¿Cuáles son consecuencias de la falta de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" en los procesos de aprendizajes significativos?
- ¿Las docentes del CIBV "Gotitas de Amor", tienen conocimientos acerca de la técnica lúdicas y de la memoria visual así como su adecuada aplicación en el trabajo con los niños de dos a tres años?
- ¿Es importante y necesaria la creación de una guía metodológica, que contenga diversas técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la memoria visual y auditiva en los niños de dos a tres años?

2.5. Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>La Lúdica es un método necesario para el maestro en cualquier nivel de educación, pues esta genera un ambiente adecuado para introducir saberes en los seres humanos y está implícita en las actividades cotidianas del docente aun si no se las ha planeado.</p>	<p>Técnicas Lúdicas</p>	<p>Importancia</p> <p>Función del juego en la infancia</p> <p>Características del juego</p> <p>Clasificación del juego</p> <p>Beneficios del juego</p>	<p>Intelectual cognitivo Volitivo conductual Afectivo-motivacional</p> <p>Habilidades Aptitudes Valores</p> <p>Creador Motivador Socializador Integrador</p> <p>Visuales De integración Activos Colectivos</p> <p>Relación social Cooperación Imaginación Confianza</p>
<p>La memoria visual es una de las funciones más importantes en el aprendizaje; tiene como función el almacenamiento de información así como su recuerdo selectivo cuando tiene necesidad de ella.</p>	<p>Memoria Visual</p>	<p>Desarrollo de la memoria</p> <p>Procesos integradores</p>	<p>Desarrollo del sistema nervioso Consolidación emocional Memoria visual</p> <p>Sensación Percepción Memoria Imaginación Pensamiento</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

Para la formulación, el presente proyecto se basó en los siguientes tipos de investigación, los que sirvieron de base para su desarrollo.

3.1.1. Investigación de campo

En esta modalidad se toma contacto en forma directa con la realidad que se vive en el CIBV "Gotitas de Amor" de la parroquia de San Antonio, para obtener información que nos ayude a encontrar las razones por las que suscita el problema a investigar.

3.1.2. Investigación documental

Asume la función de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre las dos variables de la investigación que son: técnicas lúdicas y memoria visual, basándose en documentos (fuentes primarias) o en revistas, periódicos, libros y otras publicaciones (fuentes secundarias).

Este tipo de investigación nos fue de mucha ayuda ya que existen diferentes autores que han tratado acerca de esta problemática, lo que no ayudó a enmarcar el problema a nuestra realidad y tratar de darle solución en beneficio de los niños.

3.1.3. Investigación descriptiva

En este proyecto se la utilizó porque describe los hechos y permite conocer las causas, efectos del desarrollo de la memoria visual y de la aplicación de las técnicas lúdicas en el centro infantil, así como también la descripción de los actores que generan el problema a investigar.

3.2. Métodos

3.2.1. Método analítico

El método analítico ayudó a estudiar, observar y analizar las causas y efectos de la falta de desarrollo de la memoria visual en los niños de dos a tres años.

3.2.2. Método inductivo

Se utilizó este método porque contribuyó a analizar y descomponer el problema (deficiente memoria visual en los niños de dos a tres años de CIBV Gotitas de Amor) en sus elementos para encontrar los sub problemas, los mismos que sirvieron de base para estructurar los objetivos específicos.

3.2.3. Método deductivo

Fue útil este método pues se procede de lo general a lo particular, de forma que partiendo de enunciado de carácter universal y utilizando instrumentos científicos se concluyen enunciados particulares.

Así se analizó globalmente la falta de memoria visual en los niños de dos tres años y se lo empleó en los niños del Centro Infantil.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Observación

Esta técnica permitió observar directamente los aspectos que influyen en la falta de memoria visual en los niños y además el comportamiento de las maestras al momento de impartir las clases, para ello se utilizó la ficha de observación.

3.3.2. Encuesta

Sirvió para obtener información verás acerca de las dificultades que presentan los niños del centro infantil en lo que se refiere a la memoria visual además permitió obtener información de varias personas a la vez sobre el problema a investigarse, para ello utilizamos el instrumento del cuestionario.

3.3.3. Entrevista

Fue de mucha importancia para recabar información del nivel de preparación que tienen las docentes en lo que se refiere a la utilización de técnicas lúdicas y de su conocimiento de la memoria visual y auditiva.

3.4. Población

La población que fue parte de la investigación es la siguiente:

Tabla 1 Cuadro de Población

PERSONAS	NÚMERO
Maestras	4
Padres de familia	45
Alumnos de 2 a 3 años Paralelos "A" y "B"	45
TOTAL	94

Fuente: CIBV Gotitas De Amor de la Parroquia de San Antonio, 06/2015
Autora: Patricia Ramos

3.5. Muestra

Tomando en cuenta, que la población está conformada por un total de 94 personas, mismas que están involucradas directamente con la investigación y cada una no sobrepasa de 100, no será necesario calcular la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la sustentación del presente trabajo, se aplicó una encuesta a los padres de familia, una ficha de observación a los niños y una entrevista a las docentes. Los resultados fueron tabulados y representados en diagramas circulares con sus respectivas frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

4.1. Análisis de la encuesta aplicada a los padres de familia.

Pregunta N°1.

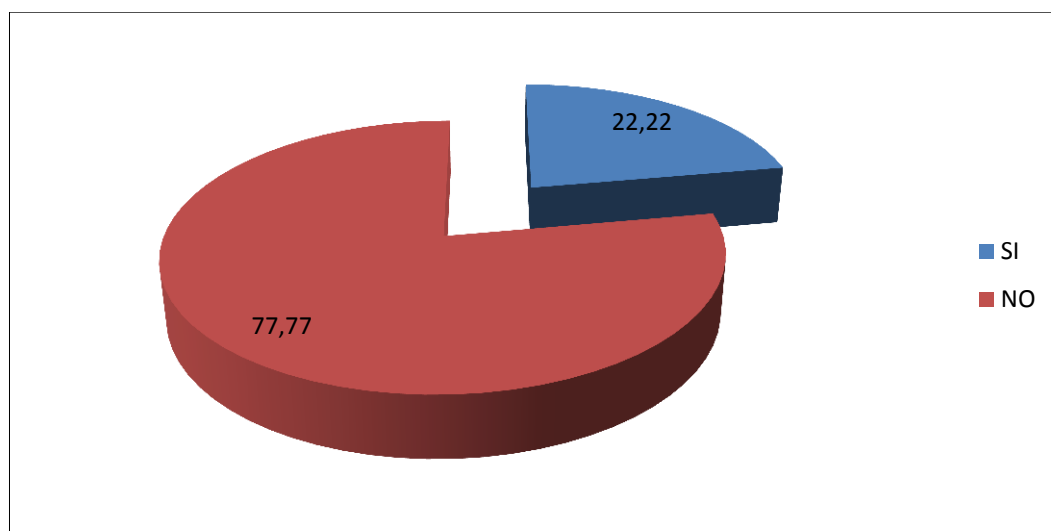
¿Su hijo percibe correctamente los estados de ánimo de las personas?

Tabla 2: Interpretación de estados de ánimo de la personas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	22.22
NO	35	77.77
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 1: Estados de ánimo de la personas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Los padres de familia en su mayoría expresa que sus hijos no perciben correctamente los estados de ánimo de las personas que le rodean, lo que puede hacer referencia a un problema de percepción que es uno de los pasos básicos para llegar al conocimiento.

Pregunta N° 2.

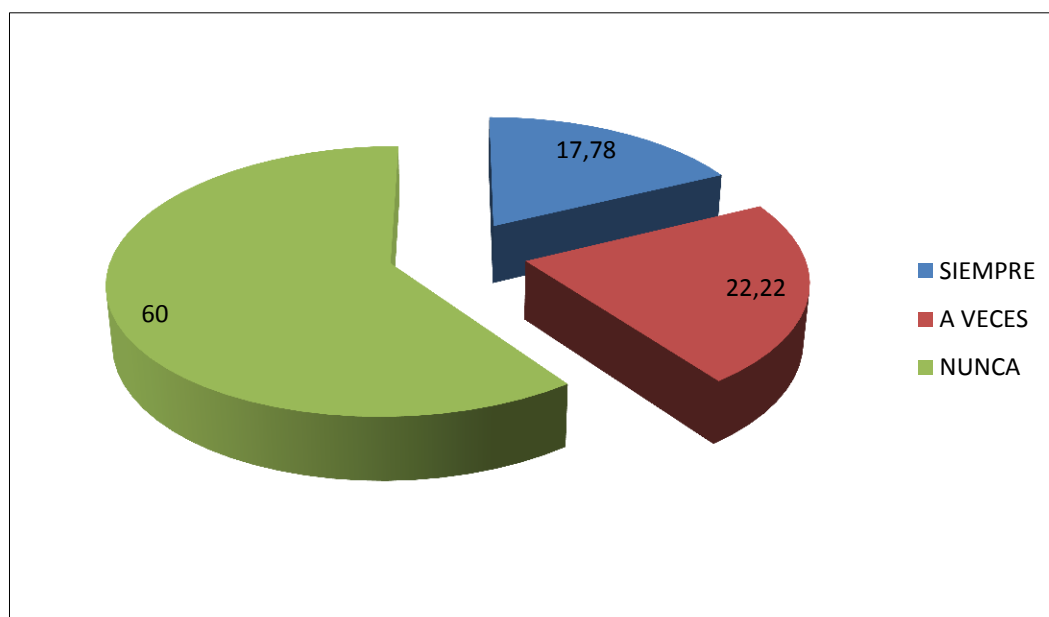
¿Su hijo utiliza la imaginación en actividades cotidianas?

Tabla 3: Desarrollo de la imaginación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	17.78
A VECES	10	22.22
NUNCA	27	60.00
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 2: Desarrollo de la imaginación



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados, más de la mitad manifiestan que hijos nunca utilizan la imaginación al realizar cualquier actividad, lo que es preocupante ya que los niños de esta edad lo hacen con facilidad.

Pregunta N° 3

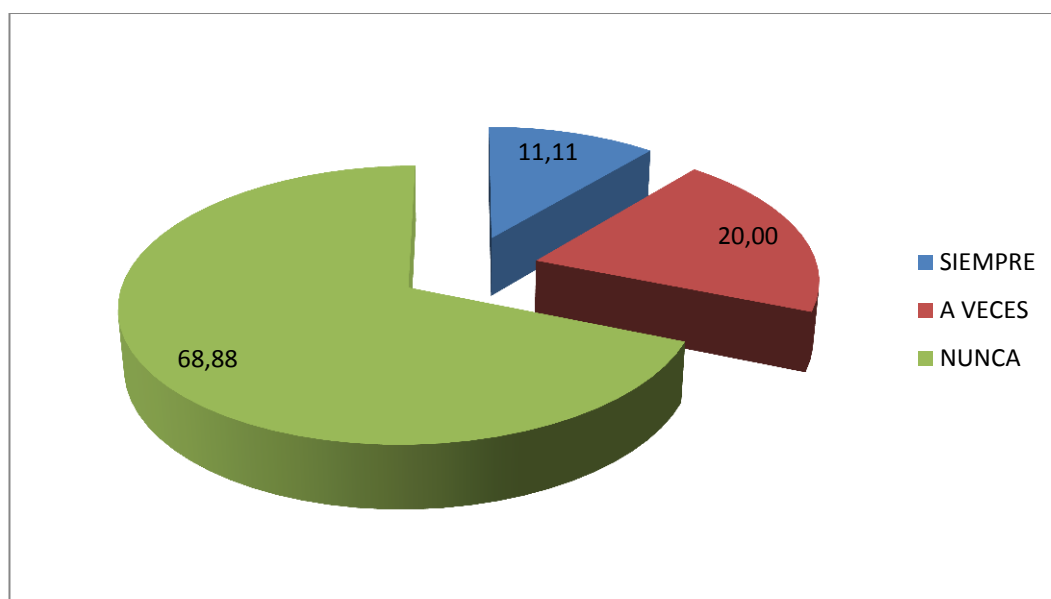
¿Su hijo recuerda lugares y eventos y los describe específicamente?

Tabla 4: Descripción de lugares específicamente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	11.11
A VECES	9	20.00
NUNCA	31	68.88
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 3: Descripción de lugares específicamente



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los padres de familia encuestados manifiestan que a sus pequeños les cuesta mucho describir específicamente los lugares que observan, el 20% dijeron que lo hacen a veces, lo que hace ver la existencia de un potencial problema en la memoria visual.

Pregunta N° 4

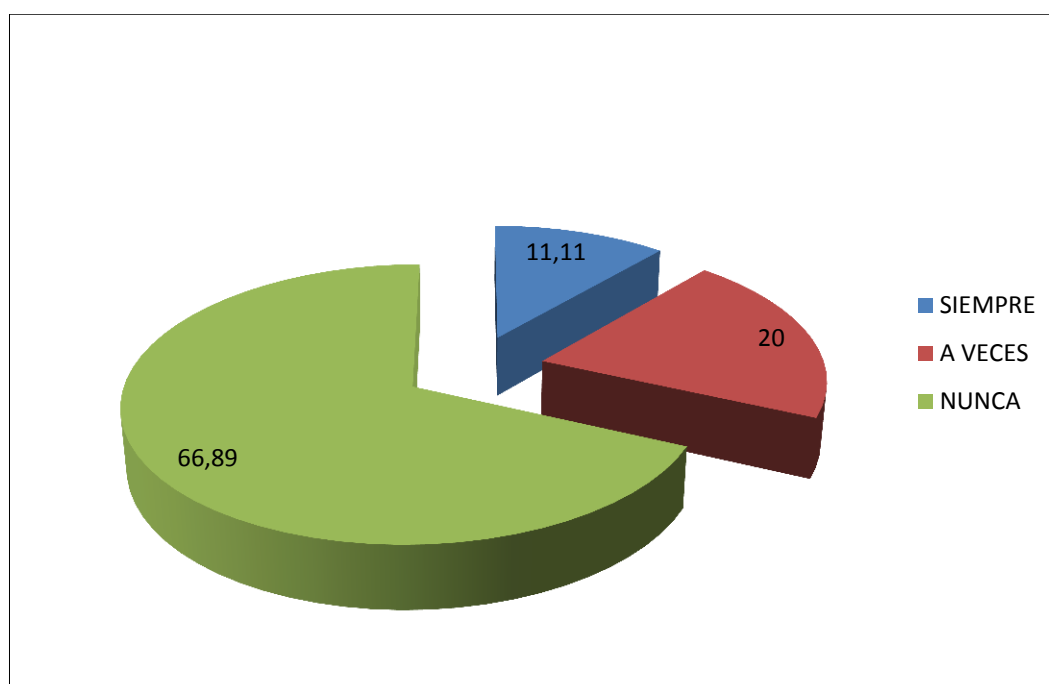
¿Su hijo recuerda con facilidad un nuevo objeto?

Tabla 5: Recuerda nuevos objetos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	11.11
A VECES	9	20.00
NUNCA	31	66.89
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 4: Recuerda nuevos objetos



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados, más de la mitad respondió que su hijo nunca recuerda con facilidad nuevos objetos.

Pregunta N° 5

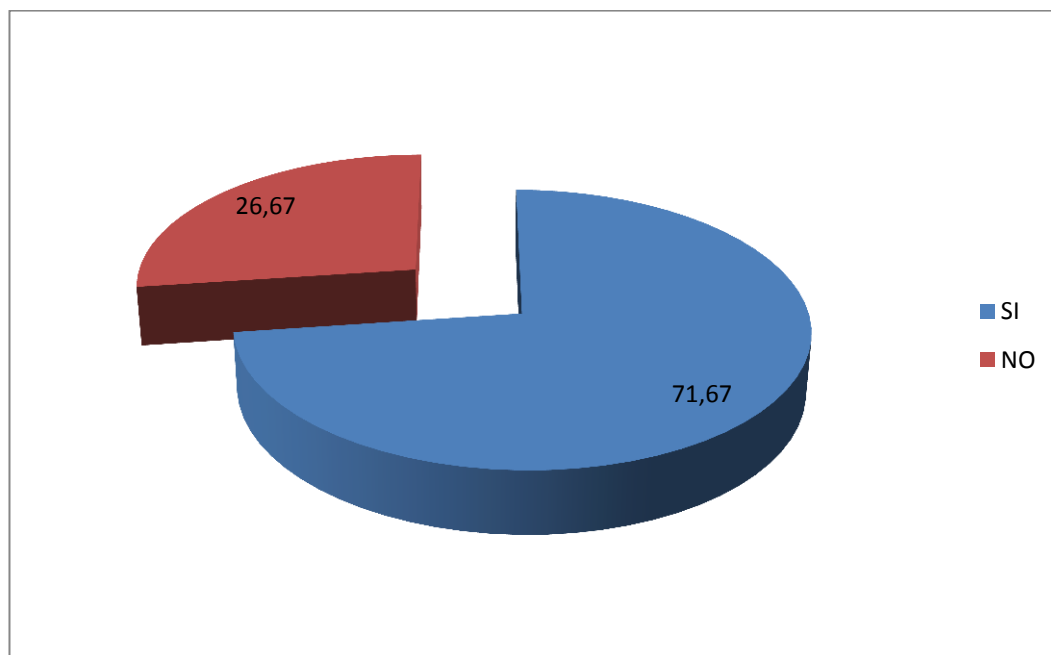
¿Su hijo presenta dificultad al expresar sus pensamientos?

Tabla 6: Dificultad de expresión del pensamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	32	26.67
NO	12	71.11
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 5: Dificultad de expresión del pensamiento



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados el 71.67% respondieron que sus hijos si presentan dificultades al expresar sus pensamientos. Conociendo que el pensamiento es el reflejo generalizado de la realidad, se puede interpretar como un grave problema en el desarrollo cognitivo de los niños.

Pregunta N° 6

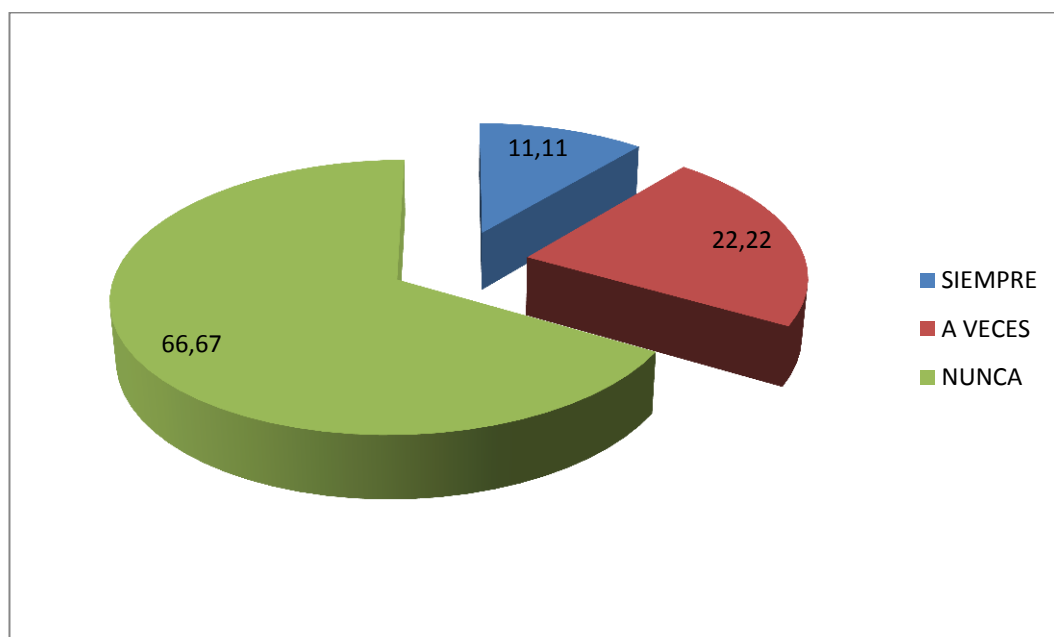
¿Su hijo recuerda formas y secuencias de objetos?

Tabla 7: Recuerda formas y secuencias de objetos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	11.11
A VECES	10	22.22
NUNCA	30	66.67
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 6: Recuerda formas y secuencias de objetos



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados, más de la mitad menciona que a sus niños les cuesta mucho recordar formas y objetos que se encuentran a su alrededor y un pequeño porcentaje responde que sus hijos lo hacen siempre.

Pregunta N° 7

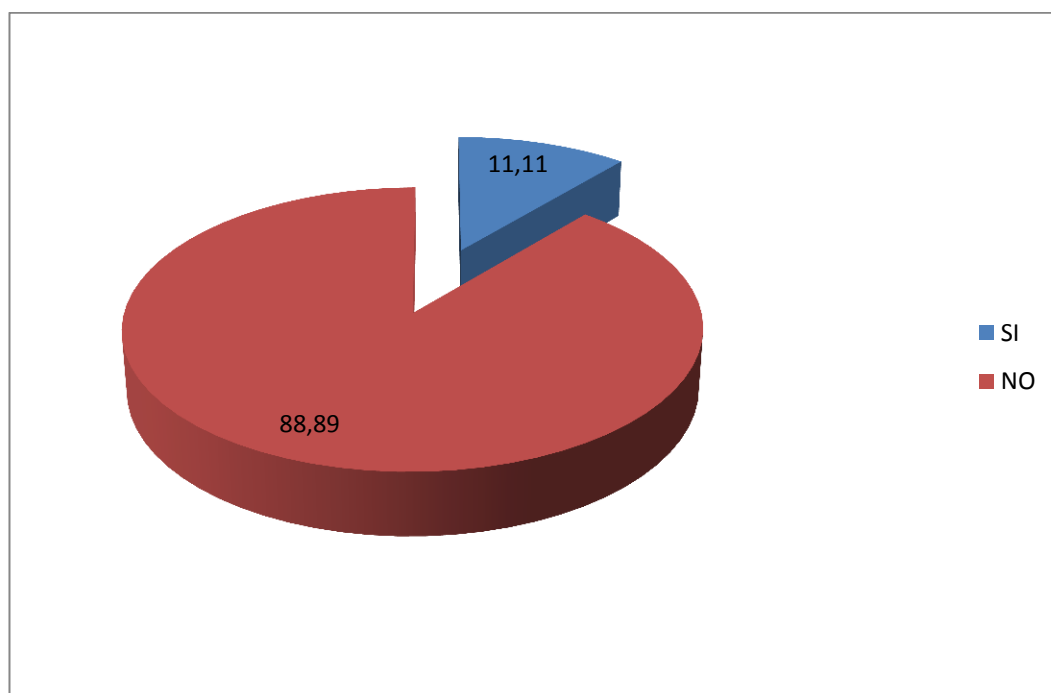
¿Cree que la memoria visual en su hijo está bien desarrollada?

Tabla 8: Desarrollo de la memoria visual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	5	11.11
NO	40	88.89
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 7: Desarrollo de la memoria visual



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados, un gran porcentaje considera que sus pequeños no tienen bien desarrollada la memoria visual y un pequeño porcentaje manifiesta que sí. Lo que hace evidente una complicación en su desarrollo.

Pregunta N° 8

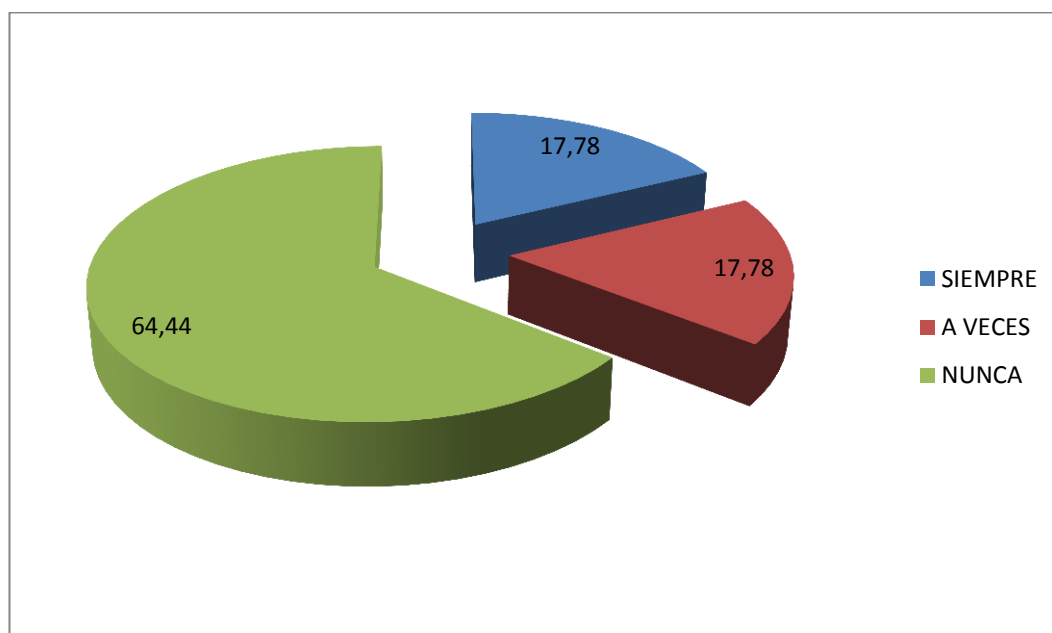
¿Realiza con su hijo actividades para ejercitar la memoria visual?

Tabla 9: Actividades para ejercitar la memoria visual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	17.78
A VECES	8	17.78
NUNCA	29	64.44
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 8: Actividades para ejercitar la memoria visual



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados más de la mitad señalan que nunca realizan actividades para ejercitar la memoria y menos de la mitad lo hace a veces, lo que puede deberse al desconocimiento sobre el tema perjudicando así a sus hijos.

Pregunta N° 9

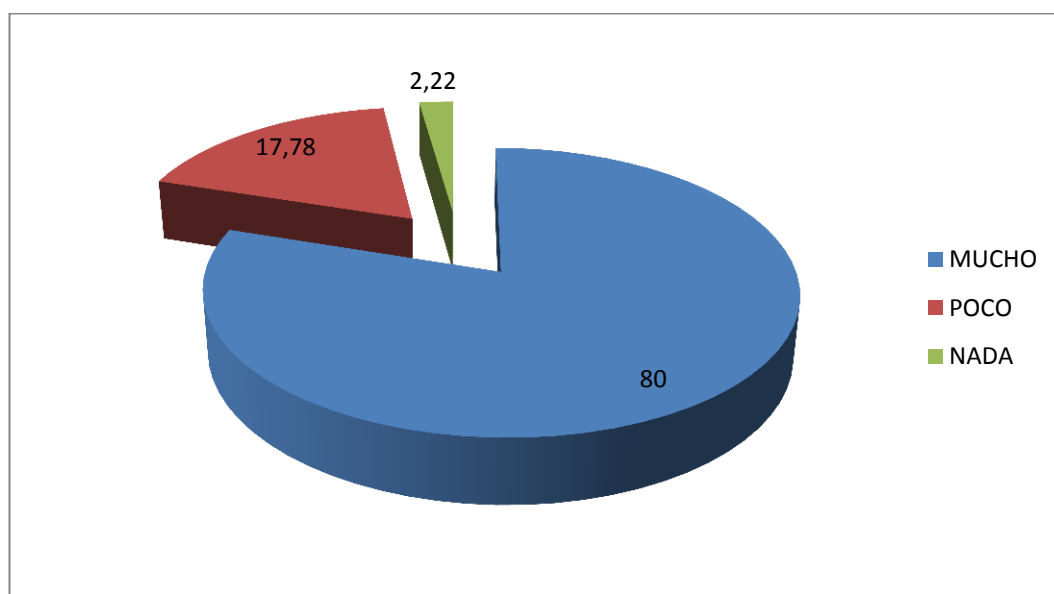
¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 10: Importancia del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
MUCHO	36	80.00
POCO	8	17.78
NADA	1	2.22
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 9: Importancia del juego



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los padres de familia encuestados considera de mucha importancia al juego en el proceso enseñanza aprendizaje, lo que hace ver que les importa la educación adecuada de sus hijos.

Pregunta N° 10

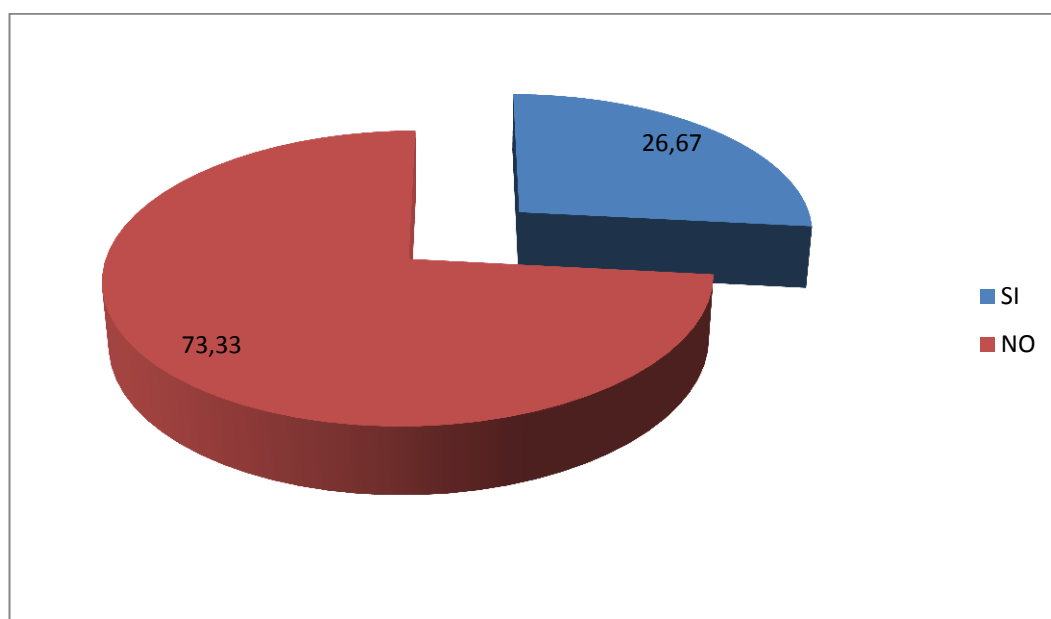
¿Considera que las maestras están capacitadas para enseñar a sus hijos?

Tabla 11: Capacidad de las maestras

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	12	26.67
NO	33	73.33
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 10: Capacidad de las maestras



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 padres de familia encuestados, la mayoría considera que las maestras no están suficientemente preparadas para enseñar a sus hijos, y menos de la mitad manifiesta que sí. Lo que puede resultar en una desconfianza general del centro infantil.

Pregunta N° 11

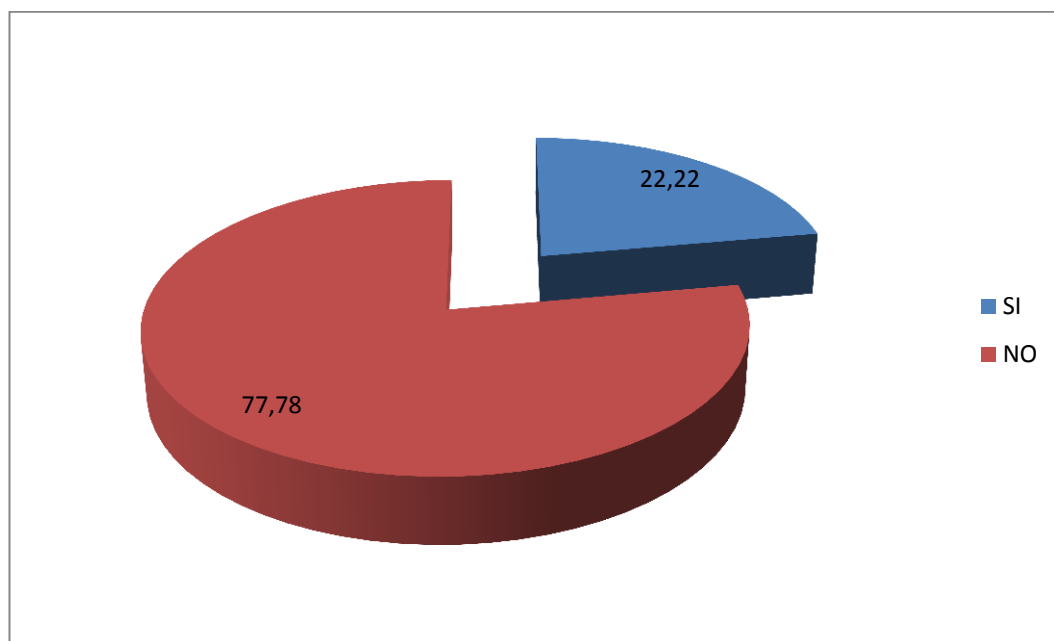
¿Cree usted que las maestras en sus clases aplican métodos y técnicas adecuadas para mejorar la memoria visual de su hijo?

Tabla 12: Aplicación de métodos y técnicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	22.22
NO	35	77.78
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 11: Aplicación de métodos y técnicas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De las personas encuestadas, el 77,78% considera que las maestras no aplican en sus clases métodos y técnicas adecuadas para mejorar la memoria visual de su hijo y un 22,22% manifiesta que sí. Es evidente la intranquilidad de los padres de familia por la educación de sus hijos.

Pregunta N° 12

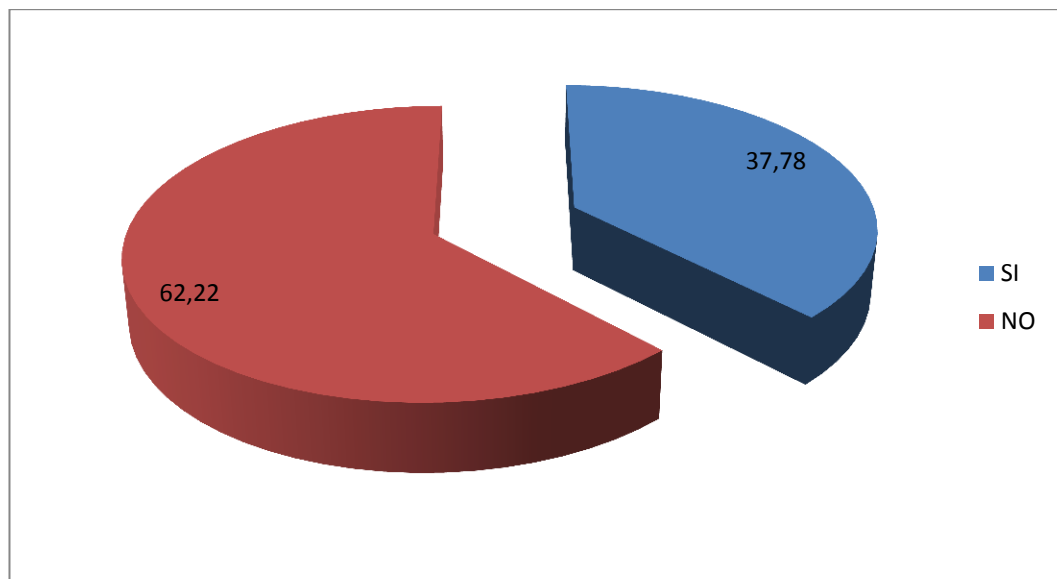
¿Considera importante la elaboración de una guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos s tres años?

Tabla 13: Elaboración de una guía metodológica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
NO	17	37.78
SI	28	62.22
TOTAL	45	100.00

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 12: Elaboración de una guía metodológica



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Para los padres de familia es de mucha importancia la elaboración de una guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de sus hijos, pues el 62,22% respondió que sí y apenas el 37,78% dijeron que no.

4.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a los niños.

OBSERVACIÓN Nº 1

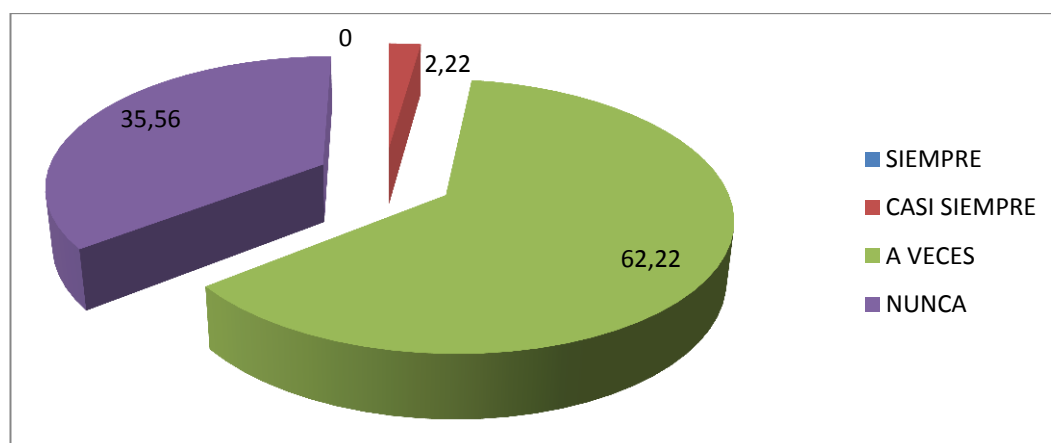
¿El niño se concentra cuando se presentan las actividades educativas?

Tabla 14: Concentración en actividades educativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	1	2.22
A VECES	28	62.22
NUNCA	16	35.56
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 13: Concentración en actividades educativas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados, más de la mitad a veces se concentran en la realización de actividades educativas, lo que manifiesta su falta de interés en clases.

OBSERVACIÓN Nº 2

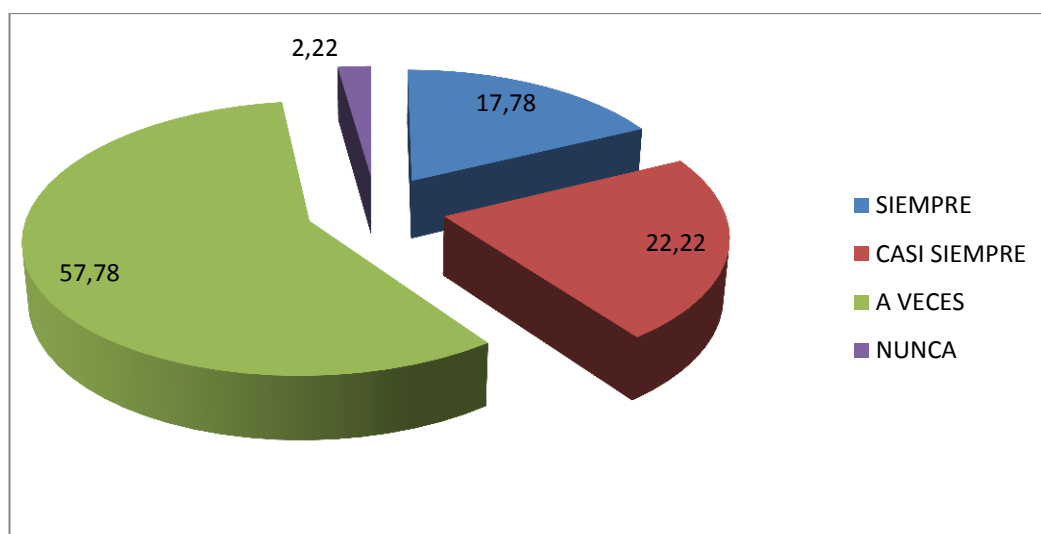
¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en clase?

Tabla 15: Diversión en el desarrollo de la clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	17.78
CASI SIEMPRE	10	22.22
A VECES	26	57.78
NUNCA	1	2.22
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Grafico 14: Diversión en el desarrollo de la clase



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados el 62,22% a veces se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en clase, el 1% casi siempre lo hace y el 16% no lo hace nunca. Es notable la existencia de dificultades en ésta área.

OBSERVACIÓN Nº 3

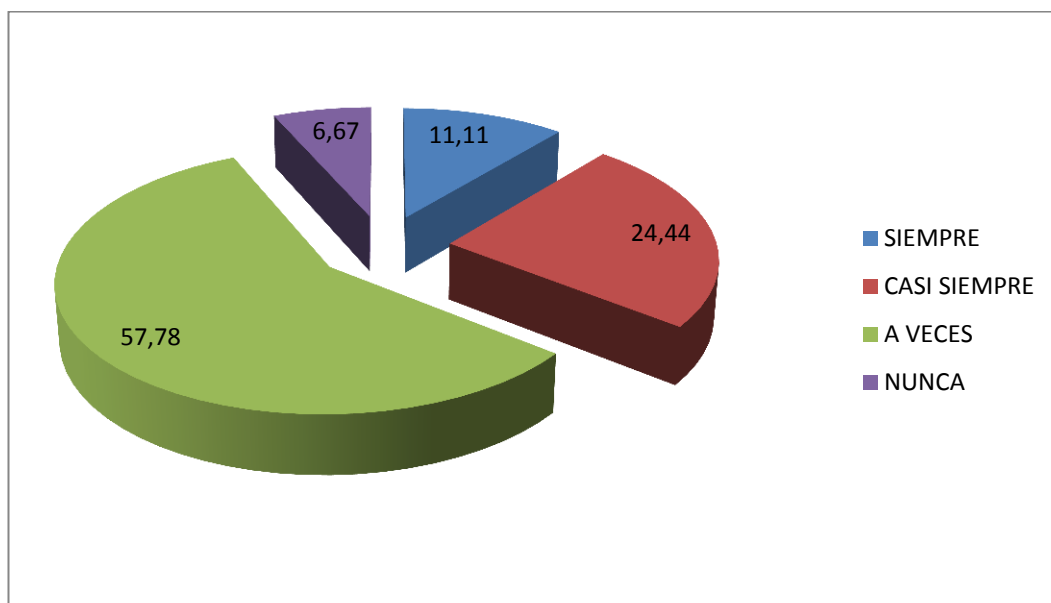
¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?

Tabla 16: Recuerdo de formas y secuencias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	11.11
CASI SIEMPRE	11	24.44
A VECES	26	57.78
NUNCA	3	6.67
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 15: Recuerdo de formas y secuencias



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los niños a veces recuerda formas y secuencias que han visto en clase y un pequeño porcentaje lo hace siempre, lo que puede ser consecuencia de una baja memoria visual.

OBSERVACIÓN Nº 4

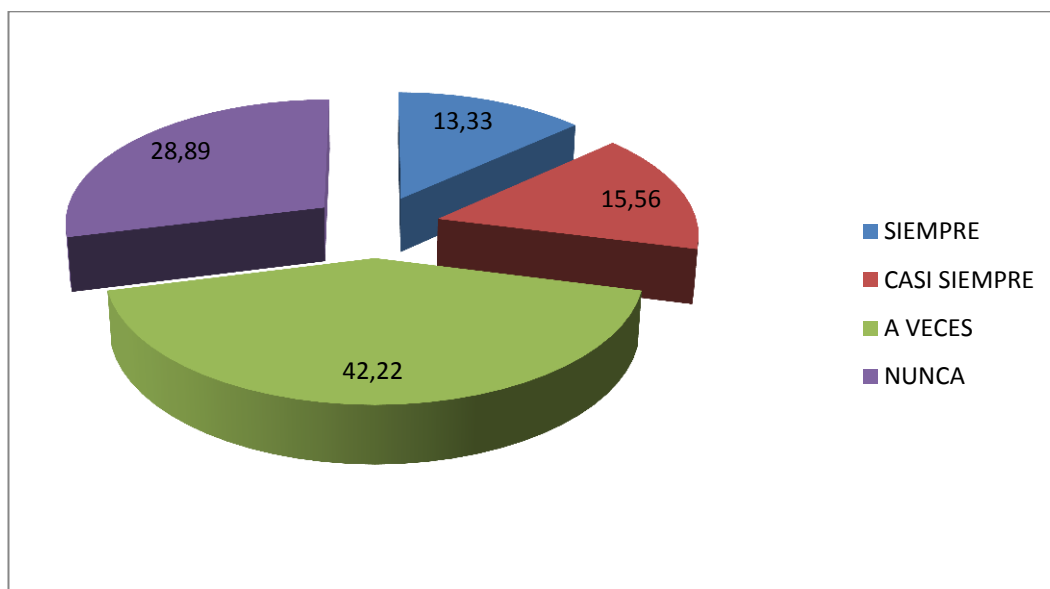
¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?

Tabla 17: Interpretación de gráficos, tablas y diagramas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	13.33
CASI SIEMPRE	7	15.56
A VECES	19	42.22
NUNCA	13	28.89
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 16: Interpretación de gráficos, tablas y diagramas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados, 42,22% a veces interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas presentados en clase y un 28,89% nunca lo hace. Lo que es preocupante pues estas actividades son importantes para desarrollar su memoria.

OBSERVACIÓN Nº 5

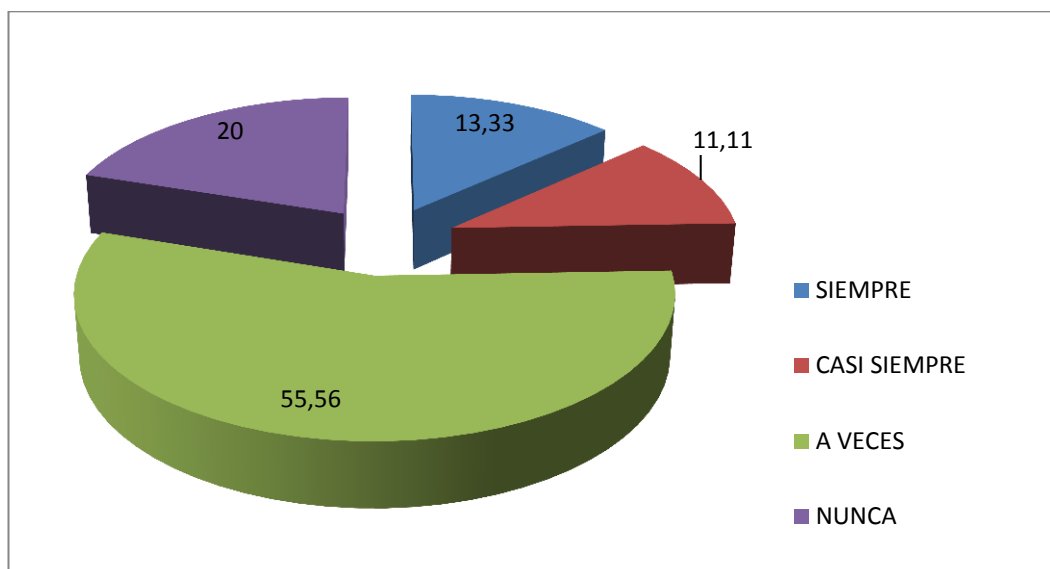
¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?

Tabla 18: Reconocimiento de objetos anteriormente presentados

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	13.33
CASI SIEMPRE	5	11.11
A VECES	25	55.56
NUNCA	9	20.00
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 17: Reconocimiento de objetos anteriormente presentados



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

En el aula de clases de los niños de dos a tres años, se manifiesta claramente la falta de memoria visual pues más de la mitad recuerda a veces objetos que les han presentado con anterioridad y un bajo porcentaje lo hace siempre.

OBSERVACIÓN Nº 6

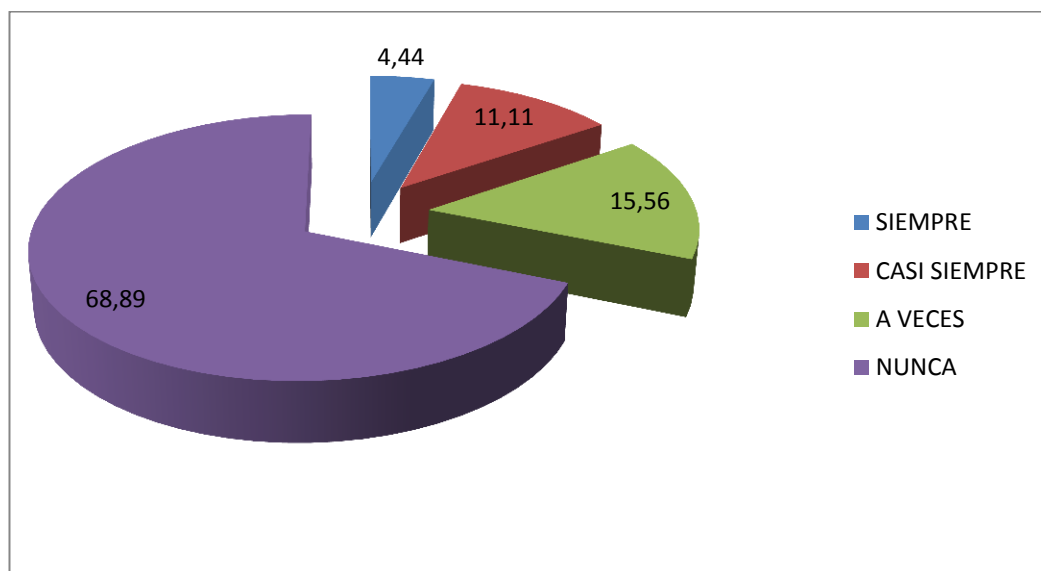
¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?

Tabla 19: Reconocimiento de figura fondo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	4.44
CASI SIEMPRE	5	11.11
A VECES	7	15.56
NUNCA	31	68.89
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 18: Reconocimiento de figura fondo



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados al 68,89% nunca reconoce correctamente imágenes con figura fondo y un 4, 44% lo hace siempre. El reconocimiento de figura fondo es uno de los ejercicios claves para trabajar la memoria visual en los infantes.

OBSERVACIÓN Nº 7

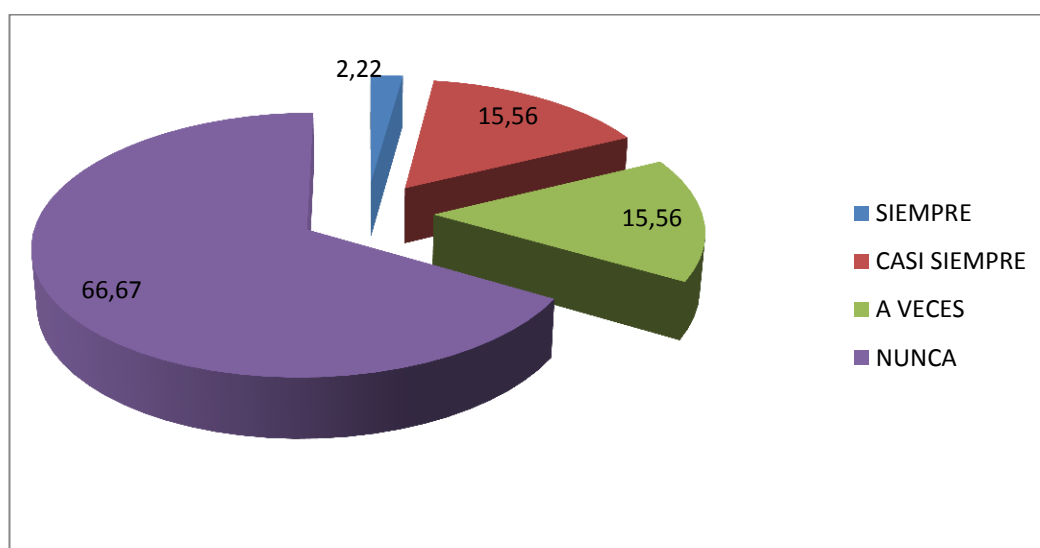
¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?

Tabla 20: Reconoce imágenes y trata de contar una historia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	2.22
CASI SIEMPRE	7	15.56
A VECES	7	15.56
NUNCA	30	66.67
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 19: Reconoce imágenes y trata de contar una historia



Elaborado por: Patricia Ramos AUTORA: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados la mayoría nunca reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas, un pequeño porcentaje lo hace a veces y casi nadie lo hace siempre. Lo que es preocupante en los niños de esta edad, que por lo general tienen mucha creatividad.

OBSERVACIÓN Nº 8

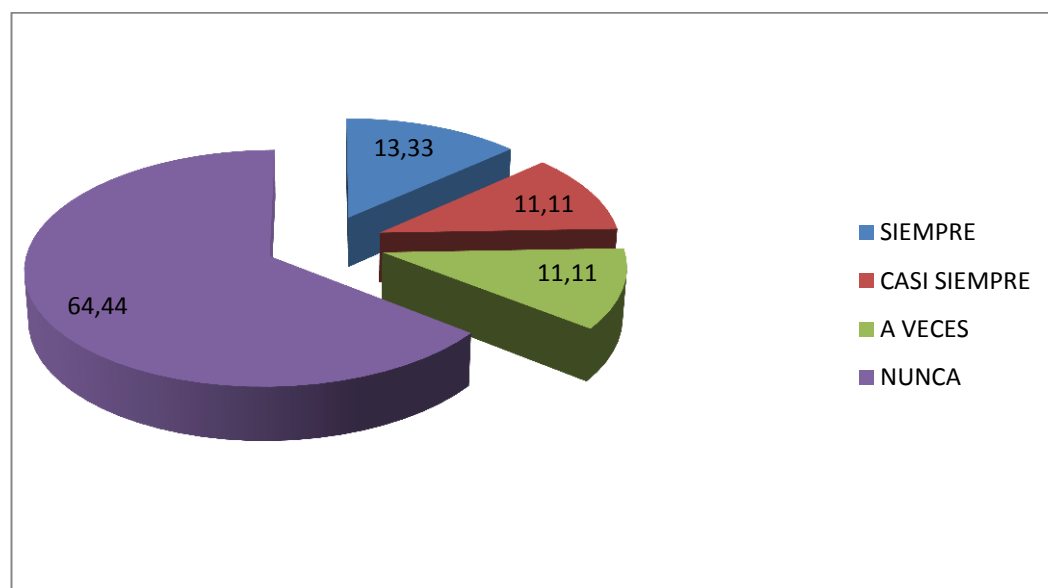
¿El niño imita acciones observadas en clase?

Tabla 21: Imita acciones observadas en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	13.33
CASI SIEMPRE	5	11.11
A VECES	5	11.11
NUNCA	29	64.44
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 20: Imita acciones observadas en clase



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados el 64,44% nunca imita acciones observadas en clase y un 13,33% lo hace siempre, lo que puede ser una consecuencia de las dificultades presentadas en la memoria visual.

OBSERVACIÓN Nº 9

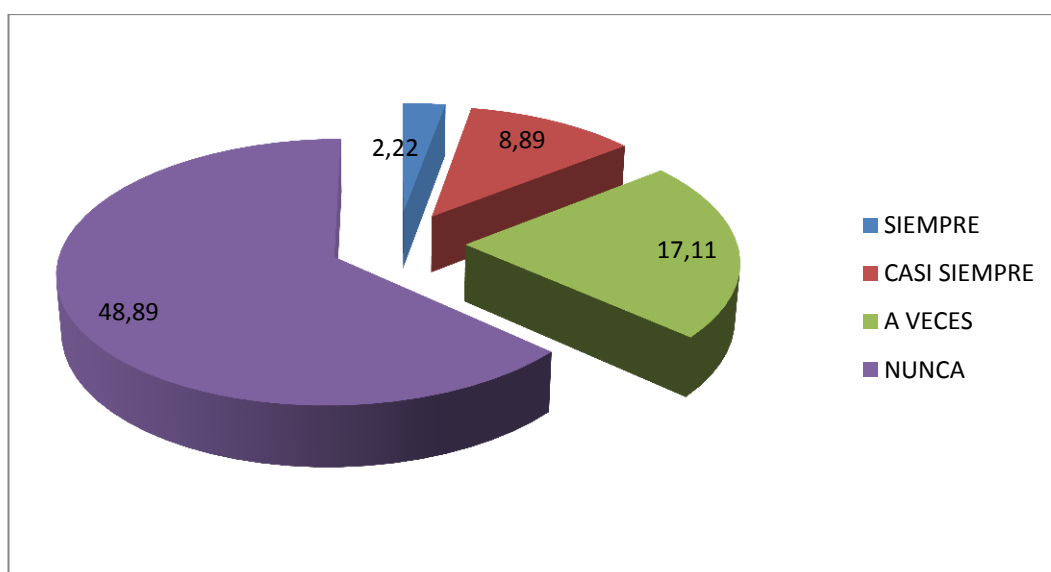
¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?

Tabla 22: Reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	2.22
CASI SIEMPRE	4	8.89
A VECES	8	17.78
NUNCA	32	71.11
TOTAL	45	100.00

Fuente: Ficha de observación realizada Niños del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 21: Reconocimiento de semejanzas y diferencias en objetos



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De los 45 niños observados un gran número nunca reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráfico que la maestra les presenta en el aula, una minoría casi siempre lo hace y un escaso porcentaje lo hace siempre.

4.3. Análisis de la entrevista realizada a las maestras

Pregunta N° 1

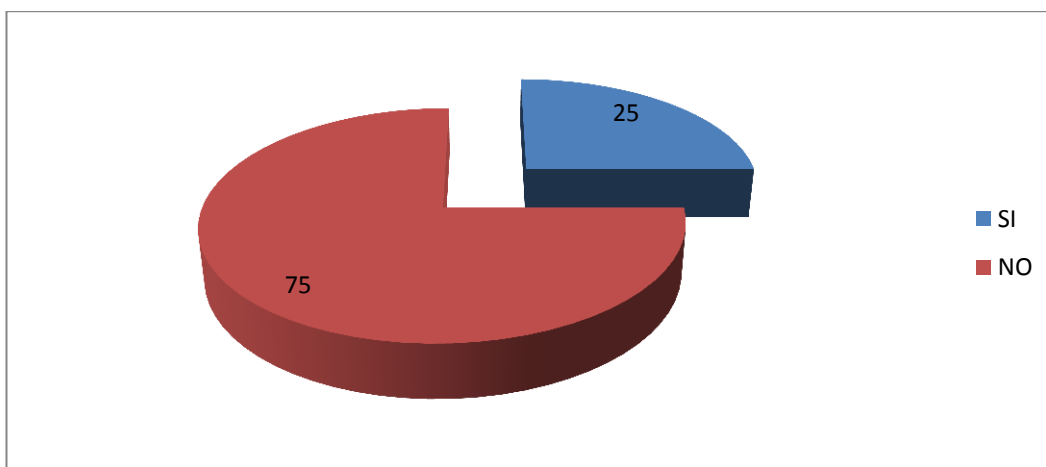
¿Usted aplica herramientas para ejercitar la memoria visual (cuentos, figura fondo, pictogramas, etc.) como actividades para el desarrollo de la clase?

Tabla 23: Aplicación de herramientas para la memoria visual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25.00
NO	3	75.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 22: Aplicación de herramientas para la memoria visual.



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De las respuestas obtenidas a esta interrogante podemos concluir que las maestras no utilizan éstas herramientas para ejercitar la memoria visual ya que argumentan que son muy difíciles de aprender para los niños de dos a tres años.

Pregunta N° 2

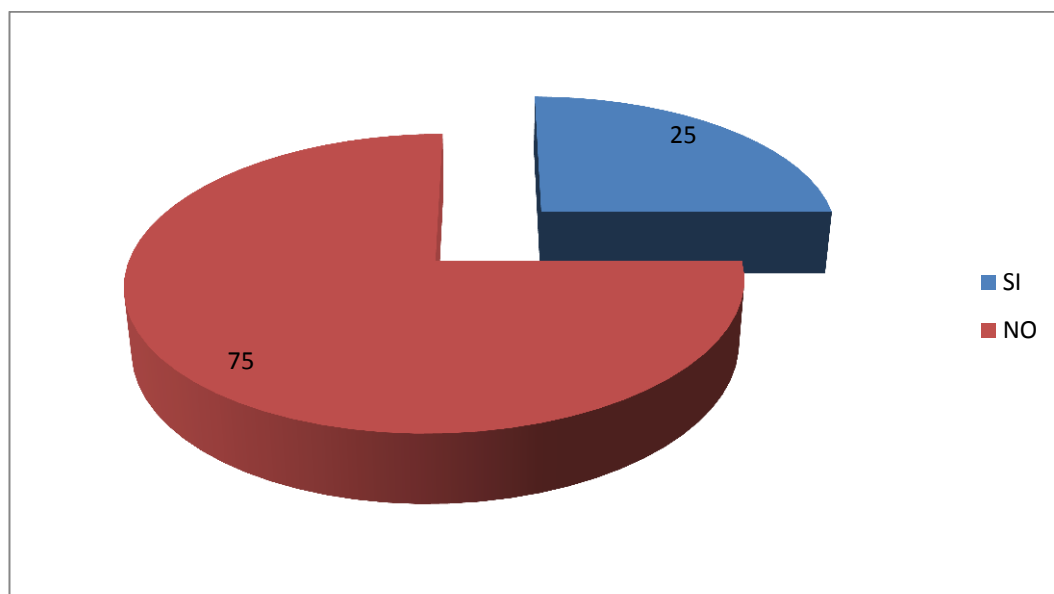
¿Usted conoce y aplica las técnicas lúdicas en la enseñanza?

Tabla 24: Conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25.00
NO	3	75.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 23: Conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

A esta pregunta el 75% de las maestras manifiestan que desconocen las técnicas lúdicas, aplican algunas pero de una forma empírica, no tienen una información de cómo se las lleva a cabo adecuadamente y se han convertido en una rutina que la realizan sin tener en cuenta los objetivos que se va a lograr con ello.

Pregunta N° 3

¿Considera usted de importancia el aplicar técnicas lúdicas en clase para el desarrollo de la memoria visual en los niños?

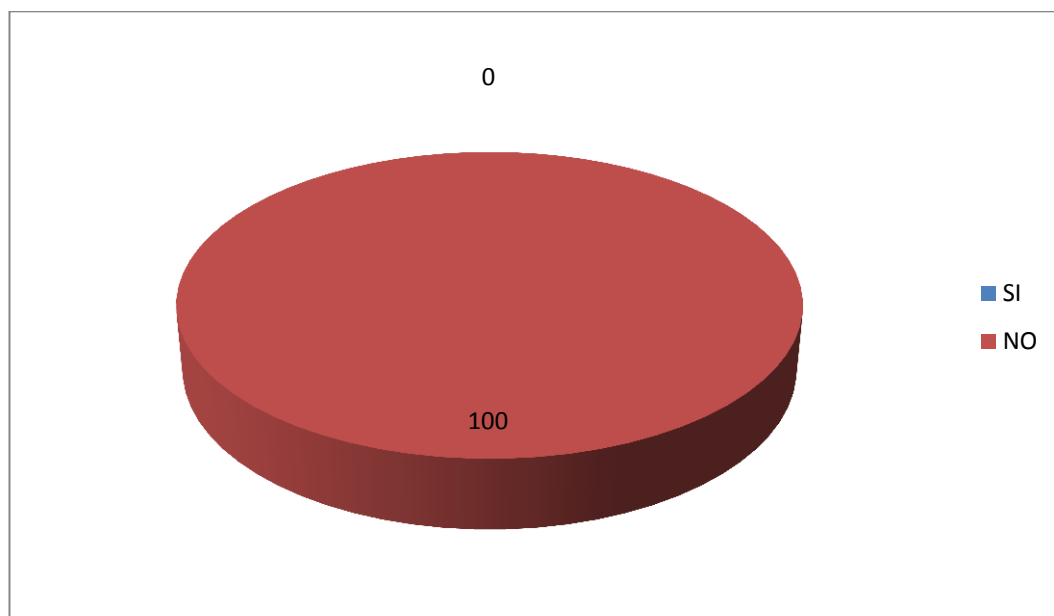
Tabla 25: Aplicación de técnicas para mejorar la memoria visual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	0	00.00
NO	4	100.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 24: Aplicación de técnicas para mejorar la memoria visual



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Las maestras en su totalidad no consideran de mucha importancia aplicar estas técnicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, esto se puede dar a consecuencia de su poca preparación respecto al tema.

Pregunta N° 4

¿Cuáles son los beneficios de utilizar las técnicas lúdicas adecuadas en la educación de los niños?

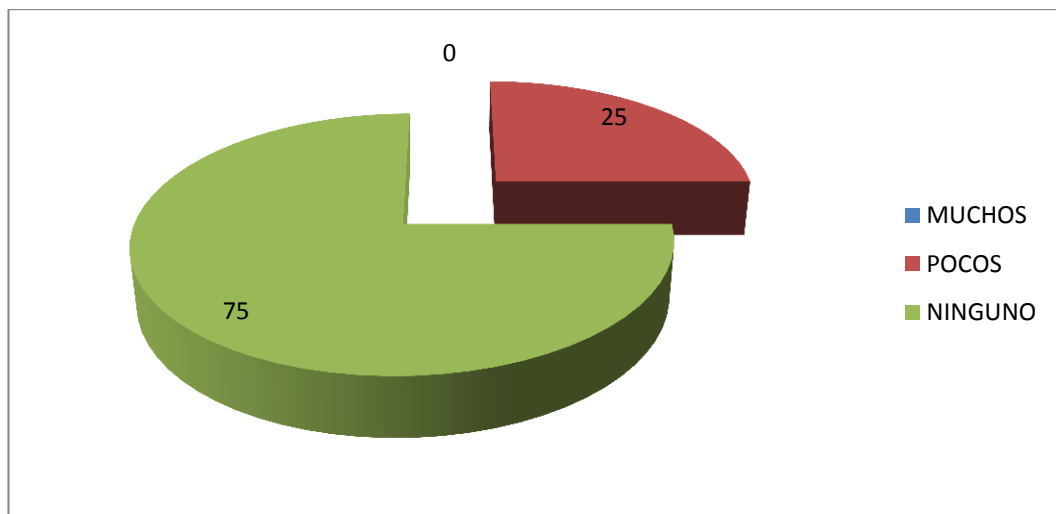
Tabla 26: Beneficios de las técnicas lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
MUCHOS	0	0.00
POCOS	1	25.00
NINGUNO	3	75.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 25: Beneficios de las técnicas lúdicas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De las cuatro maestras entrevistadas en su mayoría manifiestan que no hay ningún beneficio al aplicar las técnicas lúdicas, señalan que no tienen mucho tiempo para realizarlas, pues deben cumplir con la planificación y una sola indica que sí porque los niños aprenden más y se distraen menos.

Pregunta N° 5

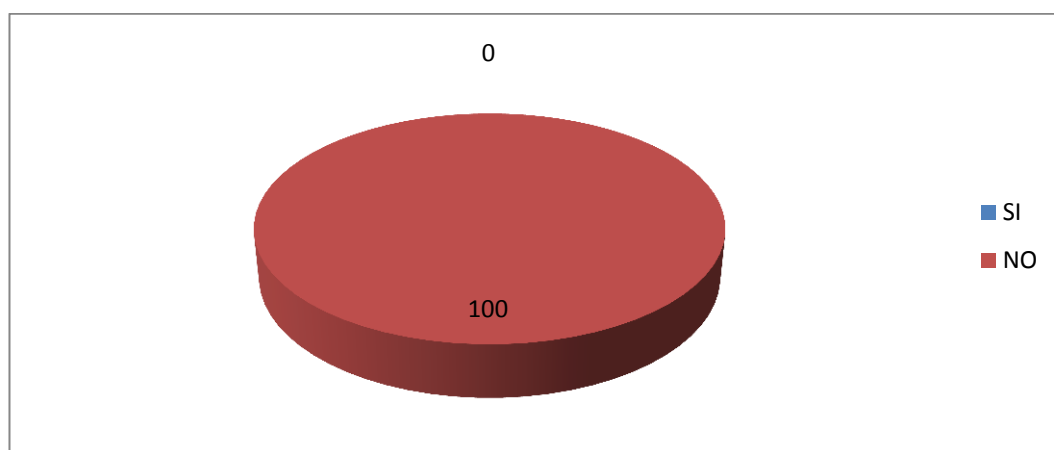
¿Cree usted que para cada necesidad de los niños se deben utilizar diferentes técnicas lúdicas de enseñanza, por qué?

Tabla 27: Técnicas lúdicas para cada necesidad de los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	0	00.00
NO	4	100.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 26: Técnicas lúdicas para cada necesidad de los niños



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Las maestras en su totalidad coincidieron en que no se debe trabajar con diferentes técnicas lúdicas, porque todos los niños son iguales y no pueden hacer diferencia alguna, además porque deben cumplir con una planificación diaria. No realizan estas técnicas por la falta de tiempo y por la cantidad de niños que tienen a su cargo, también señalan que algunos padres de familia no colaboran con ellas y que se muestran molestos si a sus hijos se les trata de manera distinta que al resto del grupo.

Pregunta N° 6

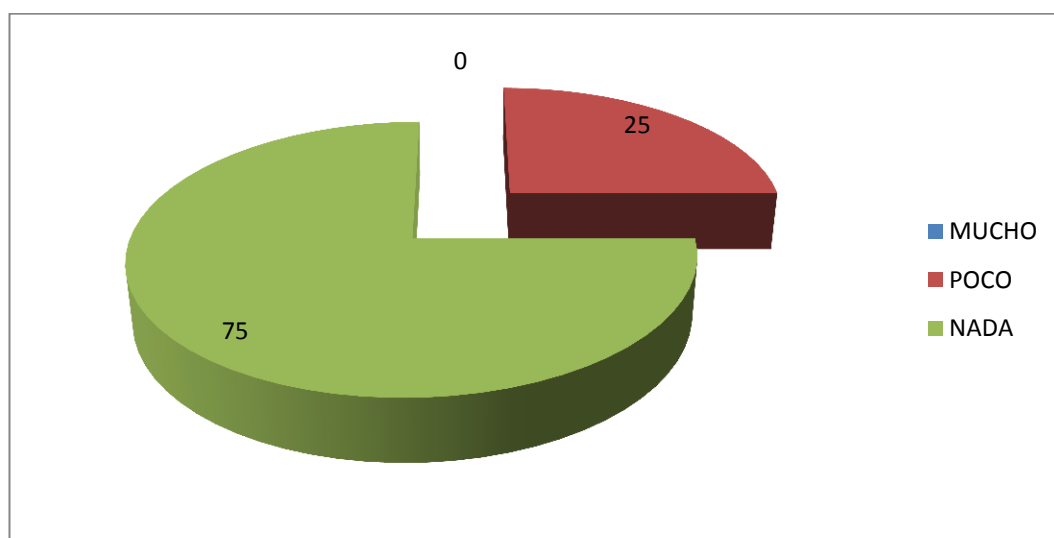
¿Cómo cree que afecte a los niños él no utilizar las técnicas de enseñanza adecuadas?

Tabla 28: Técnicas de enseñanza adecuadas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
MUCHO	0	0.00
POCO	1	25.00
NADA	3	75.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 27: Técnicas de enseñanza adecuadas



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

De las 4 maestras entrevistadas el 75% manifiesta que no les afecta en nada a los niños la no aplicación de técnicas de enseñanza adecuadas porque los niños siguen una rutina establecida todos los años y que a ellas no les han informado de la existencia de problemas de aprendizaje de sus alumnos. Un 25% manifiesta que les afecta un poco.

Pregunta N° 7

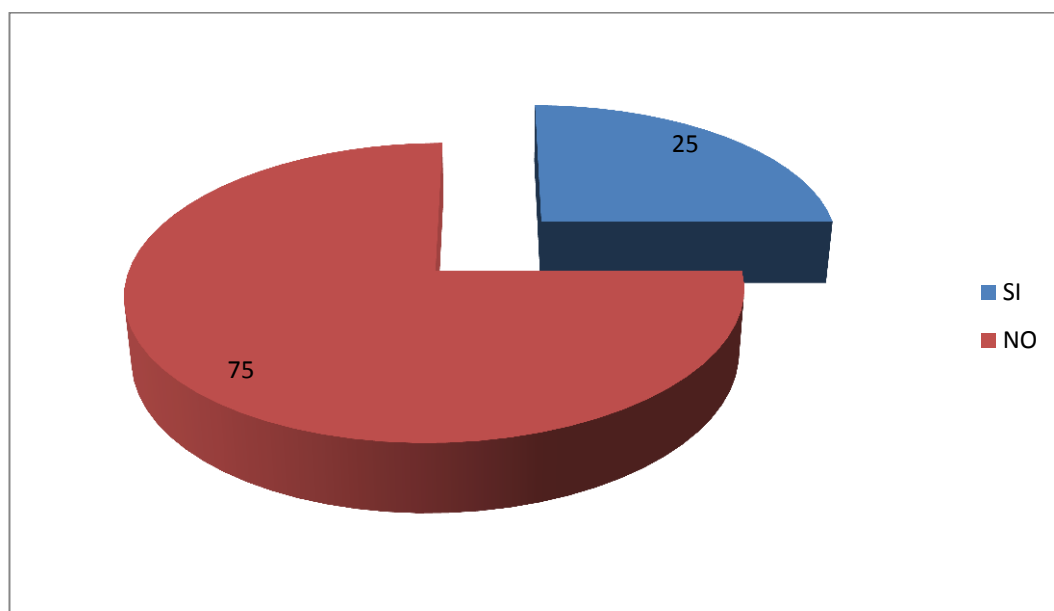
¿Tienen conocimiento acerca de la memoria visual?

Tabla 29: Conocimiento de la memoria visual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25.00
NO	3	75.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 28: Conocimiento de la memoria visual



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

La mayoría de maestras no conocen mucho acerca de éste tema, señalan que son el resultado de la repetición de algunos elementos como canciones, cuentos, juegos y actividades que se realizan a diario como el módulo de mañana y el momento de la despedida, pero no conocen a fondo de lo que es la memoria visual.

Pregunta N° 8

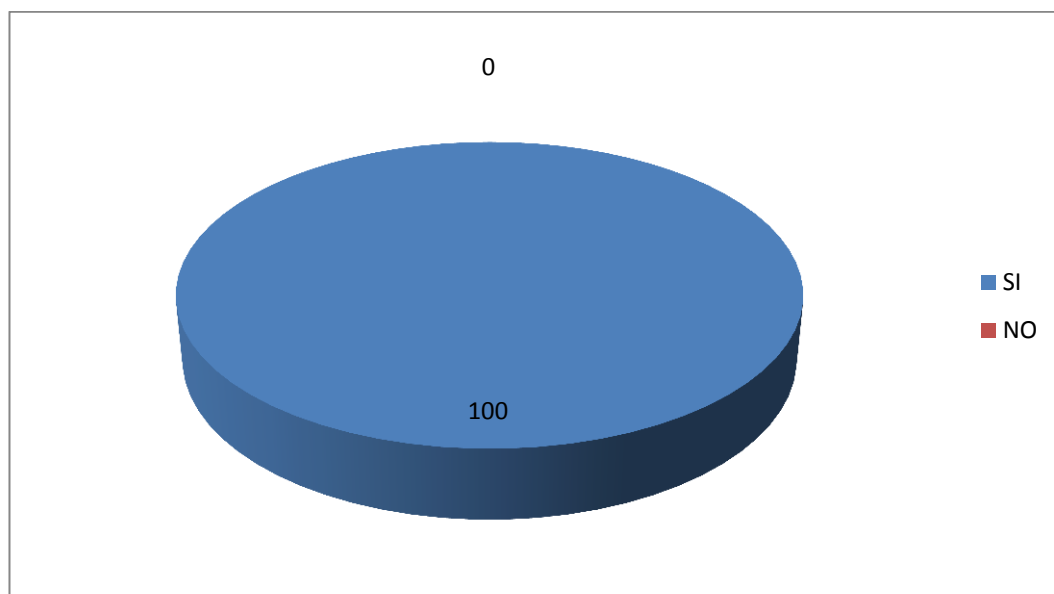
¿Consideran necesaria la creación de una guía metodológica para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años?

Tabla 30: Creación de una guía metodológica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	4	100.00
NO	0	00.00
TOTAL	4	100.00

Fuente: Entrevista realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015
Elaborado por: Patricia Ramos

Gráfico 29: Creación de una guía metodológica



Elaborado por: Patricia Ramos

INTERPRETACIÓN

Todas las maestras exponen que sería de mucha ayuda en nuestra tarea como maestras , es importante contar con una guía en donde podamos basarnos y sobre todo tener ejemplos prácticos a seguir, ya que lo que deseamos como docentes es que los niños aprendan.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De acuerdo a la información recibida del CIBV "Gotitas de Amor" se concluye que:

- Los niños del CIBV "Gotitas de Amor" tienen un bajo nivel de la memoria visual y les cuesta mucho recordar los conocimientos, lo que les genera problemas en el área cognitiva y a su vez un progreso educativo lento.
- Las técnicas lúdicas no son tomadas muy en cuenta por parte de las maestras en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor".
- Las maestras del CIBV "Gotitas de Amor" deben instruirse en lo que se refiere a la aplicación de las técnicas lúdicas en la enseñanza y de la misma manera acerca de memoria visual y su importancia en el proceso cognitivo del niño.
- Las maestras y los padres de familia manifiestan que con la creación de la guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años, se logrará disminuir o erradicar el problema que se presenta en el CIBV "Gotitas de Amor" y contribuirá a realizar su labor con cariño y entusiasmo y sobre todo hacer divertido el aprendizaje lo que finalizará en un desarrollo integral del niño.

5.2. Recomendaciones

- Aplicar diversas técnicas lúdicas apropiadas y acordes a la edad del infante, que ayuden a desarrollar su memoria visual y que contribuya a su formación educativa.
- Incorporar estrategias lúdicas en la planificación diaria para lograr un aprendizaje significativo en los niños, ayudándose con los recursos que se dispone en el establecimiento y así poder solucionar a tiempo las posibles dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Brindar capacitación a las docentes del CIBV "Gotitas de amor", en lo que se refiera a técnicas lúdicas y a la memoria visual para que la puedan aplicarlas de manera adecuada en su labor diaria, beneficiando de esta manera a los niños de forma directa.
- Utilizar la guía metodológica de técnica lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años, pues contribuirá a que las docentes incorporen y propicien en los niños procesos lúdicos de aprendizaje, que son el eje transversal para todas las actividades en el trabajo con los pequeños.

5.3. Respuestas a las interrogantes

- **¿Los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" tienen bien desarrollada la memoria visual?**

Luego de realizar la investigación de campo, se puede decir que los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de amor", no tienen bien desarrollada la memoria visual. Es importante que el desarrollo de esta área contribuyan a la concentración, realizan conexiones neuronales importantes, disminuyen los problemas de aprendizaje y ayudan en la formación integral del niño.

- **¿Cuáles son consecuencias de la falta de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" en los procesos de aprendizajes significativos?**

Las dificultades que se encontró en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" debido a la falta de memoria visual fueron las siguientes: no reconoce objetos, imágenes ni lugares anteriormente presentados, tampoco imitan actividades sencillas y sobre todo les cuesta percibir y recordar cosas significativamente simples, como un diseño, objeto, lugar lo que desemboca en dificultades en el aprendizaje.

- **¿Las docentes del CIBV "Gotitas de Amor", tienen conocimientos acerca de las técnicas lúdicas y de la memoria visual, así como de su adecuada aplicación en el trabajo con los niños?**

Se pudo evidenciar claramente el poco conocimiento de las docentes respecto a estos temas, esto se debe a que todas están iniciando sus estudios en lo que tiene que ver con la enseñanza de los niños.

- **¿Es Importante y necesaria la creación de una guía metodológica, que contenga diversas técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años?**

Las maestras deben utilizar en sus actividades diarias técnicas lúdicas que faciliten el proceso enseñanza-aprendizaje en niños de 2 a 3 tres años y ayuden a desarrollar la memoria visual, porque está en sus manos la educación de los niños y deben sobre todo deben procurar su bienestar y formación integral.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta:

GUÍA METODOLÓGICA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS.

6.2. Justificación e importancia

El presente trabajo está enfocado en beneficio y mejoramiento del desarrollo de la memoria visual de los niños de 2 a 3 años del CIBV "Gotitas de Amor", por cuanto son de suma importancia para el desenvolvimiento académico y además es el resultado de la mediación de diversos factores con los estímulos del medio, la inteligencia del niño, la afectividad y mundo emocional.

El desarrollo de la memoria visual debe realizarse desde muy temprana edad, pues esta es la base de un progreso adecuado en la vida de un infante, no solo educativa sino social, afectiva, psicológica, motriz, cognitiva; además que, es un eje transversal para el desempeño apropiado del proceso de enseñanza aprendizaje del niño, ya sea este en el medio escolar o no; de ahí la importancia de contar con esta guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de 2 a 3 años, que ayude a los docentes parvularios a cumplir con su tarea, además que estaremos desarrollado el desenvolvimiento del estudiante a la adquisición de nuevas destrezas.

Según muchos especialistas el juego es la forma más apropiada para enseñar a un niño cualquier tipo de conocimientos, porque con él se logra algo sorprendente, se introduce en un mundo mágico donde todo es posible, no existen límites y se crean posibilidades infinitas para desarrollar diferentes temáticas y con la participación activa de los niños se logrará su formación integral.

No hay nada más efectivo y eficaz para enseñar a un niño que el juego; ya que, por medio de él nos inmiscuimos en un mundo lleno de fantasía que no tiene límites y que podemos manipularlo a nuestra necesidad y la del niño, logrando resultados fascinantes y lo más importante sin presionarlo innecesariamente, sin bloquearlo e imponer conceptos y que además es una forma divertida.

El desarrollo del cerebro se asocia comúnmente al desarrollo de la inteligencia; que se define como la capacidad de resolver problemas, por lo tanto se puede asegurar que la estimulación temprana favorecerá que el niño o niña sea más inteligente, pues su capacidad de aprendizaje y análisis será mayor.

6.3. Fundamentación

6.3.1. Actividades lúdicas

6.3.1.1. Definición

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente productora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, demuestra valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica es una extensión del desarrollo humano, que fomenta el progreso psicosocial, la adquisición de conocimientos, la formación de la personalidad, es decir abarca una cantidad de actividades donde se cruza el placer, el goce, la creatividad y el conocimiento.

Según (Jimenez, 2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42) .

La Lúdica es un método necesario para el maestro en cualquier nivel de educación, pues esta genera un ambiente adecuado para introducir saberes en los seres humanos y está implícita en las actividades cotidianas del docente aun si no se las ha planeado.

6.3.2. El Juego

6.3.2.1. Concepto

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del individuo y en particular su capacidad de crear. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico

y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para (Delgado Linares, 2011), se refiere al juego como:

Una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que los practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social, etc). El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia. (p. 4).

El juego es de vital importancia en la vida cotidiana de las personas, mediante este desarrollamos múltiples habilidades, cualidades, destrezas, aptitudes y sobre todo valores, lo que hace más fácil la convivencia entre pares y ayuda al desarrollo integral de los seres humanos.

6.3.2.2. Importancia

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, destrezas y habilidades.
- El social, a través de diversos tipos de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

6.3.2.3. Características del juego

Las funciones o características principales que tiene el juego son:

- Creador
- Motivador
- Placentero
- Socializador
- Integrador
- Libre

6.3.3. Memoria

La memoria es un proceso cognitivo que asume cada vez más importancia en los estudios de la esfera cognitiva humana por su enorme significación dentro del proceso del conocimiento.

La memoria permite la fijación, conservación y ulterior reproducción de la experiencia.

Prácticamente todos los procesos mentales de cualquier tipo utilizan la información de la experiencia pasada. La memoria no es privativa del ser humano, pero alcanza en el hombre las formas superiores de desarrollo del hombre.

Kundera en su obra (s.f.), dice:

La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. Surge como resultado de las conexiones sinápticas repetitivas entre las neuronas, lo que crea redes neuronales (la llamada potenciación a largo plazo) (p. 148).

En términos prácticos, la memoria es la expresión de que ha ocurrido un aprendizaje. De ahí que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado.

6.3.4. Memoria visual

6.3.4.1. Definición

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones del procesamiento neural.

La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos.

La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual.

Somos capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental.

La corteza visual es la encargada de recibir información de regiones subcorticales, como el cuerpo geniculado lateral. Sin embargo, una amplia evidencia indica que la identidad del objeto y la ubicación son preferentemente procesadas en la región ventral (occipito-temporal) y dorsal (parietal).

Los lóbulos occipitales son los encargados de procesar los colores y formas; y una lesión de éstos puede dañar irreversiblemente la percepción visual.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Mejorar los resultados de aprendizaje de los niños de dos a tres años del Centro Infantil del Buen Vivir “Gotitas de Amor”, mediante la aplicación de técnicas lúdicas que desarrollen su memoria visual.

6.4.2. Objetivos específicos

- Proveer a las docentes de técnica lúdicas que contribuyan al desarrollo de la memoria visual en los niños de 2 a 3 años.
- Fortalecer la memoria visual en los niños de 2 a 3 años.
- Desarrollar en los niños habilidades y destrezas que aporten a su formación integral.

6.5. Ubicación sectorial y física

Localización geográfica

- País: Ecuador
- Provincia: Imbabura
- Cantón: Ibarra
- Parroquia: San Antonio
- Institución ejecutora: Centro Infantil del Buen Vivir "GOTITAS DE AMOR"
- Responsable de ejecución: Patricia Ramos
- Beneficiarios: Docentes

6.6. Desarrollo de la propuesta

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: carácter, habilidades sociales, 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, para todo esto se presenta la guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años.

La guía propuesta busca ante todo contribuir a la formación integral del niño contribuirá de modo significativo a desarrollar habilidades, destrezas y potencialidades en los niños/as: En el campo del desarrollo psicomotriz, facilitará la coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora y capacidad de imitación, entre otras destrezas, con énfasis en el desarrollo de la memoria visual.



JUEGOS

**GUÍA METODOLÓGICA DE TÉCNICAS
LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS
DE 2 A 3 AÑOS**



**AUTORA:
PATRICIA RAMOS**



EL JUEGO Y LA MEMORIA VISUAL

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que los practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social, etc.) El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia. (Inmaculada Delgado, 2011).

La memoria visual es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que en el aula de clases o fuera de ella con frecuencia los niños interactúan con elementos que deben ser observados, recordados y conceptualizados para que la mente lo utilice o deseche si es necesario. Este proceso debe repetirse con mucha frecuencia en las actividades diarias en el desarrollo del ser humano aunque a veces sea imperceptible o se lo realice de forma mecánica. (Mercé Jódar Vicente, 2005).



OBJETIVOS

Objetivo general:

Mejorar los resultados de aprendizaje de los niños de dos a tres años del Centro Infantil del Buen Vivir "Gotitas de Amor", mediante la aplicación de técnicas lúdicas que desarrollen su memoria visual.

Objetivos específicos :

- *Proveer a las docentes de técnica lúdicas que contribuyan al desarrollo de la memoria visual en los niños de 2 a 3 años.*
- *Fortalecer la memoria visual en los niños de 2 a 3 años.*
- *Desarrollar en los niños habilidades y destrezas que aporten a su formación integral.*



UTILIZACIÓN DE LA GUÍA

La presente guía metodológica está enfocada en beneficio y desarrollo de la memoria visual de los niños de 2 a 3 años, por cuanto es de suma importancia para el desenvolvimiento académico y además es el resultado de la mediación de diversos factores con los estímulos del medio, la inteligencia del niño, la afectividad y mundo emocional.

Esta guía cuenta con una serie de actividades lúdicas (juegos) cuidadosamente detalladas y estructuradas para niños de dos a tres años, que servirán de apoyo a las maestras en su jornada diaria para desarrollar en los infantes la memoria visual. Cabe mencionar que estas actividades podrán realizarse literalmente o podrán ser sometidas a adaptaciones si así lo creyeren conveniente, ya que sabemos que el trabajo con los pequeños se debe adecuar a su entorno.

TÉCNICA

Nº 1

TEMA: **OBJETO ESCONDIDO**

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través de la presentación de diferentes objetos.*

RECURSOS:

- Caja
- Objetos

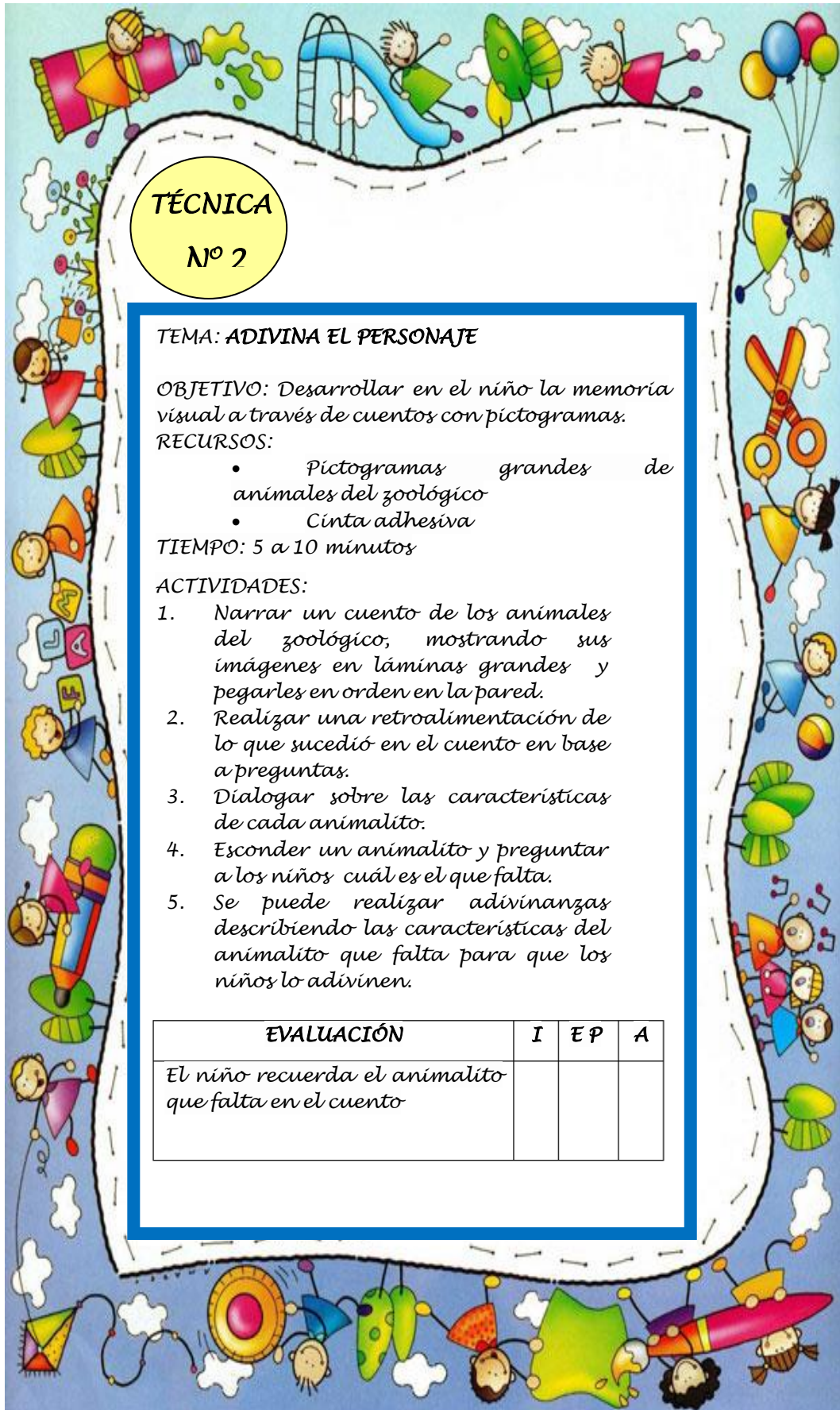
TIEMPO: 10 a 15 minutos

ACTIVIDADES:

1. Introducir 10 objetos (6 para los niños más pequeños) en una caja.
2. Mostrar uno por uno los objetos a los niños describiendo sus características.
3. Volver a colocar los objetos en la caja
4. Sacar un objeto y volverlo a colocar en la caja y pedir a un niño que saque el mismo objeto que se acaba de presentar. Lo mismo con 2, 3, 4... Objetos.

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño reconoce los objetos que se le presentan con anterioridad</i>			





TÉCNICA
Nº 2

TEMA: ADIVINA EL PERSONAJE

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través de cuentos con pictogramas.*

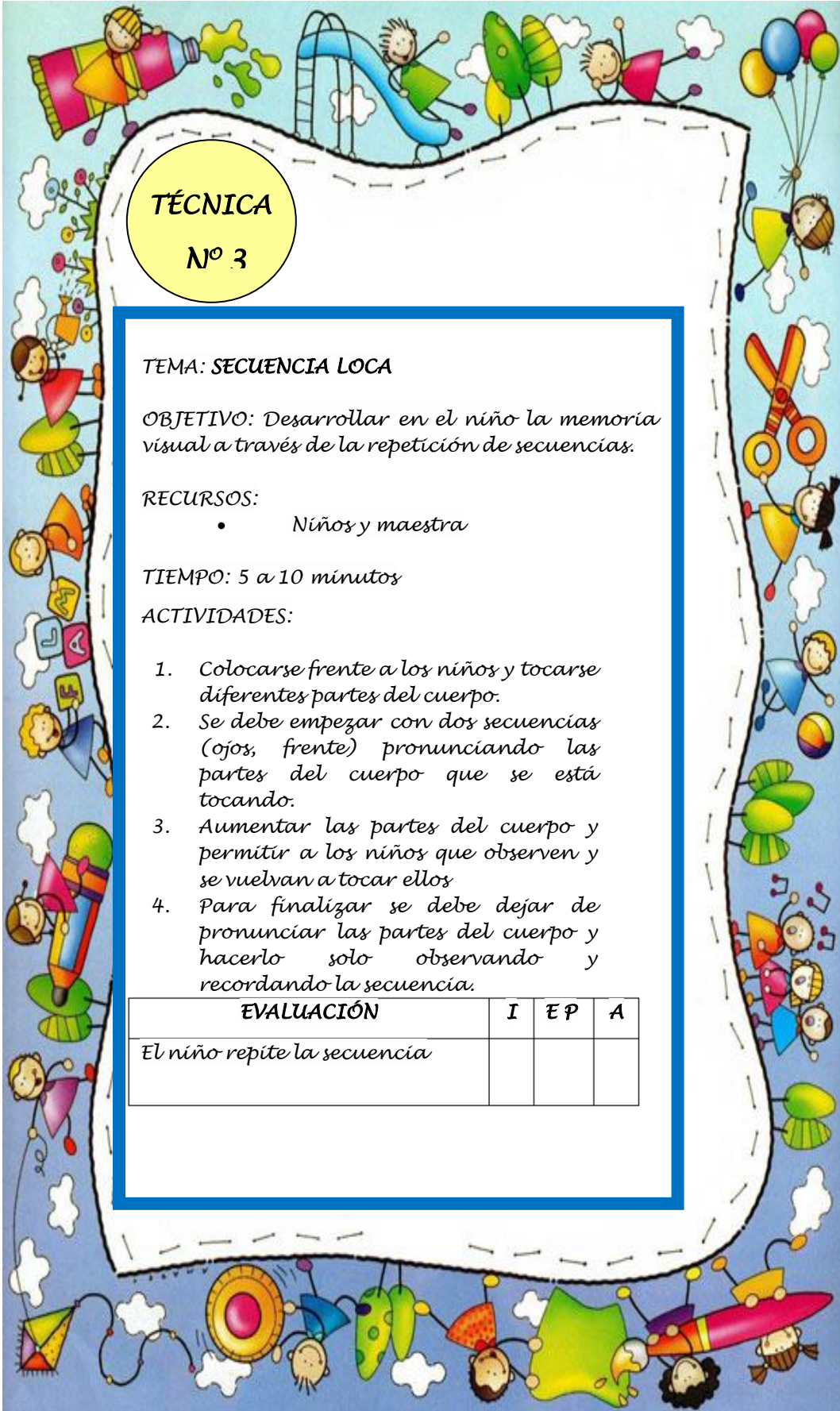
- RECURSOS:**
- Pictogramas grandes de animales del zoológico
 - Cinta adhesiva

TIEMPO: 5 a 10 minutos

ACTIVIDADES:

1. *Narrar un cuento de los animales del zoológico, mostrando sus imágenes en láminas grandes y pegarles en orden en la pared.*
2. *Realizar una retroalimentación de lo que sucedió en el cuento en base a preguntas.*
3. *Dialogar sobre las características de cada animalito.*
4. *Esconder un animalito y preguntar a los niños cuál es el que falta.*
5. *Se puede realizar adivinanzas describiendo las características del animalito que falta para que los niños lo adivinen.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño recuerda el animalito que falta en el cuento</i>			



TÉCNICA
Nº 3

TEMA: SECUENCIA LOCA

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través de la repetición de secuencias.*

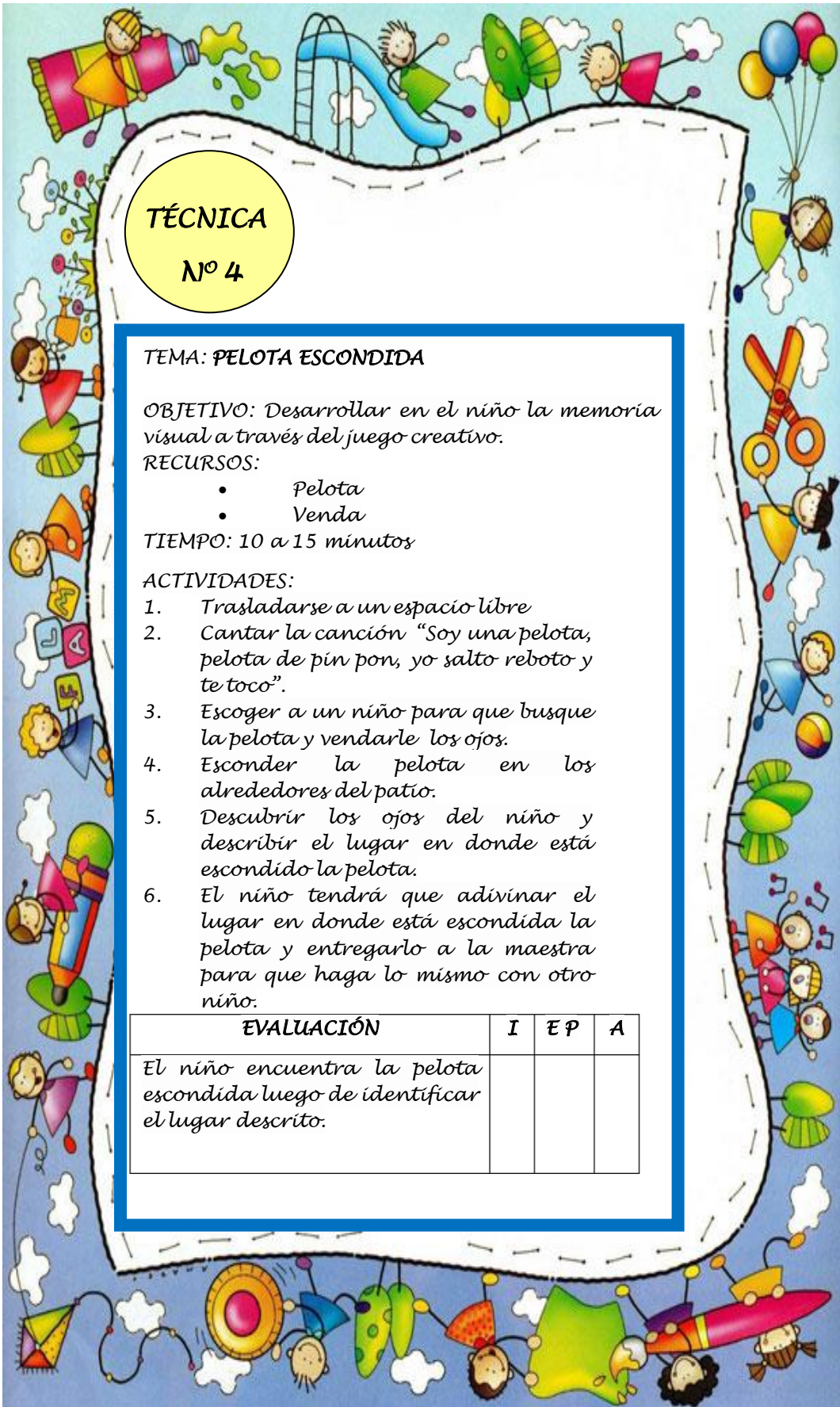
RECURSOS:
• Niños y maestra

TIEMPO: 5 a 10 minutos

ACTIVIDADES:

1. Colocarse frente a los niños y tocarse diferentes partes del cuerpo.
2. Se debe empezar con dos secuencias (ojos, frente) pronunciando las partes del cuerpo que se está tocando.
3. Aumentar las partes del cuerpo y permitir a los niños que observen y se vuelvan a tocar ellos
4. Para finalizar se debe dejar de pronunciar las partes del cuerpo y hacerlo solo observando y recordando la secuencia.

EVALUACIÓN	I	EP	A
El niño repite la secuencia			



TÉCNICA

Nº 4

TEMA: **PELOTA ESCONDIDA**

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través del juego creativo.*

RECURSOS:

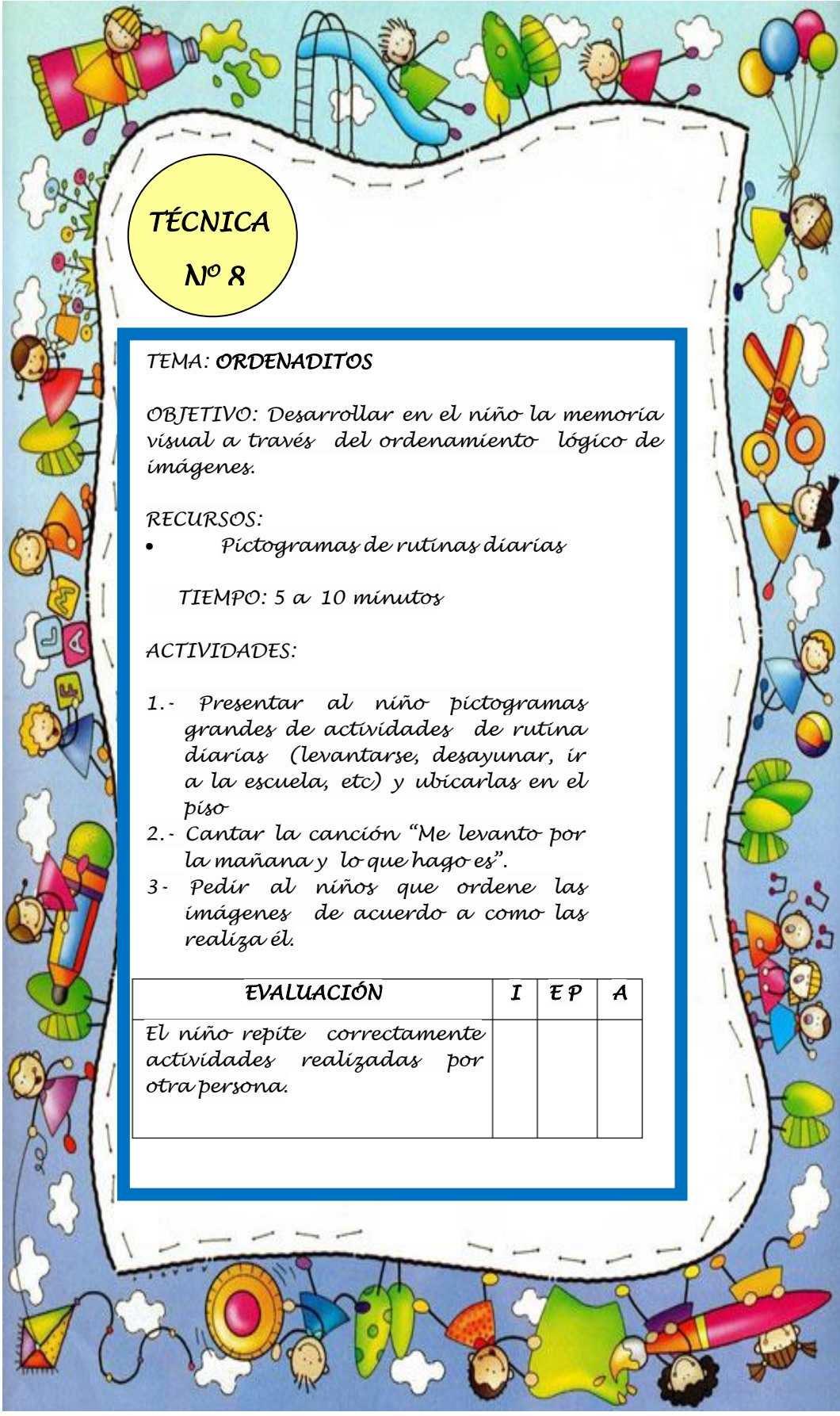
- Pelota
- Venda

TIEMPO: 10 a 15 minutos

ACTIVIDADES:

1. *Trasladarse a un espacio libre*
2. *Cantar la canción "Soy una pelota, pelota de pin pon, yo salto reboto y te toco".*
3. *Escojer a un niño para que busque la pelota y vendarle los ojos.*
4. *Esconder la pelota en los alrededores del patio.*
5. *Descubrir los ojos del niño y describir el lugar en donde está escondido la pelota.*
6. *El niño tendrá que adivinar el lugar en donde está escondida la pelota y entregarlo a la maestra para que haga lo mismo con otro niño.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño encuentra la pelota escondida luego de identificar el lugar descrito.</i>			



TÉCNICA
Nº 8

TEMA: ORDENADITOS

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través del ordenamiento lógico de imágenes.*

RECURSOS:

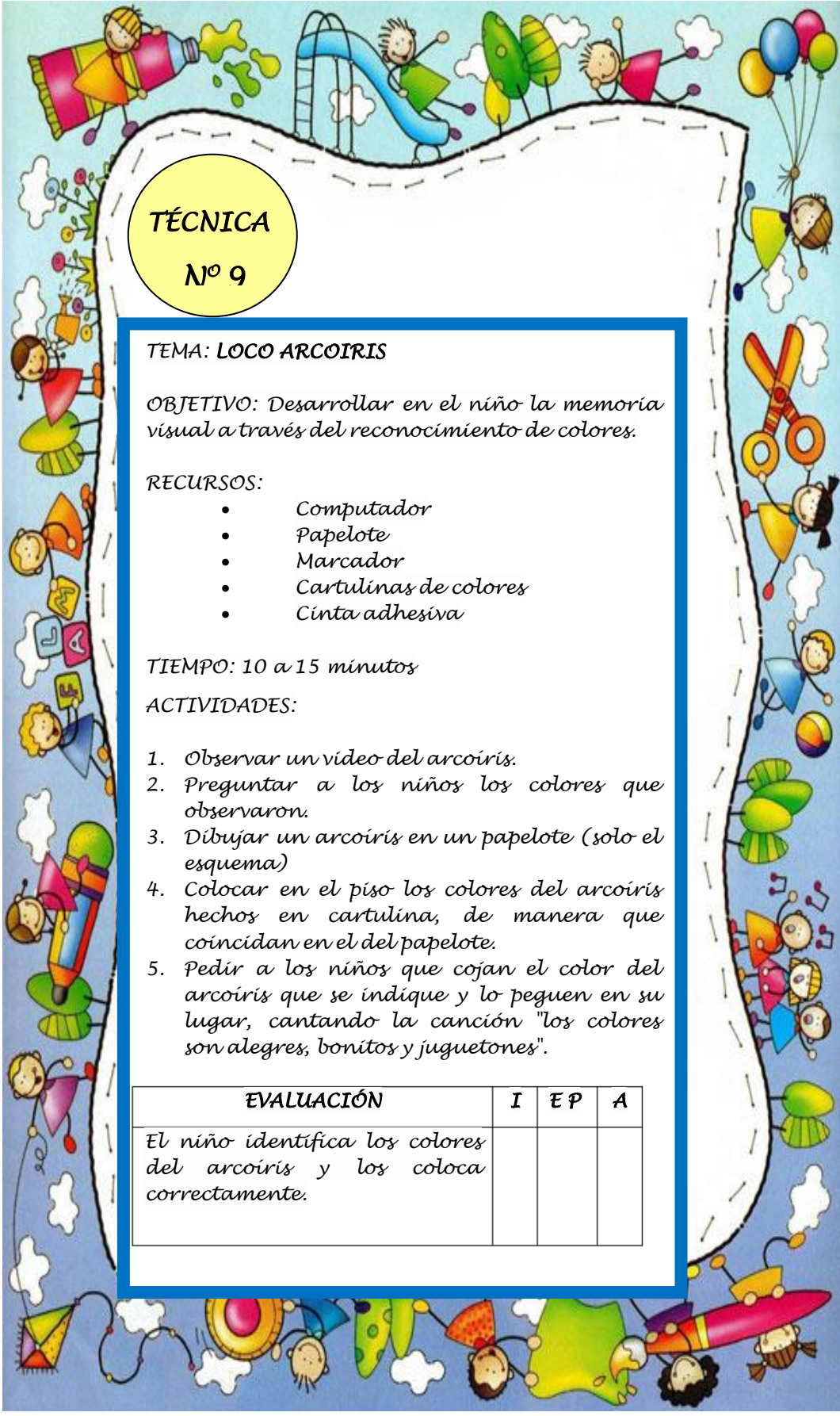
- *Pictogramas de rutinas diarias*

TIEMPO: *5 a 10 minutos*

ACTIVIDADES:

- 1.- *Presentar al niño pictogramas grandes de actividades de rutina diarias (levantarse, desayunar, ir a la escuela, etc) y ubicarlas en el piso*
- 2.- *Cantar la canción "Me levanto por la mañana y lo que hago es".*
- 3.- *Pedir al niños que ordene las imágenes de acuerdo a como las realiza él.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño repite correctamente actividades realizadas por otra persona.</i>			



TÉCNICA
Nº 9

TEMA: LOCO ARCOIRIS

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través del reconocimiento de colores.*

RECURSOS:

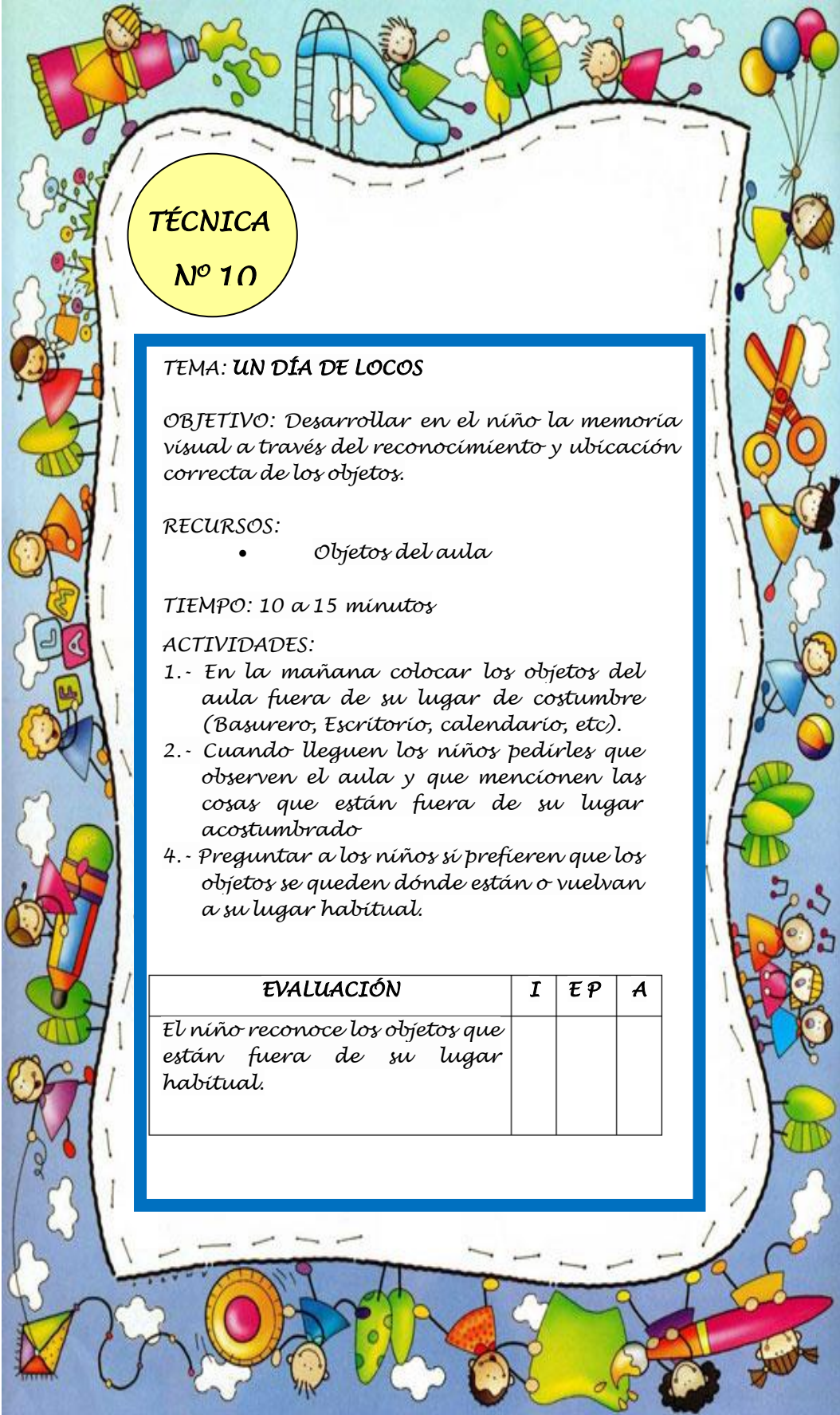
- Computador
- Papelote
- Marcador
- Cartulinas de colores
- Cinta adhesiva

TIEMPO: 10 a 15 minutos

ACTIVIDADES:

1. *Observar un vídeo del arcoíris.*
2. *Preguntar a los niños los colores que observaron.*
3. *Dibujar un arcoíris en un papelote (solo el esquema)*
4. *Colocar en el piso los colores del arcoíris hechos en cartulina, de manera que coincidan en el del papelote.*
5. *Pedir a los niños que cojan el color del arcoíris que se indique y lo peguen en su lugar, cantando la canción "los colores son alegres, bonitos y juguetones".*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño identifica los colores del arcoíris y los coloca correctamente.</i>			



TÉCNICA
Nº 10

TEMA: UN DÍA DE LOCOS

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través del reconocimiento y ubicación correcta de los objetos.*

RECURSOS:

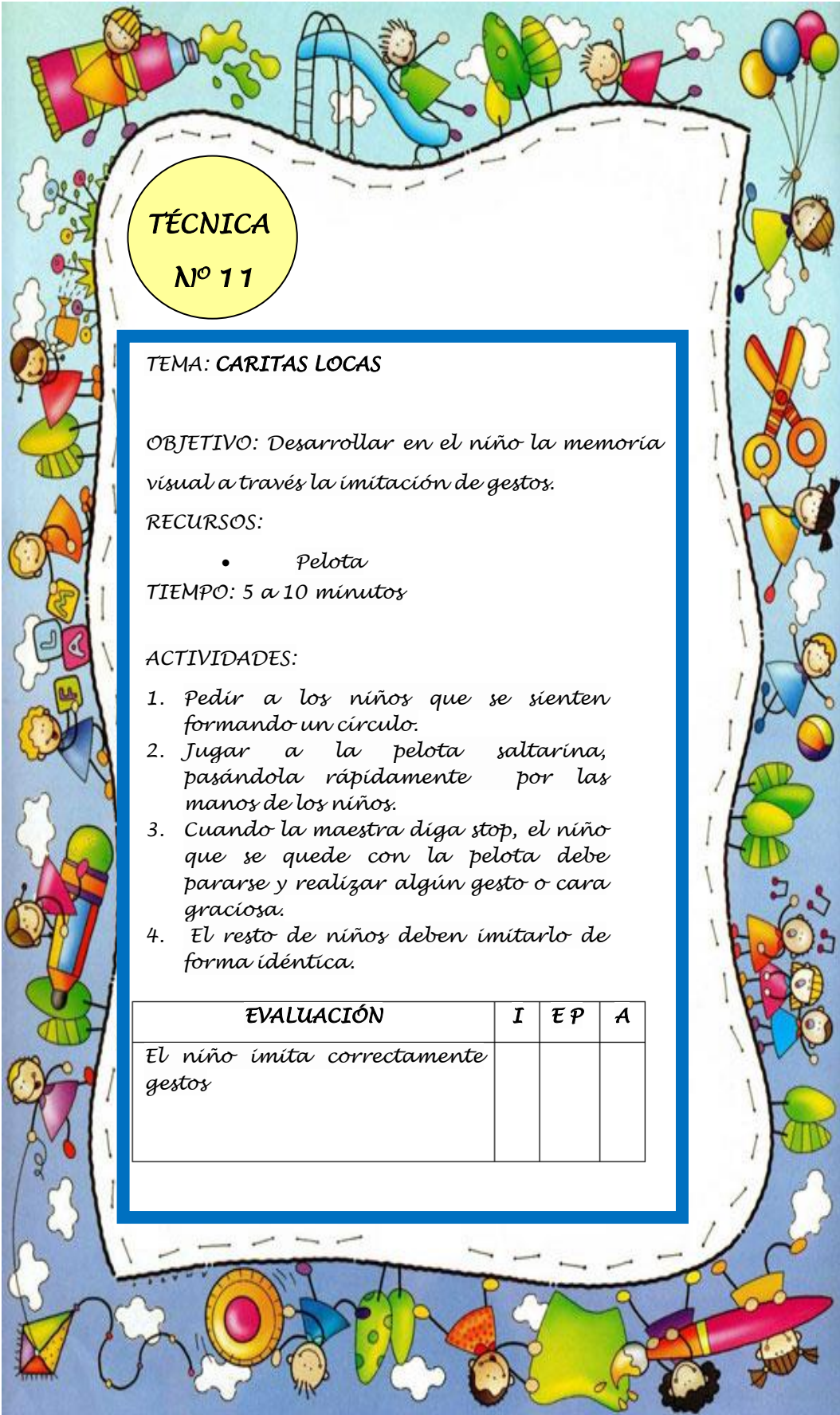
- *Objetos del aula*

TIEMPO: *10 a 15 minutos*

ACTIVIDADES:

- 1.- *En la mañana colocar los objetos del aula fuera de su lugar de costumbre (Basurero, Escritorio, calendario, etc).*
- 2.- *Cuando lleguen los niños pedirles que observen el aula y que mencionen las cosas que están fuera de su lugar acostumbrado*
- 4.- *Preguntar a los niños si prefieren que los objetos se queden dónde están o vuelvan a su lugar habitual.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño reconoce los objetos que están fuera de su lugar habitual.</i>			



TÉCNICA
Nº 11

TEMA: CARITAS LOCAS

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la memoria visual a través la imitación de gestos.

RECURSOS:

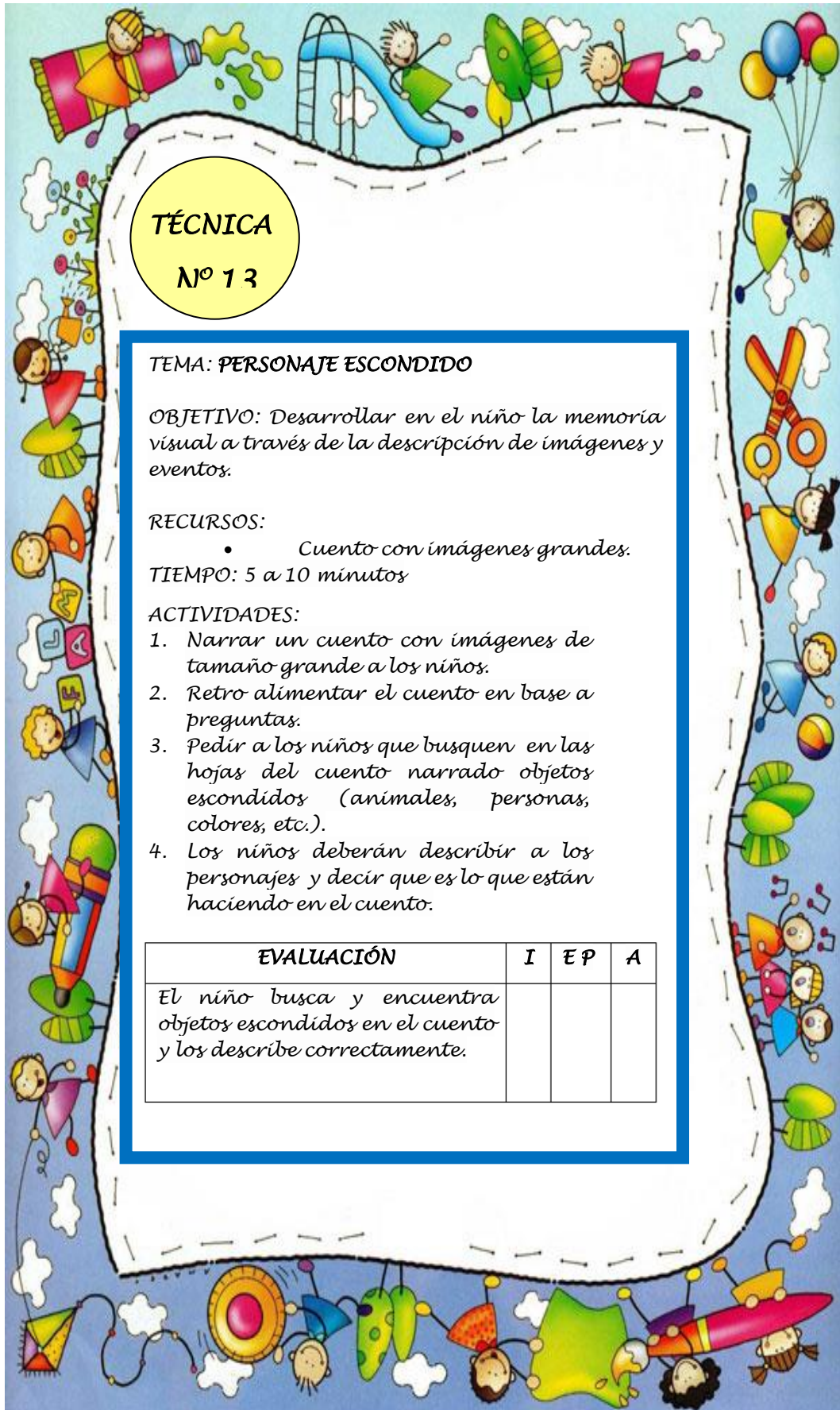
- Pelota

TIEMPO: 5 a 10 minutos

ACTIVIDADES:

1. Pedir a los niños que se sienten formando un círculo.
2. Jugar a la pelota saltarina, pasándola rápidamente por las manos de los niños.
3. Cuando la maestra diga stop, el niño que se quede con la pelota debe pararse y realizar algún gesto o cara graciosa.
4. El resto de niños deben imitarlo de forma idéntica.

EVALUACIÓN	I	EP	A
El niño imita correctamente gestos			



TÉCNICA
Nº 13

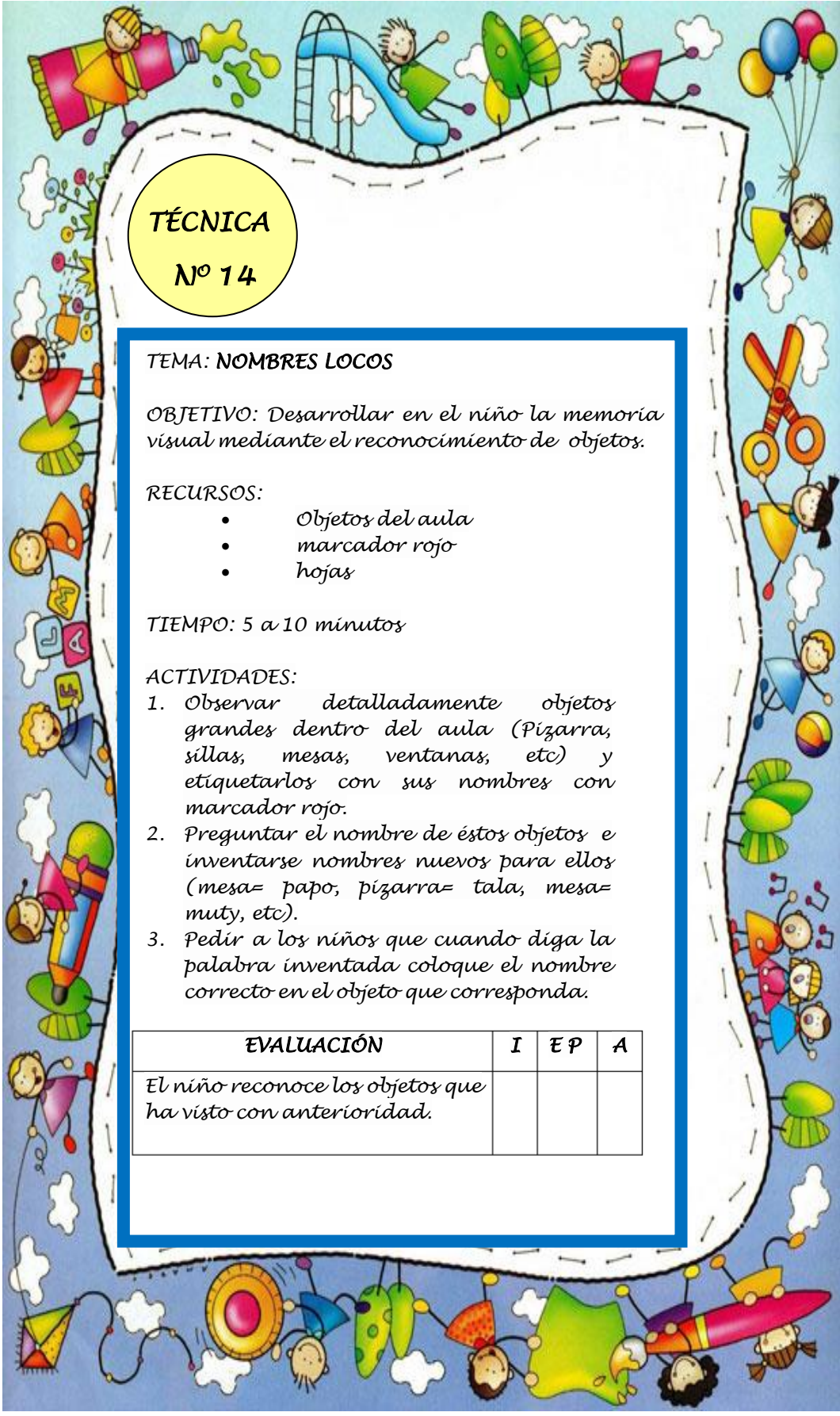
TEMA: PERSONAJE ESCONDIDO

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual a través de la descripción de imágenes y eventos.*

RECURSOS:
• *Cuento con imágenes grandes.*
TIEMPO: *5 a 10 minutos*

- ACTIVIDADES:**
- 1. Narrar un cuento con imágenes de tamaño grande a los niños.*
 - 2. Retroalimentar el cuento en base a preguntas.*
 - 3. Pedir a los niños que busquen en las hojas del cuento narrado objetos escondidos (animales, personas, colores, etc.).*
 - 4. Los niños deberán describir a los personajes y decir que es lo que están haciendo en el cuento.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño busca y encuentra objetos escondidos en el cuento y los describe correctamente.</i>			



TÉCNICA
Nº 14

TEMA: NOMBRES LOCOS

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual mediante el reconocimiento de objetos.*

RECURSOS:

- *Objetos del aula*
- *marcador rojo*
- *hojas*

TIEMPO: *5 a 10 minutos*

ACTIVIDADES:

1. *Observar detalladamente objetos grandes dentro del aula (Pizarra, sillas, mesas, ventanas, etc) y etiquetarlos con sus nombres con marcador rojo.*
2. *Preguntar el nombre de éstos objetos e inventarse nombres nuevos para ellos (mesa= papo, pizarra= tala, mesa= muty, etc).*
3. *Pedir a los niños que cuando diga la palabra inventada coloque el nombre correcto en el objeto que corresponda.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
El niño reconoce los objetos que ha visto con anterioridad.			

TÉCNICA
Nº 15

TEMA: EL REY DESMEMORIADO

OBJETIVO: *Desarrollar la memoria visual mediante el reconocimiento de objetos cotidianos.*

RECURSOS:

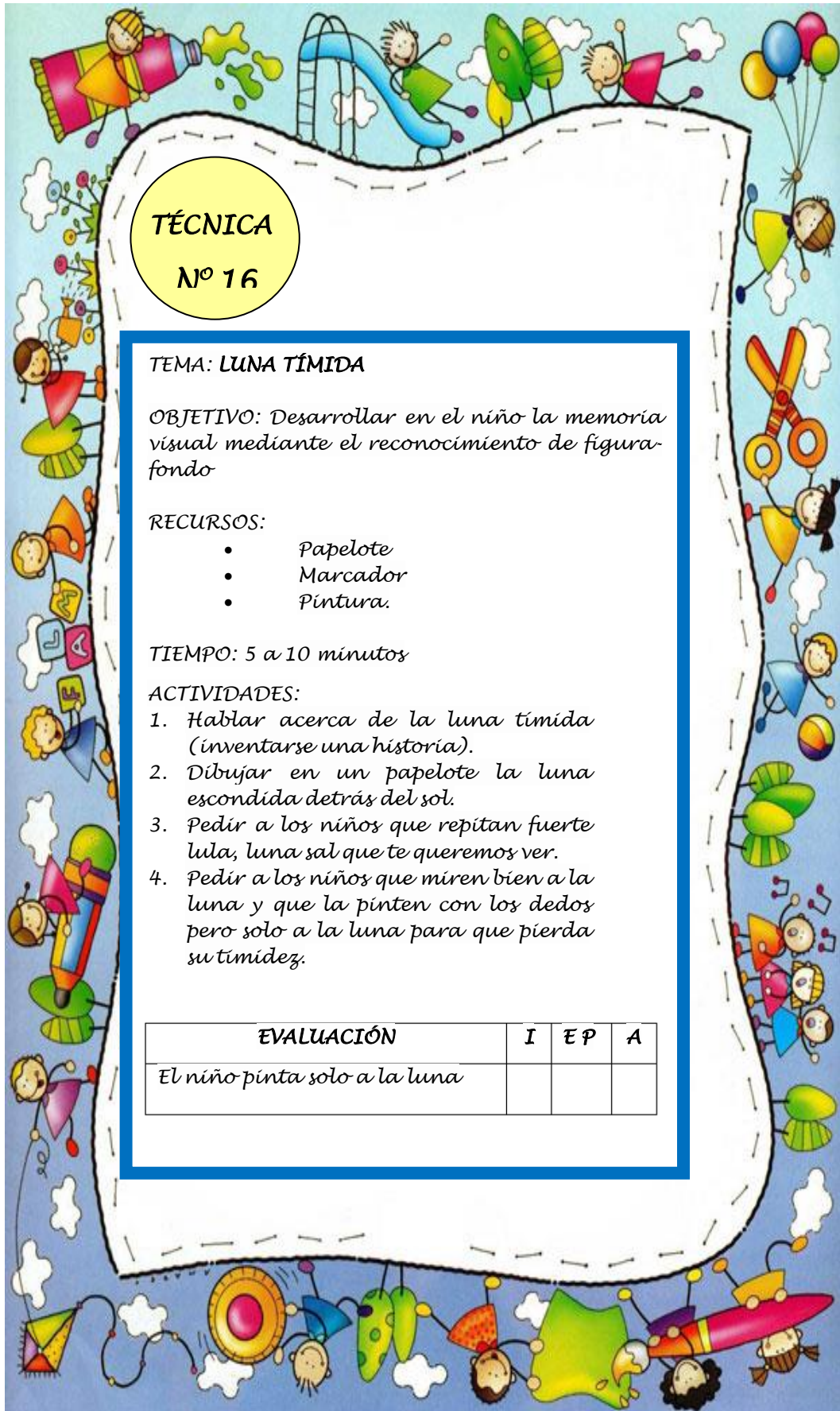
- Espacio abierto
- Capa y corona

TIEMPO: *10 a 15 minutos*

ACTIVIDADES:

1. *Salir a un espacio abierto.*
2. *Designar a un niño como el rey desmemoriado, colocarle una capa y corona.*
3. *Pedirle que observe muy bien los objetos se me encuentran alrededor y que los describa. (árbol, juegos, puerta, etc). El rey no debe decir el nombre del objeto porque se le ha olvidado sino sus características.*
4. *El resto de niños deberá acercarse y tocar el objeto que el rey desmemoriado menciona.*
5. *El niño que primero toque el objeto que se describe gana y pasa a ser el rey.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño identifica el objeto descrito y lo toca.</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



TÉCNICA
Nº 16

TEMA: LUNA TÍMIDA

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual mediante el reconocimiento de figura-fondo*

RECURSOS:

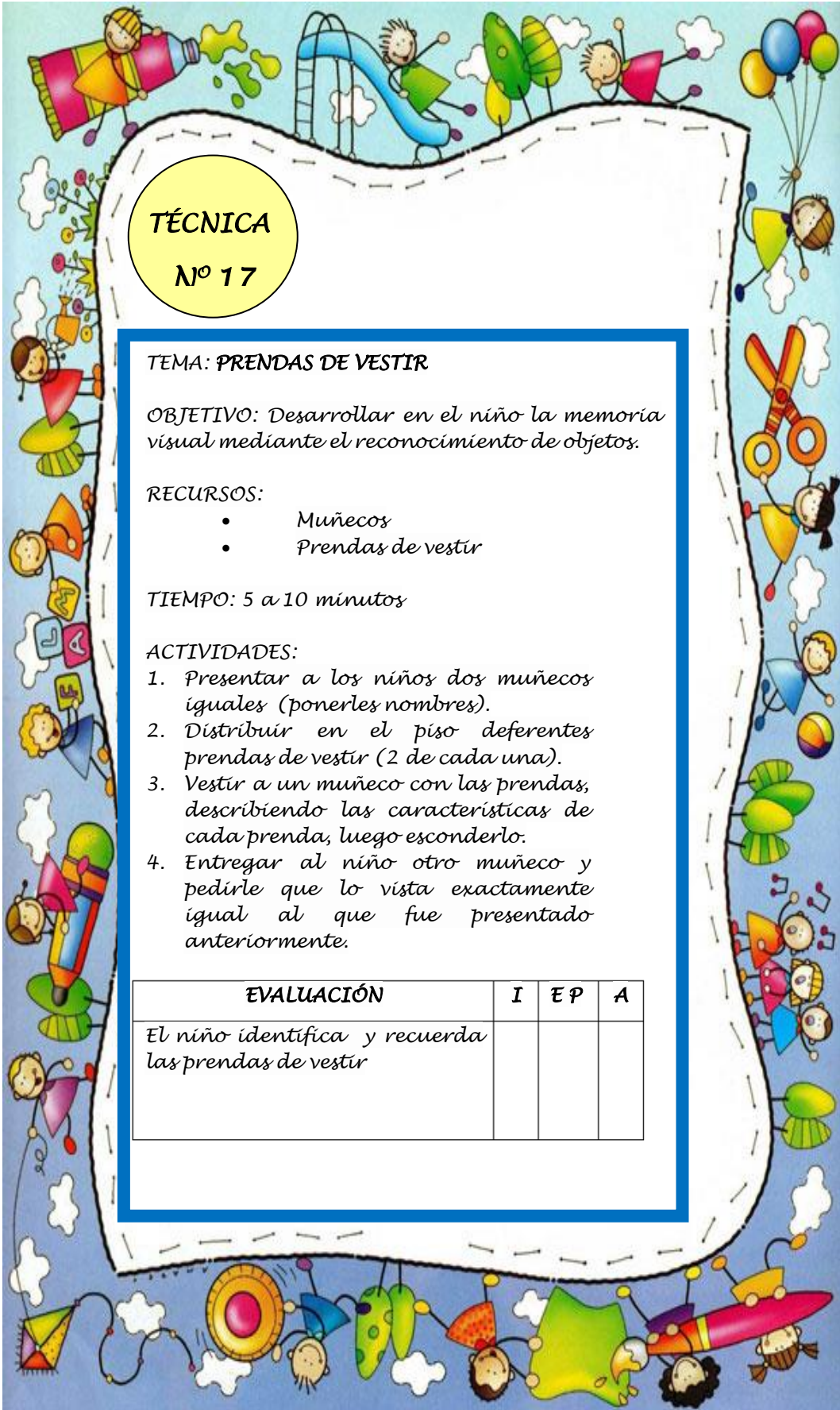
- *Papelote*
- *Marcador*
- *Pintura.*

TIEMPO: *5 a 10 minutos*

ACTIVIDADES:

1. *Hablar acerca de la luna tímida (inventarse una historia).*
2. *Dibujar en un papelote la luna escondida detrás del sol.*
3. *Pedir a los niños que repitan fuerte lula, luna sal que te queremos ver.*
4. *Pedir a los niños que miren bien a la luna y que la pinten con los dedos pero solo a la luna para que pierda su timidez.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño pinta solo a la luna</i>			



TÉCNICA
Nº 17

TEMA: PRENDAS DE VESTIR

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual mediante el reconocimiento de objetos.*

RECURSOS:

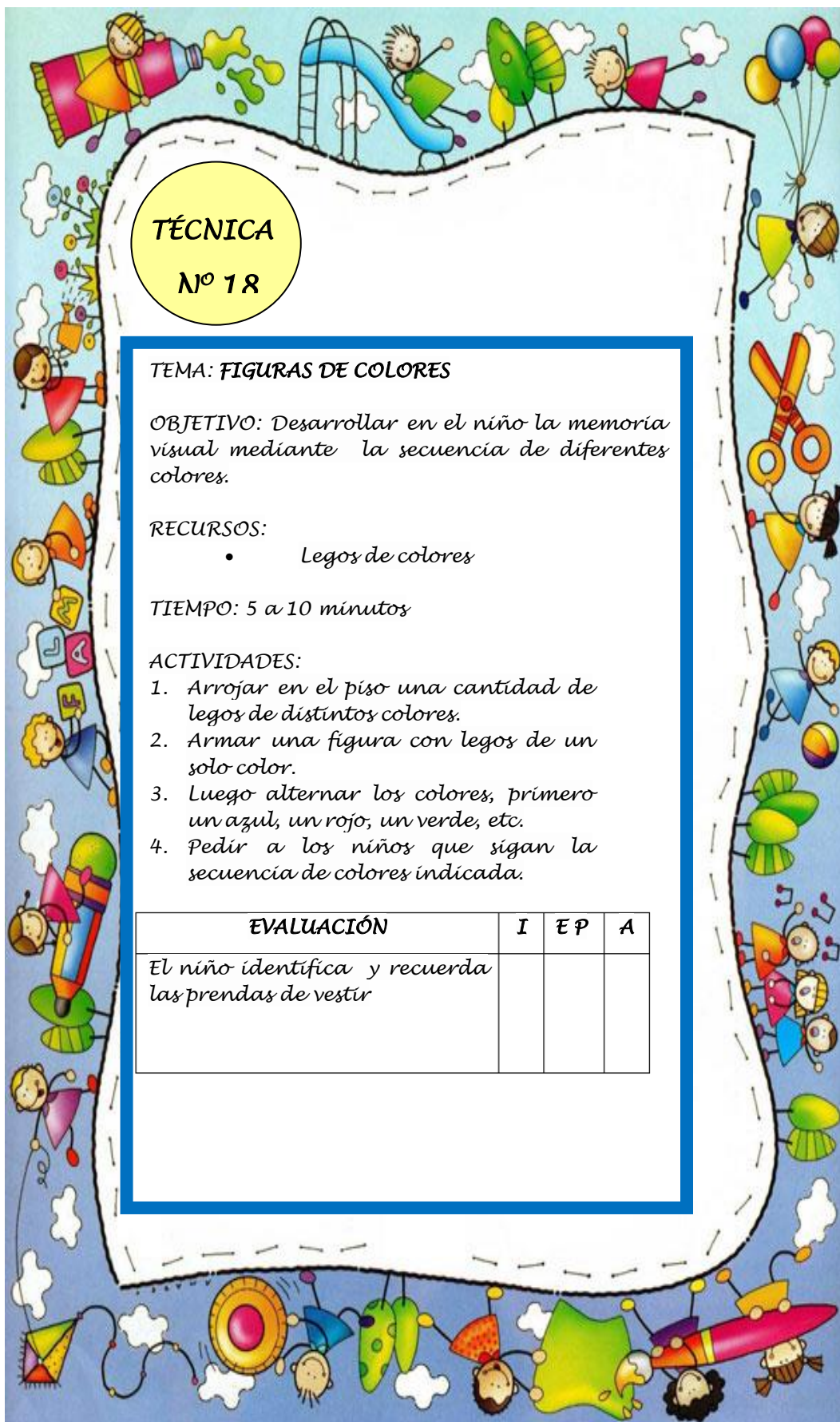
- Muñecos
- Prendas de vestir

TIEMPO: 5 a 10 minutos

ACTIVIDADES:

1. Presentar a los niños dos muñecos iguales (ponerles nombres).
2. Distribuir en el piso diferentes prendas de vestir (2 de cada una).
3. Vestir a un muñeco con las prendas, describiendo las características de cada prenda, luego esconderlo.
4. Entregar al niño otro muñeco y pedirle que lo vista exactamente igual al que fue presentado anteriormente.

EVALUACIÓN	I	EP	A
El niño identifica y recuerda las prendas de vestir			



TÉCNICA
Nº 18

TEMA: FIGURAS DE COLORES

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la memoria visual mediante la secuencia de diferentes colores.

RECURSOS:

- Legos de colores

TIEMPO: 5 a 10 minutos

- ACTIVIDADES:**
1. Arrojar en el piso una cantidad de legos de distintos colores.
 2. Armar una figura con legos de un solo color.
 3. Luego alternar los colores, primero un azul, un rojo, un verde, etc.
 4. Pedir a los niños que sigan la secuencia de colores indicada.

EVALUACIÓN	I	EP	A
El niño identifica y recuerda las prendas de vestir			



TÉCNICA
Nº 19

TEMA: CAJA MÁGICA

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual mediante la manipulación y observación de objetos*

RECURSOS:
• *Objetos con diferentes texturas y colores*

TIEMPO: *5 a 10 minutos*

ACTIVIDADES:

1. *Presentar a los niños una caja con diferentes objetos.*
2. *Pedir a los niños que introduzcan la mano en la caja y toquen un objeto; antes de sacarlo deben decir sus características (suave, duro, grande pequeño, etc.).*
3. *Antes de sacar el objeto los niños deben decir lo que piensan que es.*
4. *Sacar el objeto y observar lo que en realidad es.*
5. *Repetir la actividad con todos los niños.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño describe e identifica correctamente el objeto.</i>			



TÉCNICA
Nº 20

TEMA: SOY YO

OBJETIVO: *Desarrollar en el niño la memoria visual mediante el reconocimiento propio y ajenos*

RECURSOS:
• *Registro de asistencia*

TIEMPO: 5 a 10 minutos

- ACTIVIDADES:**
1. *Presentar al niño el registro de asistencia del aula, con los respectivos nombres y fotografías.*
 2. *Motivar al niño para que se reconozca y reconozca a sus compañeritos.*
 3. *Diariamente preguntar al niño que compañero no asistido y retirar la fotografía y el nombre.*
 4. *Cambiar de lugar las fotografías y nombres y pedir al niño que las coloque como estaban en un inicio.*

EVALUACIÓN	I	EP	A
<i>El niño se reconoce y reconoce a sus compañeros.</i>			

Bibliografía

A., M., s.f. *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. s.l.:s.n.

Adolescencia, C. d. I. N. y. d. I., 2013. *Código de la Niñez y de la Adolescencia*. [En línea].

A, M., 2002. *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. s.l.:s.n.

Amar Amar, J. J., Jaramillo Posada, M. C. & Llanos Martínez, M., 2011. *El goce de pensar, sentir y comprender*. s.l.:s.n.

Anon., 1995. *Diccionario Enciclopédico de Educación especial*, Mexico: s.n.

Anon., 2008. *Constitución política del Ecuador*, Montecristi: Asamblea Nacional Constituyente.

Anon., 2011. *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*, s.l.: s.n.

Bañeres, D. & Bishop, A. J., 2008. *El Juego como estrategia didáctica*. s.l.:s.n.

Campuzano, 2011. *Slideshare*. [En línea]
Available at: <http://es.slideshare.net/oscaracampuzano/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje>

Claus, R., 2005. *El Secreto de crecer saludable*. Mexico: Primera edición.

Crespillo Álvarez , E., 2010. *EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*. [En línea]
Available at: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Delgado linares, 2011. *El juego infantil y su metodología*. s.l.:s.n.

Delgado Linares, I., 2011. *El juego infantil y su metodología*. En: Primera ed. s.l.:s.n.

Delval , J., 2009. *la escuela, el niño y el desarrollo intelectual*. s.l.:s.n.

Dolescencia, C. d. I. N. y. I., 2013. *Código de la Niñez y la Dolescencia*. [En línea].

- Durivage, J., 2008. *Educación y Psicomotricidad*. Mexico: Atlantis.
- elstir , 2015. *Familanova Schola*. [En línea]
Available at:
http://www.familanovaschola.com/files/Atencion_percepcion_memoria.pdf
- García Velásquez , A. & Llull Peñalba , J., 2009. *El juego infantil y su metodología*. s.l.:s.n.
- Hinojal , A., 2008. *Enseñanza y sociedad*. Madrid: Siglo XXI.
- Institute, P. S. R. L., 2015. s.l.:s.n.
- Jimenez, C., 2002. *Neuropedagogía, Lúdica y Competencias*. Pereira: Magisterio.
- Jiménez, C. A., 2005. *Inteligencia Ludica*. s.l.:s.n.
- Karabanman, s.f. *Planificación de los deportes colectivos*. s.l.:s.n.
- Kundera, M., s.f. *La memoria Humana*. España: Mc Graw Hill.
- León Sáenz, A. T., 2009. *Desarrollo Y Atención Del Niño de 0 a 6 Años*. s.l.:s.n.
- Linaza, J. & Maldonado , A., 2010. *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Primera Edición. ed. s.l.:s.n.
- Liublinskaia, A., s.f. *Desarrollo Psíquico del Niño*. s.l.:s.n.
- Llorens, M., 2013. *Los juegos de reglas y los beneficios para los niños*. s.l.:s.n.
- Lurcat Liliane, 2010. *El Niño y sus compañeros: percepción y comportamiento en el ámbito escolar*. Primera edición. ed. s.l.:s.n.
- Maier, H. W., 2000. *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. s.l.:Amorrortu.
- María Castañer, O. C., 2001. *La Educación Física en la Enseñanza Primaria*. s.l.:s.n.
- Marta Castañer, O. C., 2001. *La educación física en la enseñanza primaria*. s.l.:s.n.
- Martínez, B., 2014. *Juegos y dinámicas de integración para preescolar*.
- McVay, R., 2014. *Juegos auditivos para niños*.
- Mercé Jódar , V., 2005. *Trastornos del lenguaje y la memoria*. s.l.:s.n.
- Norte, C. d., s.f. *Salud y Seguridad en el cuidado Infantil*. 2 ed. s.l.:s.n.

- Orlick, T., 2002. *Libres para cooperar, libres para crear*. s.l.:s.n.
- Penchansky de Bosch, L., 2004. *El nivel inicial estructuración, orientaciones para la practica*. Buenos Aires: Ediciones Colihue S.R.L..
- Posso, M., 2009. *Metodología para el Trabajo de Grado*. Cuarta ed. Quito: Nina Comunicaciones.
- Pugmire-Stoy M. C., 2011. *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. s.l.:s.n.
- Rigal, R., 2006. *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. s.l.:s.n.
- Robert, R., s.f. *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y en preprimaria*. s.l.:s.n.
- Saburní I Brugué, M., 2003. *El desarrollo de los niños paso a paso*. s.l.:s.n.
- Sánchez García, N. J., 2011. *Manual de dificultades de aprendizaje: lenguaje, cognición y matemática*. Primera edición ed. s.l.:s.n.
- Sánchez, R., Carles, Sadurní Brugué, . & Sellabon, S., 2008. *El desarrollo de los niños, paso a paso*. s.l.:s.n.
- Sattlers, J. M., 2008. *Evaluacion Infantil fundamentos cognitivos*. s.l.:s.n.
- Soler Fierrez, E., 2011. *La educación sensorial en la escuela infantil*. Primera edición ed. s.l.:s.n.
- Soprano, A. M. & Narbona , J., 2009. *La memoria del niño: desarrollo normal y trastornos*. Primera edición. ed. s.l.:s.n.
- Terry, O., 2002. *Libres para cooperar, libres para crear*. s.l.:s.n.
- Tierno , B. & Giménez, M., s.f. *La educación y la enseñanza infantil de 3 a 6 años*. s.l.:s.n.
- Tierno, B. & Giménez, M., 2004. *La educación y la enseñanza infantil de 3 a 6 años*. Madrid: s.n.
- Universidad de Castilla-La Mancha Aprender y jugar, 2009. *actividades educativas mediante el material*. s.l.:s.n.
- Vivir, E. P. N. d. B., 2013. *El Plan Nacional del Buen Vivir*. [En línea].

Yuste Hemanz, C., 1995. *Atención selectiva, percepción y memoria*. s.l.:s.n.

Zapata, Ó. A. & Zapata Zonco, O., 2011. *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Segunda edición ed. s.l.:s.n.

Linkografía

BenjaBot. (20 de Diciembre de 2015). *Wikipedia*. Recuperado el 2 e junio del 2015 de https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_basado_en_juegos.

Campuzano, O. (24 de Junio de 2009). *Slideshare*. La importancia del juego en el aprendizaje Recuperado el 2 de junio del 2015 de: <http://es.slideshare.net/oscaracampuzano/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje>

Cosas de la Infancia. (s.f.). Recuperado el 5 de junio del 2015 de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-inte07.htm>

Crespillo Álvarez, E. (Octubre de 2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 5 de junio del 2015 de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

csicsif.es. (s.f.). Recuperado el 5 de junio del 2015 de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

elstir . (2015). *Familanova Schola*. Recuperado el 6 de junio del 2015 de http://www.familianovaschola.com/files/Atencion_percepcion_memoria.pdf

Godoy, P. M. (2010). *Educación Inicial .Com*. Recuperado el 6 de junio del 2015 de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0350/363.ASP>

inteligente, ©. P.-p. (s.f.). *Psicoactiva*. Recuperado el 7 de junio del 2015 de <http://ws.psicoactiva.com/articulos>

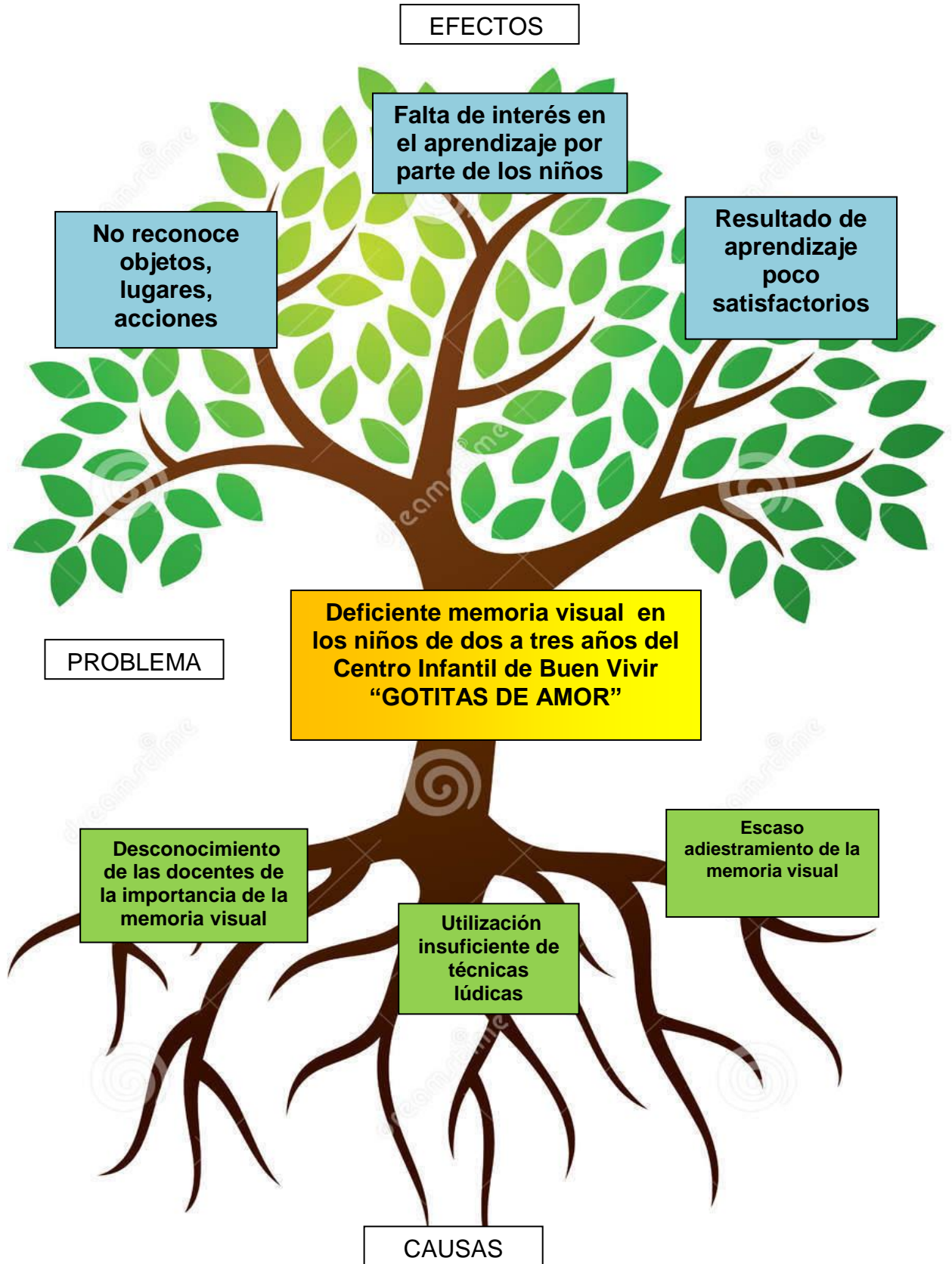
Crespillo Álvarez , E. (Octubre de 2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 7 de junio del 2015 de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

elstir . (2015). Familanova Schola. Recuperado el 7 de junio del 2015 de http://www.familianovaschola.com/files/Atencion_percepcion_memoria.pdf

ANEXOS

Anexo No 1

Árbol de Problemas



Anexo No 2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo influye la aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual de los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2014-2015?</p>	<p>Determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" de San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura.</p>
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>Los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" tienen bien desarrollada la memoria visual?</p> <p>Cuales son consecuencias de la falta de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" en los procesos de aprendizajes significativos?</p> <p>Las docentes del CIBV "Gotitas de Amor", tienen conocimientos acerca de las técnicas lúdicas y de la memoria visual, así como de su adecuada aplicación en el trabajo con los niños de dos a tres años?.</p> <p>Es importante y necesaria la creación de una guía metodológica, que contenga diversas técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años?</p>	<p>Diagnosticar el nivel de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor".</p> <p>Identificar las consecuencias de la falta de memoria visual en los niños de dos a tres años del CIBV "Gotitas de Amor" en los procesos de aprendizajes significativos.</p> <p>Determinar el nivel de conocimientos que tienen las docentes del CIBV "Gotitas de Amor", acerca de las técnicas lúdicas y de la memoria visual, así como de su adecuada aplicación.</p> <p>Elaborar una guía metodológica, que contenga diversas técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años.</p>

Anexo No 3
ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

Encuesta dirigida a los padres de familia del CIBV "Gotitas de Amor" de la parroquia de San Antonio.

Objetivo: Recabar información acerca de las condiciones de la educación que se presta en el CIBV "Gotitas de Amor".

Instructivo: Lea las preguntas detenidamente y señale con una X la respuesta que usted considere correcta.

1.- ¿Su hijo percibe correctamente los estados de ánimo de las personas?

SI ()

NO ()

2.- ¿Su hijo utiliza la imaginación en actividades cotidianas?

SIEMPRE ()

A VECES ()

NUNCA ()

3.- Su hijo recuerda lugares y eventos y los describe específicamente?

SIEMPRE ()

A VECES ()

NUNCA ()

4.- ¿Su hijo recuerda con facilidad un nuevo objeto?

SIEMPRE ()

A VECES ()

NUNCA ()

5.- ¿Su hijo presenta dificultad al expresar sus conocimientos?

SI ()

NO ()

6.- ¿Su hijo recuerda formas y secuencias de objetos?

SIEMPRE ()

A VECES ()

NUNCA ()

7.- ¿Cree que la memoria visual en su hijo está bien desarrollada?

SI ()

NO ()

8.- ¿Realiza con su hijo actividades para ejercitar la memoria visual?

SIEMPRE ()

A VECES ()

NUNCA ()

9.- ¿Cree usted qué el juego es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

10.- ¿Considera que las maestras están capacitadas para enseñar a sus hijos?

SI ()

NO ()

11.- ¿Cree usted que las maestras en sus clases aplican métodos y técnicas adecuadas para mejorar la memoria visual y auditiva de su hijo?

SI ()

NO ()

12.- ¿Considera importante la elaboración de una guía metodológica de técnicas lúdicas para desarrollar la memoria visual en los niños de dos s tres años?

SI ()

NO ()



Anexo No 4

ENTREVISTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

Entrevista dirigida a las personas involucradas en las actividades educativas del CIBV "Gotitas de Amor" de la parroquia de San Antonio.

Objetivo: Recabar información acerca de las condiciones de la educación que se presta en el CIBV "Gotitas de Amor".

ENTREVISTA A LA MAESTRA

1. ¿Usted aplica herramientas para ejercitar la memoria visual (cuentos, figura fondo, pictogramas, etc.) como actividades para el desarrollo de la clase?
2. ¿Usted conoce y aplica las técnicas lúdicas en la enseñanza?
3. ¿Considera usted de importancia el aplicar técnicas lúdicas en clase para el desarrollo de la memoria visual en los niños?
4. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar las técnicas lúdicas adecuadas en la educación de los niños?
5. ¿Cree usted que para cada necesidad de los niños se deben utilizar diferentes técnicas de enseñanza, por qué?
6. ¿Cómo cree que afecte a los niños él no utilizar las técnicas de enseñanza adecuadas?
7. ¿Tiene conocimiento acerca de la memoria visual?
8. ¿Consideran necesaria la creación de una guía metodológica para desarrollar la memoria visual en los niños de dos a tres años?

Anexo No 5
FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE: _____ Paralelo: _____ Edad: _____

OBJETIVO: Identificar el grado de memoria visual y auditiva de los niños

No	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿El niño se concentra cuando presentan las actividades educativas?				
2	¿El niño se divierte en la realización de las actividades desarrolladas en clase?				
3	¿El niño recuerda formas y secuencias de objetos?				
4	¿Interpreta con facilidad gráficos, tablas y diagramas?				
5	¿El niño reconoce objetos anteriormente presentados?				
6	¿El niño reconoce correctamente imágenes con figura fondo?				
7	¿El niño reconoce imágenes y trata de contar una historia con ellas?				
8	¿El niño imita acciones observadas en clase?				
9	¿El niño reconoce semejanzas y diferencias en objetos o gráficos?				

Anexo No 6



Fuente: Aplicación de la ficha de Observación 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos



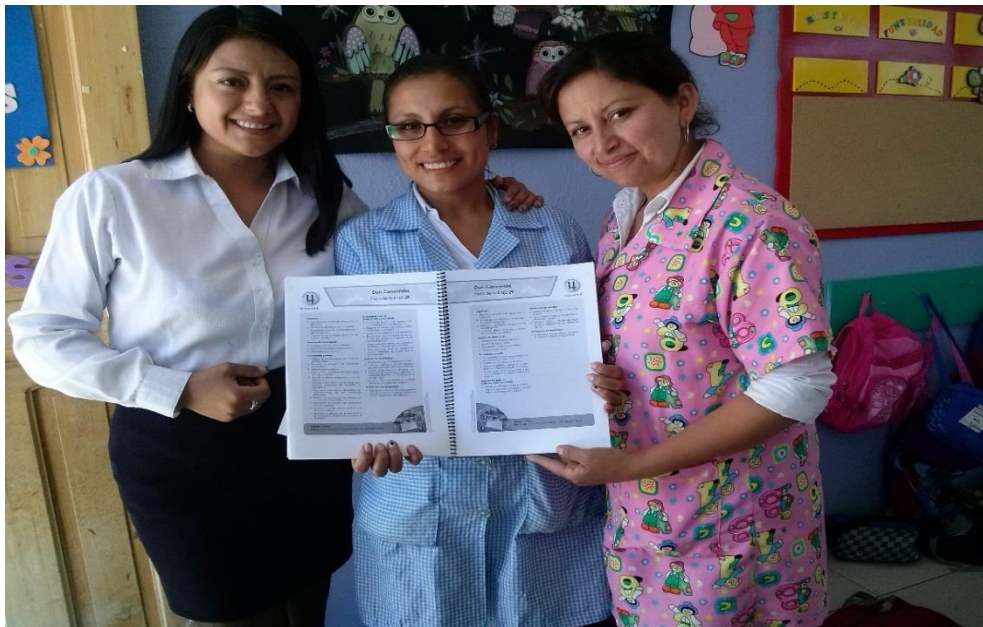
Fuente: Aplicación de la ficha de Observación 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos



Fuente: Socialización de la guía realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos



Fuente: Socialización de la guía realizada Maestras del CIBV "Gotitas de Amor" 06/2015

Elaborado por: Patricia Ramos



Ibarra, 09 de noviembre de 2015

CERTIFICACIÓN

La señorita directora del CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "GOTITAS DE AMOR", TcIga. Diana Tobar, en forma legal.

Certifica que, la Sra. Mónica Patricia Ramos Bejarano con la C. I. N° 100322554-5 con la fecha 30 de junio del presente año, fue autorizada para ejecutar la aplicación de encuestas, fichas de observación y entrevista a los padres de familia, niños y maestras respectivamente, refiriéndose al tema: Técnicas lúdicas y su influencia en el desarrollo de la memoria visual de los niños de dos a tres años.

Es todo lo que se puede certificar para los fines pertinentes.

Atentamente,

TcIga. Diana Tobar



Ibarra, 09 de noviembre de 2015

CERTIFICACIÓN

La señorita directora del CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "GOTITAS DE AMOR", TcIga. Diana Tobar, en forma legal.

Certifica que, la Sra. Mónica Patricia Ramos Bejarano con la C. I. N° 100322554-5 con la fecha 05 de Octubre, entregó y socializó a los docentes de la institución dos ejemplares de la GUÍA METODOLÓGICA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS

Es todo lo que se puede certificar para los fines pertinentes.

Atentamente,

TcIga. Diana Tobar



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certifico que:

La Srta. **Mónica Patricia Ramos Bejarano**, estudiante de la especialidad de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, realizó las correcciones respectivas de su trabajo de grado, titulado **"LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR GOTITAS DE AMOR DE SAN ANTONIO DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"** y una vez ingresado al programa de URKUND el resultado que arroja es 8% de plagio por lo tanto está aprobado para continuar con el proceso de defensa del trabajo de grado.

Ibarra, 3 de junio del 2016

MSc. Gladys Recalde

DIRECTORA

SUMMARY

This work was developed at CIBV "Gotitas de Amor" of San Antonio de Ibarra parish. It has two classrooms with 22 and 23 children between two and three years respectively. Due to the visual memory problems occurred, it was considered to investigate causes and effects of this issue. It is important to consider that the age of these children is the appropriate to interfere effectively in the process of learning with no difficulty.

The proposal has arisen from the results of different research tools such as field work to be in touch with children who are the final reason of this research. Also the documentary research, in order to get scientific support for the topic. Furthermore, the a descriptive research that outlines the events and provides insight into the causes, effects and actors that generated the problem. Such tools have have made clear the aim of this study: to determine the influence of playful technique to develop visual memory in children two to three years in the CIBV "Gotitas de Amor", from San Antonio de Ibarra in the province of Imbabura.

Additionally, this work has a methodological guide of playful techniques to develop visual memory in children from two to three years. It intends to benefit teachers and therefore children of this and other institutions, as fun activities are exposed step by step using materials means that helps largely to perform the beautiful work of being teachers.





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 determina la necesidad de disponer 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	1003225545		
APELLIDOS Y NOMBRES	MÓNICA PATRICIA RAMOS BEJARANO		
DIRECCIÓN	YUYUCOCHA, DÁVILA RÉREZ Y REINALDO CHÁVEZ ESQ.		
E-MAIL	patiramos41@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO		TELÉFONO MÓVIL	0989545711
DATOS DE LA OBRA			
TEMA	"LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR GOTITAS DE AMOR DE SAN ANTONIO DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"		
AUTOR	MÓNICA PATRICIA RAMOS BEJARANO		
FECHA	Julio 2015		
PROGRAMA	PRE-GRADO		
TÍTULO POR QUE OPTA	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia		
DIRECTOR	Msc. Gladys Recalde		

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, Mónica Patricia Ramos Bejarano, con cédula de identidad Nro. 1003225545, en calidad de autora y titular 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

La autora manifiesta 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 el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, junio del 2016

EL AUTOR:



(Firma).....

Nombre: Mónica Patricia Ramos Bejarano

Cédula: 1003225545



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Mónica Patricia Ramos Bejarano, con cédula de identidad Nro. 1003225545, 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 autora de la obra o trabajo de grado denominado: **"LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR GOTITAS DE AMOR DE SAN ANTONIO DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015"**, que ha sido desarrollado 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, junio del 2016

(Firma)

Nombre: Mónica Patricia Ramos Bejarano

Cédula: 1003225545



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

DECLARACIÓN

Yo, Mónica Patricia Ramos Bejarano, con cédula de identidad N°. 1003225545, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; y que éste no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional.

A través de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Técnica del Norte, según lo establecido por las Leyes de la Propiedad Intelectual, Reglamentos y Normativa vigente de la Universidad Técnica del Norte.

.....
Firma

Nombre: Mónica Patricia Ramos Bejarano

Cédula: 1003225545

Ibarra, junio del 2016