UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017- 2018

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA

DAMARIS JAHELA SÁNCHEZ MALDONADO

DIRECTORA

LIC. RITA ELIZABETH TORRES VALDIVIESO MG. SC.

LOJA- ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA, DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICO:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO 2017-2018.** De autoría de la Srta. Jahela Sánchez Maldonado, misma que reúne los requisitos legales reglamentarios. Por lo que autorizo su presentación para que continúe con el trámite de graduación correspondiente.

Loja, 25 de Junio de 2018

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Damaris Jahela Sánchez Maldonado, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual

Autora: Damaris Jahela Sánchez Maldonado

Firma: .....

Cédula: 1104825219

Fecha: Loja, Julio 25 del 2018

CARTA DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL Y PUBLICACIÓN ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Damaris Jahela Sánchez Maldonado, declaro ser autora de la Tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018.** Como requisito para optar al Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, veinticinco días del mes de Julio del dos mil dieciocho.

Firma:.....

Autora: Damaris Jahela Sánchez Maldonado
Número de Cédula: 1104825219
Dirección: Loja, Cantón Chaguarpamba, Barrio 10 de Agosto
Correo Electrónico: yiya_188@hotmail.com
Celular: 0939234934

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg, Sc.

TRIBUNAL DE GRADO

Presidente: Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc
Primer Vocal: Lic. Michellé Ivanova Aldean Riofrío Mg. Sc
Segundo Vocal: Lic. Gabriela Estefanía Román Celi Mg. Sc

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, cuya entidad ha tenido en bien recibirnos y acogernos en sus aulas, en especial a las autoridades, docentes y administrativos de la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación, de la cual se desprende la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia que es nuestra doctrina o base de estudio, la cual me ha permitido concluir mis estudios de Tercer Nivel.

Así mismo con especial aprecio y consideración, como autora de este trabajo de investigación, agradezco la colaboración de todos quienes aportaron con la información necesaria para la elaboración de esta tesis de investigación de psicología Infantil, en especial presento mi gratitud a la Lic. Rita Torres Mg, Sc., quien asumió con dedicación y esmero su encargo de Directora de tesis, por su valiosa y acertada dirección en la contribución al desarrollo del presente trabajo investigativo, aportando con sus valiosas ideas, sugerencias y demostrando sus cualidades de maestro en las ciencias de la educación.

Dejo persistencia de un profundo agradecimiento a la prestigiosa Escuela Ciudad de Loja, a sus docentes, alumnos y padres de familia quienes me abrieron las puertas y su vez facilitaron y colaboraron para cumplir con éxito el campo de la presente investigación.

LA AUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo representa el esfuerzo que he realizado y por lo tanto lo dedico de la manera más especial a mis padres **MARIA DEL ROSARIO MALDONADO ALVARADO Y MANUEL DE JESUS SÁNCHEZ SEDAMANOS**, que con su gran ayuda y amor supieron apoyarme desinteresadamente para la realización del mismo, así como también a toda mi familia por darme el apoyo necesario en la consecución de todas las metas que me he propuesto.

A todos quienes de una u otra manera me supieron brindar su apoyo, incondicional para poder culminar con éxito mi carrera profesional y así obtener mi título a todos, infinitas gracias.

DAMARIS JAHELA

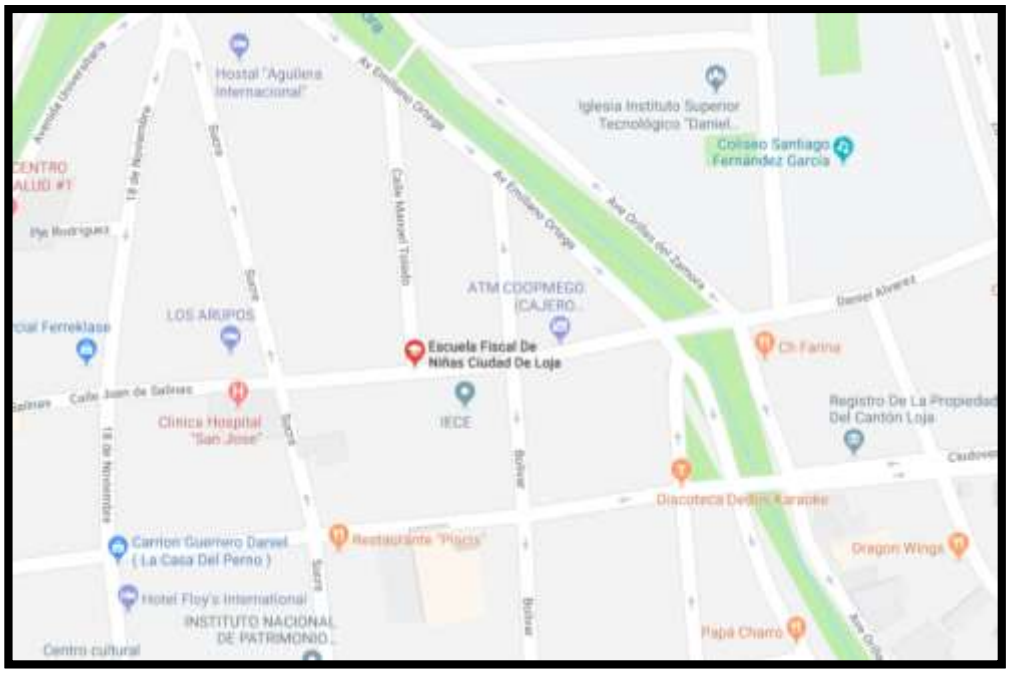
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA : FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA/ TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	**ÁMBITO GEOGRÁFICO**						**OTRAS DESAGREGACIONES**	**OTRAS OBSERVACIONES**
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Damaris Jahela Sánchez Maldonado **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA**	UNL	2018	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	EL VALLE	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN DE LOJA

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA CIUDAD DE LOJA



ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN

ABSTRACT

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

- PROPUESTA ALTERNATIVA

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

- PROYECTO DE TESIS
- OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017- 2018

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2017-2018" tiene como objetivo general conocer cómo influye el juego como estrategia Didáctica en el desarrollo Cognitivo de los niños de Preparatoria. La investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo y descriptivo utilizando los diferentes métodos como son: El científico, analítico sintético y el descriptivo, se emplearon las diferentes técnicas de recolección de datos: la encuesta a padres de familia, la guía de observación dirigida a las maestras y alumnos, la lista de cotejo a los alumnos. En la aplicación de la lista de cotejo se evidencio que el 44,8% de los niños si pueden llevar a cabo las diferentes actividades que se le propusieron, y el 55,07% no lograron realizar las actividades, mientras que después de haber aplicado la guía de actividades y a su vez la pos-lista de cotejo se estableció una diferencia muy notoria ya que el 74,76 lograron realizar las actividades. En lo que se refiere a la guía de observación el 2,1% de los niños nunca podían llevar a término las actividades, en cuanto a la pos-guía de observación se puede determinar que el 74,1% de los niños siempre lo hacen muy satisfactoriamente. A lo largo del cuestionario aplicado se expresaron una variedad de opiniones con respecto a la importancia que tiene el juego, viéndose así reflejado que más de un 50% de padres de familia, considera que el juego no es importante en la educación de su hijo, a si también un 38 % de padres manifiestan que su hijo no aprende nada mientras juega. Se concluye que la utilización del juego constituye una de las estrategias más importantes para mejorar las funciones cognitivas de los niños a la vez que genera un gran interés y motivan a los infantes para que expresen sus emociones, formen hábitos de cooperación, desarrollen su creatividad e imaginación. La Población investigada fueron tres docentes parvularias, 26 padres de familia de la institución, 26 alumnos de Preparatoria 14 niños y 12 niñas.

ABSTRACT

The present work of investigation denominated "The game as a didactic strategic in the development cognitive of the children´s preparaty of the Basic. Education school of Loja city period 2017-2018. Have general objetive is know as influence game as a didactic strategy in the develoment cognitive of childrens preparatory. Investigation developed from cognitive search and descriptive using different methods such as: cientific, analitic, sinthetic and descriptive. It employed the different tecniques of recollection of dates: the interview of family parents, observation guide directed to teachers and students of comparison list of students. In the aplication of comparison result 44,8% of children. Can carried and the diferent activities that they propase and 55,7% don´t get realized activities while hat aftes: Applicated the guide of activities and post-list of amperison. It stablished a very notory difference that activities 74,76% seach to realized. In other time to refer a guide observation 29,1% of the children never can finish activities, in order to post-guide of observation concluded that 74,1% of the childrens always mate satisfactory. In all cuestionary applied expressed a variety opinions with respect to importance game has. It´s result more than 50% of family´s parents considered game isn´t important in the education of child so also 98% of parents manifest that yours child don´t learn anything while they play. In conclusson use game constitute the most important atrategy to better cognitive funetion of children, and it realized a big interest and it motivated children to expressed emotion, from cooperative habits, development creativity and imagination, the population investigated were three nursery teachers, 26 parents of the institution, 26 high school students 14 boys and 12 girls.

c. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural propia del hombre, se caracteriza por ser libre, placentero, permite la interacción social, la comunicación y sobre todo el desarrollo de habilidades cognitivas logrando un desarrollo integral de la persona. Y que con la utilización de este en edades tempranas toda la información es asimilada de un modo más rápido y eficaz.

La razón que me ínsito a investigar el presente título fue debido a que, en la Escuela Ciudad de Loja en el nivel de Preparatoria, los aprendizajes de estos y en si las habilidades cognitivas se veían afectas, debido a que la manera que se pretendía implantar los conocimientos en los infantes era demasiado tradicionalista, poco llamativa llevando a los niños a perder el interés por aprender.

Es por esta razón que el presente trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar la importancia y lo primordial que es "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017- 2018.** Planteándose para esto varios objetivos específicos como fundamentar teóricamente el juego y el desarrollo cognitivo, diagnosticar en qué medida la docente utiliza a estrategias didácticas, diseñar una guía de actividades, aplicarla a su vez realizar la respectiva evaluación. Cabe recalcar que el diseño de la guía de actividades didácticas se realizó tomando como base al currículo del Ministerio de Educación, en donde en torno al juego giraran todas las actividades planificadas.

Buytendijk (2011) manifiesta que "El juego es una actividad propia de la infancia que permite al niño expresar a través de su autonomía a través de un impulso de libertad, el deseo de integración social y la tendencia a la repetición" (pág.12).

El juego favorece al desarrollo del pensamiento favorece a las representaciones mentales y permite el desarrollo de su lenguaje y a la vez facilita la socialización ya que este siempre se encuentra en contacto con otros niños.

En la redacción de este trabajo se ha recogido y tomado las teorías y planteamientos expuestos por diferentes autores que de una u otra manera fundamentan con sus aportes a esta investigación, ya que estos son fundamentales para la realización de la misma y a más de utilizar los conceptos de tratadistas e investigadores se puso en práctica los diferentes tipos de métodos con el respectivo análisis y síntesis de los distintos puntos a tratar mismos que constan en el esquema de contenidos.

Para abordar el estudio de esta investigación se ha elaborado dos capítulos que en síntesis se refieren a lo siguiente:

En la primera variable se describe los aspectos generales que recoge los diferentes conceptos principales relacionados con el juego, como son: El concepto del juego según algunos ámbitos académicos, la historia del juego, Importancia del juego, las diferentes teorías del juego según los tratadistas Piaget, Vygotsky y Brunner, Las Áreas que desarrolla el juego, la clasificación de los juegos, los pasos que se debe tener en cuenta para llevar a cabo un juego didáctico y otros temas que nos ayudan a una mejor comprensión del tema planteado en este trabajo de investigación.

En la segunda variable , que se refiere a los aspectos generales que recoge los diferentes conceptos principales relacionados con el desarrollo cognitivo, como son: concepto de desarrollo cognitivo, la importancia del desarrollo cognitivo, teorías del desarrollo cognitivo según los tratadistas Piaget, Vygotsky y Brunner, tipos de desarrollo cognitivo, las funciones ejecutivas básicas, las funciones ejecutivas superiores, las características de los niños de 5 a 6 años de edad y otros temas que nos ayudan a una mejor comprensión de este tema, planteado en la presente investigación.

La metodología se enmarco en el nivel de investigación descriptivo, los métodos a utilizar fueron el científico, analítico sintético y descriptivo, las técnicas e instrumentos que se emplearon fueron la observación directa, entrevista estructurada, la encuesta y como instrumentos la guía de observación, pos guía de observación, la guía de entrevista estructurada, lista de cotejo y pos lista de cotejo

Así mismo se recogió los resultados de la investigación de campo obtenidos a través del cumpliendo de la planificación y para demostrar nuestra propuesta seleccionamos

varios instrumento de investigación que es la encuesta dirigida a los padres de familia y a las docentes de la escuela de educación básica ciudad de Loja, la guía de observación dirigida a las docentes y dicentes de la misma institución educativa, la lista de cotejo dirigida a sí mismo a los estudiantes de dicha escuela y cuyos resultados constan en cuadros y gráficos que servirán para el análisis y estudio de esta investigación. Y finalmente se fijan las conclusiones que son el producto del estudio de la investigación; las recomendaciones y sugerencias que sirven para mejorar la propuesta. La población con la cual se trabajo fue de 26 alumnos y 26 padres de familia y tres educadoras parvularias.

Finalmente, el presente informe investigativo contiene: Título, resumen en castellano e inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Juego

Dentro de los distintos comportamientos que se presentan a lo largo de la vida de las personas, el juego en la infancia es uno de los que más ha despertado el interés en varios investigadores del desarrollo humano. Y en torno a estas conductas han aparecido varias teorías sobre su importancia en los primeros periodos periodo de vida de los niños.

Es así que cuando se hace referencia al juego, existe una serie de elementos que las personas asocian con esta actividad. Debido a la amplitud del término, se presentará su significado etimológico, su concepto en distintos ámbitos académicos, la importancia, características y más temas que son de vital importancia.

Concepto

Wallon (1942) Afirma:

> Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico, el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (pág. 17).

Dicho con otras palabras, el juego es la actividad principal que realiza el niño y a través del juego el niño crece y se desarrolla, el juego no es solo un entretenimiento, ya que el niño aprende a resolver problemas contribuyendo de esta manera a su desarrollo tanto psicomotriz como intelectual.

> El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Huazinga (como se citó en Delgado 2011 pág. 4)

Por otra parte, el juego es una actividad placentera, divertida y está asociado al gozo, es una actividad natural en la cual son ellos quienes crean sus propias normas, generando así una gran variedad de emociones.

El juego es libre espontaneo y voluntario por lo que no se requiere exigirle a un niño que juegue pues él lo hará por propia iniciativa este es la consecuencia de un acuerdo social establecido por los jugadores o la persona que va a desarrollar el juego, determinando de esta manera el orden, los límites y las reglas para llevar a cabo la actividad.

Significado Etimológico

De acuerdo con el tratadista García (2009) en la antigua Grecia se denominaba al juego ¨Paida aludiendo así a las acciones de los niños y las niñeras¨ (pág. 8). Así mismo es importante tener en cuenta que en aquella época ya se distinguían dos tipos de juegos, que son ¨Paida¨ y ¨Agón ¨, el primero que hace alusión a la frivolidad es decir las peleas, tumultos, las bromas, y el segundo que implicaba los diferentes desafíos de los juegos durante la competición.

Concepciones del juego según algunos ámbitos académicos

Biológico:

Según Garvey (1985) afirma que:

> Los cachorros de las especies animales más evolucionadas presentan un comportamiento lúdico que se asemeja a las actividades de los adultos, si bien de un modo incompleto o imperfecto, ha hecho que un investigador afirme que el juego es instintivo y que su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta. (pág.12)**.**

Las especies menos evolucionadas muestran desde edades tempranas, conductas de juego que, si bien estas no son con fines de aprendizaje, pero sí son actos que forman parte de la cotidianidad de su vida, es así como podemos establecer que tanto los animales

y más aún las personas necesitan del juego para divertirse y en el caso de los segundos para aprender.

Jurídico:

Con forme lo establece la Constitución en el Art 31 "El estado partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes" (pág. 24).\

El 28 de mayo se celebra el día internacional del juego, este día a través de diferentes acciones, se pretende recordar a la sociedad, la importancia del juego para el desarrollo infantil y reconocer el juego como un derecho fundamental.

El mismo estado reconoce que el juego es una de las actividades principales del niño por lo que él tiene todo el derecho a realizar actividades que le generen placer como correr, saltar, imitar a uno de sus semejantes y todo tipo de juego que a él le interese llevar a cabo siempre y cuando estas le les sean propias a su edad.

Sociológico:

El tratadista Caillois (1967 tomado de Delagado 2011) manifiesta que:

> El juego es vital en la existencia del ser humano, ya que es transmisor de patrones culturales, tradicionales, costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo, este posee una carga de valores y pautas de comportamiento de determinado grupo social. (pág. 21)

El juego en la vida de las personas es trascendental debido a que este permite al ser humano, aclarar, asimilar y a su vez adaptarse con mucha facilidad a las diferentes culturas, costumbres de su hogar un lugar o una región convirtiendo todas estas vivencias en aprendizajes significativos.

Además, es socializador porque enseña a respetar las normas, relacionarse con los demás logrando que a través de la comunicación y la cooperación se vaya desarrollando

procesos de inserción social, así como también que se vayan eliminando las desigualdades socioculturales.

Importancia del Juego

Para abordar la temática de la importancia del juego es necesario manifestar que según Gomez (2005) "El juego es una actividad placentera, libre y espontánea, con un fin determinado, de gran utilidad para el desarrollo del niño." (pág. 6)

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos, ha servido para fomentar el trabajo en equipo tanto cooperativo como colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

A sí mismo para Froebel (citado en Linares 2011) "El juego es el mejor preparado para la vida y utiliza como principal material pedagógico los objetos que encontramos en el entorno, haciendo cada elemento un objeto susceptible de convertirse en juguete." (pág.5).

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta didáctica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, experimenta, comprende la realidad que le rodea, libera tenciones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos, entender su entorno, le permite expresarse y comunicarse añadiéndole a esto que posibilita la interacción con sus pares o amigos para realizar actividades colectivas como se mencionó anteriormente, con forme el niño se va relacionando con otros aprende conductas como compartir, respetar, saludar y respetar turnos.

Cuando el niño entra al mundo mágico del juego, esto le lleva a explorar su entorno, en donde pone en marcha habilidades cognitivas que le permiten comprender el mundo y desarrollar su pensamiento.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida,

favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

El juego es realmente una herramienta indispensable para su desarrollo tanto físico, cognitivo, psicológico y social, un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera ir adaptándose a la sociedad. Muchos pediatras afirman, que el juego es la base principal para saber si todo va bien, ya que un niño que no juega, es un niño al que le pasa algo.

Teorías del juego

Jean Piaget

Para Piaget (1956) "El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representan la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo" (pág. 151).

Es así que el conocimiento se va construyendo, adquiriendo y modificando en los diferentes momentos de la vida del niño, es un proceso adaptativo, por tanto, Piaget considera a la inteligencia como la capacidad para adaptarse a situaciones nuevas, según la edad del pequeño y de forma creciente.

Para Piaget el juego es una vía de aprendizaje y ampliación de conocimientos y destrezas, además que es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura de pensamiento, pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo.

En los estudios de genética en los que se basa sus teorías psicológicas, cita los diversos momentos en los que hacen su aparición los diferentes juegos en el niño, y en sus conclusiones llega a establecer tres tipos de estructuras que son:

El juego es simple ejercicio: Sensorio motor

Criado (1998) “Los juegos de ejercicio consisten en repetir una y otra vez una acción por puro placer de obtener el resultado inmediato” (pág.30)

Son aquellos juegos que caracterizan las conductas de los animales, en la cual no existe ningún tipo de ficción ni reglas, en la etapa sensorio motora el infante repite en cada momento la acción simplemente porque le resulta placentera, surge en la etapa pre verbal del niño, cabe recalcar que esta va desapareciendo poco a poco en toda la infancia.

Beneficios del juego funcional o de ejercicio

Coordinación de los movimientos y desplazamientos

La comprensión del mundo que le rodea

La auto superación del niño (cuando más se practica mejores resultados se obtiene)

Interacción social con el adulto

Permite el desarrollo sensorial

La coordinación óculo manual

Según Gomez (2015) en su libro el juego en el desarrollo infantil plantea que los infantes atraviesan por diferentes momentos en los que poco a poco van realizando nuevas acciones (pág. 30). Estas acciones son las descritas a continuación.

El niño desde su nacimiento hasta el primer mes posee reflejos involuntarios y automáticos que aparecen ante cualquier estímulo y partir de los 2 hasta los cuatro meses este pone en marcha un tipo de conducta llamada reacción circular primaria, siendo esta una conducta donde él bebe juega con su propio cuerpo haciendo de estas acciones algo repetitivo y lo hace por simple placer. Es así que él bebe en esta etapa realiza intentos por coger un objeto, sigue el sonido del lugar de donde proviene y mira los objetos que más cerca se encuentran de él.

Para la edad de 4 a 8 meses en el niño aparece una nueva reacción que esta vez es llamada circular secundaria, donde él bebe descubre una conducta que le interesa, pero esta vez sobre el entorno físico y social, por lo que en esta etapa él bebe ya logra tocar la mano de un adulto para que vuelva a poner en acción al juguete que ha dejado de mover y deja caer un objeto para coger otro.

A través del juego de ejercicio los niños de 8 a 12 meses encuentran un objeto escondido antes su vista, usan ya la locomoción para alcanzar un objeto, ofrecen un objeto a un adulto para que lo ponga en marcha.

Los niños de12 a 18 meses comienzan a experimentar nuevas coordinaciones de acciones, volviéndose de esta manera más instrumentales ya que a esta edad intentan localizar un objeto que ha desaparecido, tirar de una cuerda para alcanzar un objeto alejado y empieza a imitar gestos o movimientos que no puede ver en sí mismo como sacar la lengua, hacer diferentes tipos de caras ya sea de tristeza, alegría etc.

Ya para la edad de 18 a 24 meses los niños antes de realizar cualquier acción lo piensan antes de actuar lo que le permite al niño activar un objeto mecánico por sí mismo, buscar juguetes en diferentes lugares, encaje de dos o más objetos etc. A partir de esta etapa el niño ya es capaz de imitar todo tipo de acciones sin necesidad de que exista un modelo para hacerlo.

El juego simbólico: Pre operacional

> Piaget (tomado de Guera 2010) el juego simbolico comienza en el segundo año de vida del niño hasta los 6 o 7 años, durante este periodo se desarrollan la representaciòn y el lenguaje, por lo que se postula que el niño es capaz de hablar de objetos que no estan presentes. (pág 28)

El niño a esta edad a través de las actividades ludicas simbolicas es capaz de ser de simular situaciones, objetos y personajes que no estan presentes en el momento del juego, siendo este juego fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de cualquier niño. La funcion que cumple este tipo de juego es que el niño a través de la asimilacion de la realidad reviva los diferentes acontecimientos y experiencias.

Este tipo de juego permite al niño desarrollar capacidades como la comprension y asimilacion del entorno que le rodea, aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollar el lenguje, favorecer la imaginación y creatividad.

El juego reglado: Operaciones Concretas

Según el tratadista Piaget (1932) afirma que: **"**Son juegos de combinaciones sensorio-motoras como carreras, lanzamiento de canicas, intelectuales como cartas, ajedrez con competencia de los individuos y regulados por un código trasmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados" (pág. 57). Los niños que se encuentran en esta etapa son aquellos que poseen de 6 a 12 años.

De acuerdo a lo señalado en líneas anteriores este tipo de juego trata de actividades socialmente transmitidas en las cuales las normas son respetadas y obedecidas, es por ello que este tipo de juego es un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal de quienes están jugando.

Para los niños respetar las reglas de un juego es parte del mismo juego siendo este un aspecto que los divierte, los desafía y los conflictos que surgen del juego reglado facilitan la reflexión de lo que se puede hacer y lo que no dentro del juego. Este tipo de juegos son buscados por los niños en el camino de encontrar un orden y aumento de conocimientos, así como también la relación lúdica con otro que les desafié a jugar más y cada vez mejor.

Es importante distinguir que el juego reglado permite construir criterios de justicia o injusticia según surja las situaciones a resolver, buscar estrategias colectivas para superar las dificultades que se presenten en el juego y desarrollar conductas de respeto en el cumplimiento de las normas establecidas.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de los juegos: Las diversas formas de estos surgen a lo largo del desarrollo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transacciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

EDAD	ESTADIO	TIPO DE JUEGO
0-2 años	Sensorio Motor	En esta etapa es el juego Funcional-Construcción. Mediante el juego se repiten una y otra vez las acciones que resultan placenteras, ya sea porque le causa placer en sí mismas.
2-6 años	Pre operacional	En esta etapa el juego es Simbólico – Construcción. A partir de los 2 años aparece el juego simbólico y se prolonga hasta los 6 y 7 años, el niño actúa como si el mismo fuera otra persona, como volar, curar a otra persona, ser un conductor
6-12 años	Operaciones Concretas	En esta etapa es el juego Reglado Construcción- El niño ya se está preparando para el juego de reglas en las que asume libremente una serie de normas propuestas por el grupo.
A partir de los 12 años	Operaciones Formales	En esta etapa ya el juego es más formal reduciéndose la imaginación.

Fuente: Elaboración propia en base a Piaget (citado por Linares Delgado, 2011, pág. 13). El juego y su Metodologia

Lev Vygotsky

Para Vigotsky (1924) "El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (p.4), además, dicho autor afirma que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo.

De lo transcrito anteriormente se puede decir que el juego es una acción espontanea de los niños que está orientada a la socialización, el niño progresa esencialmente a través del juego, ya que cuando el infante juega con otros niños aumenta su capacidad de comprender la realidad de su entorno tanto, natural como social, incrementando cada vez más su zona de desarrolló próximo y permitiendo que cada vez se acerca más al aprendizaje. Vygotsky nos habla de dos tipos de juegos que son:

El juego como valor socializador:

Vygotsky (tomado de Hernandez, 2014) manifiesta que:

> Al niño a traves de una acción espontanea como el juego se le permite socializar, trasmitiendosele valores, costumbree y la cultura de su contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determinara por las caracteristicas del medio social donde vive. (pág. 3)

Es a traves del juego que el niño entra en contacto con otras personas, ya que require de esto para poder comunicarse lo que le lleva a adquirir nuevas actitudes, interiorizar normas y valores sociales y formar cada vez más conocimientos. A medida que el niño va creciendo su juego tiende a ser más social y cooperativo

El juego como factor de desarrollo:

Vigosky (tomado de Hernandez, 2014) "El juego le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto, en este sentido el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es motor del desarrollo". (pág. 3)

El juego es una actividad natural, este es una actividad promotora del desarrollo infantil, en especial él se refiere al juego de simulación o ficción como generador de zona de desarrollo potencial y le asigna un lugar de relevancia en su estudio sobre la formación de los procesos sicológicos, específicamente humano.

Ve al juego como cierto componente biológico al manifestar que no sólo juega el hombre sino también el cachorro animal, mantiene que en ambos casos se trata de una actividad que facilita las satisfacciones de necesidades, además manifiesta que la actividad humana no se agota en las funciones de ejercicio funcional u orgánico que le han sido supuestas.

Los niños, según Vygotsky, al jugar no sólo ensayan las formas de conducirse a sí mismos y se apropian de reglas socialmente establecidas, sino que también las internalizan, siendo este un motor de nuevos comportamientos, renunciando a si a la

realización de sus propios deseos. Sabemos que el niño elige jugar, que el juego es una actividad auto motivada que responde a una tendencia propia del infante. Sin embargo, el niño no parece operar en ella con total libertad.

Vygotsky manifiesta que la motivación resulta ser una condición necesaria para todo aprendizaje, por ello es necesario despertar el interés, pero este debe ser correctamente orientado, los intereses pueden ser de varios tipos, unos constituyen el fin de enseñanza como despertar interés por la ciencia y por el trabajo y otros intereses son más específicos para una determinada actividad.

Es por esta razón que la educación actual debe promover nuevos aprendizajes en el marco de escenarios lúdicos, incorporación de nuevas herramientas, nuevas prácticas que permitan resolver diferentes desafíos, se trata de enriquecer, potenciar el propio juego del niño y la inclusión de nuevos conceptos y habilidades en una situación lúdica facilitaría el encuentro de las formas de actividad conocidas y elegidas por el niño con otras nuevas propiciadas por las prácticas educativas.

Vygotsky propone un doble objetivo para la inclusión de situaciones de juego en las prácticas de la enseñanza. Algo así como "juegue usted en el aula", ya que:

Enriquecerá el juego del niño con nuevas herramientas, lo que permitirá potenciar su desarrollo general

Facilitará la apropiación de instrumentos y saberes culturales en el marco de actividades significativas para el niño.

En ambos casos jugar permite flexibilizar el grado de artificialidad que plantea el aprendizaje escolar, involucrando a docentes y alumnos en un escenario que recupera motivos, plantea desafíos y facilita aprendizajes.

Jerome Bruner

Bruner (como se cito en Aizencang, 2005) "El juego supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que se comete, no tiene consecuencias frustrantes para el niño a un que se trate de una actividad seria." (pág. 63)

La concepción sicológica que propone el juego como situación privilegiada de aprendizaje destaca que lo lúdico está libre de riesgo, es decir, plantea al sujeto demandas similares a otras actividades, pero minimiza tanto las exigencias de sus actuaciones como las presiones que suelen experimentar frente a los errores, el juego se transforma en un escenario flexible de aprendizaje que posibilita exploraciones diversas, la apropiación de herramientas y la resolución de problemas.

Para Bruner, El juego:

Facilita una mayor tolerancia hacia el error y evita algunas frustraciones que el niño experimenta en la vida real.

Facilita la diferenciación entre medios y fines, es más importante el proceso que el resultado.
Permite al niño transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades.

Le permite experimentar un enorme placer al superar los obstáculos que la misma situación lúdica plantea.

Por lo descrito anteriormente Bruner propone a la escuela no sólo promover el juego espontáneo del niño en sus clases, sino contar con espacios lúdicos que faciliten el intercambio con otros, la interacción con materiales y herramientas diversas, en los cuales el lugar del adulto cobre una fundamental importancia.

Lejos de proponerse dirigir el juego del niño Bruner plantea el papel del adulto como el contribuyente más importante de la actividad infantil, quien puede disponer de espacios propicios y de objetos variados para que los niños logren desplegar sus propios juegos, el docente debe mantener esta consigna "donde antes hubo un espectador, que ahora haya un participante".

Áreas que desarrolla el juego

Según (Linares I. D., 2009) el juego contribuye al desarrollo de diferentes dimensiones (pág. 24-26)

El juego contribuye al desarrollo psicomotor

Equilibrio

Aumenta su fuerza

Aumenta su fuerza

Sincroniza movimientos

El juego contribuye al desarrollo emocional afectivo

Produce placer

Satisfacción

Exterioriza emociones

Fomenta la autoestima

Permite la solución de conflictos

Genera autoconfianza

El juego Contribuye al desarrollo Cognitivo

Desarrolla el pensamiento

Desarrolla la inteligencia

Aprende la relación causa- efecto

Diferencia formas, colores y texturas

Comprende el funcionamiento de los objetos y aprende a usarlos

Clasificación de los juegos

A pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo,

El juego abarca toda la naturaleza del niño por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, razón por la cual los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación pese a esto se trata de encontrar la mejor forma de poder explicarlos teniendo en cuenta las opiniones de los diferentes autores.

Veranda (2012) clasifica al juego de la siguiente manera:

Espacios en que se realiza

Juegos de Interior: Son adecuados para días de lluvia o días de frio, muchas de las veces se necesitan que sean al interior debido a que se requiere alguna pared o límites, así mismo se los utiliza para llevar a cabo actividades en las que se necesitan de tranquilidad.

Juegos de Exterior: Son adecuados para días calurosos y actividades que requieren de desgaste físico para los infantes así mismo para actividades que implican una gran demanda de espacio e sobre todo que no existan límites para poder llevar a cabo la actividad con éxito.

Papel que desempeña el adulto

Ortega (2015) clasifica al juego de la siguiete manera :

Juego libre**:** Los niños juegan espontáneamente, siempre que se dé un medio físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. Ante este juego no debe existir presión alguna por parte de los adultos o el educador ya que de ser así perdería el objetivo del mismo.

Juego Dirigido: En todos ellos los educadores tienen un papel de enseñar y de dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Juego Presenciado**:** Este se lleva a cabo cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denominándose así juego presenciado.

Juego según el número de participantes

Jiménez (2014) clasifica al juego según el número de participantes en cuatro grupos (párr. 7).

Individual: El niño juego para sí mismo, conversa e inventa personajes ficticios, agarra uno y otro juguete dándole vida a cada uno de ellos y no necesita de interactuar con nadie y en caso de encontrarse en compañía de un compañero no le prestan importancia y siguen llevando a cabo su juego.

Paralelo: Este es el juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros amigos. Solo si la docente o quién vigila el juego presta atención podrá darse cuenta que pese a que llevan a cabo juegos similares no existe ninguna interacción entre ellos.

Pareja: Son los juegos que el niño realiza con uno de pares o con su educador en donde va aprendiendo y adquiriendo hábitos de convivencia como compartir, ayudar a sus semejantes. Este juego además le permite al niño ser más sociable y participar sin temor alguno lo que incidirá en lo posterior.

Grupo: Son aquellos donde intervienen cierta cantidad de alumnos, los cuales comparten y aprenden uno del otro. Las reglas del juego son propuestas muchas de las veces por los mimos participantes o la persona que dirige el juego. Muchas de las veces para llevar a cabo este tipo de juego se requiere de otros adultos como ayudantes.

Según la actividad que promueve en el niño

Los educadores necesitan emplear juegos para fomentar en los niños determinados conocimientos y aprendizajes concretos según la actividad que promueve en el niño se puede establecer los siguientes tipos de juegos

Sensoriales: Son juegos en los que los niños ejercitan los sentidos y se inician desde los primeros días del nacimiento hasta los dos años de edad, según el sentido en el que se centre el juego se puede distinguir los visuales que permiten diferenciar formar, colores y tamaños , auditivos reconocer voces , cajas de música, gustativos diferenciar sabores y texturas, y cuando se trabaja más de un sentido en el mismo juego se entrena ya sea la coordinación sensorio motriz, audiovisual, audio motor

Motor: El juego motor esta reaccionado principalmente con los movimientos y experimentación del cuerpo, aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Tienen importancia durante los primeros años de vida ya que a partir de este momento se logra desarrollar la percepción, y orientación espacial, lejos cerca, y la percepción de la velocidad rápido, lento, estos juegos pueden ser saltar, correr, los diferentes juegos tradicionales o de imitación como los policías y ladrones.

Manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Es muy importante ya que el niño que juega siempre con objetos posee percepciones y sensaciones muy diferenciadas sobre las cualidades del objeto ya sea por el color, el peso, la superficie logrando así un buen desarrollo cognitivo.

Imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir sonidos, gestos y acciones vividas anteriormente. El niño empieza la imitación hacia los siete meses de edad y durante toda su infancia, para esto el niño necesita cierta capacidad para memorizar, atender y así discriminar los sonidos. Con la ayuda de la educadora a través de canciones y gestos, lo niños van memorizando e imitando progresivamente los sonidos.

Simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos, transforma un palo en caballo, convierte a su hermana en su hija, pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Verbales: Los juegos verbales se definen como un instrumento que se puede utilizar en el aula de clases tanto para desarrollar como para estimular el área del lenguaje generalmente se los lleva a cabo en interacción social. Estos se inician desde los primeros meses de vida cuando los padre y educadoras hablan a los bebes y más tarde con la imitación de los sonidos. Tiene por finalidad favorecer y enriquecer el aprendizaje de la lengua ya que permite ir ampliando su vocabulario lo que será de gran importancia en su vida cotidiana.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Juegos de memoria: Existen diferentes tipos de memoria y cada una de ellas nos permite recordar experiencias anteriores y reconocerlas, los niños gracias a su memoria aprenden los juegos de otros niños o del educador. Para esto se debe trabajar en los diferentes tipos de memoria como la visual de una excursión se puede preguntar que observaron, la auditiva se trabajara pidiendo al niño recordar los diferentes sonidos, canciones, retahílas o trabalenguas, la memorizo olfativa y gustativa a través de los sentidos. Blázquez (2015)

Características del juego

Linares (2011) manifiesta que el juego posee una docena de caracteriticas:

Libre y voluntario: Si es obligatorio ya no es un juego, el juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no pueden ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción ya que este es espontaneo y cuando hay reglas estas son libremente aceptadas.

Posee límites: Tiene límites espaciales y temporales ya que toda actividad necesita de un tiempo y un espacio para llevarse a cabo.

El juego es un fin en sí misma: No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que se denomina una actividad autotélica, es decir que produce placer por el mero hecho de realizarla.

Es fuente de placer: Siempre se valora positivamente, el juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos ya que resulta una actividad grata la cual genera bienestar.

Es universal e innato: Ya que es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la humanidad. A un que algunos atores sugieren que estas tienen carácter adquirid, lo cierto es que un niño va a terminar jugando a un que nadie le haya ensenado a hacerlo.

El juego es necesario: El juego es indispensable y necesario tanto para los adultos como para los niños, en los adultos tienen una función básica de liberación de estrés, evasión y descanso, pero en los niños adquiere un significado más amplio puesto que es la principal vía en la cual el niño conoce su entorno interactúa con el de un modo adaptativo y sobre todo el cual le permite aprender.

Es activo: Implica cierto tipo de esfuerzo la persona que juegue debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones.

El juego es algo muy serio: A todos nos hace gracias contemplar, el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado del enfado al que llega cuando su juego es interrumpido o estropeado. Y es que para el niño el juego es tan importante como para las personas mayores su trabajo o los estudios.

Es una vía de descubrimiento del entorno: Y de uno mismo de nuestros límites y deseos, además el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar lo que siento y lo que piensa.

Es el principal motor de desarrollo: En los primeros años de vida del niño. Y es el motor de los niveles de: desarrollo corporal, del movimiento, las inteligencias, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. (pp. 6-7)

La utilización del juego didáctico en las aulas permite:

Poveda (2011) manifiesta que:

> En los juegos didácticos, los docentes deben escoger actividades pedagógicas dinámicas que permitan la conjugación de variantes

> formativas y académicas. Para que los docentes puedan reconocer las ventajas que poseen los juegos didácticos, es conveniente que conozcan los beneficios de su utilización. (pág. 27)

Despertar el interés hacia las asignaturas

Provocar la necesidad de adoptar decisiones

Crear en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado, de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigir la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas.

Fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en las clases y para el desarrollo de habilidades.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de la vida

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Pasos a tener en cuenta para llevar a cabo un juego didáctico

Chacón (2007) "Para llevar a cabo los juegos didácticos y prevenir que muchas de las veces estos se nos salgan de control hay que cumplir con varios pasos" (párr. 22)

Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.

Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas

Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.

Visualizar el material más adecuado.

Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy clara.

Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.

Imaginar el juego como si fuera una película.

Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.

Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención.

El juego Didáctico y el rol del docente

Para que se pueda dar un buen aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como el profesor, los alumnos, padres de familia, y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza. En materia educativa el elemento principal es el estudiante, sobre el este proceso está dirigido por lo que es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios.

Como se ha mencionada ya, el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se llevan a cabo dentro de las aulas, además hay que tener en cuenta que las docentes y los dicentes aman jugar y esta metodología permite el desarrollo las diferentes áreas como la cognitiva, social, física, emocional.

Carderon (2013) muestra que “Generalmente los docentes manejan la noción de que los juegos solo se deben utilizar en los cursos iniciales ya que para preparatoria y básica las clases deben ser más formales” (pág. 193). Pero a si misma manifiesta que esta idea no es del todo cierta debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones y dificultad siendo así más atractivos para el estudiantado.
Bloom (1971) afirma que :

> El 95% de la enseñanza se enfoca en procesos de enseñanza de bajo nivel como estructuras muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes, de ahí la tarea de las docentes de planificar las diferentes temáticas utilizando el juego que lleve al niño a desarrollar al máximo sus habilidades cognitivas. (pág. 47)

Los profesores han notado que cuando se obliga a los estudiantes a realizar una acción o tarea en contra de su voluntad esta no se efectúa de la misma manera que si la hicieran con gusto es a partir de esta idea en donde se utiliza el juego para buscar ese interés a la materia. Ya que como menciona Gabilanez (2010) "El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega por que el juego es placer, porque responde a las necesidades de su desarrollo integral" (pág. 18).

Cada estudiante es un ser único a la hora de llevar a cabo su aprendizaje por eso Gavilanes propone que la psicología cognitiva insiste en el papel del juego para el desarrollo personal. Este autor cita un estudio publicado por O'Connor (1995) donde llega a las conclusiones de que "La memoria almacena un 90% de aquello que hace, un 10 % de lo que lee, un 20% de lo oído y un 30% de lo visto" (pág. 15-16).

Si se analizan bien los juegos se nota que dentro de una misma actividad se pueden combinar el hacer, el leer, el oír y el ver, por lo tanto, se beneficia en todos los sentidos y cada uno de los implicados en el proceso educativo.

Según Molina (1990) " El docente debe lograr motivar a su estudiantado para que ellos se hagan responsables de su propia aprendizaje." (pág. 9)

Las poblaciones de ahora se cararterizan por ser mas activas que las pasadas, debido a los diferentes recursos tecnologicos con los que cuentan, los cuales le permite entererse por su propia cuenta de cualquier infrmacion que deseen.

Resalta que las clases privadas no son tan recomendadas. Ya que el profesor se encarga de todo, por lo que propone lo siguiente para tomarlo en cuenta en las aulas "Que el estudiante deje de ser una parte pasiva y se convierta en la parte activa del proceso de aprendizaje"

Es aquí donde el papel de la docente en los juegos didácticos es muy importante ya que este debe de encargarse de transmitirle a cada uno de los estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad, de igual manera debe ser flexible para tomar en cuenta las sugerencias que pueden dar sus dicentes y sepan que su opinión es tomada en cuenta y de esta manera vayan adquiriendo confianza para poder opinar en clases.

Si un juego didáctico se realiza y el estudiantado no aprende o refuerza algo, es solo visto como un juego, pero si al contrario logra causar cambios a nivel de lo aprendido, si se cumplió con su objetivo previo razón por la cual se le puede considerar como un juego didáctico.

Desarrollo Cognitivo

Para abordar este capítulo, se ha elaborado un esquema con los puntos más sobresalientes que recoge la investigación bibliográfica de este trabajo. En donde se trata de definir los conceptos fundamentales que servirán para descubrir la verdad sobre el tema propuesto, así como también, la importancia del desarrollo cognitivo y las Teorías del mismo, basándonos en varios puntos de vista propuestos por los autores Piaget, Vygotsky, Aubel y Bruner, entre otros autores que nos permitirán comprender la importancia del tema.

El crecimiento de un ser que se produce con el transcurso del tiempo en donde las personas evolucionan en todos sus aspectos, físicos, emocionales, sociales, afectivos y cognitivos.

La cognición son procesos mentales que se producen en el cerebro al momento de adquirir conocimientos.

Según el tratadista Idrovo "El desarrollo cognitivo es el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como estas las integra, organiza y reorganiza" (pág. 37).

De esta manera el desarrollo cognitivo es aquello en donde la persona entra en contacto con los diferentes objetos del medio, se apropia de la información del exterior haciéndola suya, generando así nuevos conocimientos.

Concepto

Cruces (2009) afirma que "El Desarrollo cognitivo es aquel que se relaciona con la expiación de habilidades intelectuales o mentales del niño, en donde el infante reconoce, procesa, organiza la información y la utiliza adecuadamente" (p. 18)

El desarrollo cognitivo es la consecuencia de la voluntad de las personas, por entender la realidad, adaptarse a ella e integrarse en su ambiente.
Según Vygotsky (1978) afirma que:

> El desarrollo cognitivo se da por la conversión de las relaciones sociales en procesos mentales superiores (nivel individual), determinada por la internalización de instrumentos y sistemas de signos (lenguaje), construidos social, histórica y culturalmente por medio de la interacción social, en la que al menos dos personas negocian significados. (pág. 65)

El desarrollo cognitivo se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

De la transcripción nos podemos dar cuenta que el desarrollo cognitivo del niño tiende a las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales se desarrolló su inteligencia. Es decir, el desarrollo cognitivo tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y biológico que tiene el niño, es por ello que todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia de los niños.

Importancia del desarrollo Cognitivo

La educación de preparatoria ayuda a promover el desarrollo cognitivo y preparar de esta manera el niño para los desafíos que tendrá que enfrentar a futuro. El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo,

consta de una serie de etapas que representan el desarrollo del niño. Es aquí donde toma su importancia ya que en cada etapa el niño va desarrollando su mente para ir adquiriendo nuevas formas de operar

El niño de corta edad conoce su mundo a través de las acciones físicas que realiza, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales y usar sistemas de símbolos como por ejemplo el lenguaje. A medida que el niño va pasando por las etapas, mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento. El desarrollo cognoscitivo no consiste tan sólo en construir nuevos esquemas, sino en reorganizar y diferenciar los ya existentes

Los niños y los adultos somos exploradores del mundo que nos rodea y lo descubrimos por medio de los sentidos y las sensaciones, que desempeñan un gran papel en su cuerpo, gracias a ellos reciben toda la información del mundo circundante, existe un gran vínculo de nuestros sentidos con el mundo que nos rodea, es por esta razón que debemos estimular los sentidos, aún más en la infancia, motivar a explorar diferentes texturas, formas, temperaturas además distinguir unos olores de otros y demostrar bienestar, tristeza, alegría. Los sentidos nos permiten captar sonidos y ruidos, podemos interpretar a través de su voz, cómo están las personas: alegres, tristes, enojados o asustados.

Las estructuras cognitivas: atención, memoria, percepción, concentración juegan un papel muy importante para lograr apropiarse del mundo, conociéndolo a través de los sentidos, es relevante el estimular al niño a realizar actividades que le produzcan sensaciones y vivencias satisfactorias, a través de la ejecución de movimientos, de la manipulación de diversos materiales, de la discriminación de sonidos, de la danza, el baile, el desplazamiento libre y en circuitos, todo esto posibilita al niño a conocer su mundo, ampliar su desarrollo cognitivo.

Teorías del Desarrollo cognitivo

Existen varias teorías que explican mejor las etapas del desarrollo de la inteligencia en el niño y el aspecto cognitivo de los niños entre estas tenemos la de Jean Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner de los cuales se ira hablando sistemáticamente.

Jean Piaget

Piaget influyo profundamente en nuestra forma de concebir el desarrollo del niño, ya que mucho antes de que diera a conocer su teoría se creía que los niños eran personas pasivas, pero él demostró que los infantes se comportan como pequeños científicos los cuales tratan poco a poco de ir interpretando el mundo que les rodea.

Piaget comienza con la teoría del constructivismo y piensa que los niños construyen su conocimiento usando lo que ya saben e interpretando para nuevos acontecimientos.

Piaget (citado Gondón 2008) describe una secuencia de 4 estadios o periodos el que va desde la niñez, hasta la adolescencia por la que en su opinión todos los seres humanos atravesamos a lo largo de nuestro desarrollo cognitivo y en cada uno de esos periodos las operaciones mentales adquieren una estructura diferente (pág.29)

Piaget expone que la construcción del conocimiento no se realiza a partir de los mecanismos de la asociación, si no que este hace a través de los mecanismos de la equilibración, asimilación y acomodación estos componentes van logrando que el niño incorpore la experiencia y la conceptualice o interiorice.

Etapa sensorio motora

Piaget (tomado de Linares, 2008) manifiesta que:

> La etapa inicial del desarrollo cognitivo del niño, transcurre desde el nacimiento del niño hasta los 2 años de vida y se caracteriza por el hecho de que el bebé comienza a diferenciarse progresivamente de los objetos que le rodean, siendo así que comienza a reconocer cada uno de los objetos, de forma que las cosas llegan a cobrar identidad propia, aunque se encuentren en diferentes lugares. (pág. 4)

Además implica que el niño debe aprender a responder por medio de la actividad motora a los diversos estímulos que se presentan a sus sentidos. El niño no sólo escucha

y ve un sonajero, aprende a sostenerlo, sacudirlo o chuparlo ya que la tarea del niño es aprender a coordinar secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

El niño usa sus sentidos para conocer lo que le rodea, se vale de los reflejos y las reacciones para satisfacer tendencias instintivas, como la alimentación. Cuando una acción le produce satisfacción, la repetirá varias veces; es lo que Piaget llama reacción circular, repetición por medio de la cual el niño disfruta y a la vez aprende.

Etapa Pre operacional

Piaget (1991) afirma. " En la Etapa Pre operacional los niños aprenden a través del juego de imitación, sin embargo tienen un pensamiento egocéntrico y dificultades para comprender el punto de vista de otras personas". (págs. 29-30)

El niño aun no es capaz de usar la lógica, transformar, combinar o separar ideas, al no entender la lógica concreta, los niños aun no son capaces de manipular la información mentalmente y de tomar el punto de vista de otras personas.

El desarrollo del niño consiste en construir experiencias acerca del mundo a través de la adaptación e ir avanzando hacia la etapa en la cual puede utilizar el pensamiento lógico, ya al final de esta etapa los niños puede representar mentalmente eventos y objetos y participar en el juego simbólico.

Los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación. El juego de roles también es importante durante la etapa pre operacional. Los niños suelen desempeñar los papeles de "mamá", "papá", "médico" y muchos otros personajes.

Etapa Operatoria o de operaciones concretas

Piaget (citado en Linares 2009) manifiesta "La etapa de operaciones concretas se caracteriza por el empleo de algunas comparaciones lógicas para responder a un estímulo." (pág.7)

La etapa Operatoria va desde los 7 a los 11 años esta etapa marca un paso más avanzado en el desarrollo de la captación de objetos, las nuevas adquisiciones alcanzadas proporcionan un mejor conocimiento del objeto lo que le permite realizar operaciones mentales de seriación y clasificación. Así como el reconocimiento de la estabilidad lógica del mundo físico, el darse cuenta de que los elementos pueden ser cambiados o transformados y aun así conservar muchos de sus rasgos originales y la comprensión de que dichos cambios pueden ser revertidos.

En la etapa de operaciones concretas el pensamiento egocéntrico se ira desvaneciendo poco a poco ya que cada vez el niño tendrá más experiencias con sus amigos.

Etapa de Operaciones Formales

Esta etapa se presenta entre los 11 años hasta la edad adulta, pero cabe mencionar que en el nivel de las operaciones formales siguen dándose las operaciones y habilidades dominadas en etapas anteriores. Sin embargo, el centro del pensamiento cambia de lo que es a lo que puede ser, el individuo pasa de manipular cosas a manipular ideas y proposiciones. Quienes dominan las operaciones formales pueden planear hipótesis, realizar experimentos mentales para probarlas y aislar o controlar variables para realizar una prueba válida de las hipótesis.

El adolescente es capaz de realizar razonamientos formales sobre un nivel abstracto: se desarrollan nuevas capacidades que permiten la valoración de la verdad o falsedad de las proposiciones abstractas, analizar fenómenos complejos en términos de causa-efecto, utilizando el método hipotético-deductivo, e incluso deducir consecuencias de situaciones hipotéticas y diseñar pruebas para ver si las consecuencias sostienen la verdad.

Esta ultima las etapas del desarrollo del niño según Piaget, se prolonga desde los once o doce años hasta los quince años aproximadamente. Ya en plan pubertad, el niño comienza a tener idea y dominio sobre la proporcionalidad y conservación. También es capaz de formular pensamientos abstractos, abriéndose paso a la posibilidad de ejercer la razón.

Vygotsky

La teoría de Vygotsky pone en relieve las relaciones del individuo con la sociedad, afirmando que no es posible entender el desarrollo del niño, si no se conoce la cultura donde se cría.

Vigosky (1934) "El aprendizaje tiene su base en la interacción con otras personas**.** Una vez que esto ha ocurrido, la información se integra a nivel individual" (p.1).

Como ya se describió el aprendizaje que adquieren los individuos, depende mucho de interrelación que tienen las personas ya que a través de este se trasmiten ideas, opiniones y a la ves sentimientos y emociones lo que conlleva a adquirir nuevos conocimientos.

Para Vygotsky el conocimiento no se construye de forma individual así como lo manifiesta Piaget (la potencialidad del desarrollo cognitivo depende de la etapa en la que el sujeto se encuentra) , si no que se construye entre las personas a medida que interactúan, siendo así que el dialogo es una herramienta muy importante en el desarrollo del pensamiento de los niños y de manera que estos crecen y se desarrollan, su léxico se vuelve mucho más complejo, siendo este el que influirá en el desarrollo cognitivo.

Vygotsky (1931) plantea la teoría del Desarrollo Próximo como "Aquella área donde se debe instruir u orientar de manera más sensible, puesto que permite al niño desarrollar habilidades que van a ser la base para el desarrollo de las funciones mentales superiores". (párr. 45)

El concepto de zona de desarrollo próximo, introducido por Vygotsky es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno es decir aquello que es capaz de hacer por sí solo y el nivel de desarrollo potencial, aquello que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz, este concepto sirve para delimitar el margen de incidencia de la acción educativa.

De acuerdo con este tratadista el punto medio es la zona proximal es decir el área en la que el niño no puede resolver solo el problema, pero con ayuda de un adulto o en colaboración de otros niños más avanzados en experiencias lo puede lograr con facilidad.

Es importante tener en cuenta dos aspectos muy fundamentales cuando se habla de la zona de desarrollo próximo estos aspectos son: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación

Para Vygotsky el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad tanto social como cultural, es así que el juego nace de la necesidad o el deseo de saber, de conocer, de dominar los objetos, siendo así, que los niños a través de la actividad lúdica van adquiriendo nuevos conocimientos.

Además, el desarrollo del niño consiste básicamente en construir experiencias acerca del mundo a través de la adaptación e ir avanzando hacia la etapa en la cual puede utilizar el pensamiento lógico, y al final de esta etapa el niño puede representar mentalmente eventos, objetos y participar en el juego simbólico.

Los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación, el juego de roles es importante durante la etapa pre operacional, ya que los infantes suelen desempeñar los papeles de "mamá", "papá", "médico" y muchos otros personajes.

Ausubel

Ausubel (1938) manifiesta que:

> El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (1938).

En cuanto a lo manifestado en líneas anteriores el conocimiento se construirá si los aprendizajes se conectan con los anteriores, no porque sean lo mismo si no porque se relacionan con estos de un modo que se creara un nuevo significado el cual variara de acuerdo a los estímulos que el individuo ha adquirido a edades tempranas viéndose influido en el desarrollo cognitivo.

Ausubel propone un modelo de enseñanza por exposición para promover el aprendizaje significativo en vez del aprendizaje de memoria o por descubrimiento ya que con este solo se lograba un conocimiento temporal, en este método de exposición los materiales son presentados por los docentes de forma organizada, secuencial por lo tanto el material es muy relevante y eficiente.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando y de esta manera tener una mejor orientación de la labor educativa es así que para que exista un aprendizaje significativo Ausubel manifiesta que se debe tener en dos criterios fundamentales: La disposición de aprendizaje por parte del alumno y la presentación de un material potencialmente significativo.

Es así que las clases ya no se desarrollaran con mentes en blanco o el aprendizaje de los alumnos comenzara de la nada, sino que los educandos contaran con una serie de experiencias y conocimientos que afectaran su aprendizaje y puedan ser aprovechados para su beneficio.

Bruner

Entre los psicólogos cognitivos norteamericanos, Bruner es uno de los que más ha influido en el campo educativo y en la psicología del desarrollo, Bruner se interesan por las relaciones entre el desarrollo, el aprendizaje y la enseñanza sustentan que las teorías sirven de poco si estas no se vinculan con la educación.

Según Bruner (1996) "El resultado del desarrollo cognitivo es el pensamiento, la mente inteligente crea a partir de la experiencia, la estructura cognitiva no es estática, si no dinámica, la cual se modifica y reorganiza constantemente durante el aprendizaje significativo" (p.1).

De acuerdo a la cita antes señalada el desarrollo cognitivo se basa en la experiencia y la práctica que va adquiriendo las personas siendo estas aquellas que permiten desarrollar la capacidad de crear e idear por sí mismo. El verdadero crecimiento depende de la motivación intrínseca, se puede decir que el factor más importante es lo que el niño ya sabe y que se debe partir desde este punto para generar nuevos conocimientos.

Bruner (como se citó en Vergara 1966) propuso tres tipos de procesamiento de la información (párr. 8). Entre los diferentes tipos se encuentran los siguientes:

Representación Enactiva: La misma que tiene como finalidad que el sujeto represente los acontecimientos, los hechos y las experiencias por medio de la acción directa con los elementos a conocer. Por ejemplo, al tratar una clase de la contaminación y los tipos de basura formaran equipos para buscar basura por todos los lugares de la escuela.

Representación Icónica: Esta va de la mano con la imaginación, se vale de imágenes y esquemas espaciales más o menos complejos para representar el entorno además el infante debió adquirir un nivel determinado de destrezas, por ejemplo, se colocará toda la basura recogida en un recipiente y cada niño los clasificará en recipientes correspondientes orgánicos e inorgánicos.

Representación Simbólica: Va más allá de la acción e imaginación se vale de los símbolos para representar el mundo, símbolos que son abstracciones que no tienen por qué copiar la realidad para la representación simbólica se basa en el uso del lenguaje y la creación de conceptos ejemplo pedir a los niños que definen la basura orgánica e inorgánica.

La teoría cognitiva del descubrimiento, desarrolla en otras la idea del andamiaje, lo fundamental de la teoría es la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante, en situaciones de aprendizaje, problemática, la finalidad es que el estudiante aprenda descubriendo, dando al aprendiz la oportunidad de involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa.

Tipos de procesos Cognitivos

Existe una gran variedad de procesos cognitivos, pero a grandes rasgos se pueden dividir en dos tipologías: Los procesos cognitivos básicos y los procesos cognitivos superiores.

Los procesos cognitivos básicos sirven de base para la posterior elaboración y procesamiento de la información**.** Son aquellos que permiten que la información sea captada y mantenida en nuestro sistema con tal de poder trabajar con ella y en estos procesos se encuentran:

Senso-percepción

Gerda (1998) manifiesta que :

> .La Senso-percepción es una técnica de trabajo corporal consciente, con la intención de registrar con creciente claridad los diversos estímulos, sensaciones y percepciones, y a la vez es base de los aprendizajes corporales, motrices para generar diferentes calidades de movimiento, comunicación, imágenes y metáforas de movimiento. (pág.28)

La Senso-percepcion tiene el objetivo el desarrollar la capacidad de observación y el registro de los estímulos lo cual activa al sistema nervioso y de esta manera se genera una respuesta.

A veces separado en sensación y percepción, este tipo de proceso cognitivo básico es el que permite que la información sea procesada por nuestro sistema, captamos las sensaciones a través de los diferentes receptores de los que disponemos en nuestro organismo y posteriormente los percibimos al organizar la información de los receptores y dotarla de un sentido.

Atención

Luria (1975) "La atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegible y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos" (prr.4).

Por lo descrito anteriormente la atención es el proceso en donde la mente toma posesión de la información más relevante de todas aquellas que aparecen simultáneamente en el medio.

El medio ambiente se caracteriza por ser generalmente complejo, puesto que incluye una gran cantidad de información a la que debemos atender y, en ocasiones, nos exige responder a más de una información al mismo tiempo. Pues bien, la atención es la capacidad gracias a la cual somos más receptivos a los sucesos del ambiente, centramos nuestra mente mejor, y llevamos a cabo una gran cantidad de tareas de forma más eficaz.

Procesos de la Información

Muy vinculado a la atención y a la percepción, el procesamiento de la información es uno de los procesos cognitivos básicos el cual nos permite que la información captada sea procesada y pueda llegar a ser elaborada.

Se centra en la forma en que las personas prestan atención a los procesos del medio, codifica la información que debe aprender y la relaciona con los conocimientos que ya tiene. Almacena la nueva información en la memoria y la recupera cuando la necesita.

Memoria

Según el enfoque Freudiano, menciona que la memoria es una vía que por medio de ella entra al sistema, permanece para siempre y el olvido es por lo tanto un problema de recuperación. Por su parte el enfoque conductista, se refiere al recuerdo como base en las asociaciones entre estímulos y respuestas, por ello entre más fuerte sea la asociación mayor será el recuerdo y con ello la memoria será mejor.

Según el tratadista Segobia (2003) afirma que:

> La memoria es un proceso dinámico de dos vías uno que es el almacenamiento de las sensaciones, sentimientos, cosas que hemos percibido que hemos vivido consciente o inconscientemente. La otra vía es la de recuperación de los recuerdos que activamos y actualizamos para utilizarlos en el momento determinado, posee distintos tipos de almacenamiento sensoriales a corto y a largo plazo. (pág. 633)

De lo singularizado en la cita anterior la memoria puede llegar almacenar información de distintas clases siendo está a corto plazo en donde los conocimientos que adquiera la persona en poco tiempo llegarán a olvidarse, mientras que en la memoria a largo plazo se mantendrán durante mucho tiempo.

Dentro de las definiciones importantes de la psicología cognoscitiva, es la que planteo (Neiseer, 1988) la cual define como “el estudio de los procesos mediante los cuales se transforman, reducen, elaboran, recuperan y utilizan la información del mundo que el individuo adquiere por su interacción con este” (párr. 7).

Esta definición nos explica que el conocimiento, es un primer paso para interactuar con el medio, y, por lo tanto, obtenemos la información que luego será transformada de su forma primitiva o simple a como fue adquirida en otra nueva.

Dentro de la memoria podemos encontrar la declarativa (dentro de las cuales encontramos la autobiográfica y la procedimental) y la no declarativa (como por ejemplo la memoria procedimental). También forma parte de ella la memoria de trabajo**,** elemento esencial que nos permite trabajar con la información reunida en la actualidad o recuperar elementos de la memoria a largo plazo.

Procesos Cognitivos Superiores

Se consideran como procesos cognitivos superiores a aquellos que suponen el nivel máximo de integración de la información, siendo procesos que se derivan de la unión de la información proveniente de diversas modalidades sensoriale**s** y procesos cognitivos básicos. A menudo son conscientes y que requieren de un esfuerzo mental para realizarlos

Pensamiento

El pensamiento para Dewey (2011) "Es una relación entre lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos. Con esta trilogía damos significado a las cosas, creamos, inferimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto "pensamiento". (párr. 12)

El pensamiento se puede definir que este es la capacidad que tienen las personas de formar ideas, relacionando con otras. Este no necesita de la presencia de las cosas para que están existan ya que todo está dado por el pensamiento.

El principal y más conocido proceso cognitivo superior es el pensamiento, en él integramos toda la información y a partir de él realizamos diferentes operaciones mentales, nos permite formar conceptos, elaborar juicios y deducciones y aprender**.** Algunos de los tipos de pensamiento son analítico, critico, creativo, interrogativo

Funciones Ejecutivas

Gilbert & Burguess (2008) "Las funciones ejecutivas son actividades mentales complejas, necesarias para planificar, organizar, guiar, revisar, regularizar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse eficazmente al entorno y para alcanzar metas" (p. 2).

Podría decirse que las funciones ejecutivas son las diferentes habilidades cognitivas que nos permiten analizar qué es lo que queremos lograr, como lógralo y cuál es la mejor manera para lograrlo.

Aunque podrían ser incorporadas como parte del pensamiento o bien separarse en distintos procesos básicos, el conjunto de las funciones ejecutivas nos permite gestionar la conducta y el conjunto de procesos cognitivos mediante la puesta en marcha de distintas habilidades como la inhibición conductual, la planificación o la toma de decisiones entre otras muchas.

Aprendizaje

Rojas (2011) habla del aprendizaje como el "Resultado de un cambio potencial en una conducta bien a nivel intelectual o psicomotor que se manifiesta cuando estímulos externos incorporan nuevos conocimientos, estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas o producen cambios provenientes de nuevas experiencias" (pág. 3)

Partiendo del punto de vista anterior el aprendizaje es la adquisición del conocimiento sobre algo que la persona pretende aprender por medio de estudio.

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes, consiste en un cambio de la conducta pero no implica su realización, sin embargo, los cambios producidos no siempre son permanentes.

Creatividad

Bembibre (2011) **s**ostiene que "La idea de creatividad proviene de la previa de crear por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado el uso de la mencionada habilidad" (párr. 1).

Si se tiene que el ser humano se caracteriza para adaptar la naturaleza y lo que los rodea a sus necesidades, comprenderemos porque entonces en todo esto es central la creatividad.

La creatividad es considerada por algunos autores como un proceso cognitivo superior, ya que supone la elaboración de estrategias o vías de pensamiento novedosas y alejadas de lo aprendido y adquirido mediante la experiencia. Esta es una de las más importantes y útiles del ser humano, ya que permite inventar, crear nuevas cosas, objetos a partir de lo que ya existe en el mundo.

Motivación

Según González (2007):

> La motivación es lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encauza la energía (pág. 3)

La Motivación está relacionada con la explicación de la conducta humana. El ser humano necesita estar motivado tanto en lo individual como en su convivencia organizacional. La motivación no es más que la voluntad de ejercer altos niveles de esfuerzos hacia las metas individuales u organizacionales, condicionadas por la habilidad del esfuerzo de satisfacer necesidades propias o de la organización, por lo cual es un estado interno que induce a algo.

Como puede interpretarse, la motivación está condicionada por la presencia de una necesidad y se relaciona con una conducta auto dirigida hacia metas valoradas como importantes.

Características de los niños de 5 a 6 años

Piaget (2015). “El niño aprende a través de hacer y explorar activamente, poniendo en juego sus sentidos mediante la adaptación y manipulación del entorno que lo rodea” (parr.4).

A la edad de los 5 a los 6 años es una edad en la que se enfatizan muchas habilidades motoras trabajadas desde el nacimiento, el niño salta en uno o dos pies, también lo hace como sapo, conejo y brincando la cuerda, camina sobre los talones, en puntas de pies se da trampolines es un experto en el uso de juegos de patio. Se siente seguro de sus posibilidades y conoce cuales son los riesgos que pueden asumir y tienen conciencia de peligro al que se puede llegar a exponer.

Ha interiorizado su esquema corporal, es decir, se ubica a si mismo con respecto al espacio y los objetos: arriba, abajo, adelante, atrás permitiéndole esto establecer relaciones espaciales en el plano grafico su conocimiento del esquema corporal se refleja en los dibujos de la figura humana y el amplio vocabulario referente a un tema a tratar. Nombra cada una de sus partes del cuerpo y expresa cuál es su función. En cuanto a su desarrollo cognitivo demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos palabras números e imágenes.

Realiza varias tareas como completar un laberinto, dice el día y mes de su cumpleaños, se interesa por el origen y la utilidad de las cosas que lo rodean, coloca varias cosas en orden tomando en cuenta varios aspectos como color, forma, identifica más grande que más pequeño que, identifica los números del 1 al 50 y los reproduce al menos del 1 al 20.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales que se utilizaron en la investigación fueron los tecnológicos como: Computadora, proyector, impresiones, internet, teléfono, parlantes, así como también materiales de escritorio como son hojas de papel boom, pinturas, papelógrafo, lápiz, y materiales económicos como cajas de cartón, papel brillante, cintas, frutas, hojas pre elaboradas, figuras en foami, papel crepe, rompecabezas, canasta, juguetes de mecánico, policía, bombero y finalmente el talento humano que son el personal administrativo, docente, alumnos y la autora.

El presente trabajo realizado se enmarco en el nivel de investigación descriptivo toda vez que se fundamentara en fuentes documentales y bibliográficas, cuyo propósito fue dar a conocer a través del discurso escrito las características, las variables y como se presentan el problema en la realidad objetiva del escenario de investigación.

Se trató de un tipo de estudio cualitativo descriptivo ya que pretende narrar de forma fehaciente lo que ocurrió en el transcurso de la investigación, las actividades que el docente empleo, como las llevo a cabo y como los padres ven y actúan ante la problemática exteriorizada.

Para desarrollar adecuadamente el trabajo investigativo fue necesario utilizar los siguientes métodos, técnicas e instrumentos.

Método científico: Estuvo presente en todo el proceso investigativo ya que a través de este se realizó la formulación del problema, el planteamiento de los objetivos, la orientación para la construcción y sustento del marco teórico además que permitió comprobar los resultados de acuerdo a los objetivos planteados y a su vez proponer recomendaciones.

Método Analítico –Sintético: Se utilizó en la desagregación de las variables para la respectiva fundamentación del marco teórico, como también en el análisis de los resultados obtenidos en la investigación y el planteamiento de las conclusiones.

Método descriptivo: Permitió examinar, extraer y narrar los resultados de la investigación de manera lógica, mediante los cuadros estadísticos, culminando con el análisis e interpretación.

Las técnicas e instrumentos fueron de gran utilidad ya que permitieron recoger información necesaria para llevar a cabo el tema de investigación, dentro de las técnicas que se empelaron fueron: la observación directa, la encuesta.

Observación directa: Mediante esta técnica se verificó los diversos problemas que se estaban suscitando en la Unidad Educativa Ciudad de Loja, lo cual se hizo de manera cuidadosa, exhaustiva y exacta, técnica que fue aplicada a los dicentes y docentes de institución, resultados que se ven reflejados en los indicadores que se encuentran descritos en el siguiente literal.

Entrevista estructurada: este tipo de técnica se la utilizo para recopilar información a través de un cuestionario previamente definido, el que fue dirigido a las docentes de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja, además para poder llevar a cabo este tipo de técnica, se la efectuó con preguntas específicas las mismas que aportaron al proceso investigativo.

Encuesta: Se aplicó a los padres de familia para conocer la importancia que estos dan al juego, y lo conveniente que creen que es utilizar el juego en la escuela para el aprendizaje de sus hijos.

En cuanto a los instrumentos que se utilizaron para la respetiva investigación fueron:

Guía de observación: Esta permitió observar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral, así como a los docentes, fundamentalmente se utilizó en el presente trabajo investigativo para valorar y evaluar el desarrollo cognitivo de los estudiantes y la utilización del juego como estrategia didáctica por parte de las docentes.

La guía de entrevista estructurada: Este tipo de instrumento permitió indagar y conocer la importancia que prestan las maestras a la utilización de los juegos en el currículo y como estas ayudan al desarrollo cognitivo de los niños.

La lista de cotejo: Mediante el empleo de este instrumento se pudo registrar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.

Cuestionario: Mediante este instrumento que fue aplicado a los padres de familia de la escuela ciudad de Loja se puedo establecer la importancia que presta a la actividad como una estrategia de aprendizaje en la escuela. A si mismo se utilizó una pos lista de cotejo y pos lista de observación, las mismas que fueron aplicadas para verificar los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta.

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes Parvularias	4	3
Padres de familia Preparatoria	97	26
Alumnos de Preparatoria	97	26
Total	198	55

Fuente: Muestra de los padres, docentes y alumnos de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

f. RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ¨ESCUELA CIUDAD DE LOJA¨

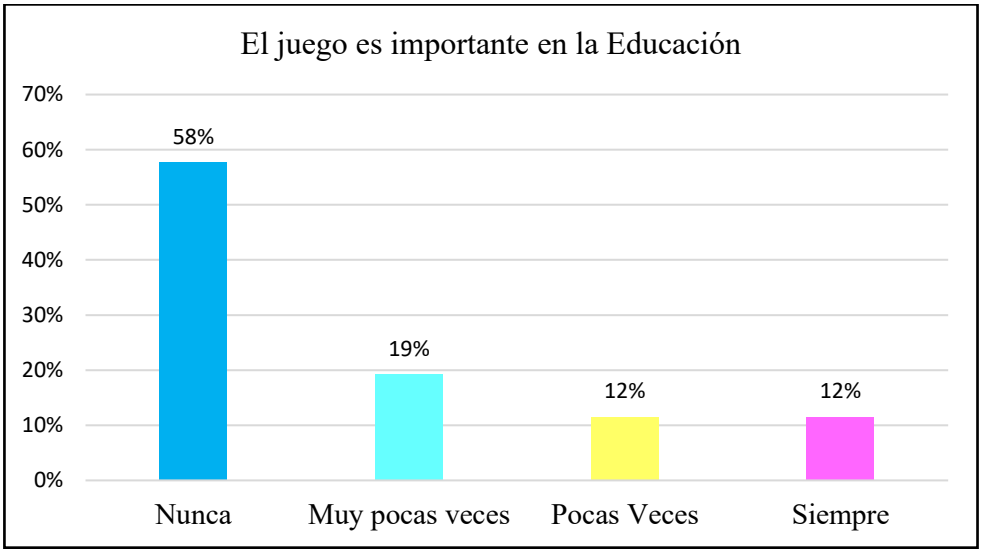
1. **Dentro de las actividades que se realiza en la escuela considera usted que es importante el juego en el niño como parte de su educación.**

Cuadro 1

Indicadores	f	%
Nunca	15	58
Muy pocas veces	5	19
Pocas Veces	3	12
Siempre	3	12
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 1



Análisis e Interpretación

Montessori (tomado de Arango 2000) “ El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, por medio de él, el infante

observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea" (pág. 4)

Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

De los 15 padres de familia encuestados que constituyen el 58%, manifiestan que dentro de las actividades que se realiza en la escuela no es importante el juego como parte de su educación, así mismo 5 padres de familia que representan el 19 % señalan que muy pocas veces son importantes estas actividades lúdicas , de la misma manera 3 padres de familia que representa el 12% manifiestan que pocas veces es importante el juego en la educación de sus hijos; y finalmente 3 padres de familia que equivale 12 % de los investigados respondieron que siempre es importante el juego en la educación de los niños.

De los resultados obtenidos se puede apreciar que la gran mayoría de padres de familia no le dan la debida importancia al juego a si mimos partiendo de la concepción de Montessori se puede establecer que la utilización del juego en la escuela es muy importante para la enseñanza, el aprendizaje y que este es una manera muy divertida y motivadora para que los niños aprendan.

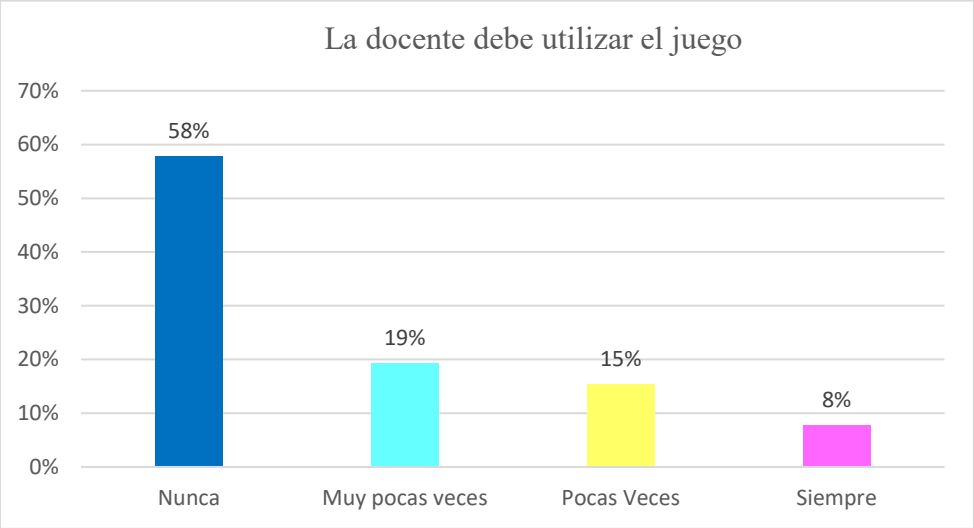
2. Estaría de acuerdo en que la docente utilice el juego como una manera de enseñar a su hijo

Cuadro 2

Indicadores	**f**	**%**
Nunca	15	58
Muy pocas veces	5	19
Pocas Veces	4	15
Siempre	2	8
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 2



Análisis e Interpretación

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) "Los profesores de educación infantil realizarán estrategias que deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante" (pág. 42)

De los 15 padres de familia que representan el 38 % manifiestan que dentro de las actividades que se realiza en la escuela la docente no debe utilizar el juego como una manera de enseñar, de igual manera se observa que 5 de los padres de familia que representan el 19 % señalan que muy pocas veces la docente debe utilizar el juego como una modo de enseñar, 4 de los encuestados y que representa el 15% manifiestan que pocas veces la docente debe utilizar el juego como una forma de enseñar y tan solo 2 padres de familia que equivale al 8% de los padres de familia investigados señalan dentro de la metodología de la docente el juego debe ser utilizado para el aprendizaje de sus hijos.

Los resultados obtenidos muestran que más del 50 % de padres de familia creen que la docente no debe utilizar el juego para impartir clases, ante tal resultado se puede acotar que el juego es una necesidad básica en la infancia el cual debe ser utilizado con obligatoriedad en la etapa de educación ya que es un recurso idóneo en la escuela, debido a que posee un carácter motivador, globalizador de contenidos y mediador de aprendizajes significativos.

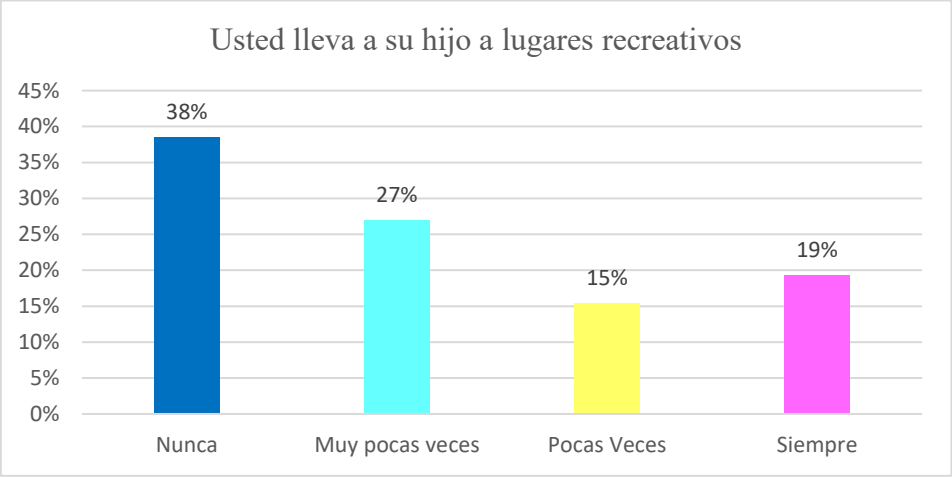
3. Esta Usted lleva a su hijo a lugares recreativos

Cuadro 3

Indicadores	f	%
Nunca	10	38
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	4	15
Siempre	5	19
Total	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 3



Análisis e Interpretación

Según Banet (2014) "Los lugares recreativos son escenarios del desarrollo de acciones lúdicas, colectivas e individuales donde los adultos encargados, deben vigilar el juego de sus hijos y tener la posibilidad de participar de sus actividades" (párr. 2).

Analizando en cuadro estadístico 10 padres de familia que representan el 38 % afirman que nunca llevan a sus hijos a lugares recreativos, así mismo 7 padres de familia que representan al 27 % manifiestan que muy pocas veces llevan a sus hijos a lugares recreativos, de la misma manera 4 de los encuestados y que representa el 15 % manifiestan que pocas veces sus hijos van a lugares recreativos y 5 padres de familia que equivale al 19 % exponen que si llevan a sus hijos a lugares recreativos.

De las perspectivas anteriores se puede establecer que la gran mayoría de niños no tienen la oportunidad de salir a lugares recreativos y conocer nuevos ambientes , para poder relacionarse con otros niños lo que nos lleva a establecer que el juego es un elemento importante para ampliar el conocimiento del niño ya que permite fortalecer su autonomía, su capacidad creadora, su solidaridad, cooperación y adquirir valores solidos los cales le permitirán fortalecer sus relaciones consigo mismo y con la sociedad.

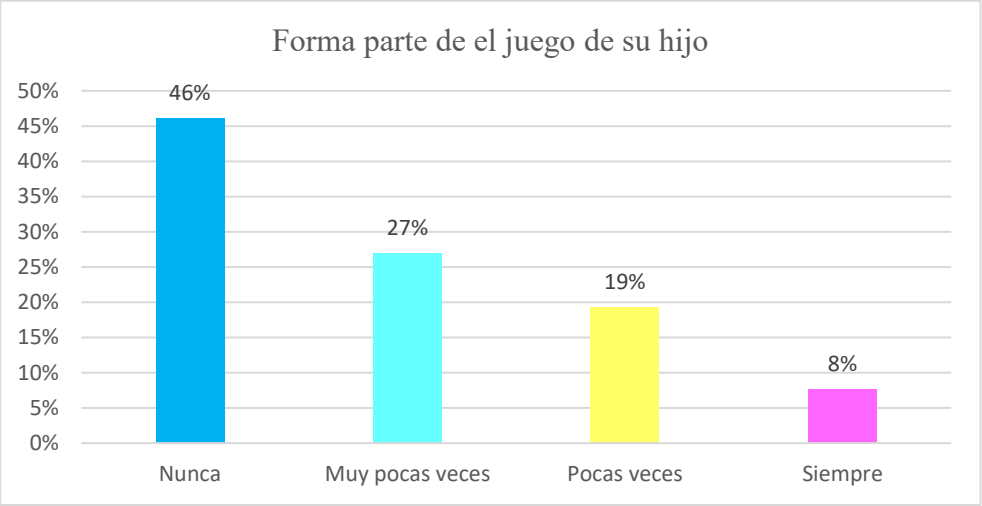
4. Cuando su hijo inicia un juego usted forma parte de él.

Cuadro 4

Indicadores	f	%
Nunca	12	46
Muy pocas veces	7	27
Pocas veces	5	19
Siempre	2	8
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 4



Análisis e Interpretación

Bejarano (2008) manifiesta que :

> Los padres son uno de los mejores compañeros de juego para los niños, pues con ellos, además de jugar, aprenden pautas y comportamientos a

seguir, conoce nuevas normas y límites, se divierten, ríen y sobre todo fortalecen ese vínculo emocional con una de las personas más importantes en su vida. (pág. 1)

El gráfico muestra que 12 padres que representan el 46 %, afirman que nunca forman parte de los juegos de sus hijos, 7 de los padres de familia y que representan el 27 % indican que muy pocas veces ellos forman parte de los juegos de sus hijos, de la misma manera 5 de los encuestados y que corresponden el 19 % manifiestan que pocas veces forman parte de los juegos y 2 padres de familia que equivale al 8% explican que siempre se incluyen en los juegos de ellos.

La gran mayoría de los madres de familia manifiesta no formar parte de los juegos de sus hijos debido a las ocupaciones que ellos poseen es por eso que tomando la cita del tratadista Gonzales se puede establecer que la participación de los padres en la vida de los hijos es importante, ya que estos deben inmiscuirse y mostrar interés por las actividades de los pequeños, ya que les permitirá alcanzar su pleno desarrollo, sentirse amados y con mucha seguridad, además permite desarrollar hilos o lazos conductores de amor entre padre e hijo lo que con lleva a los niños a tener un gran éxito escolar.

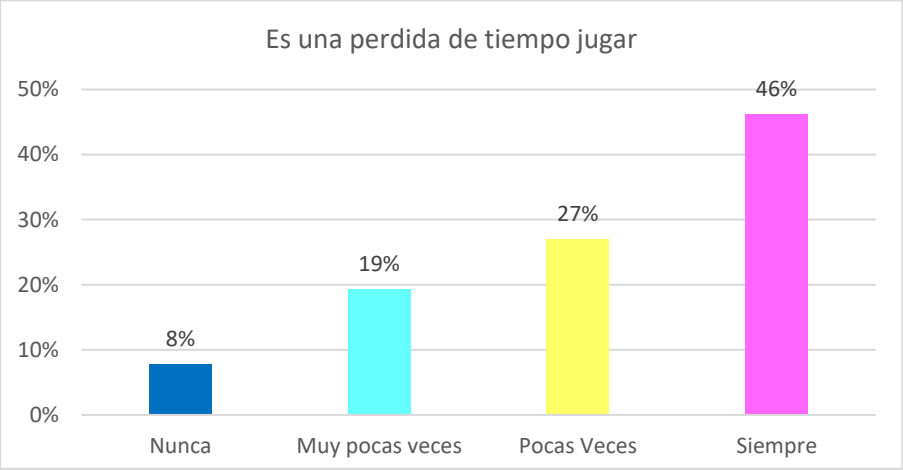
5. Cree usted que es una pérdida de tiempo jugar

Cuadro 5

Indicadores	f	%
Nunca	2	8
Muy pocas veces	5	19
Pocas Veces	7	27
Siempre	12	46
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 5



Análisis e Interpretación

Montalvo (2017) afirma que:

> Varios adultos ven como inútil todo lo que no deja dinero o algún otro reconocimiento, de hecho, cuando ven jugar a alguien dicen que se está perdiendo el tiempo, jugar no es perder el tiempo es una forma natural de los niños de desarrollar sus capacidades. (párr.14)

En el art 31 de la (Convención sobre los derechos del niño, 1989) los Estados reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

De los resultados sobre si es o no una pérdida de tiempo jugar se puede evidenciar que 2 padres de familia que representan el 8 %, manifiestan que nunca es una pérdida de tiempo jugar así mismo se observa que 5 padres de familia y que representan el 19 % dicen que muy pocas veces es una pérdida de tiempo jugar de la misma manera 7 padres de familia que representa el 27 % manifiestan que pocas veces es una pérdida de tiempo

Contrario a lo esperado como se observa en la gráfica la gran mayoría de los padres de familia cree que jugar es una pérdida de tiempo dejando así que ver que el juego está lejos de ser reconocido por las instituciones educativas e incluso por los propios padres de familia, algunos padres reprimen las actividades lúdicas del niño, como sí estas fueran una pérdida de tiempo y energía manifestando que existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse.

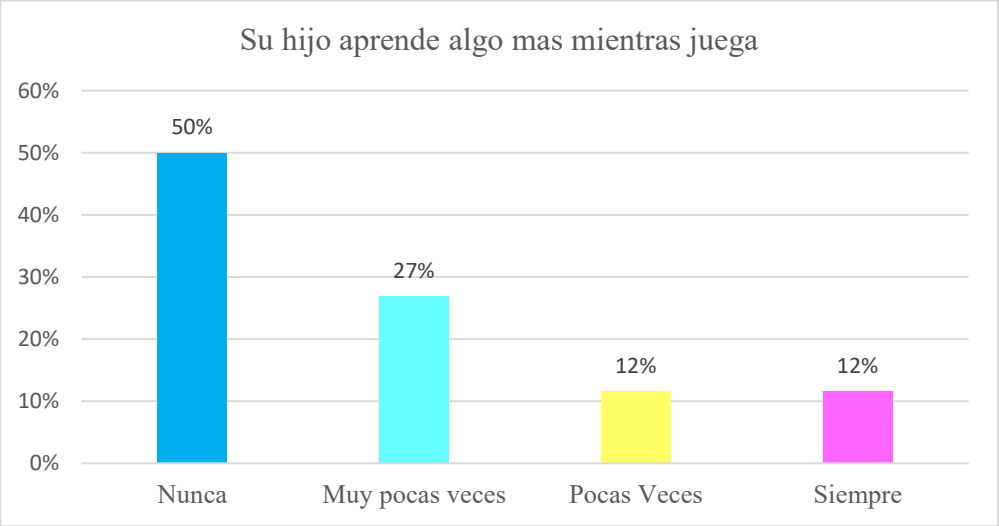
6. **Considera que su hijo aprende algo más mientras juega.**

Cuadro 6

Indicadores	f	%
Nunca	13	50
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	3	12
Siempre	3	12
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 6



Análisis e Interpretación

Para (Medina, 2000) :

> El juego adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras. (pág.58)

De los 26 padres de familia encuestados 13 que representan el 50 %, manifiestan que nunca sus hijos van a aprender si se encuentran jugando , de igual manera se evidencia que 7 de los padres de familia y que representan el 27 % dicen que muy pocas veces los niños aprenden mientras juegan , 3 padres de familia que representan el 12 % consideran que sus hijos pocas veces aprenden mientras juegan y 13 padres de familia que equivale al 12 % han manifestado que siempre los niños van a aprender cuando juegan.

Por consiguiente, nos damos cuenta que el juego es muy importante para los niños ya que a través de este el podrá desarrollarse física, psicológica, emocional e intelectualmente, logrando de esta manera un desarrollo integral además que este permitirá que los aprendizajes de los niños sean muy significativos.

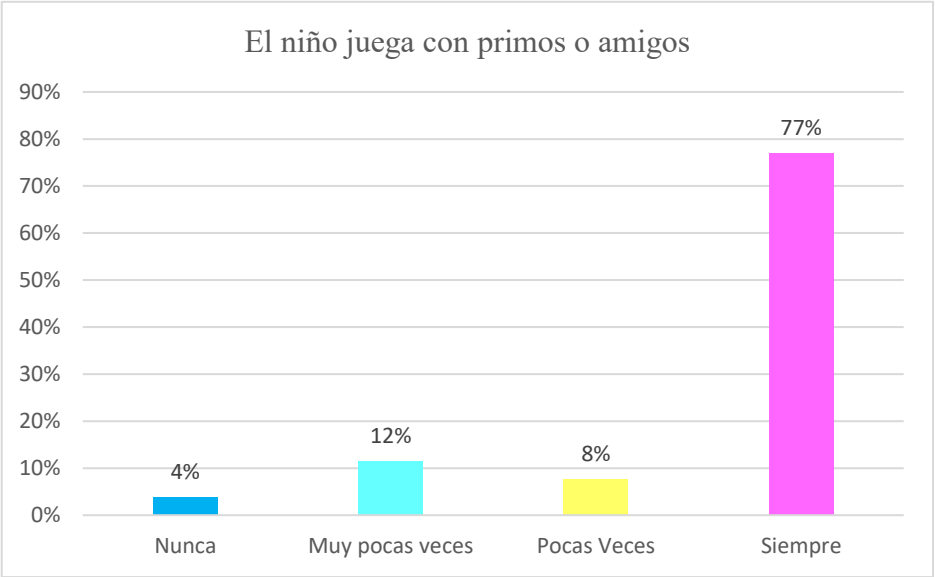
7. Cuando sus primos o amigos llegan el niño juega con ellos

Cuadro 7

Indicadores	f	%
Nunca	1	4
Muy pocas veces	3	12
Pocas Veces	2	8
Siempre	20	77
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 7



Análisis e Interpretación

Musen y Conger (2004) afriman que :

> Los adultos son las personas encargadas de proporcionar al infante de experiencias que faciliten el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social, al pasar por periodos en los que se va familiarizando con personas, situaciones y objetos que le permitan comprender y explorar las variedades que hay en el mundo para establecer relaciones interactivas con los adultos y con sus iguales. (pág. 18)

Según los datos obtenidos se puede evidenciar que 2 padres de familia que representan el 4 % manifiestan que los niños nunca juegan con sus primos o amigos cuando estos llegan, así mismo 3 de los padres de familia que representan el 12 % dicen que muy pocas veces los niños juegan con sus amigos cuando llegan , de la igual forma 2 de los encuestados y que representa el 8 % manifiestan que pocas veces sus hijos juegan sus amigos y 20 padres de familia que representan el 77 % manifiestan que siempre que alguien se sus amigos llega sus hijos juegan con ellos.

De acuerdo a los apartados anteriores se puede evidenciar que la gran mayoría de niños no se cohíben de jugar ya que el juego produce disfrute y placer en ellos además que les permite aprender a interactuar con sus pares lo que siempre se encontrara ampliando el círculo social en que se desenvuelve el infante.

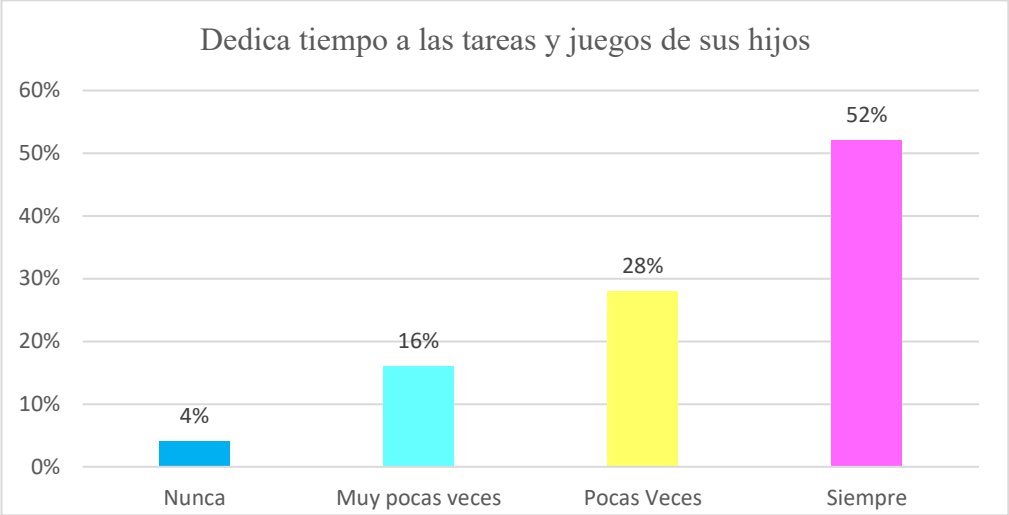
8. Dedica tiempo usted a los juegos y tareas de su hijo

Cuadro 8

Indicadores	f	%
Nunca	1	4
Muy pocas veces	4	16
Pocas Veces	7	28
Siempre	13	52
TOTAL	25	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 8



Análisis e Interpretación

Según Común (2008) una tarea se define como: "Cualquier acción intencionada que un individuo considera necesaria para conseguir un resultado concreto en cuanto a la solución de un problema, el cumplimiento de una obligación o la consecuencia de un objetivo" (pág.1).

A partir de estos datos se puede evidenciar que 1 padre de familia que representan el 4%, manifiestan que nunca dedica tiempo a los juegos y tareas que realizan sus hijos, así mismo 4 padres de familia y que representan el 16 % dicen que muy pocas veces ellos dedican tiempo en los juegos y tareas que practican sus hijos, , de la misma manera7 de los encuestados y que representa el 28 % manifiestan que pocas veces forman parte de los juegos y tareas que realizan sus hijos, por otro lado 13 padres de familia que equivale al 52 % de los encuestados manifiesta que siempre forman parte de los juegos y tareas de sus hijos.

Con los puntos de vista descritos se demuestra que el aprendizaje de los niños es un proceso que no termina al concluir las clases de la escuela si no que esta se da constantemente y uno de esos momentos es la hora de realizar las tareas. La implicación de los padres en la realización de tareas de sus hijos es importante ya que les permite conocer si ellos están aprendiendo, fomenta la comunicación entre padres e hijos y lo más importante les permite tener un acercamiento a ellos convirtiéndose todo lo mencionado anteriormente en algo tan fundamental para el aprendizaje de los niños.

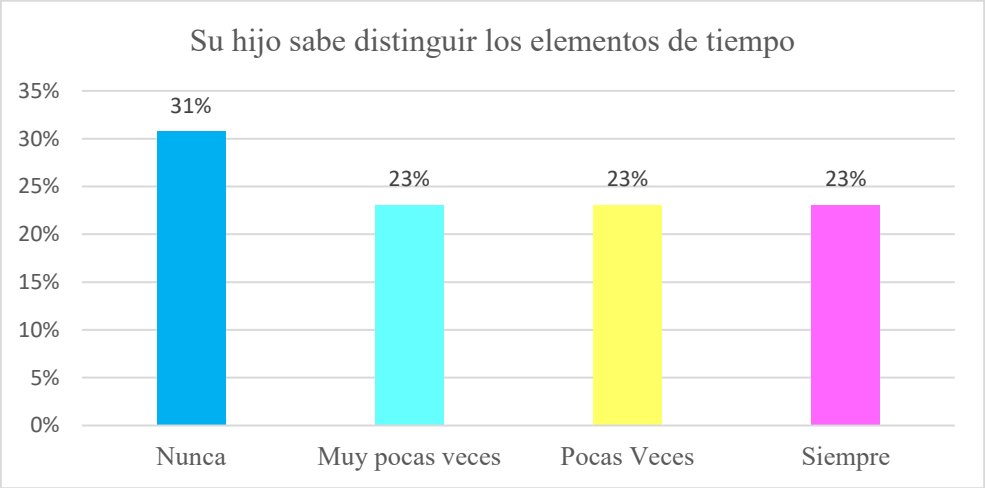
9. Su hijo sabe distinguir los siguientes elementos de tiempo antes, después, más tarde

Cuadro 9

Indicadores	f	%
Nunca	8	31
Muy pocas veces	6	23
Pocas Veces	6	23
Siempre	6	23
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 9



Análisis e Interpretación

Bartolome (2009) manifiesta que "El tiempo es la duración o existencia continua de algo, es el intervalo entre dos acontecimientos, lapso durante el cual una acción, condición o estado se realizan" (pág. 37).

De los padres de familia encuestados 8 que representan el 31%, manifiestan que sus hijos no logran distinguir los elementos de tiempo**,** así mismo 6 padres de familia que representan el 23 % dicen que muy pocas veces sus niños saben diferenciarlos elementos del tiempo **,** de la igual forma 6 de los encuestados y que representa el 23 % manifiestan que pocas veces sus niños saben distinguir estos elementos; y tan solo 6 padres de familia

que equivale al 23 % manifiestan que siempre sus hijos distinguen los elementos de tiempo con facilidad.

De lo descrito anteriormente se puede establecer que la nocion de tiempo es una de las mas dificiles de adquirir para los escolares, debido a que el tiempo no se ve ni se percibe como tal como lo menciona Piaget , pero pese a esto ya para la edad de los 5 a los 6 aaños de edad estas ya deben estar en gran mayoria formadas y cimentadas, la noción de tiempo le permite al niño ir mejorando y estructurando cada día mejor su cerebro y por lo tanto poseer grandes habilidades cognitivas.

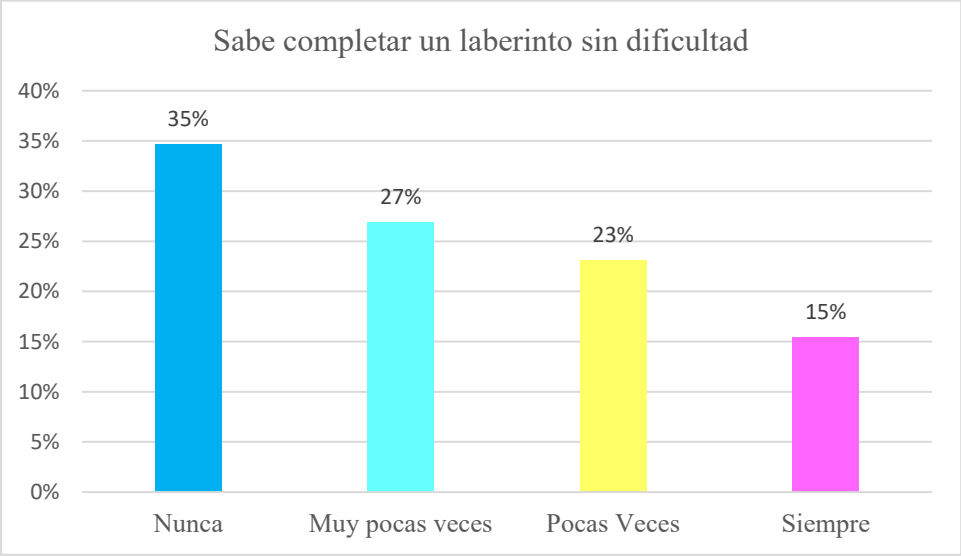
10. Sabe completar un laberinto sin dificultad

Cuadro 10

Indicadores	f	%
Nunca	9	35
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	6	23
Siempre	4	15
Total	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 10



Análisis e Interpretación

Para Casares (2011) un laberinto es "Lugar artificiosamente formado por calles, encrucijadas y lugares dispuestos con tal artífico que una vez dentro de la actividad sea muy difícil su salida" (pág. 2).

De 26 padres de familia que fueron encuestados, el 35%, que equivale a 9 personas manifestaron que sus hijos nunca han logrado completar un laberinto, el 22%, que son 7 padres de familia dicen que muy pocas veces sus hijos pueden llegar a concluir un laberinto, el 23% de los padres de familia que son seis expresan que pocas veces sus hijos practican este juego y solamente el 15% que equivale a 4 padres de familia manifiestan que sus hijos logran llegar a la meta del laberinto.

En la gráfica la mayoria de niños presenta dificultades para la resolución de laberintos es importante destacar que en los niños es muy importante llevar a cabo estas actividades ya que les permiten mejorar su concentracion, desarrollar la coordinación oculo manual, a traves de este aprende a resolver problemas de la vida cotidiana y les insentiva a que sean persistentes en su vida.

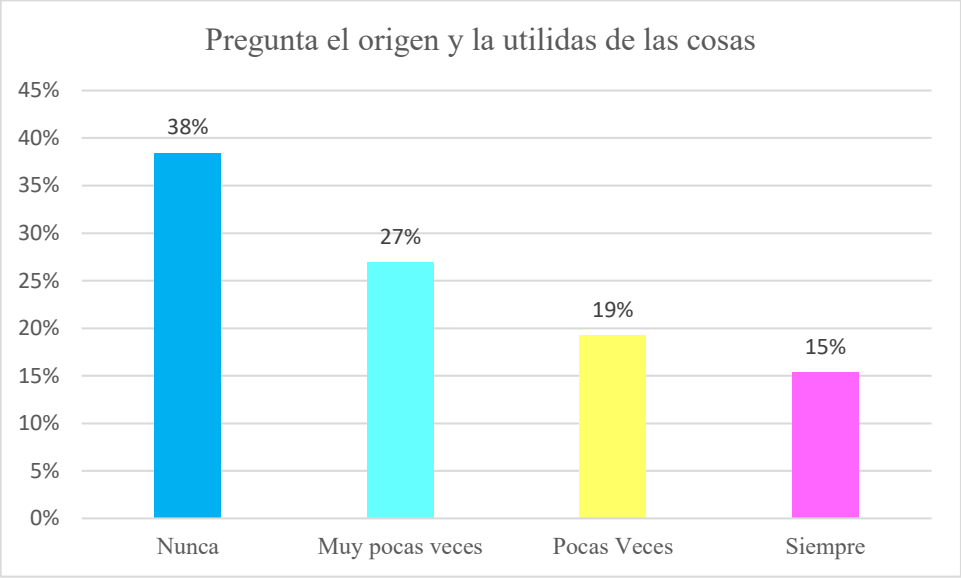
11. Se interesa por preguntar el origen de las cosas y la utilidad de estas

Cuadro 11

Indicadores	f	%
Nunca	10	38
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	5	19
Siempre	4	15
Total	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 11



Análisis e Interpretación

Para Burgos y Delgadillo (2003) afirman que "Con las preguntas los niños establecen comunicación y relación con los adultos, aprenden y configuran su lenguaje, piensan, juegan, reflexionan, se crean y conocen el mundo que les rodea" (pág. 12)

En la gráfica se observa que 10 padres de familia que representan el 38%, manifestaron que sus hijos nunca se preguntan el origen de las cosas y mucho menos la utilidad que tienen las mismas, así también 7 padres de familia que representan al 27%, exponen que sus hijos muy pocas veces se preocupan por preguntar el origen y utilidad de las cosas, así mismo 5 padres de familia que representa al el 19% expresan que pocas veces los infantes realizan este tipo de preguntas y solamente el 15% que equivale a 4 padres de familia manifiestan que siempre sus hijos se encuentran haciendo preguntas en cada momento.

De lo manifestado anteriormente nos podemos dar cuenta que los niños encuentran en las preguntas un fantástico vehículo para su desarrollo ya que mediante estas muestran su deseo de conocer más acerca del medio en el que se encuentra rodeado pero es importante prestar atención en a aquellos niños los cuales dan poca o nada de importancia a realizar preguntas ya que esto se verá afectando la fluidez de su lenguaje y disminuirán sus conocimientos se apagara el interés por explorar y descubrir el porqué de las cosas.

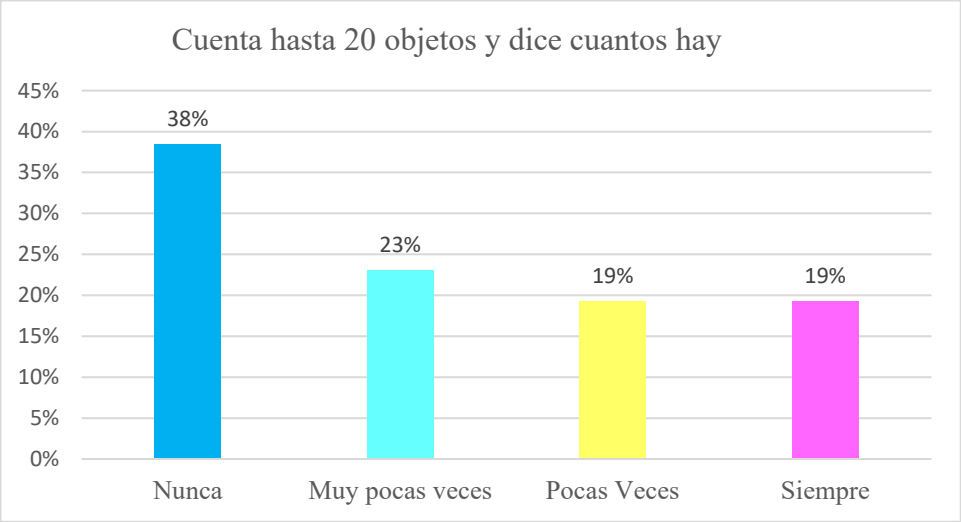
12. Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuántos hay

Cuadro 12

Indicadores	f	%
Nunca	10	38
Muy pocas veces	6	23
Pocas Veces	5	19
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 12



Análisis e Interpretación

Según (Casey, 2016) afirma que "Muchos niños pequeños pueden contar del uno al 10 sin entender el significado de los números que están contando" (párr.7).

De 26 padres de familia que fueron encuestados, 10 padres de familia que representa el 38%, manifestaron que sus hijos cuentan hasta el diez de forma mecánica pero sin representar con algún objeto, el 23%, que son 6 de los padres de familia manifiestan que muy pocas sus hijos realizan el conteo del uno al diez y con la representación correspondiente, así mismos 5 de los padres de familia que representan al mismo el 19% expresan que pocas veces su hijo realiza esta actividad de igual manera 5 padres familia

que representan al otro 19% manifestaron que su hijo cuenta no solo hasta al 10 si no hasta el 17 con su respectiva representación.

Estos puntos de vista nos permiten establecer que el conteo de objetos es muy importante para tener un buen éxito escolar, hay que con esto se trabaja habilidades de memoria y concentración lo que le permite al niño desarrollar habilidades cognitivas y en si mejorar su aprendizaje.

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA

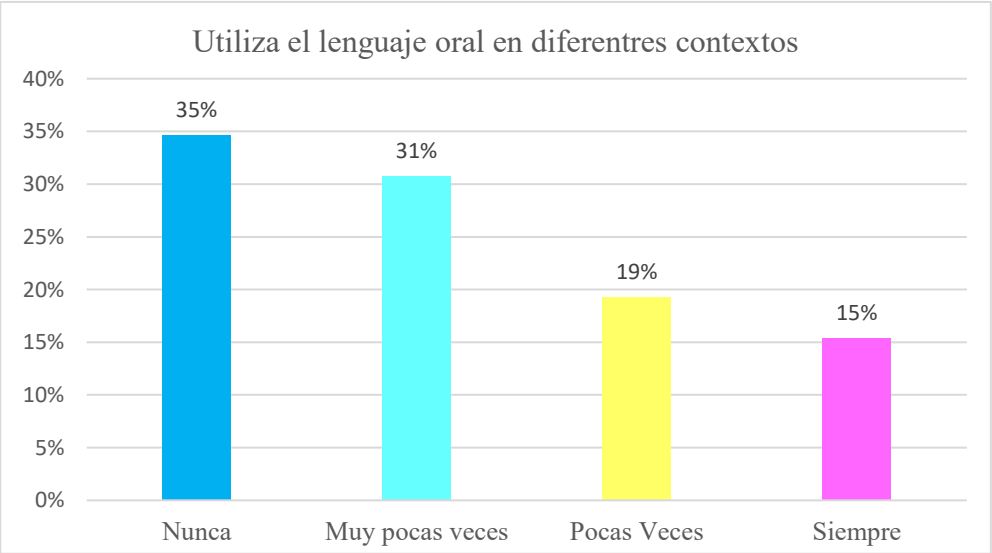
1. **Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos y anécdotas**

Cuadro 13

Indicadores	f	%
Nunca	9	35
Muy pocas veces	8	31
Pocas Veces	5	19
Siempre	4	15
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 13



Análisis e Interpretación

Hernandez (1984) manifiesta que :

> El niño se enfrenta al mundo con sus propias armas y a través de la acción opera transformaciones que conllevan al desarrollo mental; la autosuficiencia de la mente y los dispositivos lógicos hacen de ella una poderosa máquina de procesamiento de estructuras lógicas donde el lenguaje, cumple el papel de medio de representación. (pág. 9)

En la gráfica se observa que 9 niños que equivalen al 35 % nunca utilizan el lenguaje oral en diferentes contextos, el 31 %, de los niños que son 8 si lo hacen, pero muy pocas veces, el 19% de los educandos que son 5 alumnos pocas veces utilizan su lenguaje en el medio, y tan solo el 15%, niños que son 4 siempre utilizan el lenguaje en diferentes contextos.

Una gran parte de los niños no le gusta expresarse y menos aún participar, el desarrollo del leguaje permite a los infantes un mejor progreso mental, les conlleva a ser más activos, perder el miedo a equivocarse, aumentar su vocabulario logrando de esta manera un mejor desarrollo cognitivo.

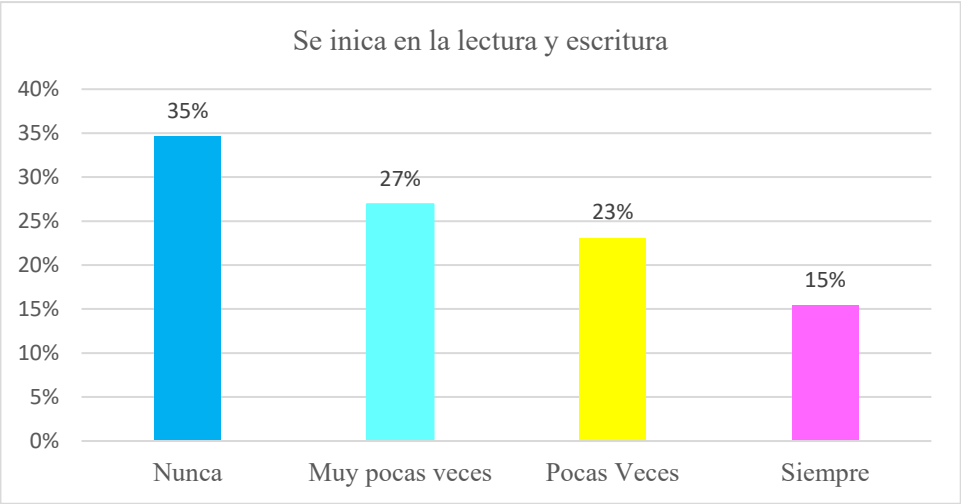
2. Se inicia en la identificación de palabras escritas, así como en la escritura de palabras en textos simples

Cuadro 14

Indicadores	f	%
Nunca	9	35
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	6	23
Siempre	4	15
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 14



Análisis e Interpretación

Linueza (2005) sostiene que:

> La lectura y la escritura son procesos que se inician desde el hogar, mucho antes del ingreso a la Educación Inicial, a través de las interacciones con la familia, comunidad. En una sociedad orientada hacia lo impreso sus miembros, independientemente del estrato, usan la lectura y escritura a diario desde temprana edad, interactúan con el significado de los textos que encuentran en las etiquetas de los productos para la casa, la alimentación, los juguetes (pág. 5)

Como se puede verificar en la gráfica, 9 alumnos que representa el 35% no pueden identificar palabras o textos simples, 7 padres de familia que representan el 27% si lo hacen, pero muy pocas veces, así mismo 6 niños que constituyen el 23% pocas veces identifican y escriben palabras o textos simples y tan solo 4 niños que representan el 15% siempre lo hacen.

El lenguaje además de ser un mecanismo el cual lo utilizan las personas para comunicar sus ideas, pensamientos y opiniones, es uno de los instrumentos más importantes para todo niño en el proceso de conocer el mundo que le rodea es así que leer y escribir se convierten en la fórmula perfecta para incrementar el aprendizaje.

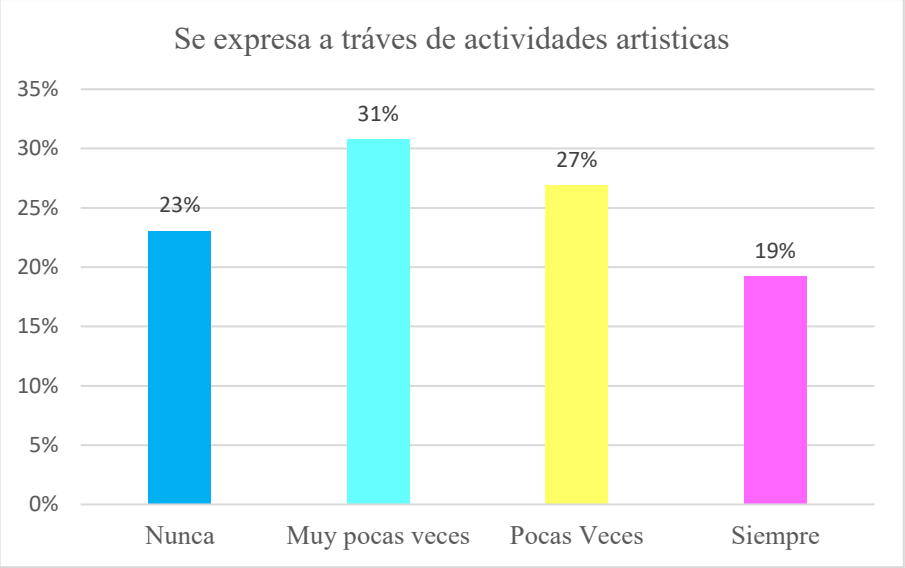
3. **Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: Pintura, modelado**

Cuadro 15

Indicadores	f	%
Nunca	6	23
Muy pocas veces	8	31
Pocas Veces	7	27
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 15



Análisis e Interpretación

BOE (2005) postula que :

> El lenguaje artístico tiene un sentido educativo que incluye la manipulación de materiales, texturas, objetos e instrumentos, y el acercamiento a las producciones plásticas con espontaneidad expresiva, para estimular la adquisición de nuevas habilidades y destrezas y despertar la sensibilidad estética y la creatividad. (pág. 127)

Las estadísticas muestran claramente que 6 niños que representan el 23% no pueden expresarse creativamente a través de actividades artísticas, 8 niños que representa el 31 % muy pocas veces logran expresarse de forma creativa, así mismo 7 niños que

representan el 27 % pocas veces pueden expresarse a través de estas actividades y 5 niños que representan al 19 % siempre logran llevar a cabo las actividades de expresión artística.

El lenguaje artístico los niños y niñas desarrollan su imaginación y creatividad, aprenden, construyen su identidad personal, muestran sus emociones, su conocimiento del mundo. En definitiva, estos lenguajes contribuyen de forma complementaria, al desarrollo armónico de niños y niñas y han de abordarse de manera integrada.

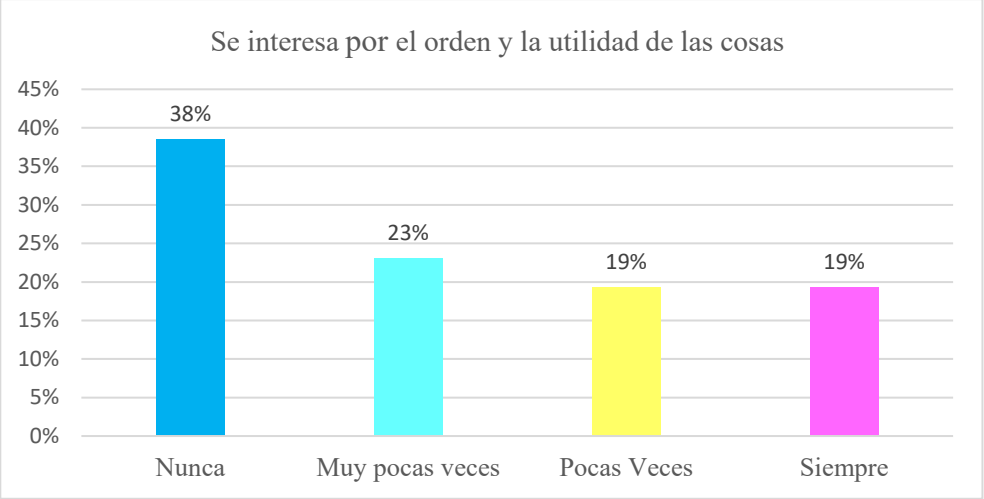
4. Se interesa por el orden y la utilidad de las cosas que lo rodean

Cuadro 16

Indicadores	f	%
Nunca	10	38
Muy pocas veces	6	23
Pocas Veces	5	19
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 16



Análisis e Interpretación

Aznar (2015) refiere que:

> El orden es un valor que se aprende en el hogar y que nos acompañará toda la vida. Este orden es indispensable para triunfar en la vida y en ello radica la importancia de inculcarlo en las niñas y niños desde muy pequeños.

Además, es el primer habito que un niño puede adquirir pues su periodo sensitivo se vive entre los dos y los seis años, siendo la base sobre la que se asientan todos los demás hábitos. (pág. 1)

En la tabla estadística podemos ver que el 38% que equivale a 10 niños nunca se interesan por el orden y la utilidad que tienen las cosas que les rodea, el 23% de los niños que son 6 si lo hacen muy pocas veces, a sí mismos el 19% que equivale a 5 educandos pocas veces se interesan por el orden y la utilidad que tienen las cosas, y el 19% que equivale a 5 niños siempre lo hacen.

La adquisición del orden y el interés que dan los infantes al porqué de las cosas debe ser estimulada por sus mayores, ya que de ellos depende crear curiosidad en los niños y motivarlos para que se interesen cada vez más por el mundo que le rodea.

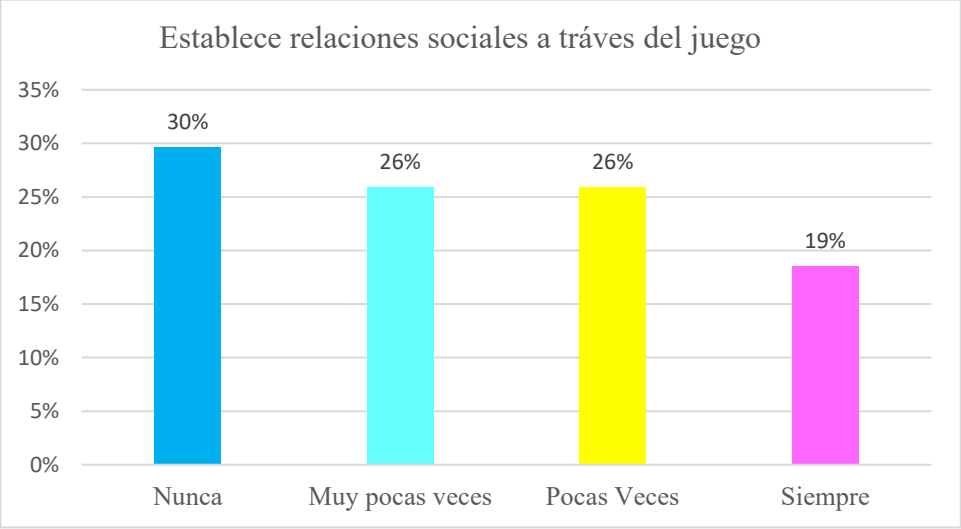
5. Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños, y demás miembros de la familia

Cuadro 17

Indicadores	f	%
Nunca	8	30
Muy pocas veces	7	26
Pocas Veces	7	26
Siempre	5	19
TOTAL	27	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 17



Análisis e Interpretación

Murez (2009) menciona que :

> Entre las habilidades que el niño adquiere a través del juego, se encuentran las sociales, que evolucionan por el contacto que se establece con el medio. Dichas habilidades cumplen con ciertas funciones que suscitan el aprendizaje de la reciprocidad, de conductas cooperativas, la capacidad de asumir roles adaptándose a diferentes situaciones y desarrollar el autocontrol y la autorregulación de la conducta (pág. 15)

De la representación gráfica antes singularizada nos podemos darnos cuenta que 8 educandos que representan al 30% nunca se interesan por establecer relaciones sociales a través del juego, 7 niños que corresponden el 26% de los niños si lo hacen, pero muy pocas veces, de igual manera 7 niños que constituyen el 26% pocas veces se interesan por establecer relaciones sociales con sus amigos y familia, y 5 niños que representan al 19% siempre lo hacen.

El juego es uno de los actos sociales que favorece la relación, cooperación, el respeto y sobre todo la comunicación entre los adultos y los niños pues es a través de este dónde se desarrollan las capacidades físicas, mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento y socialización pues a partir del contacto con otros niños.

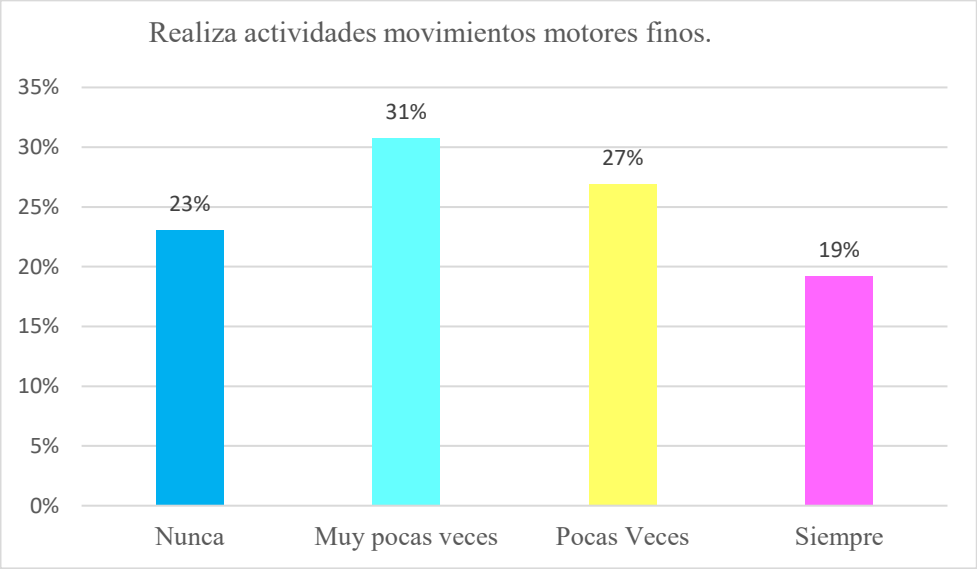
6. Es capaz de realizar actividades y juegos que requieran de grandes movimientos y destrezas motoras finas con orientación a acciones pertinentes

Cuadro 18

Indicadores	f	%
Nunca	6	23
Muy pocas veces	8	31
Pocas Veces	7	27
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 18



Análisis e Interpretación

Moreno y Rodriguez (1990) postulan que :

> Toda interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participa en él, conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior ya que a través de ello consigue el descubrimiento de nuevas sensaciones, estructuración de la representación mental del esquema corporal y sobre todo la exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras. (pág. 83)

De la gráfica se puede observar que 6 niños que representan el 23% nunca logran llevar a cabo actividades que requieren de motricidad fina, mientras que 8 niños que equivale al 31% muy pocas veces lo logran, de igual manera 7 niños que constituyen 27% pocas veces son capaces de realizar actividades que requieren del desarrollo de la motricidad fina y 5 niños que equivale al 19% siempre logra llevar acabo todas las actividades.

A través del juego los niños desarrollan sus habilidades y de manera especial la psicomotricidad fina ya que este exige caminar, saltar, correr aprendiendo los niños así a coordinar los movimientos de su cuerpo, mantener el equilibrio además que le permite explorar e ir aprendiendo de cada actividad que realiza.

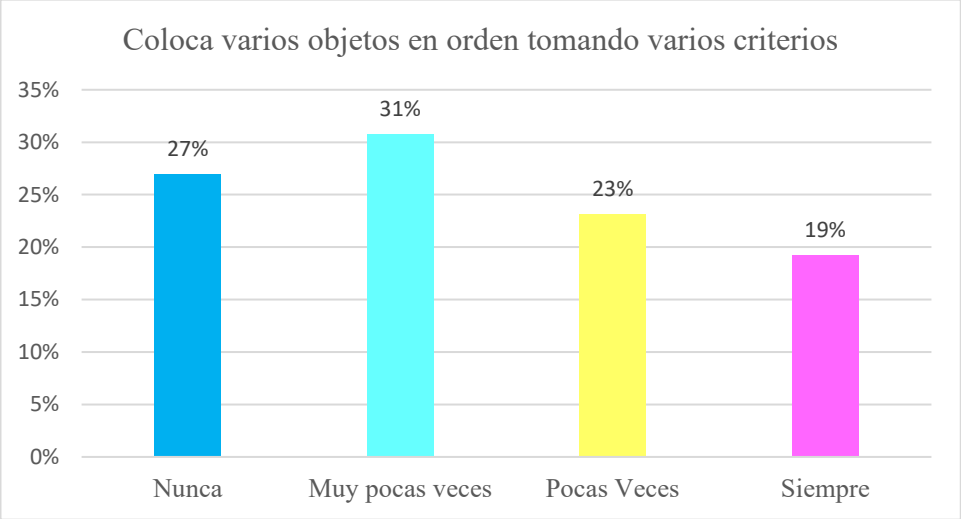
7. **Coloca varios objetos en orden tomando en consideración varios criterios como: color, grosor, peso, tamaño.**

Cuadro 19

Indicadores	f	%
Nunca	7	27
Muy pocas veces	8	31
Pocas Veces	6	23
Siempre	5	19
Total	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 19



Análisis e Interpretación

De acuerdo con Antonio (2009) "La clasificación es una noción matemática básica, es uno de los conceptos previos a la matemática convencional, por decirlo de otra manera, es uno de los cimientos del edificio matemático que el niño irá formando conforme vaya aprendiendo" (pág. 1).

En la representación gráfica nos podemos dar cuenta que 7 niños que equivale al 27% nunca colocan objetos en orden tomando en consideración los criterios dados, así mismo 8 niños que constituyen el 31% si lo hacen pero muy pocas veces, de igual manera seis niños que equivale el 23% pocas veces son capaces de colocar objetos en orden tomando en consideración varios criterios pero 5 niños que corresponde al 19% siempre logran llevar a la indicación dada.

La clasificación es una noción de la matemática muy importante ya que cada niño vera, las diferentes maneras de clasificar los objetos de acuerdo a sus conocimientos y experiencias todo esto implica utilizar así el pensamiento lógico lo que ayudara a ir poco a poco construyendo el concepto numérico y desarrollar grandes habilidades cognitivas.

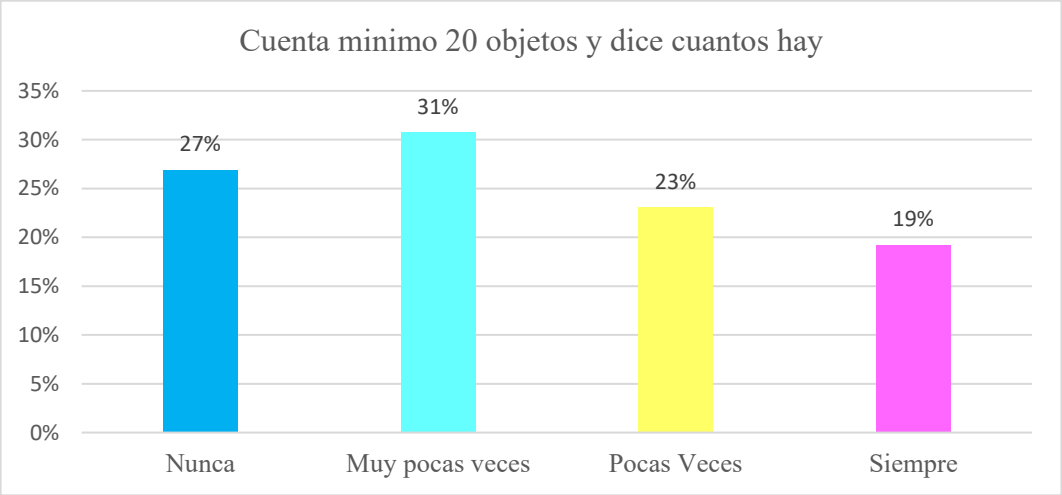
8. Cuenta como mínimo 20 objetos y dice cuántos hay

Cuadro 20

Indicadores	f	%
Nunca	7	27
Muy pocas veces	8	31
Pocas Veces	6	23
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 20



Análisis e Interpretación

Según Piage (1964) **"**La adquisición del concepto de número según precisa de la comprensión de las relaciones de clasificación y seriación, con colecciones de objetos, a través de operaciones lógicas derivadas de la percepción." (p.26)

El grafico superior muestra que el 27% que son 7 niños nunca han logrado contar hasta el 20 y representarlo con objetos, el 31% de los niños que son 8 recitan los números y muy pocas veces saben representarlos, el 23% de los educandos que son 6 pocas veces

cuentan los objetos y manifiestan cuantos hay y tan solo 5 niños que representan el 19% siempre cuentan los números.

Estos puntos de vista permiten demostrar que cuando un niño recita los números repiten lo que parece una oración de memoria pero cuando cuentan están llevando a cabo una actividad cognitiva en la cual asocian una correspondencia de uno a uno entre el objeto y el número para poder representar una cantidad.

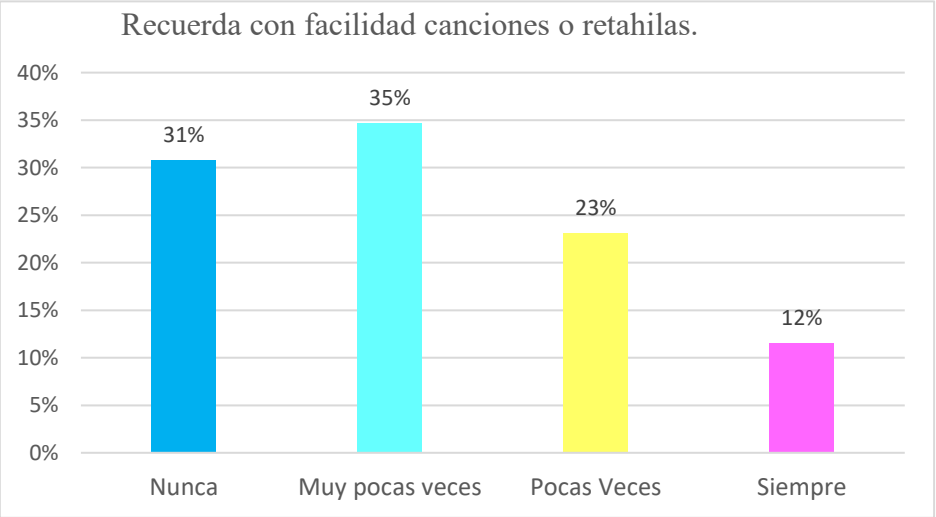
9. Recuerda con facilidad canciones o retahílas

Cuadro 21

Indicadores	f	%
Nunca	8	31
Muy pocas veces	9	35
Pocas Veces	6	23
Siempre	3	12
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 21



Análisis e Interpretación

Según Hernandez (2012) una retahíla es una "Serie de sucesos que se mencionan en un determinado orden. Las retahílas se han convertido en juegos de palabras que

favorecen la memoria ayudan a la fluidez verbal e incluso mejoran la memoria y la atención" (pág. 1).

De los niños observados nos podemos dar cuenta de que 8 infantes que representan el 31% nunca pueden recordar con facilidad las canciones o retahílas que se imparten en las clases, 9 niños que equivale al 35% si lo hacen, pero muy pocas veces, así mismo 6 niños que representan el 23% pocas veces pueden recordar, y tan solo 3 niños que equivale al 12% siempre lo hacen.

Partiendo de la concepción de Hernández y los resultados de la gráfica se observa que la utilización de las retahílas permite a los niños comunicar mensajes, aprender un nuevo vocabulario, desarrollan la memoria y permiten adquirir una mayor fluidez verbal.

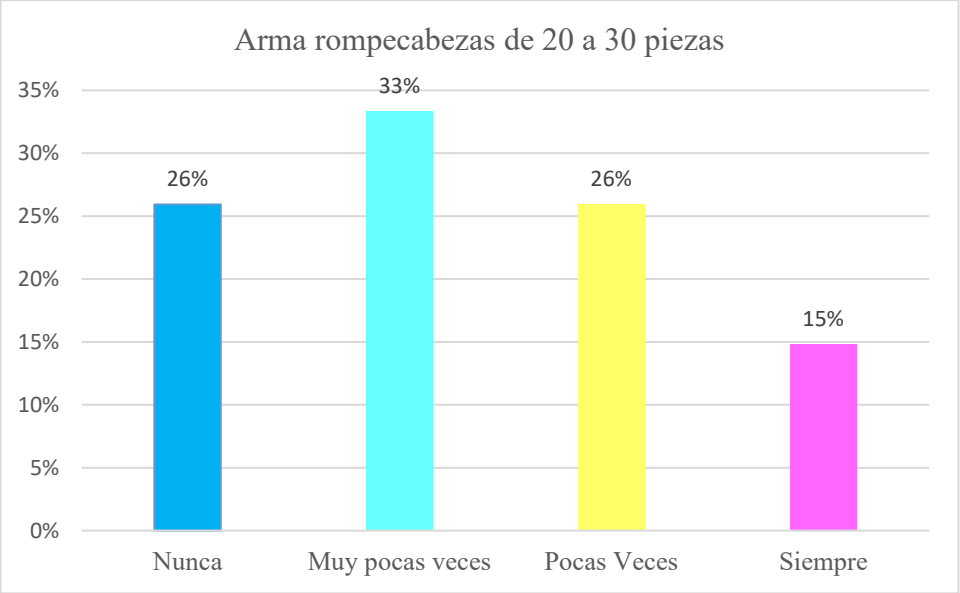
10. Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas

Cuadro 22

Indicadores	f	%
Nunca	7	26
Muy pocas veces	9	33
Pocas Veces	7	26
Siempre	4	15
TOTAL	27	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 22



Análisis e Interpretación

Martinez (2012) define como:

> Juegos que han sido diseñados con la finalidad de poder desenvolver múltiples habilidades mentales, primero está la ubicación espacial, luego la coordinación viso motriz y por último el desarrollo de la memoria; son útiles en todas las edades, desde los 2 años inclusive hasta los 80 en adelante. (pág. 3)

El cuadro estadístico muestra que 7 niños que representan el 26% no adquieren aun la destreza de armar rompecabezas, 9 niños que representan el 33% si lo hacen, pero muy pocas veces, así mismo 7 educandos que equivalen al 26% pocas veces pueden realizar este ejercicio, pero 4 niños que equivale al 15% de los niños si poseen esta destreza.

Los rompecabezas en los niños son muy importantes ya que estos le permiten desarrollar la observación, comparación y la descripción lo cual es necesario para ir encontrando las diferentes piezas, así mismo desarrolla la capacidad para resolver problemas, mantener la atención, y algo muy importante genera la curiosidad de los niños.

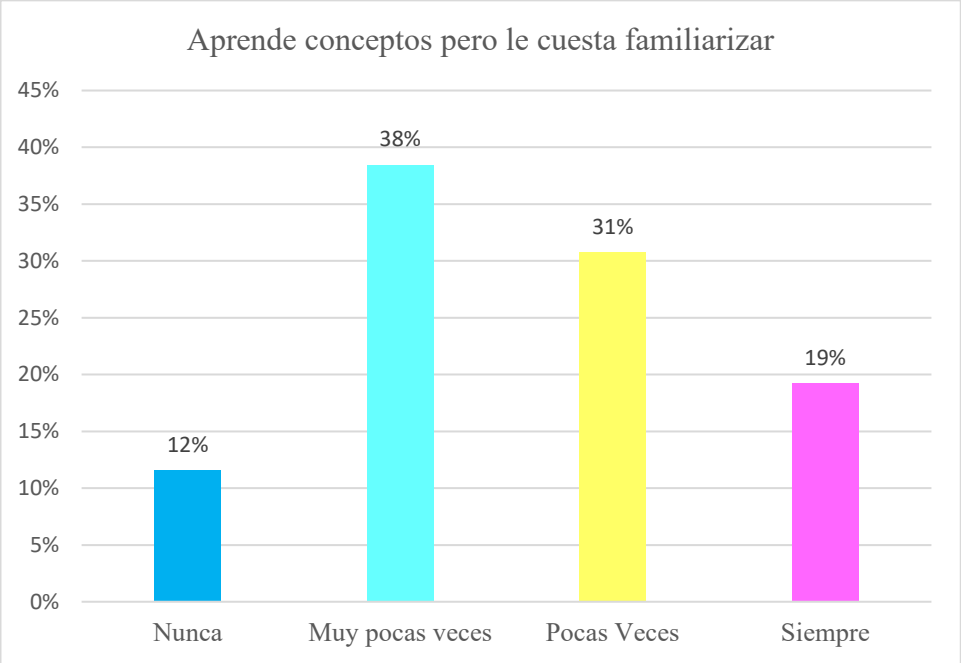
11. Aprende conceptos con un material, pero le cuesta familiarizar

Cuadro 23

Indicadores	f	%
Nunca	3	12
Muy pocas veces	10	38
Pocas Veces	8	31
Siempre	5	19
Total	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 23



Análisis e Interpretación

Según Garcia (2016) "El correcto aprendizaje de los conceptos básicos es fundamental para que los niños y niñas no presenten problemas matemáticos y de lógica en tareas futuras, necesarias para el aprendizaje de la escritura, la lectura o los números." (párr. 4).

De la observación se evidencia que 3 infantes que equivalen al 12% no poseen la destreza de generalizar conceptos, 10 niños que representan el 38% si lo logran realizar, pero muy pocas veces, así mismo 8 niños que corresponden al 31% pocas veces pueden realizar esta destreza, pero 5 niños que corresponden el 19% poseen esta destreza sin tener mayor dificultad.

Estos puntos de vista permiten establecer que la adquisición de conceptos y la familiarización de los mismos en la infancia es de gran importancia ya que estos les permitirán a los niños poder establecer diferencias, clasificar y asociar un objeto con otro lo que le conlleva a mejorar su desarrollo cognitivo.

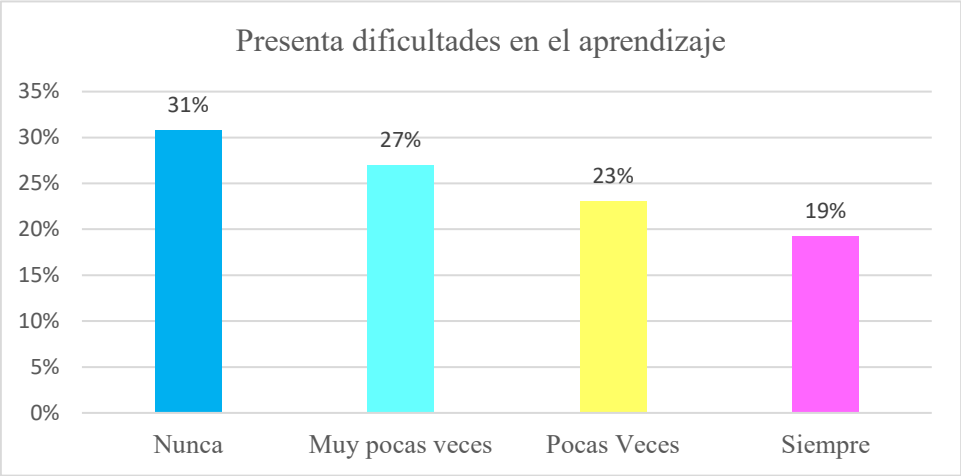
12. Presenta dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos

Cuadro 24

Indicadores	f	%
Nunca	8	31
Muy pocas veces	7	27
Pocas Veces	6	23
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 24



Análisis e Interpretación

Arranz (2016) sostiene que:

> Las dificultades del aprendizaje no son resultado de una discapacidad o de una deficiencia puesto que, con gran esfuerzo, el alumno con estas dificultades puede ir compensando en cierto grado los efectos de su problema. Aprende porque es inteligente y es capaz de crear sus propias estrategias para ir asimilando los conocimientos, pero con el tiempo la incorporación de esos conocimientos se ve incompleta y muy desorganizada, siéndole difícil poder comprender nuevos contenidos escolares (pág. 4)

Se puede evidenciar que 8 niños que representan el 31 % nunca presentan dificultades en el aprendizaje, 7 niños que equivale al 27% presentan dificultades, pero muy pocas veces, así mismo 6 niños que corresponde al 23% pocas veces presentan este tipo de dificultades, y 5 niños que representa el 19 % siempre presentan este tipo de dificultades en el aprendizaje de determinados conceptos.

Las dificultades para el aprendizaje son aquellos problemas que los niños tienen para entender, escribir, razonar y organizar la información que a ellos llega razón por la cual varias de las veces se les dificulta resolver problemas lo que a muchos niños les conlleva a adquirir malas notas e incluso la burla de sus compañeros.

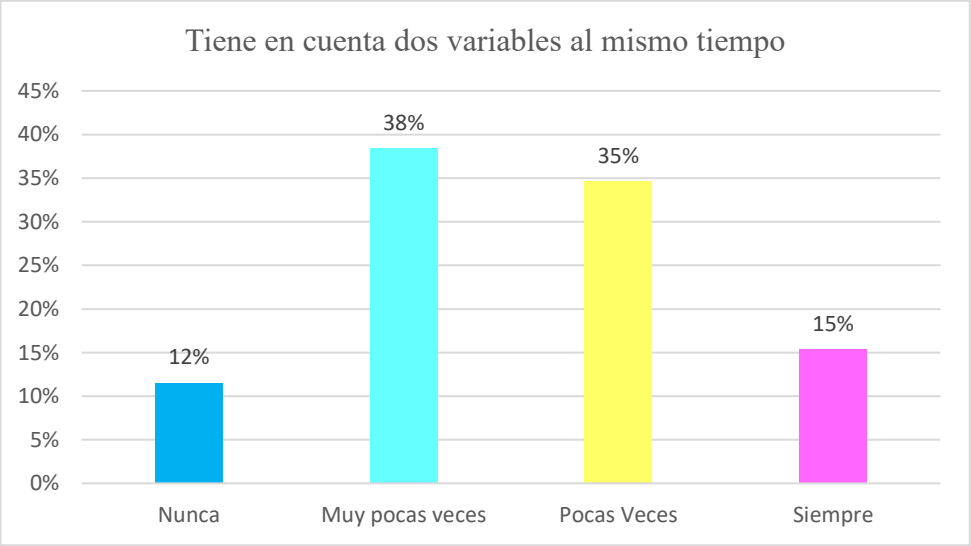
13. Tiene en cuenta dos variables al mismo tiempo

Cuadro 25

Indicadores	f	%
Nunca	3	12
Muy pocas veces	10	38
Pocas Veces	9	35
Siempre	4	15
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 25



Análisis e Interpretación

Según Arias (2006) **"**Una variable es una característica o cualidad, magnitud o cantidad susceptible de sufrir cambios y es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación" (pág. 57).

De la representación gráfica podemos ver que 3 niños que representan el 12% nunca pueden distinguir o tener en cuenta dos variables al mismo tiempo, así mismo 10 niños que equivale el 38% si lo logran, pero muy pocas veces, a si también 9 niños que corresponde al 35% pocas veces pueden tener en cuenta o diferenciar dos variables al mismo tiempo y 4 niños que equivale al 15% siempre tienen en cuenta las variables establecidas.

Partiendo de la concepción de Arias y los resultados se puede establecer el llevar a cabo actividades en donde se debe de tener en cuenta dos variables a la misma vez es una actividad que implica de la concentración y a la vez de atención de los niños ya que aquí el infante deberá tener en cuenta los diversos criterios para separar o agrupar los objetos según sea la indicación dada.

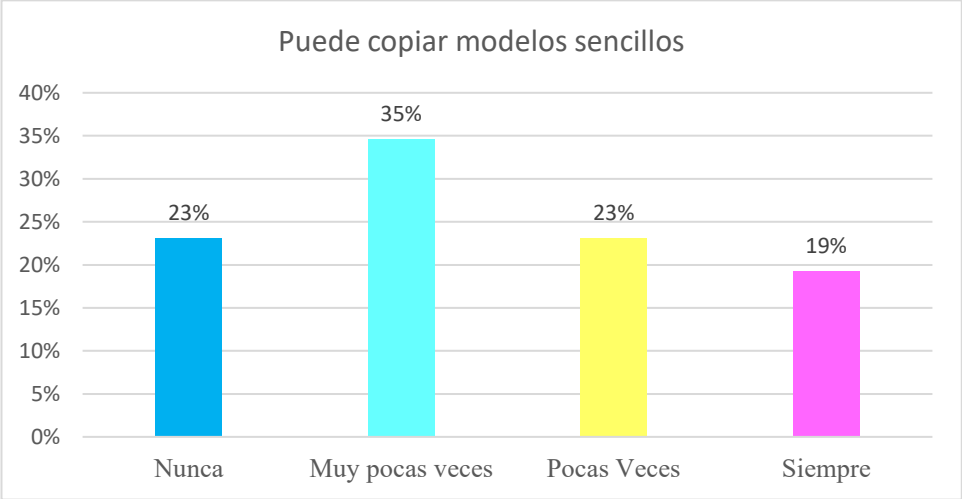
14. Puede copiar modelos sencillos

Cuadro 26

Indicadores	**f**	**%**
Nunca	6	23
Muy pocas veces	9	35
Pocas Veces	6	23
Siempre	5	19
TOTAL	26	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 26



Análisis e Interpretación

Según Bandura (2017) "La imitación significa observar ciertas conductas en el otro y repetirlas. Esta repetición no significa hacerla en el mismo momento, si no que guardar una imagen mentalmente y reproducirla un tiempo después" (pág. 9).

De la observación realizada se evidencia que 6 niños que representan el 23 % no pueden copiar o imitar modelos sencillos, a si también 9 niños que equivalen el 35 % si lo hacen, pero muy pocas veces, de igual manera 6 niños que corresponde el 23 % pocas veces pueden copiar modelos sencillos, y 5 niños que representa al 19 % siempre logran llevar a cabo la imitación de una manera fácil y sencilla.

La imitación ofrece a los niños la oportunidad de practicar y llegar a dominar nuevas habilidades esta sirve como base para el desarrollo de la empatía o la habilidad de experimentar es importante recalcar que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan a los niños a decidir si lo observado se imita o no.

ENTREVISTA APLICADA A LAS DOCENTES DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA CIUDAD DE LOJA

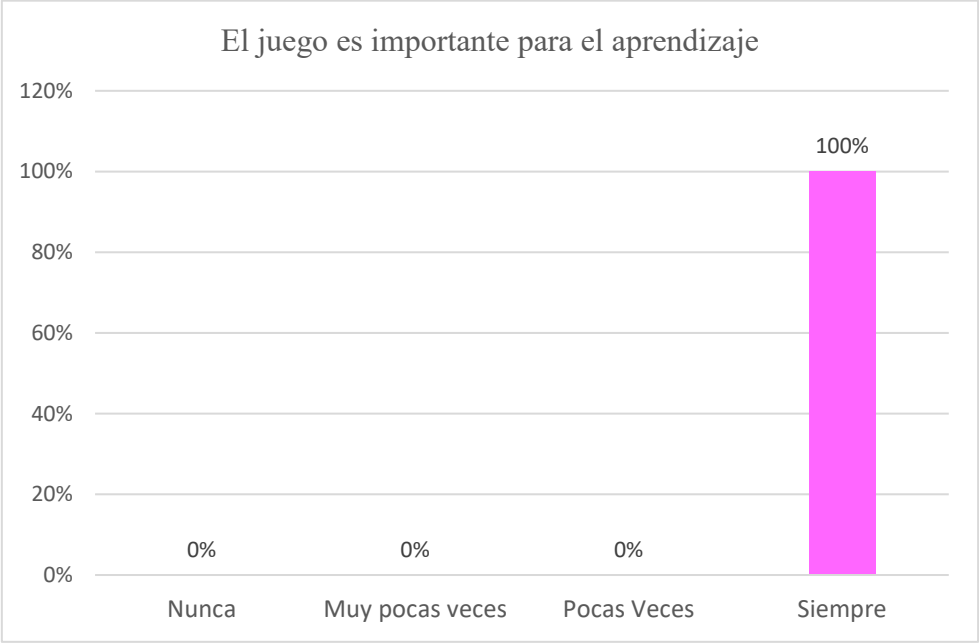
1. **Cree usted que el juego es una herramienta didáctica para el aprendizaje de los niños.**

Cuadro 27

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 27



Análisis e Interpretación

Caneo (1987) postula que:

> El juego didáctico es una técnica participativa de enseñanza, encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta estimulando así la disciplina con un alto nivel de decisión y autodeterminación, permitiendo romper con la rutina, fomenta las capacidades lógicas, propicia el compañerismo. (párr. 3)

Del universo consultado que son 3 docentes las cuales equivale al 100 % han manifestado que el juego es muy importante para el aprendizaje de los niños coincidiendo todas con el mismo criterio.

El juego como herramienta didáctica es muy importante ya que este permite aprender al estudiante de una manera motivadora y sobre todo llamativa para él, facilitando así la compresión de todas temáticas que el docente va a impartir.

2. Considera usted que el juego debería ser una herramienta didáctica

Cuadro 28

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 28

Análisis e Interpretación

Cepada (2017) refiere que: "El juego es un gran componente en la clase este permite que el alumno adquiera concentración, aprenda a convivir además que dinamiza las relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo" (pág. 9).

De las docentes encuestadas 3 que equivalen al 100 % han manifestado que el juego se debería utilizar siempre como una herramienta didáctica dentro de las aulas.

Los resultados que emergen de la tabla, permiten plantear que el juego en clases conlleva a que los infantes asimilen más fácil y de mejor manera los contenidos ya que motivan y despiertan en interés de aprender.

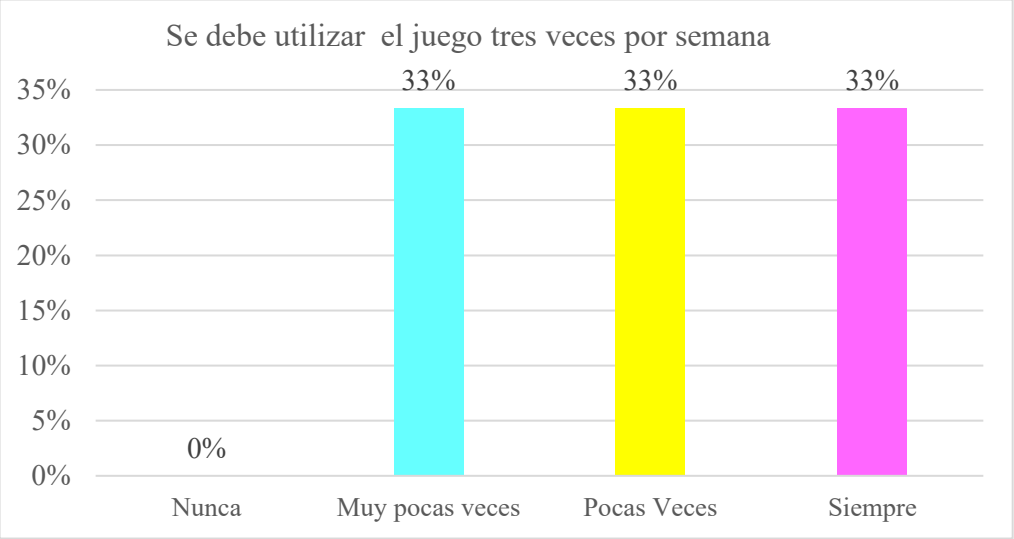
3. Piensa ustedes que se debería utilizar el juego como estrategia de aprendizaje tres veces por semana

Cuadro 29

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	1	33
Siempre	1	33
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 29



Análisis e Interpretación

Según (Delgado Linares , 2011) "El juego implica aprendizaje y es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes oportunidades de juego para que los niños aprendan una serie de contenidos curriculares" (p. 37)

Analizando el cuadro estadístico se puede evidenciar que 1 docente que equivale al 33 % ha manifestado que se debería utilizar el juego tres veces por semana, así mismo 1 docente que corresponde al 33 % ha manifestado que pocas veces se debe utilizar el juego tres veces por semana, mientras que el otro 33% que equivale a una 1 docente está de acuerdo con que se utilice el juego tres veces por semana.

La aplicación del juego varios días a la semana es importante ya que se despierta el interés de ir a la escuela, las ganas de aprender por lo que siempre estará a la expectativa de que será lo nuevo que la docente va a enseñar.

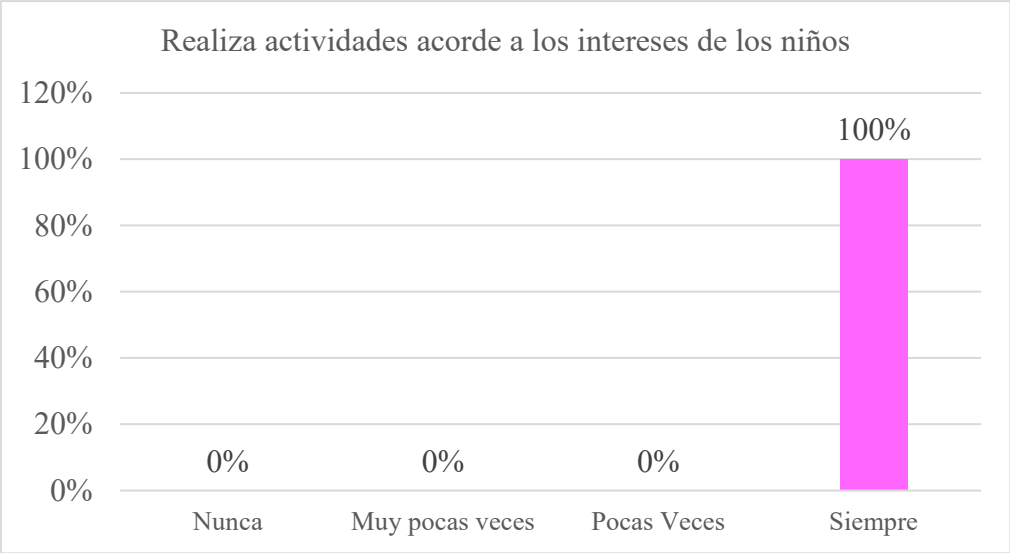
4. Basada usted en el currículo realiza usted modificaciones que vayan acorde a los intereses del niño.

Cuadro 30

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 30



Análisis e Interpretación

En el Ministerio de Educación (2016) se encuentra establecido que :

> El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en él se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones. (párr. 1)

De acuerdo a la representación gráfica antes singularizada 3 docentes que corresponden al 100 %, han manifestado que siempre realizan modificaciones en su currículo de acuerdo a los intereses de sus niños.

El realizar cambios en la planificación siempre y cuando sea en beneficio de los niños es muy importante, porque se está tomando como prioridad las necesidades e intereses de los alumnos. Como docentes se debe tomar iniciativas y desarrollar la imaginación para que las clases sean más dinámicas.

5. Realiza juegos a la intemperie

Cuadro 31

Indicadores	F	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	3	100
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 31

Análisis e Interpretación

Según como lo manifiesta en su revista el experto líder en educación y creatividad Sir Ken (2012) "Cuando la labor de aprendizaje se realiza al aire libre influyen en el comportamiento de los niños, mejora la clase haciendo que el niño dese aprender y aquellos estudiantes que se encuentran inhibidos se desarrollen en el ambiente libre" (pág. 1)

En la figura 3 docentes que equivale al 100 % han manifestado que pocas veces realizan juegos a la intemperie ya que estos generalmente terminan ocasionando caos.

El juego al aire libre es muy importante para el desarrollo del niño ya que este le permite trabajar su capacidad para sobreponerse a situaciones difíciles y no muy agradables como ensuciarse, caerse, pasar frio, resolver conflictos con otros niños.

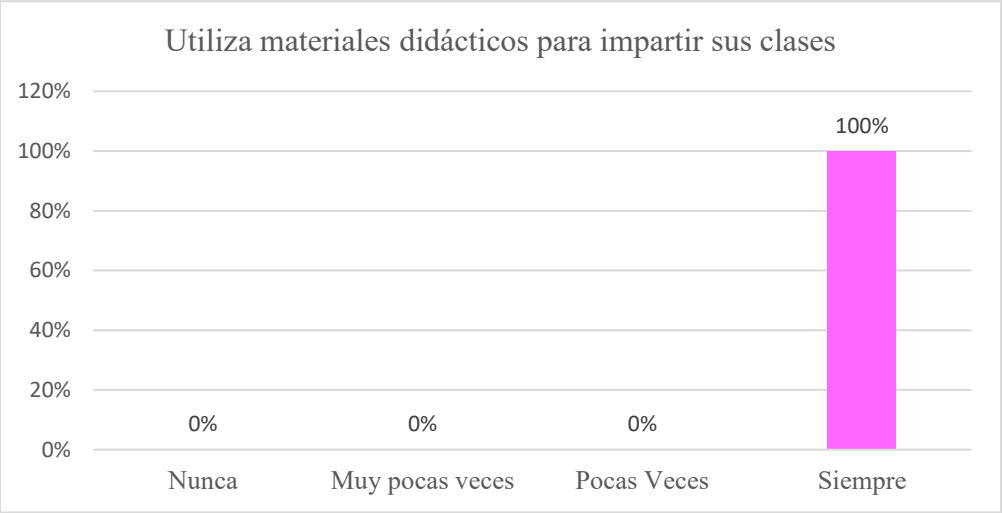
6. Utiliza materiales didácticos para impartir sus clases

Cuadro 32

Indicadores	F	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 32



Análisis e Interpretación

Morales (2012) da a conocer que :

> El material didáctico se lo conoce como al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (pág.13)

De acuerdo al cuadro estadístico se observa que 3 docentes que corresponden al 100 % han manifestado que siempre utilizan material didáctico para impartir sus clases coincidiendo de esta manera todas con el mismo criterio.

Los puntos de vista anteriores demuestran que la utilización del material didáctico son recursos que el docente utiliza para facilitar y conducir el aprendizaje de sus alumnos, estos deben ser adecuados de acuerdo a los objetivos, contenidos el material didáctico debe ser llamativo, versátil y motivante para la construcción de aprendizajes significativos.

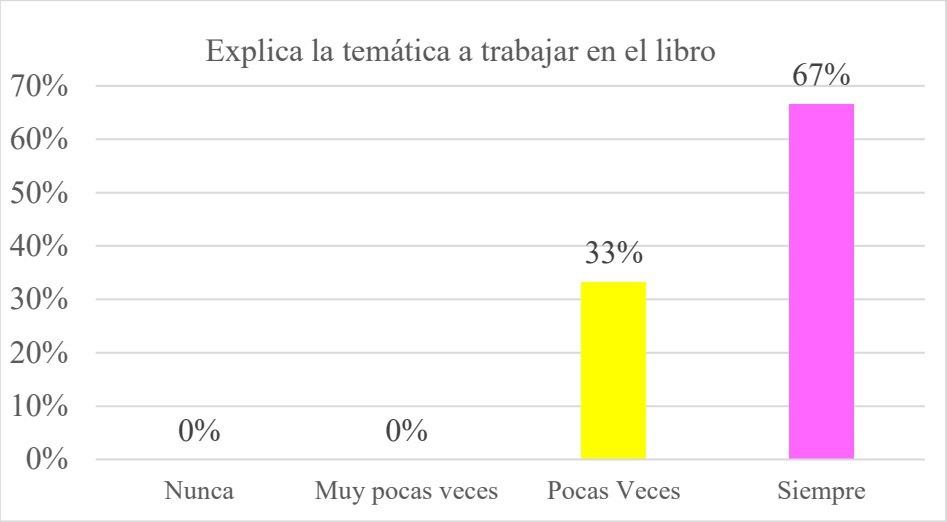
7. Explica la temática a trabajar y trabaja en el libro

Cuadro 33

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	1	33
Siempre	2	67
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 33



Análisis e Interpretación

Vidorreta (2005) afirma que :

> Los libros de textos son un recurso didáctico cuya función principal es estimular y orientar a la persona en el trabajo libre y productivo, mediante el planteamiento de problemas, el estímulo de las observaciones y el desarrollo de las experiencias. (pág.20)

De los resultados que se muestran en el cuadro estadístico 1 que equivale al 33 % ha manifestado que pocas veces explica la temática y luego procede a trabaja en el libro mientras que 2 docentes que corresponden al el 67 % han manifestado que siempre explican la temática y proceden a trabajar en el libro.

La utilización de los libros es importante ya que este tiene contenidos muy importantes pero la enseñanza va más allá de la simple utilización de los libros, una verdadera enseñanza es aquella en donde se busca salir del tradicionalismo de explicar la clase y proceder a trabajar en los libros buscando nuevas formas de ganarse toda la atención del infante para evitar caer en las rutinas.

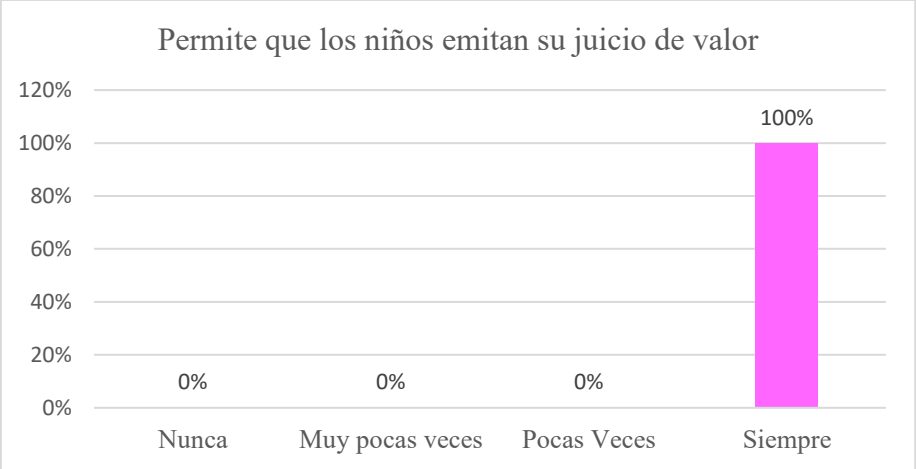
8. Permite que los niños emitan su juicio de valor y sustenten el por que

Cuadro 34

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 34



Análisis e Interpretación

Wompner (2007) argumenta que :

> La práctica de la actividad docente exige varias habilidades, sin embargo, quizás una de las más importantes de todas es la de saber escuchar. Saber escuchar a los alumnos, a quienes representan el público o auditorio es fundamental para lograr una buena comunicación y por ende la transmisión efectiva y fecunda de los conocimientos de los que somos portadores. (párr.1)

Los resultados proporcionan una fuerte tendencia a permitir que los niños emitan siempre su juicio de valor siendo así que las 3 docentes que equivale al 100 % han manifestado que siempre permiten que los niños emitan sus juicios.

Por consiguiente, se puede establecer que la tarea del docente no solo consiste en el transmitir sus conocimientos y los contenidos a tratar si no permitir que los niños puedan expresar sus ideas, negocien, intercambien sus formas de pensar, comparen sus ideas y sobre todo que después de haber realizado todas estas actividades sustenten el porqué de lo que se está tratando para que aprendan a ser niños autónomos y críticos.

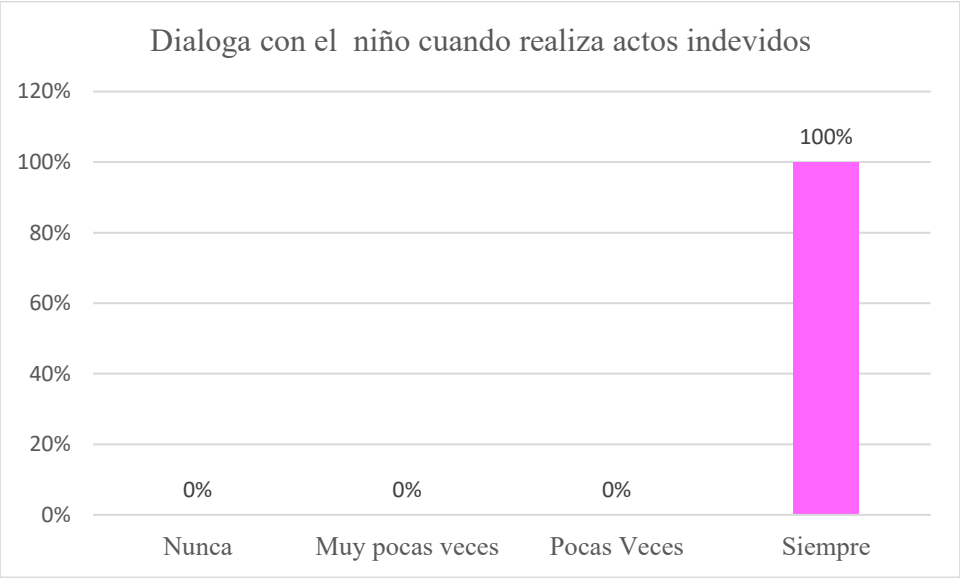
9. Cuando un niño comete un acto indebido dialoga con el ayudándole a cuestionarse

Cuadro 35

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 35



Análisis e Interpretación

Vallet (2016) manifeista que los docentes **"**Deberían enseñar a los alumnos a comunicarse dialogando, a defenderse hablando, a aceptar las diferencias, a comprender, a respetar, a manifestar su punto de vista, a escuchar, a establecer acuerdos". (párr.4)

Del universo consultado se observa que 3 docentes que equivale al 100 % han manifestado que siempre que sus alumnos cometen un acto indebido, dialogan con el ayudándolo a cuestionar la actitud que tomo.

Los docentes deben enseñar a sus estudiantes que la mejor solución ante un conflicto no es la violencia y que existen forma de resolver sus conflictos como son el dialogo, pero para esto la docente debe dialogar con el preguntar el por qué cometió ese acto y hacerle reflexionar.

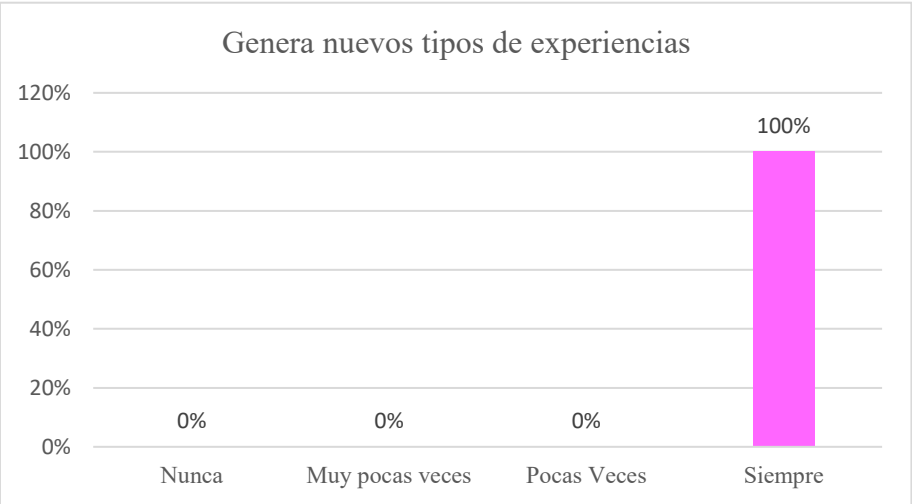
10. Genera nuevos tipos de experiencias como salir al zoológico, parque entre otros

Cuadro 36

Indicadores	f	%
Nunca		-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a los niños maestras de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 36



Análisis e Interpretación

Reggio (1994) manifiesta que :

> El educador debe utilizar los recursos que le ofrece la comunidad para realizar salidas, excursiones, visitas, lo cual implica abrirse a las distintas experiencias que ofrece el ambiente y tener un contacto directo con el entorno. Las escuelas tienen la obligación ineludible de proyectarse fuera de sus propios edificios, de saltar sus muros (pág.2)

Las estadísticas muestran claramente que 3 docentes que equivale al 100 % han manifestado que siempre generan nuevos tipos de experiencias a sus alumnos coincidiendo de esta manera todas con el mismo criterio

Estos puntos de vista permiten deducir que cuando un docente propicio salidas el niño investiga, se divierte, potencia su mente, fomenta su la socialización, aprende significativamente se vuelve ser más crítico con esta actividad se satisfacen sus necesidades e intereses y además se puede ir formando una conciencia de protección para el medio ambiente.

GUIA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS MAESTRAS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA CUIDAD DE LOJA

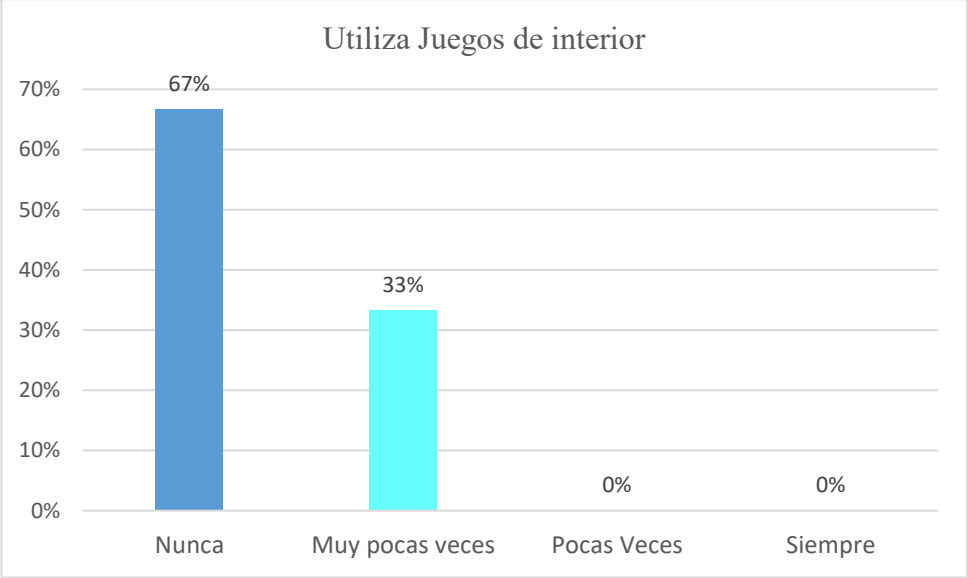
1. Utiliza Juegos de interior

Cuadro 37

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
Total	3	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 37



Análisis e Interpretación

Según Rodriguez Joya (2014) "Los juegos de interior son aquellos que se realizan en el interior ya sea de una casa, ludoteca o clases siendo el espacio de estos reducido en donde los juegos tienen que adaptarse a este" (pág. 2).

Analizando los cuadros estadísticos se obtuvo que 2 docentes que equivale al 67 % nunca utiliza los juegos en sus clases y facilitar el aprendizaje de sus alumnos mientras que la docente que representa el 33 % si utilizan el juego, pero muy pocas veces.

Las acotaciones anteriores muestran que más del 50% no utilizan juegos internos en sus clases pese a ver manifestado que ellas utilizan el juego para impartir sus clases ya que este es muy importante para el aprendizaje de los niños.

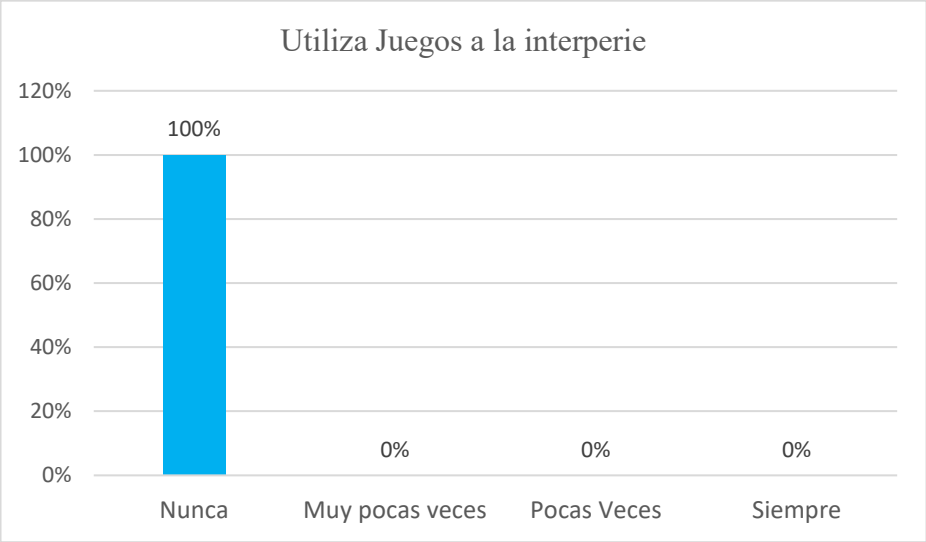
2. Utiliza juegos a la intemperie

Cuadro 38

Indicadores	f	%
Nunca	3	100
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
Total	3	100

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 38



Análisis e Interpretación

Saenz (2008) afirma que :

> Los juegos de exterior se desarrollan en el patio del colegio, en el parque es decir espacios amplios en los que el niño puede saltar, correr, esconderse y perseguirá sus demás compañeros. Este es un potente recurso para desarrollar la interacción social y la inserción en la vida cultural comunitaria, obligando al maestro a asumir la responsabilidad que le toca en la construcción, dentro de la vida cotidiana del jardín. (pág. 51).

El grafico es bastante revelador en cuanto a la utilización de juego a la intemperie ya que nos damos cuenta que 3 dicentes que equivale al 100% nunca utilizan juegos a la intemperie para dictar sus clases y hacen de sus estas algo monótono, aburrido y poco llamativo.

Los juegos de exterior son muy importantes para los niños ya que estos les permiten mejorar los lazos de amistad con sus pares además que promueve el desarrollo de las habilidades sociales. En las escuelas los docentes tienen la responsabilidad primordial en convertir los espacios en ambientes de aprendizajes y que mejor manera de utilizar estos espacios abiertos para salir de las rutinas.

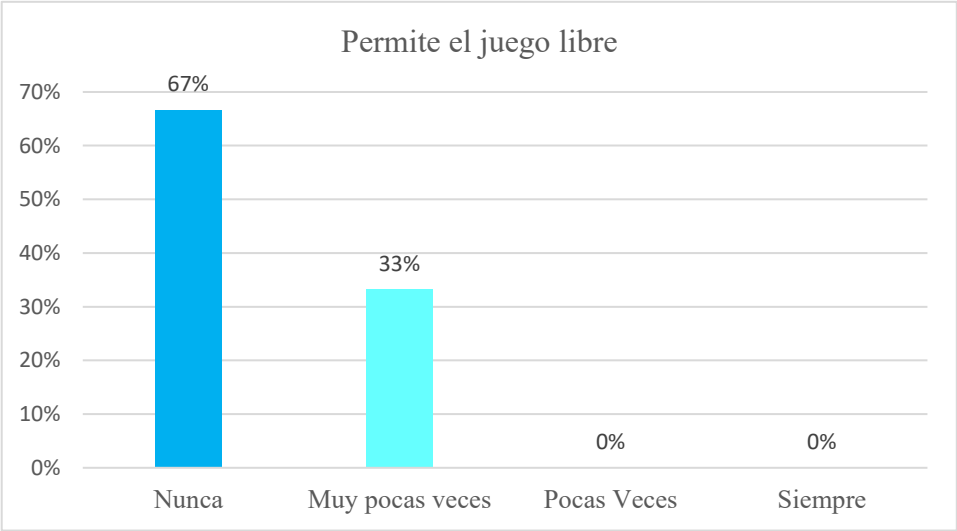
3. Permite el juego libre

Cuadro 39

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 39



Análisis e Interpretación

Quintero (2009) argumenta que :

> El juego libre es aquel que realiza el niño de forma espontánea con otros compañeros evidentemente el adulto o docente no tienen ningún tipo de intervención, pero aun que no exista una intervención no quiere decir que no contribuya en nada al niño si no que permite favorecer al aprendizaje del niño. (pág. 6)

A partir de los datos de la tabla se evidencia 2 docentes que representa el 67 %, nunca permiten el juego libre luego de dictar sus clases y 1 docente que corresponde el 33% si realizan este tipo de ejercicio muy pocas veces.

Estos puntos de vista nos permiten establecer que es importante promover el juego libre ya que este le permite al niño expresar sus sentimientos, desarrollar su lenguaje, le permite a la docente ver y analizar que motivaciones e intereses tienen dentro del juego libre encausando de mejor manera los aprendizajes que se pretende impartir.

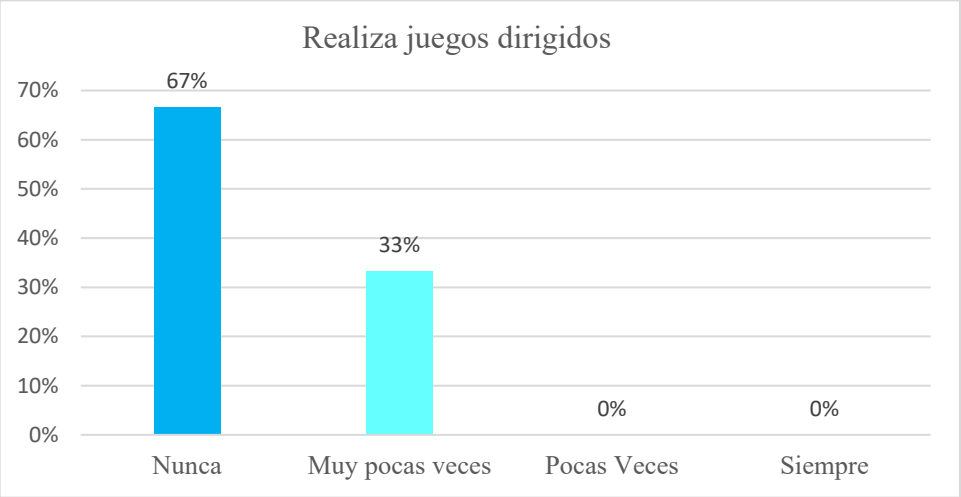
4. Realiza juegos dirigidos

Cuadro 40

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 40



Análisis e Interpretación

Lopez Dias (2013) manifiesta que:

> El juego dirigido es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos, la participación del educador, será en todo momento la de animador, permitir que el individuo actué con libertad dentro del juego, cuidara de que el ánimo no decaiga y observara los comportamientos y reacciones de los participantes. (pág. 24)

De acuerdo a lo establecido en la representación gráfica antes descrita nos damos cuenta que los 2 docentes que representan el 67 % nunca realizan juegos dirigidos en sus clases mientras que 1 docente que equivale al el 33%, si realizan este tipo de ejercicio muy pocas veces.

Con las acotaciones anteriores se puede evidenciar que las docentes no utilizan los juegos como estrategia didáctica teniendo conocimiento de que este es uno de los mejores instrumentos para el aprendizaje de los niños. Así mismo se debe tener en cuenta que el juego dirigido se emplea para lograr objetivos educativos predeterminados motivando cada vez a los infantes a ser más curiosos de las cosas que le rodean.

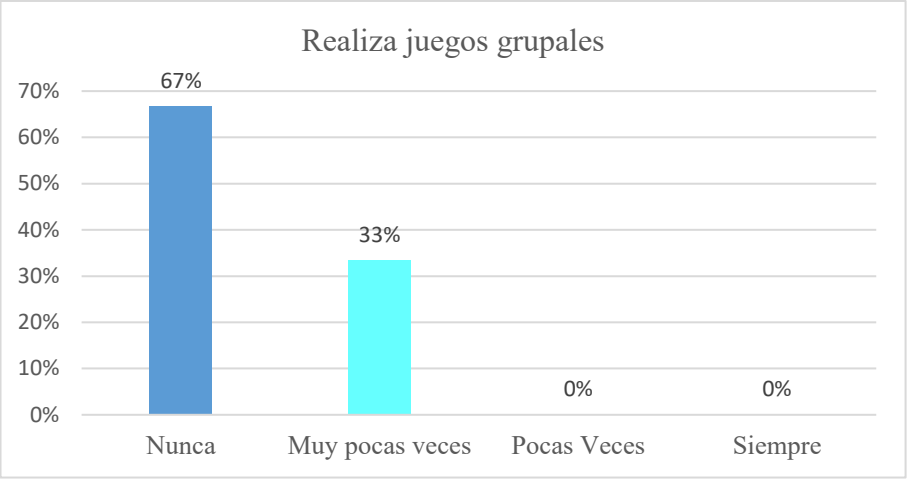
5. Realiza juegos Grupales

Cuadro 41

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 41



Análisis e Interpretación

Quinto (2012) refifiere que "El juego grupal es una forma específica que tienen los niños de relacionarse con sus pares y otros seres humanos a través de este se busca que estas afiancen sus relaciones mutuas hallándose en contacto uno con los otros" (pág. 1).

Analizando el cuadro estadístico nos damos cuenta que los 2 docentes que representan el 67 % nunca realizan juegos grupales en sus clases mientras que 1 docente que equivale al el 33%, si realizan este tipo de juegos, pero muy pocas veces.

El juego grupal permite a los niños entrar en contacto con sus amigos y demás personas que lo rodean, esta actividad hace que el niño que desarrolle y mejore los lazos de amistas y aprenda a trabajar de forma conjunta con sus amigos.

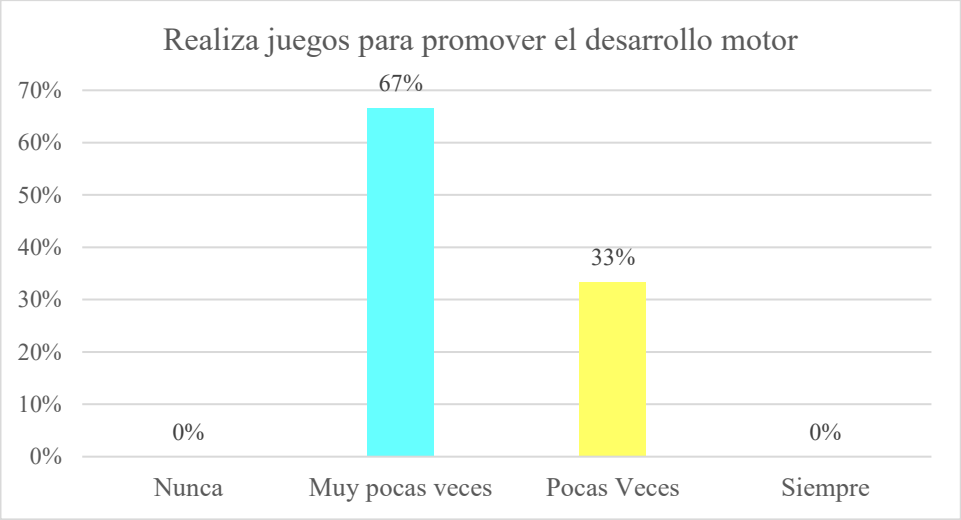
6. Realiza juegos para promover el desarrollo motor

Cuadro 41

Indicadores	F	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	1	33
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 42



Análisis e Interpretación

El juego motor involucra a sujetos y contextos en condiciones de oposición o de coordinación según Vera (2012) "Es un conjunto de situaciones motrices orientadas al enriquecimiento de la experiencia motora de los sujetos que inicialmente se centraliza en la estimulación del desempeño coordinativo" (pág. 1).

La tabla anterior ilustra que 2 docentes que representan el 67 % nunca realizan juegos dirigidos en sus clases mientras que 1 docente que equivale al el 33%, si realizan este tipo de ejercicio pocas veces.

De las perspectivas antepuestas se puede fundamentar que el juego motor, crea en los niños múltiples vivencias en las que comparten un gran número de experiencias

emociones y sentimientos, de esta manera los niños a partir del movimiento lúdico consiguen desarrollar conceptos, actitudes, tanto físicas como cognitivas que contribuirán al desarrollo de su proceso de maduración, favorecerá el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación, las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad.

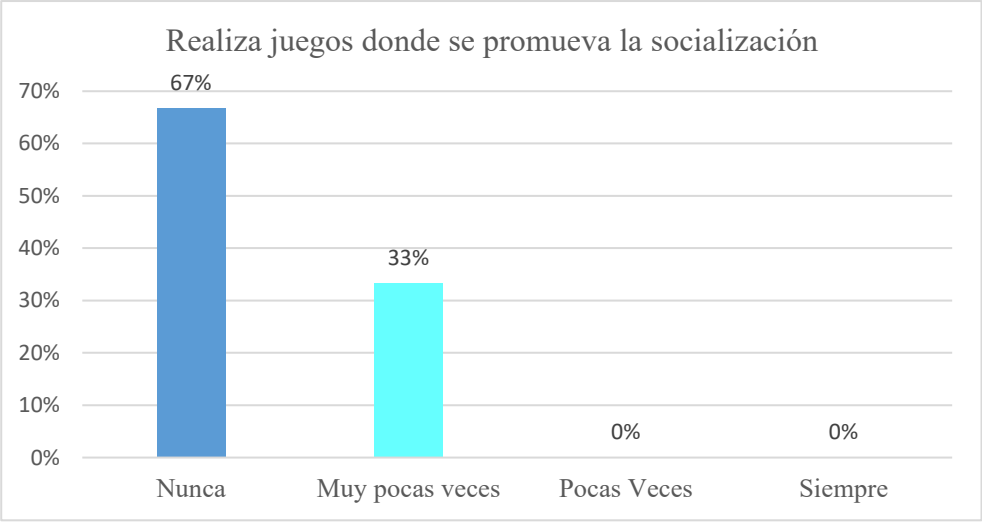
7. Realiza juegos donde se promueva la socialización de los niños

Cuadro 43

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 43



Análisis e Interpretación

En el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales lo que les obliga a pensar a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad. (Montanez & Parra, 1998, pág. 5)

Como se puede muestra en la tabla superior 2 docentes que representan el 67 % nunca realizan juegos dirigidos en sus clases mientras que 1 docente que equivale al el 33%, si realizan este tipo de juego muy pocas veces.

Los juegos socializadores constituyen una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño ya que a través de ellos se adquieren habilidades sociales y sobre todo le brinda la oportunidad de conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea.

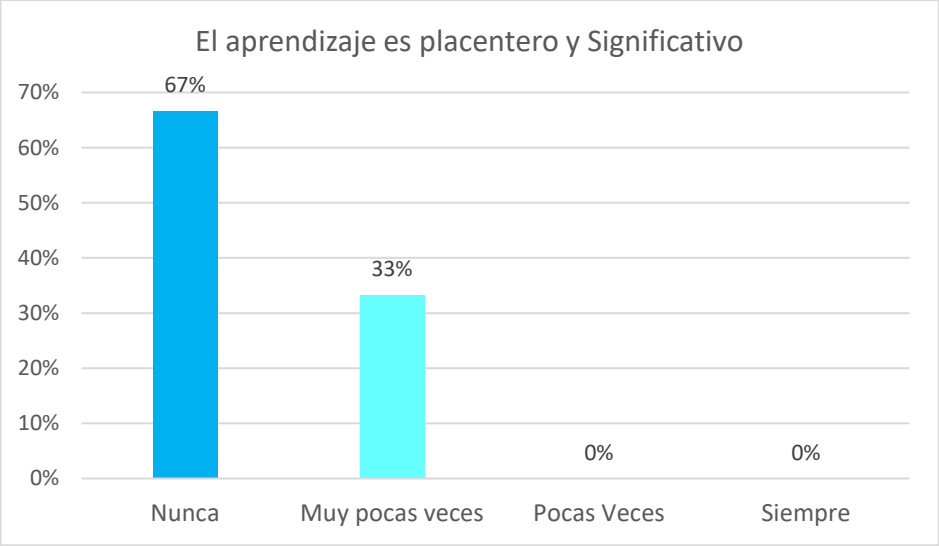
8. El aprendizaje que propicia la docente es placentero y posee implicaciones de juego llamativas generando aprendizajes Significativos

Cuadro 44

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 44



Análisis e Interpretación

Para los niños de Preparatoria se debe diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje estas estrategias deberán ser lúdicas y

provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante. (MINEDUC, 2016)

La grafica muestra que los 2 docentes que representan el 67 % nunca realiza aprendizajes placenteros en sus clases mientras que 1 docente que equivale al el 33%, si lo realiza realizan, pero muy pocas veces.

Basándose en los resultados se puede indicar que las docentes pese a lo estipulado por Ministerio de Educación no realizan planificaciones innovadoras que garanticen aprendizajes significativos y placenteros en los niños de preparatoria

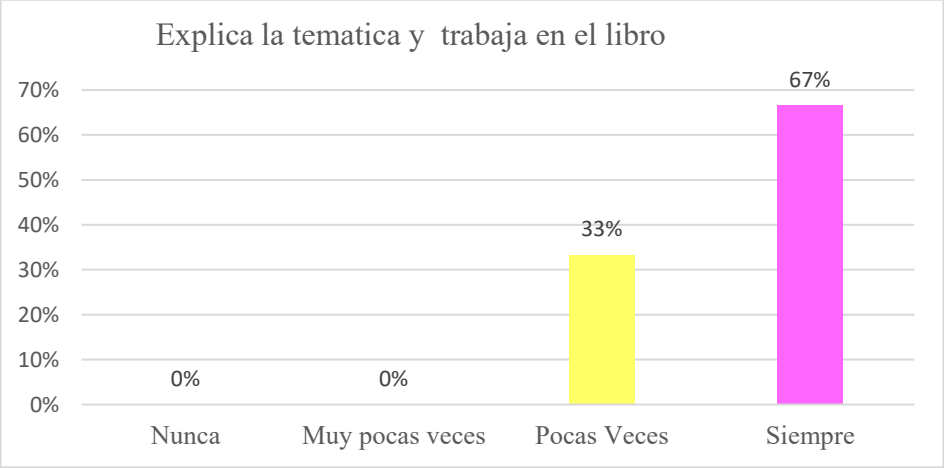
9. Explica la temática y procede a trabajar en el libro

Cuadro 45

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	1	33
Siempre	2	67
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 45



Análisis e Interpretación

De acuerdo con Vidaorreta (2005) "Los libros de textos son un recurso didáctico cuya función principal es estimular y orientar a la persona en el trabajo libre y productivo,

mediante el planteamiento de problemas, el estímulo de observaciones y el desarrollo de las experiencias" (pág. 20)

Analizando el cuadro estadístico se puede determinar que 1 docente que representan el 33% pocas veces explica la temática y procede a trabajar en el libro mientras que 2 docentes que equivalen al 67% siempre explican la temática y luego trabaja en el libro

Las acotaciones anteriores nos muestran que los libros son una herramienta importante ya que estos poseen mucha información necesaria para el aprendizaje, pero es aquí donde los docentes deben de darse cuenta que este no es solo para trabajarlo por cumplir el tiempo establecido de clases, si no que a través de este él debe buscar desarrollar experiencias de aprendizaje significativos.

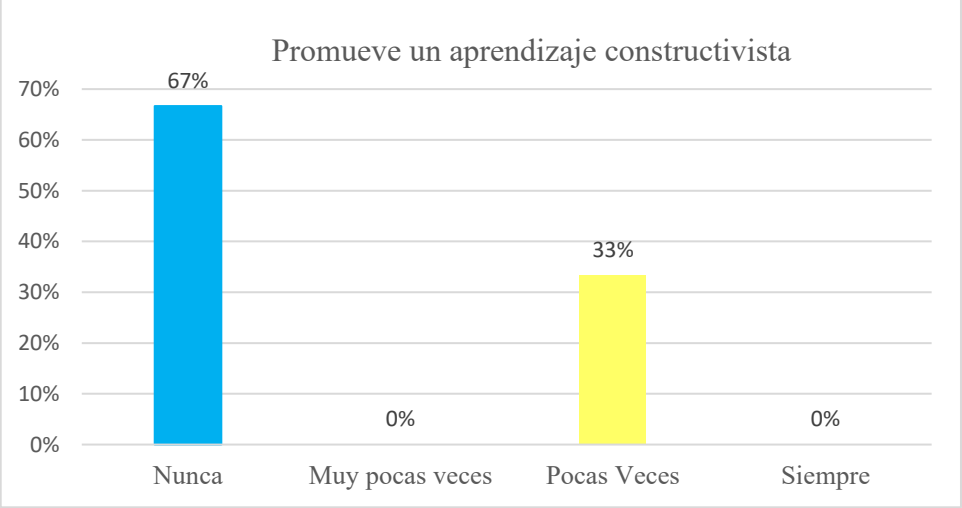
10. Explica la temática y promueve un aprendizaje constructivista

Cuadro 46

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	-	-
Pocas Veces	1	33
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 46



Análisis e Interpretación

Piaget (tomado de Sandariaga 2016) manifiesta que :

> El aprendizaje constructivista es un proceso de reestructuración del conocimiento, que inicia con un cambio externo, creando un conflicto o desequilibrio en la persona, el cual modifica la estructura que existe, elaborando nuevas ideas o esquemas, a medida que el humano se desarrolla. (pág. 4)

De los resultados que se muestran en el cuadro se puede determinar que 2 docentes que el 67 % nunca explican la temática y promueven un aprendizaje constructivista, mientras que 1 docente que representa el 33% de las docentes observadas si hace pero pocas veces.

El aprendizaje constructivista es aquel en donde el alumno construye nuevas ideas basados en experiencias presentes y las pasadas en donde se tiene la oportunidad de reordenar sus ideas y sacar sus propias conclusiones. En la gráfica se observa que las docentes poco o nada estimulan un aprendizaje constructivista ya que lo que pretende es simplemente ir a la par con lo planificado y no dar la oportunidad de que los niños aprendan a través de nuevas experiencias que las docentes creen para ellos.

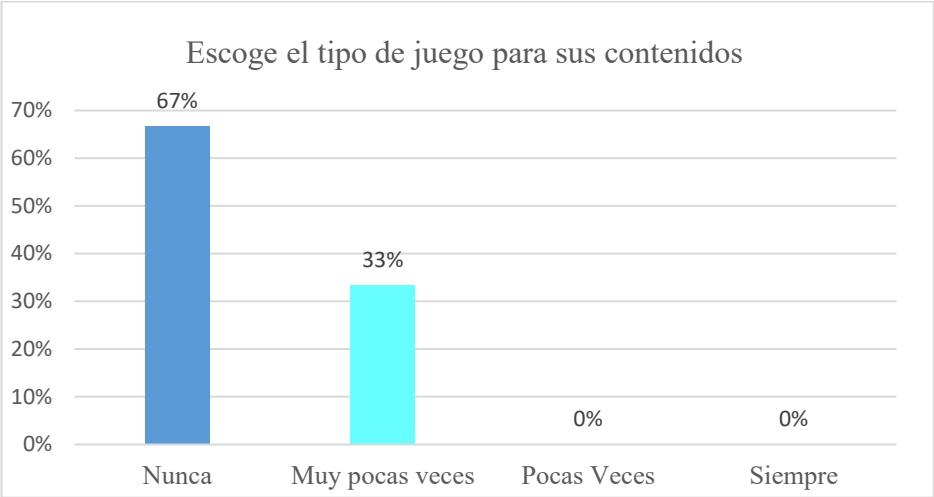
11. La docente sabe escoger el tipo de juego que va a utilizar para desarrollar sus contenidos.

Cuadro 47

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 47



Análisis e Interpretación

Como señala Sánchez (2017) :

> Los juegos son un potente motor de desarrollo del aprendizaje, tienen siempre un objetivo por el cual es ideal, el juego dinamiza y nos desafía a mejorar. Cualquier juego se puede adaptar a un objetivo concreto dentro del aula. En algunos se manifiestan de manera más evidente que en otros por eso es muy importante saber elegir bien cuál de ellos utilizar o diseñar. (pág. 11)

De las docentes observadas se puede evidenciar que 2 docentes que equivalen al 67 % nunca saben escoger el tipo de juego que van a utilizar para impartir sus clases y tan solo 1 docente que representa al 33% si lo realiza, pero muy pocas veces.

De las perspectivas anteriores podemos ver que la utilización del juego para impartir las clases es muy importante siempre y cuando al momento de aplicarlo se tome en cuenta varios aspectos como tener en cuenta cual es el objetivo del juego, el contexto a la hora de planificar, que juego se acopla más a la temática, la edad de los niños entre otros.

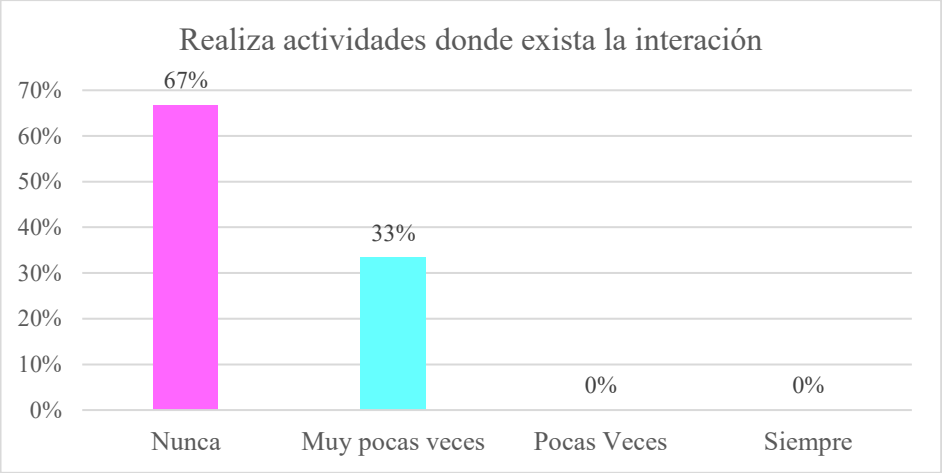
12. Realiza actividades donde se promueva la interacción con sus compañeros.

Cuadro 48

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 48



Análisis e Interpretación

Según Watson (1974) afirma que: "La interacción en una acción recíproca entre dos sujetos vínculo fundamental en la transmisión del conocimiento cultural e histórico; que implica un grado de reciprocidad y de bidireccionabilidad entre esos participantes" (pág. 47).

De acuerdo a lo establecido en la representación gráfica nos podemos dar cuenta que el 2 docente que representan el 67 %, nunca realizan actividades que promuevan la interacción de los niños con sus compañeros, mientras que 1 docente que corresponde al 33% si promueve la interacción, pero muy pocas veces.

Partiendo de la concepción del tratadista Watson y los resultados obtenidos se puede manifestar que la interacción en los niños es indispensable ya que este será uno de los

puntos de partida para que el niño desarrolle habilidades sociales mismas que permitirán expresar sentimientos y emociones.

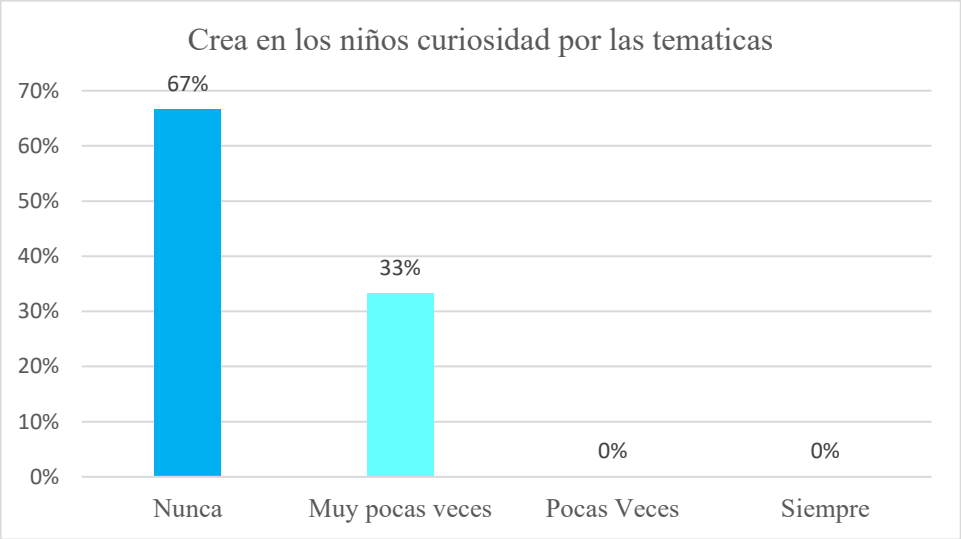
13. Crea en los niños curiosidad por las temáticas que imparte.

Cuadro 49

Indicadores	f	%
Nunca	2	67
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 49



Análisis e Interpretación

Estenger (2015) sotiene que :

> La curiosidad torna al aprendizaje más efectivo y agradable. Los alumnos curiosos no sólo hacen preguntas, sino también buscan activamente las respuestas. La curiosidad hace que se incrementen las habilidades para aprender y retener información gracias a la activación y los centros de memoria y recompensa del cerebro. (pág. 1)

De acuerdo a la representación gráfica 2 docentes equivalen al 67 %, nunca crean en los niños curiosidad por las temáticas que se va a impartir dentro de sus clases, mientras que el 1 docente que representa al 33% si crea curiosidad en las actividades, pero muy pocas veces.

Por lo referido anteriormente se puede manifestar que el generar curiosidad en las clases es de gran importancia ya que de esta manera se motiva y despierta el interés de los niños por aprender es importante tener en cuenta que, si un maestro es capaz de despertar la curiosidad de los alumnos acerca de algo en lo que esta naturalmente motivados a aprender, estarán mejor preparados para adquirir cosas que por lo general consideren aburridas o difíciles.

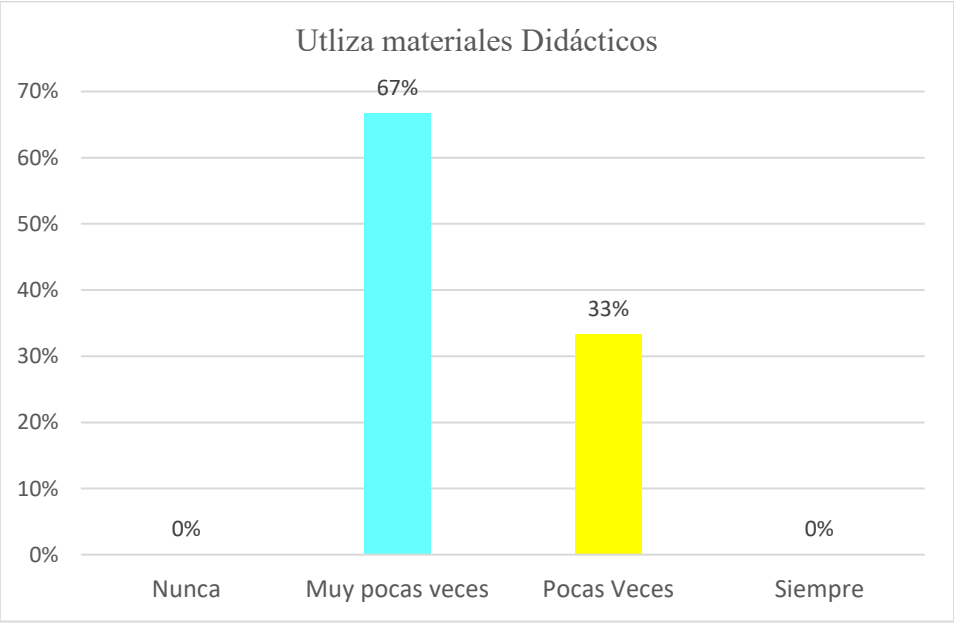
14. Utiliza materiales Didácticos.

Cuadro 50

Indicadores	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	2	67
Pocas Veces	1	33
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 50



Análisis e Interpretación

Morales (2012) manifiesta que :

> El material didáctico es conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (pág.13)

Como se puede verificar en la gráfica 2 docentes que representan 67 % muy pocas veces utilizan materiales didácticos para trasmitir sus clases, mientras que 1 docente que corresponde al 33% si utiliza material didáctico pero pocas veces.

Las referencias anteriores permiten demostrar que el material didáctico es un recurso indispensable dentro de las aulas escolares que permiten estimular el interés particular de los niños y motivar a aprender de una forma dinámica y nada tediosa es por esta razón que los docentes deben de conocer los materiales de enseñanza para utilizarlos adecuadamente, de tal manera que proporcione al estudiante una variedad de experiencias y facilite su aprendizaje.

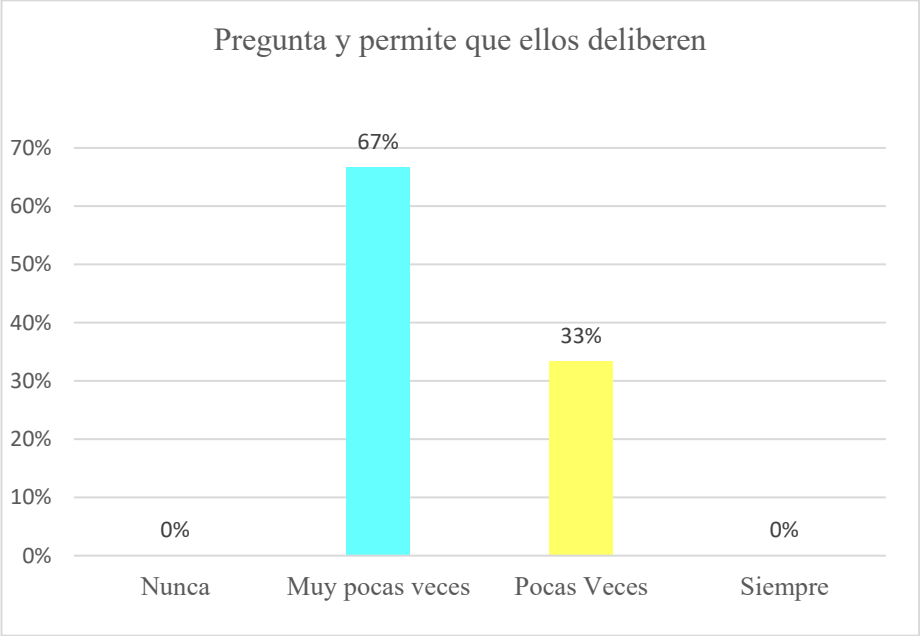
15. Realiza preguntas y permite que ellos deliberen, reflexiones y encuentren respuestas.

Cuadro 51

INDICADORES	f	%
Nunca	-	-
Muy pocas veces	2	67
Pocas Veces	1	33
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 51



Análisis e Interpretación

Como plantea Estévez (2015) "Una buena pregunta mueve cognitivamente al sujeto interpelado, de tal manera que este intenta dar una respuesta adecuada que este en concordancia con sus saberes, sus conocimientos adquiridos, sus referencias culturales y sus esquemas mentales" (pág. 2) .

En la tabla estadística se puede notar que 2 docentes que representan el 67% muy pocas veces realizan preguntas a sus alumnos que les permita que ellos deliberen, reflexionen y encuentren sus propias respuestas, mientras que el 1 docente que equivale al 33% si lo realiza, pero pocas veces.

Tomando en conjunto los apartados anteriores podemos demostrar que es de vital importancia que un profesor emplee preguntas para conseguir un gran número de finalidades instructivas como conocer la ideas previas del niño, motivar para reafirmar conceptos, para centrar la atención, para indagar sobre el nivel de compresión de un concepto, para incrementar la participación de los educandos de aquí que los docentes deben permitir que sus estudiantes reflexionen acerca de las preguntas realizadas para que sean ellos los propios generadores de su aprendizaje.

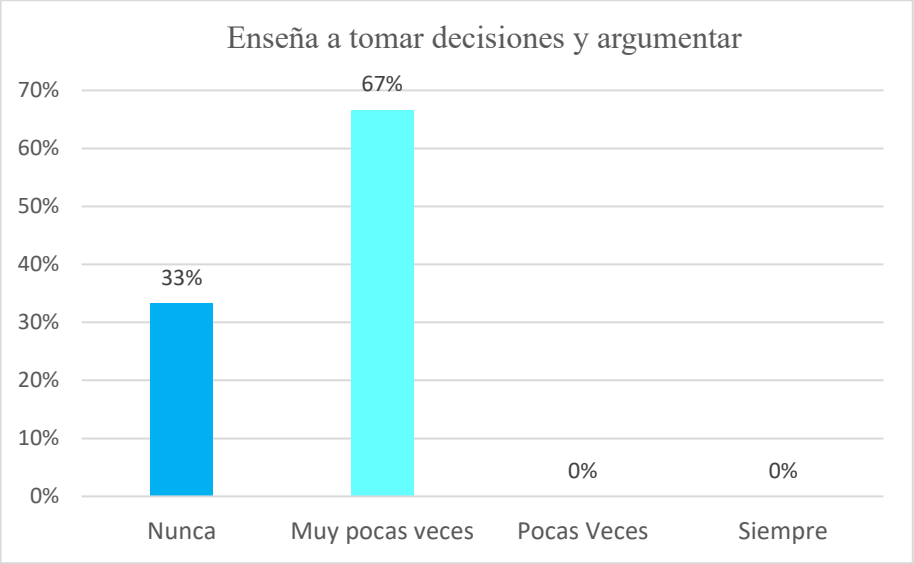
16. Les enseña a tomar decisiones y argumentar el porqué de estas.

Cuadro 52

Indicadores	f	%
Nunca	1	33
Muy pocas veces	2	67
Pocas Veces	-	-
Siempre	-	-
Total	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 52



Análisis e Interpretación

Según Pardo (2013) manifiesta que "Desde edades tempranas es importante que los educadores fomenten la toma de decisiones en clase, a fin de cuentas, enseñar a tomar decisiones es enseñar a pensar" (pág. 1) .

De los resultados que se exponen en el cuadro estadístico se puede ver que 1 docente que representa el 33% de las docentes nunca les enseña a sus alumnos a tomar decisiones y argumentar el porqué de estas, mientras que 2 docentes que corresponden el 67% de si incentiva a argumentar el porqué de las cosas, pero muy pocas veces.

Por lo mencionado en párrafos anteriores se puede establecer que es de gran importancia que se trabaje con los alumnos en la toma decisiones y la argumentación de las mismas para que los infantes aprendan a valerse por sí mismos sean unas personas críticas y sin miedo a la opinión.

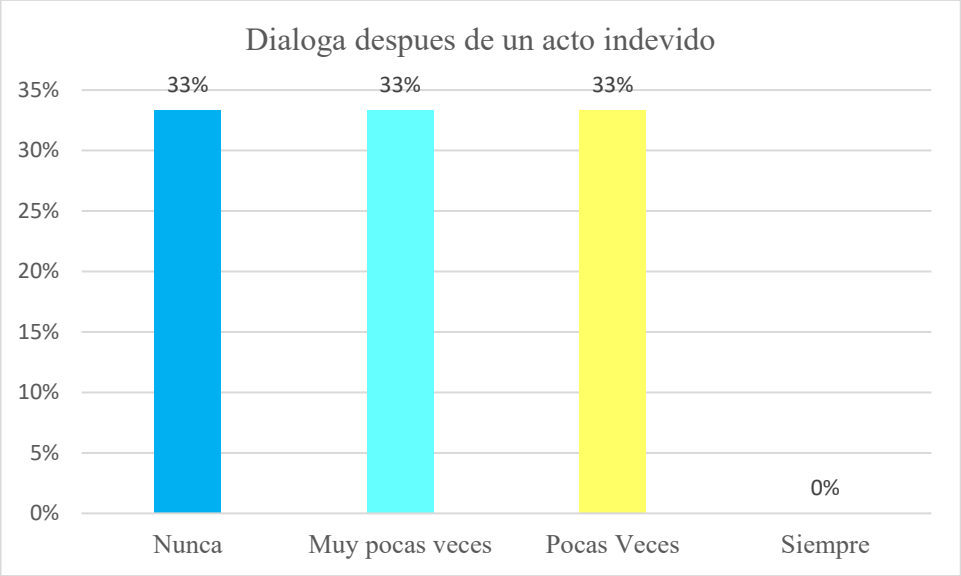
17. Cuando un niño realiza un acto indebido, dialoga con el ayudándole a cuestionarse.

Cuadro 53

Indicadores	f	%
Nunca	1	33
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	1	33
Siempre	-	-
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 53



Análisis e Interpretación

García Ramis (1996) plantea que "El maestro buscará transmitir: no solo los conocimientos sino también valores, ideales y convicciones y para ello debe prepararse" (pág. 9).

El gráfico muestra que 1 docente que representa al 33% nunca dialoga con los niños cuando realizan un acto indebido ni mucho menos les ayuda a cuestionarse, mientras 1 docente que equivale al 33% muy pocas veces realiza este tipo actos, pero 1 docente que es el otro 33% si dialoga con sus alumnos si llegan a cometer un acto indebido, pero lo hacen pocas veces.

Por consiguiente, vemos que el maestro es quien debe ayudar al niño no solo en la formación de sus conocimientos sino también en la formación de ser una persona de bien sembrando en los valores los cuales le lleven a la reflexión en el momento que llegue a cometer un acto indebido.

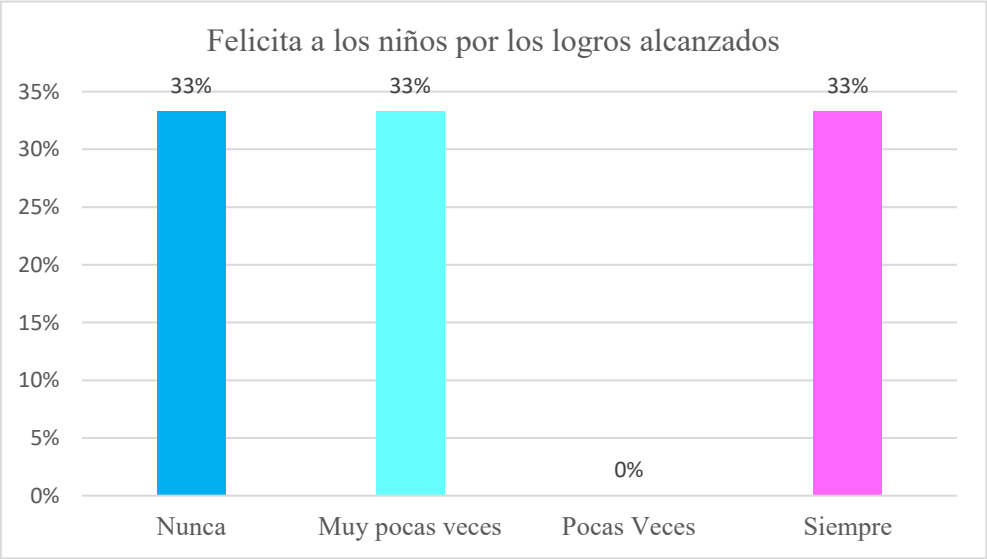
18. Felicita a los niños por los logros alcanzados

Cuadro 54

Indicadores	f	%
Nunca	1	33
Muy pocas veces	1	33
Pocas Veces	-	-
Siempre	1	33
TOTAL	3	100

Fuente: Guía de Observación aplicada a los docentes de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 54



Análisis e Interpretación

Como lo hace notar Newtenberg (2015) “Felicitar el buen desenvolvimiento escolar, los avances cotidianos y la superación de las dificultades es una manera de alentar a los niños adquirir conductas deseables, a sentirse seguros de sí mismos y augusto con el entorno” (pág. 2).

Según los datos obtenidos se puede evidenciar que 1 docente que corresponde al 33 % nunca felicita a sus alumnos por sus logros, mientras que 1 docente que equivale el 33% muy pocas veces felicita a sus alumnos por realizar sus actividades de una forma correcta, pero 1 docente que corresponde al otro 33% siempre realiza este tipo acto con sus alumnos.

Partiendo de la acotación de Newtenberg y la grafica estadistica se puede evienciar que en la formación de la autoestima del niño juega un papel muy importante la opinión en que sus adultos ya sean padres o profesores tengan de él es por eso que felicitar por los logros que tienen cada uno de los infantes generara en él una autoestima positiva y llenara de mucha seguridad.

LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA CIUDAD DE LOJA

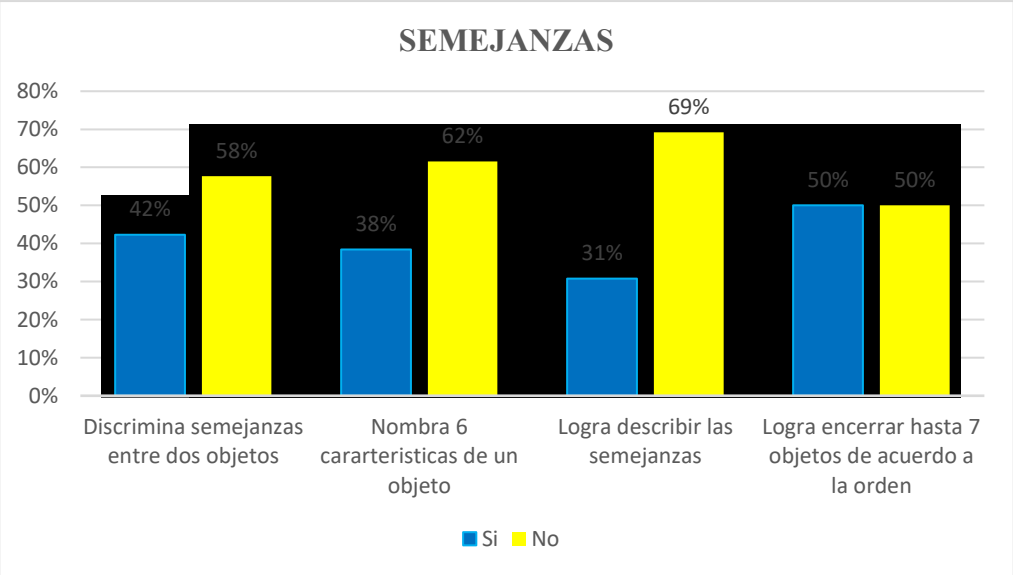
1. Semejanzas

Cuadro 55

Indicadores	si		no	
	f	%	f	%
Discrimina semejanzas entre dos objetos	11	42	15	58
Nombra 6 características de un objeto	10	38	16	62
Logra describir las semejanzas	8	31	18	69
Logra encerrar hasta 7 objetos de acuerdo a la orden	13	50	13	50
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 55



Análisis e Interpretación

Acero (2017) manifiesta que :

> El término semejanza refiere a aquella característica que permite establecer lo parecido o semejante que son dos entidades autónomas, es decir, semejanza es aquella cualidad común que podemos encontrar entre los objetos y las personas. (párr. 8)

En la gráfica se puede observar que 11 niños que equivalen al el 42%, si pueden establecer semejanzas, mientras 15 niños que son el 58% no lo pueden hacer, así mismo 10 niños que corresponden al 38% logra nombrar 6 características de objeto mientras que 16 niños que corresponden al 62 % no lo logran, de igual manera 8 niños que representan al el 31% pueden describir aquellas semejanzas mientras que el 69%, que equivale a 18 niños no lo puede hacer, finalmente se observa que 13 niños que corresponden al 50% si pueden encerrar hasta siete objetos de acuerdo a su orden, pero el otro 50%, que son de igual manera 13 niños no lo pueden realizar .

Por consiguiente, se puede manifestar que el trabajar con semejanzas es de gran ayuda para los niños ya que de esta manera el infante crea relaciones de igualdad entre un objeto con el otro en donde forma así comparaciones y selecciona de acuerdo a las cualidades de similitud que el objeto posee.

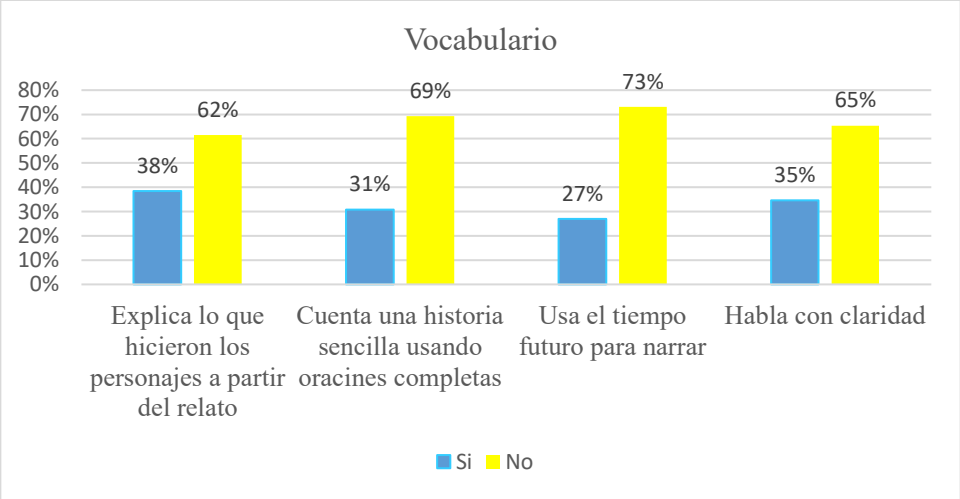
2. Vocabulario

Cuadro 56

Indicadores	si		no	
	f	%	f	%
Explica lo que hicieron los personajes a partir del relato	10	38	16	62
Cuenta una historia sencilla usando oraciones completas	8	31	18	69
Usa el tiempo futuro para narrar	7	27	19	73
Habla con claridad	9	35	17	65
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 56



Análisis e Interpretación

Alarcón (2015) indica que el Vocabulario :

> Etimológicamente es una ciencia histórica, ya que estudia la ciencia histórica, indicando de donde procedió, como y cuando se formó y su evolución, además es un conjunto de palabras que son comprendidas por una persona, o como el conjunto de palabras probablemente utilizadas por la misma. La riqueza del vocabulario de una persona es considerada popularmente como reflejo de la inteligencia o nivel de educación de ésta. (párr. 16)

Las estadísticas muestran que el 38%, que equivale a 10 niños si pueden explicar lo que hicieron los personajes a partir de un relato, mientras que el 62% que son 16 no lo logra hacer, además el 31% de los educandos que equivale a 8 niños si pueden relatar una historia sencilla usando oraciones completas, mientras que el 69% de los niños que equivale a 18, no pueden realizar una historia sencilla. A si mismo 7 niños que corresponden al 27 % utilizan de forma correcta el tiempo futuro mientras que 19 niños que representan el 73% no lo logra hacer finalmente se puede observar que 9 niños que equivale al 35% de si pueden realizar el ejercicio de hablar con claridad, pero el otro 65%, que son 17 niños no lo logra hacer.

Por lo referido anteriormente se evidencia que es fundamental facilitar la expresión de los niños a través del lenguaje y a su vez enriquecer su vocabulario para que el infante adquiera cada vez un mejor léxico

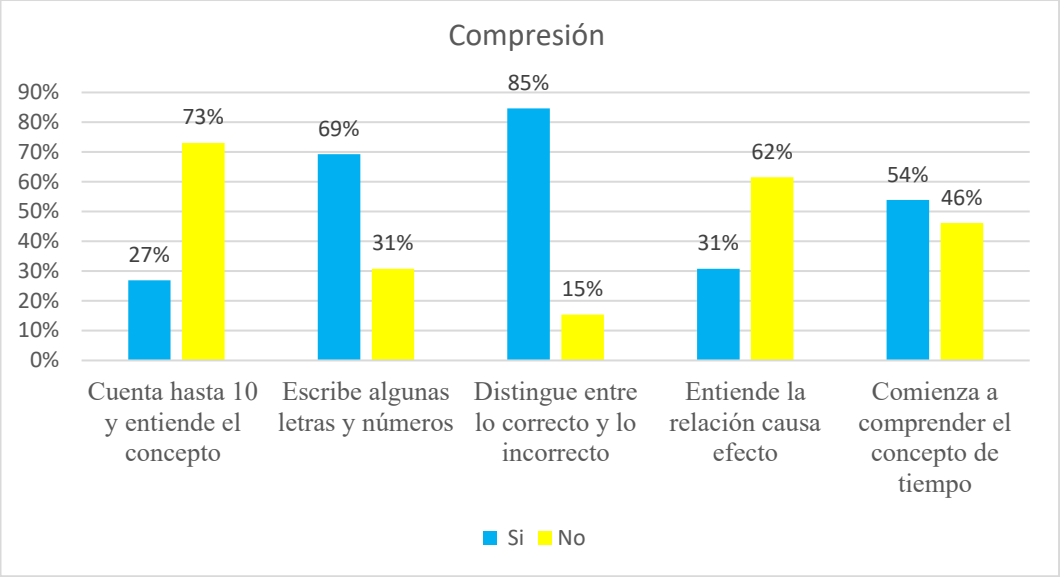
3. Comprensión

Cuadro 57

Indicadores	**si**		**no**	
	f	**%**	**f**	**%**
Cuenta hasta 10 y entiende el concepto	7	27	19	73
Escribe algunas letras y números	18	69	8	31
Distingue entre lo correcto y lo incorrecto	22	85	4	15
Entiende la relación causa efecto	8	31	16	62
Comienza a comprender el concepto de tiempo	14	54	17	65
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 57



Análisis e Interpretación

Según la (Real Academia Española , 2017) comprender es "Entender, alcanzar o penetrar algo. Percibir y tener una idea clara de lo que se dice, se hace o sucede o descubrir el sentido profundo de algo"

El grafico muestra que 7 niños que equivalen al 27% si pueden contar hasta diez y además si comprenden el concepto , mientras que el 19 niños que corresponden al 73% no alcanzan a hacerlo; además 18 niños que representa el 69% si pueden escribir varias letras y números, por otro lado 8 niños que engloban el 31% no logran realizarlo, así mismo 20 niños que equivalen el 85% si pueden distinguir lo correcto o lo incorrecto, mientras que 4 niños que corresponden al 15%, no lo logra, a si también 8 niños que corresponde al 31% entienden la relación causa efecto y 16 niños que equivalen al 62 % no lo gran hacer, finalmente se observa que 14 niños que equivale al 54% si logran comprender el concepto del tiempo, pero el otro 46%, que son 12 niños no pueden realizar este tipo de actividad.

Las acotaciones anteriores nos permiten establecer que la utilización de actividades en donde se requiere de desarrollar la compresión los niños es de gran importancia ya que esta permite al niño la asimilación de contenidos, imágenes para esto se debe primeramente captar la atención del niño y de esta manera se lograra que comprendan el contenido de la enseñanza.

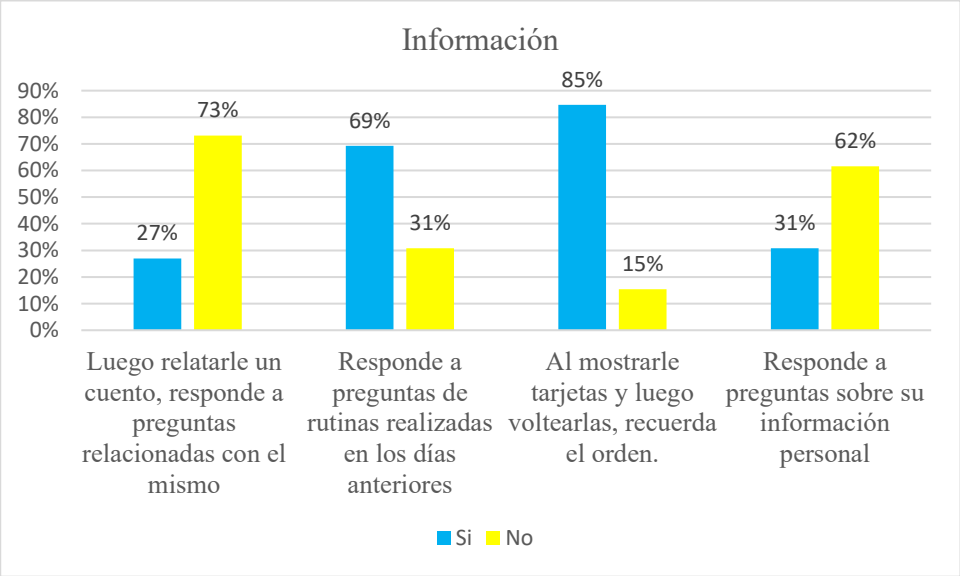
4. Información

Cuadro 58

Indicadores	si		no	
	f	%	f	%
Luego relatarle un cuento, responde a preguntas relacionadas con el mismo	7	27	19	73
Responde a preguntas de rutinas realizadas en los días anteriores	18	69	8	31
Al mostrarle tarjetas y luego voltearlas, recuerda el orden.	22	85	4	15
Responde a preguntas sobre su información personal	8	31	16	62
Luego relatarle un cuento, responde a preguntas relacionadas con el mismo	7	27	19	73
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 58



Análisis e Interpretación

Garcia (2013) afirma que :

> La información aparece como uno de los cinco constructos primitivos sobre los que se sustenta nuestra imagen del mundo espacio, tiempo, materia, energía e información, se analizan las formas de procesar la información desde los organismos primitivos a los sistemas sociales. La

información puede ser almacenada del mismo modo que la materia o la energía mediante el procedimiento de la representación, que consiste en su fijación sobre estructuras materiales, las memorias. Dichas memorias pueden ser internas, externas pasivas documentos y externas activas memorias automatizadas (pág. 8)

Analizando el cuadro estadístico vemos que el 27%, que equivale a 7 niños si pueden responder a preguntas que se les realizaron, mientras que el 73% que son 19 niños no pueden realizarlo , además el 69% de los educandos que equivale a 18 niños si pueden responder a las preguntas de rutina realizadas en días anteriores, mientras que el 31% de los niños que son 8 no logran responder, así mismo el 85% que equivale a 22 niños si pueden recordar el orden, mientras que el 15%, que equivale a 4 niños no logran realízalo, finalmente se observa que el 31% de los educandos que equivale a 8 niños si pueden responder a preguntas de su información personal, pero el otro 62% que son 16 niños no logran hacerlo.

Como se muestra en la cita y la tabla expuesta anteriormente se puede deducir que la adquisición de información en los niños, es importante ya que esta le permite al niño adquirir e ir formando sus propios conceptos además que aprende a conservar y recuperar los conocimientos previos para asociarlos con la nueva información y de esta manera facilitar su aprendizaje.

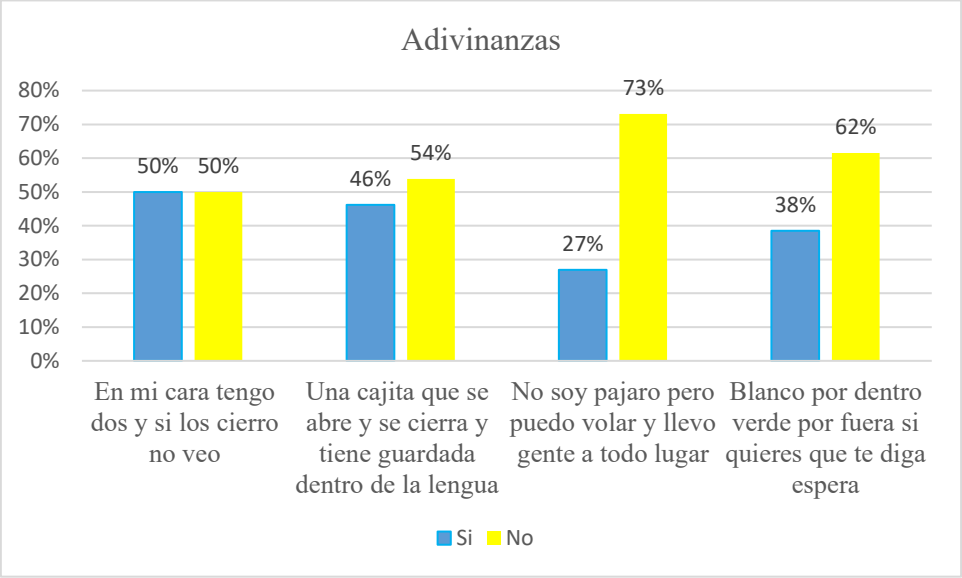
5. Adivinanzas

Cuadro 59

Indicadores	**si**		**no**	
	f	**%**	**f**	**%**
En mi cara tengo dos y si los cierro no veo	13	50	13	50
Una cajita que se abre y se cierra y tiene guardada dentro de la lengua	12	46	14	54
No soy pájaro pero puedo volar y llevo gente a todo lugar	7	27	19	73
Blanco por dentro verde por fuera si quieres que te diga espera	10	38	16	62
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 59



Análisis e Interpretación

Pitre (2009) define a la adivinanza como "Rodeo de palabras en el que va comprendido algo que no se dice a una descripción ingeniosa, mediante cualidades o caracteres generales que se pueda atribuir a otras cosas que tiene semejanza o analogía" (pág. 1).

Esta grafica de las adivinanzas es bastante reveladora ya que nos podemos dar cuenta que al aplicar este ejercicio mental la mayoría de los niños no pueden captar las mismas mucho menos adivinar la respuesta, se les dificulta mucho realizar este tipo de ejercicio debido a que no cuentan con experiencias previas y la falta de estimulación en cuanto a la imaginación, es muy pobre.

Las adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño ya que al buscar la respuesta correcta es necesario que el discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial, además se estimula la imaginación y el proceso de asociación de ideas convirtiéndolos en individuos críticos y capaces de resolver sus propios problemas.

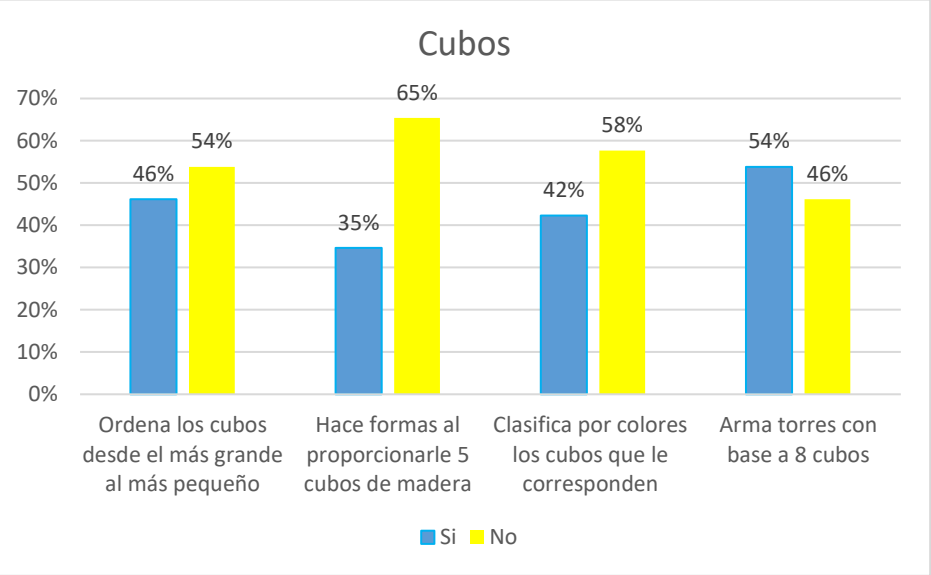
6. Cubos

Cuadro 60

Indicadores	si		no	
	f	%	f	%
Ordena los cubos desde el más grande al más pequeño	12	46	14	54
Hace formas al proporcionarle 5 cubos de madera	9	35	17	65
Clasifica por colores los cubos que le corresponden	11	42	15	58
Arma torres con base a 8 cubos	14	54	12	46
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 60



Análisis e Interpretación

Acero (2017) define a un cubo como:

> Una cavidad de forma cilíndrica, con una abertura u orificio más amplio y dilatado por la boca que por el fondo, con un asa en la orilla superior para poder sostenerlo. Un cubo es un fragmento o pieza central en donde se ajustan o se acoplan los radios de una rueda. (párr. 8)

De acuerdo a la representación gráfica antes singularizada nos damos cuenta que el 46%, que equivale a 12 niños si pueden realizar el ejercicio de ordenar los cubos mientras que el 54% que son 14 niños no logran hacerlo, además el 35% de los educandos que equivale a 9 niños si pueden realizar diferentes formas con los cubos mientras 65% de los niños encuestados que equivalen a 17, no pueden realizar esta destreza, así mismo el 42% que equivale a 11 niños si pueden clasificar por colores los cubos, mientras que el 58% que corresponde a 15 niños no logran hacerlo, finalmente el 54% de los educandos y que representan a 14 niños si pueden realizar y armar torres con más de ocho cubos, pero el otro 46%, que son 12 niños no pueden realizar este tipo de actividad.

Por consiguiente, se evidencia que el trabajar actividades en donde se inmiscuya la utilización de cubos es muy importante para el niño ya que estos le permiten fortalecer la confianza le permite ser tolerante a la frustración a través del cubo el niño descubre conceptos lógicos como ordenar, clasificar por colores y tamaños a si mismo potencia su atención y memoria visual al reproducir modelos.

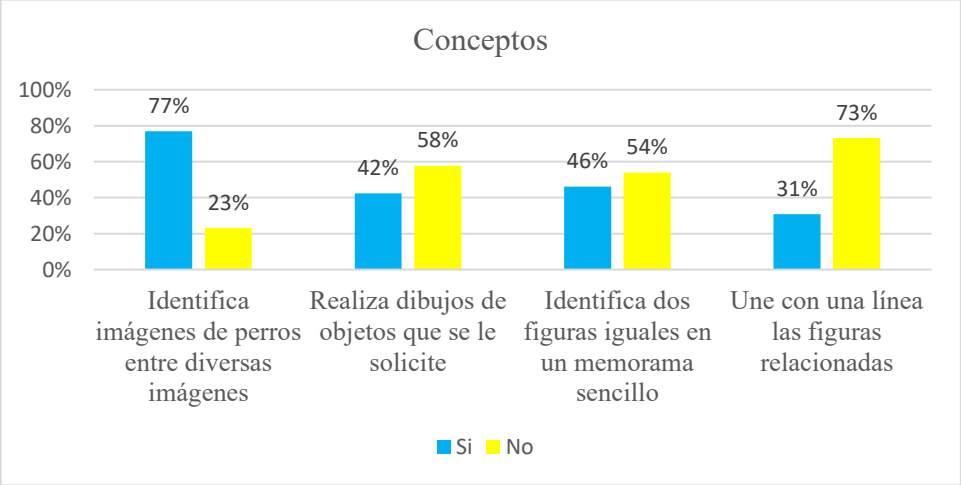
7. Conceptos

Cuadro 61

Indicadores	**si**		**No**	
	f	%	f	%
Identifica imágenes de perros entre diversas imágenes	20	77	6	23
Realiza dibujos de objetos que se le solicite	11	42	15	58
Identifica dos figuras iguales en un memorama sencillo	12	46	14	54
Une con una línea las figuras relacionadas	8	31	19	73
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 61



Análisis e Interpretación

Sierra (1979) refiere que :

> En la asimilación de los conceptos un papel muy importante lo desempeñan los problemas, ya que activan la atención del pensamiento de los estudiantes y su actividad cognoscitiva. Durante la resolución de un problema se analizan las características fundamentales de los conceptos, su precisión, su comparación y la confrontación de las características durante la formación del concepto con las que poseían anteriormente. (pág. 7)

Analizando el cuadro estadístico nos podemos dar cuenta que el 77% que equivale a 20 niños si pueden identificar imágenes de una figura solicitada, mientras que el 23% que son 6 niños no pueden hacerlo, además el 42% de los educandos que equivale a 11 niños si pueden realizar dibujos que se les solicite, mientras que el 58% de los niños que equivale a 15 no pueden realizarlo, así mismo el 46% , que equivale a 12 niños si pueden identificar dos figuras iguales al momento de utilizar un memorama, mientras que el 54%, que equivale a 14 niños no logran hacerlo, finalmente se observa que el 31% de los educandos y que equivale a 8 niños si pueden unir con líneas las figuras relacionadas, pero el otro 73%, que son 19 niños logran hacerlo.

Estos puntos de vista permiten deducir que el aprendizaje de los conceptos básicos es uno de los contenidos principales que se trabajan durante la etapa de educación infantil el mismo que les permite desarrollar el razonamiento lógico de los niños especialmente de 3 a 6 años, convirtiéndose en algo fundamental para el aprendizaje y que esto no se vea afectando posteriormente al niño.

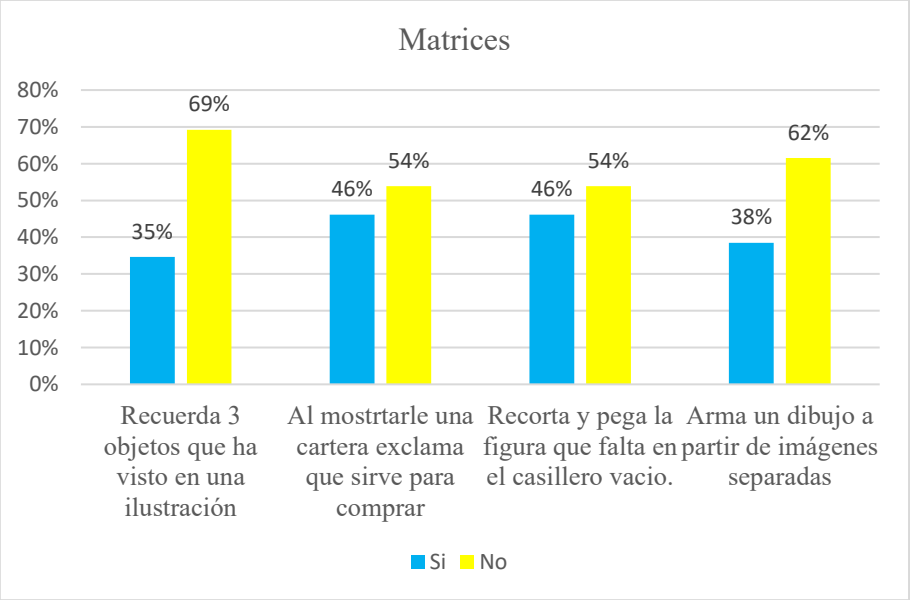
8. Matrices

Cuadro 62

Indicadores	si		no	
	f	%	f	%
Recuerda 3 objetos que ha visto en una ilustración	9	35	18	69
Al mostrarle una cartera exclama que sirve para comprar	12	46	14	54
Recorta y pega la figura que falta en el casillero vacío.	9	35	18	69
Arma un dibujo a partir de imágenes separadas	10	38	16	62
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 62



Análisis e Interpretación

Según Quiroga (1985) una matriz es :

> La modalidad con la que cada sujeto organiza y significa el universo de su experiencia, su universo de conocimiento, esta socialmente determinado e incluye no solo aspectos conceptuales si no también afectivos, emocionales y esquemas de acción. (pág. 6)

De los resultados que se muestran en la gráfica se observa que el 35%, que equivale a 9 niños si pueden recordar tres objetos que han visto en una ilustración, mientras que el

69% que son 18 niños no pueden realizarlo , a si también 46% de los educandos que corresponden a 12 niños si logran manifestar para que sirve un objeto al momento de exhibírselo, mientras que 54% de los niños que equivale a 14 logran hacerlo, así mismo el 46% que equivale a 12 niños si realizan juegos de adivinar con señas, mientras que el 54%, que corresponde a 14 niños no pueden realizar estas actividades, finalmente se3 observa que el 38% de los niños que equivale a 10 niños si pueden armar dibujos con imágenes separadas, mientras que el 62%, que son 16 niños no pueden realizar este tipo actividad.

Los apartados anteriores permiten establecer que la utilización de matrices permite que el alumno vaya desarrollando su razonamiento, su capacidad de abstracción y la percepción lo que conllevara a su vez a adquirir grandes habilidades cognitivas que le serán de mucho provecho.

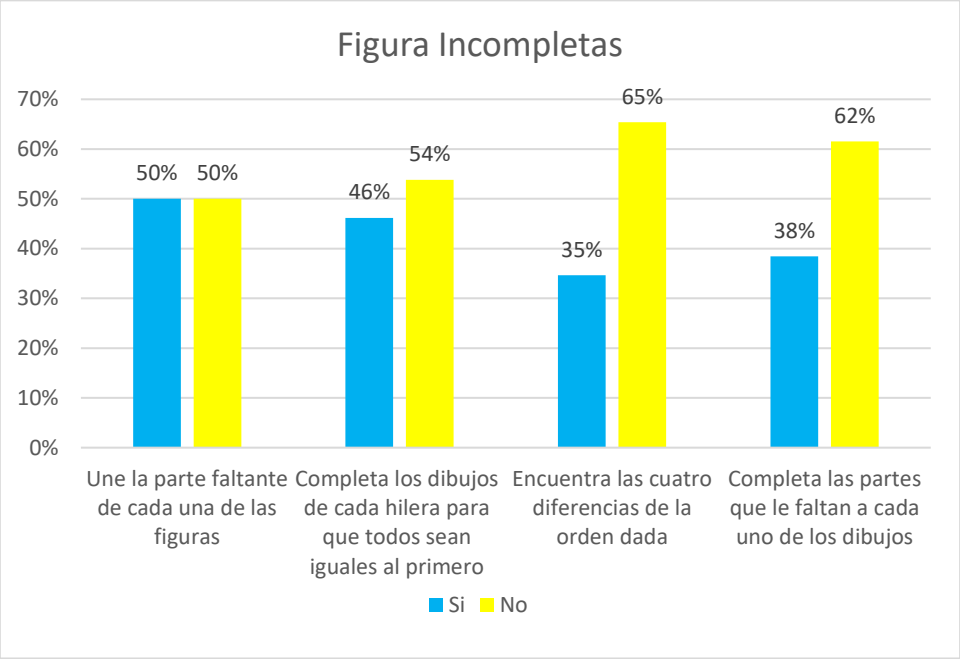
9. Figuras incompletas

Cuadro 63

Indicadores	**si**		**no**	
	f	%	f	%
Une la parte faltante de cada una de las figuras	9	35	18	69
Completa los dibujos de cada hilera para que todos sean iguales al primero	12	46	14	54
Encuentra las cuatro diferencias de la orden dada	9	35	18	69
Completa las partes que le faltan a cada uno de los dibujos	10	38	16	62
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Gráfico 63



Análisis e Interpretación

Wechsler (2003) postula que "Las figuras incompletas miden esencialmente, la organización, percepción visual, la concentración y el reconocimiento visual de los elementos esenciales de un objeto" (p. 64)

Según los datos obtenidos se puede evidenciar el 50%, que equivale a 13 niños si pueden insertar cajas de diferentes tamaños una dentro de la otra, mientras que el otro 50% que son 13 no logran hacerlo, además el 46% de los niños que equivale a 12 niños si pueden colocar por al menos cinco palitos en orden , mientras que el 54% de los niños que equivale a 14, no pueden realizarlo, así mismo el 35% que equivale a 9 niños juegan a representar algo a partir de un objeto cualquiera, mientras que el 65%, que equivale a 18 niños no logra hacerlo, finalmente se observa que 38% de los niños que corresponden a 10 niños si pueden realizar el ejercicio de dobles sencillos con trozos de papel y colocarlos en una situación original, pero el otro 62%, que son 16 niños no pueden realizar este tipo de actividad.

Las figuras incompletas nos permiten valorar el nivel cognoscitivo tanto de la atención y la capacidad visual que tienen cada uno de los niños al momento de desarrollar este tipo de actividades en la escuela, siendo este un método muy importante para medir las habilidades cognitivas de los niños.

CUADRO COMPARATIVO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos		Se inicia en la identificación de palabras escritas así como en la escritura de palabras en textos		Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: La pintura, el dibujo.		Se interesa por el origen y la utilidad de las cosas		Establece relaciones sociales a través del juego y otras situaciones de la vida diaria		Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de movimientos y destrezas motoras finas		Coloca varios objetos en orden tomando en consideración varios criterios		Cuenta como mínimo 20 objetos y dice cuántos hay		Recuerda con facilidad canciones		Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas		Aprende conceptos con un material pero le cuesta generalizar		Presenta dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos		Tiene en cuenta dos variables al mismo tiempo		Puede copiar modelos sencillos	
	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D
Nunca	9	3	9	3	6	-	10	1	8	-	6	2	7	2	7	1	8	2	7	2	3	1	8	3	3	-	6	1
Muy pocas veces	8	4	7	1	8	2	6	2	7	2	8	1	8	2	8	3	9	4	9	4	10	5	7	2	10	2	9	3
Pocas Veces	5	1	6	2	7	2	5	2	7	1	7	3	6	4	6	2	6	3	7	3	8	3	6	3	9	1	6	4
Siempre	4	19	4	20	5	22	5	21	5	23	5	20	5	18	5	20	3	17	4	17	5	17	5	17	4	23	5	18

Fuente: Cuadro Comparativo de la Guía de Observación
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Análisis e Interpretación

En el cuadro comparativo de la Guía de Observación se determinan los resultados obtenidos por los niños y las niñas de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja en condiciones iniciales y finales.

En condiciones finales y después de haberse aplicado la propuesta metodológica sobre "El juego como estrategia Didáctica para el Desarrollo Cognitivo de los niños de Preparatoria", se logró desarrollar varias habilidades cognitivas, lo que indica que hubo una mejoría significativa en la utilización del lenguaje oral, la utilización de palabras escritas, la expresión artística, el desarrollo de habilidades sociales, un gran avance en el desarrollo de habilidades motoras , aprender conceptos , armar rompecabezas , tener en cuenta más de dos variables a la misma vez, copiar modelos sencillos entre otras habilidades por lo que se afirma que la guía de actividades tuvo un impacto positivo en el desarrollo Cognitivo de los niños.

La guía de Actividades incidió positivamente en los niños, ya que en condiciones finales se obtuvo una gran diferencia en cuanto a las actividades antes mencionadas, luego de aplicar la propuesta en el indicador de nunca lo realizan existía el 6,9 % de niños que no lograban hacerlo pero al aplicar la guía de actividades volviendo y valorar se obtuvo que tan solo el 1.9% de niños no logran desarrollar todas estas actividades, a si también en cuanto al indicador de lo logran muy pocas veces se obtuvo que el 8,1% de niños no lo hacían y luego de la aplicación de la guía este porcentaje se redujo en gran medida a un 2,4 % de niños. Para aquellos niños que logran desarrollar estas habilidades pocas veces se obtuvo en la Pre Lista de Cotejo que el 6,5% pocas veces lo hacía pero al realizar la Pos Lista de Cotejó se obtuvo que 2,4% aún no lo lograban, a si también en el indicador de siempre lo logra se obtuvo el 4,6% como dato inicial pero ya al aplicar la respectiva guía y la Pos guía el resultado obtenido fue sorprende ya que 19,42% de los niños siempre lograban hacer las actividades es así que los resultados obtenidos proporcionan un fuerte soporte al argumento de que la utilización del juego permite despertar el interés y con ello el desarrollo cognitivo de los niños.

CUADRO COMPARATIVO DE LA LISTA DE COTEJO

IDI	LISTA DE COTEJO	Diagnóstico Inicial		Diagnóstico Final	
	CARACTERISTICAS	SI	NO	SI	NO
SEMEJANZAS	Discrimina semejanzas entre objetos	11	15	24	2
	Nombra 6 características de un objeto	10	16	23	3
	Logra describir las semejanzas	8	18	24	2
	Logra encerrar hasta 7 objetos de acuerdo a la orden	13	13	21	5
VOCABULARIO	Explica lo que hicieron los personajes a partir del relato	10	16	22	4
	Cuenta una historia sencilla usando oraciones completas	8	18	19	7
	Usa el tiempo futuro para narrar	7	19	18	8
	Habla con claridad	9	17	20	6
COMPRENSION	Cuenta hasta 10 y entiende el concepto	7	19	16	10
	Escribe algunas letras y números	18	8	21	5
	Distingue entre lo correcto y lo incorrecto	22	4	26	0
	Entiende la relación causa efecto	8	16	19	7
	Comienza a comprender el concepto de tiempo	14	12	25	1
INFORMACION	Luego relatarle un cuento, responde a preguntas relacionadas con el mismo	7	19	17	9
	Responde a preguntas de rutinas realizadas en los días anteriores	18	8	23	3
	Al mostrarle tarjetas y luego voltearlas, recuerda el orden.	22	4	25	1
	Responde a preguntas sobre su información personal	8	16	18	8
ADIVINANZAS	En mi cara tengo dos y si los cierro no veo	13	13	24	2
	Una cajita que se abre y se cierra y tiene guardada dentro de la lengua	12	14	19	7
	No soy pájaro pero puedo volar y llevo gente a todo lugar	7	19	21	5
	Blanco por dentro verde por fuera si quieres que te diga espera.	10	16	18	8

CUBOS	Ordena los cubos desde el más grande al más pequeño	12	14	20	6
	Hace formas al proporcionarle 5 cubos de madera	9	17	17	9
	Clasifica por colores los cubos que le corresponden	11	15	17	9
	Arma torres con base a 8 cubos	14	12	23	3
CONCEPTOS	Identifica imágenes de perros entre diversas imágenes	20	6	24	2
	Realiza dibujos de objetos que se le solicite	11	15	20	6
	Identifica dos figuras iguales en un memorama sencillo	12	14	18	8
	Une con una línea las figuras relacionadas	8	19	16	10
MATRICES	Recuerda 3 objetos que ha visto en una ilustración	9	18	18	8
	Al mostrarle una cartera exclama que sirve para comprar	12	14	19	7
	Recorta y pega la figura que falta en el casillero vacío.	12	14	16	10
	Arma un dibujo a partir de imágenes separadas	10	16	17	9
FIGURAS INCOMPLETAS	Une la parte faltante de cada una de las figuras	13	13	19	7
	Completa los dibujos de cada hilera para que todos sean iguales al primero	12	14	17	9
	Encuentra las cuatro diferencias de la orden dada	9	17	15	11
	Completa las partes que le faltan a cada uno de los dibujos	10	16	16	10

Fuente: Cuadro Comparativo de la Lista de Cotejo
Elaboración: Damaris Jahela Sánchez

Análisis e Interpretación

En el cuadro comparativo de la Lista de Cotejo se determinan los resultados obtenidos por los niños y las niñas de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja en condiciones iniciales y finales.

En condiciones finales y después de haberse aplicado la propuesta alternativa sobre "El juego como estrategia Didáctica para el Desarrollo Cognitivo de los niños de

Preparatoria", se logró desarrollar varias habilidades cognitivas, lo que indica que hubo una mejoría significativa en varios ámbitos como vocabulario, comprensión, información, adivinanzas, cubos, conceptos, matrices y figuras incompletas, por lo que se afirma que la lista de cotejo tuvo gran impacto en el desarrollo Cognitivo de los niños.

La Propuesta alternativa que lleva como nombre Guía de actividades para el desarrollo Cognitivo, se obtuvo que en cuanto al indicador de semejanzas en condiciones iniciales el 10,5% de niños si llevaba a cabo estas actividades mientras que el 15,7% no non podía, luego de la aplicación de la guía 23% de niños lo lograron y tan solo un 3% no lo lograron, para el indicador vocabulario el 8,5% de niños poseía una buena capacidad de expresión verbal, y un 57,3 % no lo poseía , luego de la aplicación de la propuesta se nota un gradual incremento siendo así que 19.8% de los niños lograron desarrollar su lenguaje mientras que un 6,2% no lo lograron, para el indicador de comprensión se puede observar que 13,8% de los niños no lograban solucionar los problemas que se le presentaban mientras que un 11,8 % si lo hacía, luego de haber aplicado la propuesta se obtuvo que el 21,4% de los niños si alcanzaron realizar la mayoría de las actividades y tan solo un 5,25 % no lo lograron, en cuanto al indicador de información el 13,75% de los educandos conservo y recupero fácilmente la información mientras que un 11,6% no lo hizo , luego de la aplicación de la guía 20,6% de los niños logro demostrar una mejor capacidad de adquirir, conservar y recuperar información. Para el ítem de adivinanzas se evidencia que 10,5 % de los niños posee la habilidad de integrar la información generando conceptos alternativos, lo que no sucedió con un 15,5 % de los niños, ya aplicada la propuesta se observó que el 20,5% de los niños lograba hacerlo y un 5,5% no lo hizo.

Para el ítem de cubos se evidencia que 10,5% de los niños poseía habilidades de análisis, síntesis y organización viso- espacial pero un 15,5% no lo tenía, luego de aplicación de la guía se observa que 20,5% de los niños si lo adquirió y un 5,5% de los niños falta por desarrollar esta área. Para la aptitud de conceptos se obtuvo al inicio que 12,8% de los niños media la formación de conceptos y las diferentes categorías a partir de la materia visual y un 13,5% no lo alcanzaba a desarrollar, luego de la aplicación de la propuesta el 19,5% de los infantes logra desarrollar estas habilidades mientras que un 6,5% no lo hacía. En cuanto a matrices 10,7% de niños realizaba razonamientos por analogías visuales y el 17,5% no lo conseguía ya para la segunda evaluación el 17,5% lo lograron, mientras que 8,5% aún se le dificultaba realizar varias actividades, para el

ultimo ámbito que es el de figuras incompletas se evidencio que 11% niños poseían una buena capacidad perceptiva mientras que el 15% no poseían esta capacidad, al aplicar nuevamente la Pos Lista de cotejo se obtuvo que 16,8% de los niños lograron desarrollar mejor su capacidad perceptiva mientras que un 9,3% no lo logro. En resumen estos resultados son un fuerte soporte al argumento de que la utilización del juego como estrategia didáctica permite despertar el interés, la motivación y con ello logar un buen desarrollo cognitivo.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación se basa en la aplicación de la encuesta a los padres de familia, donde a través de esta se puede observar que para ellos el juego no es importante para el desarrollo cognitivo de los niños ya que constituye una pérdida de tiempo.

En la entrevista de las parvularias se puede establecer que estas dicen aplicar el juego como estrategia didáctica para impartir sus clases, pero esto se contradice con la aplicación de la guía de observación debido a que la gran mayoría de ítems arrojaron como resultado todo lo contrario a lo que ellas manifiestan aplicar.

Con respecto a la guía de Observación que fue aplicada a los niños se observó que en su gran mayoría los infantes no lograban llevar a cabo las diferentes actividades a ellos planteadas, pero al momento de aplicar la pos guía de observación aplicando la propuesta se obtuvo un resultado sorprendente, ya que los infantes poco a poco iban perdiendo sus miedos, desarrollando su capacidad de análisis sus destrezas lo que les permitió tener un mejor desarrollo cognitivo.

A si mismo al aplicar la lista de cotejo se logró establecer que los niños no pueden establecer relaciones de objetos, su vocabulario es poco fluido, su capacidad de información es muy pobre, no desarrollan la imaginación en su totalidad y mucho menos la asimilación de varios contenidos, no poseen una motricidad acorde a la edad de ellos pero al momento de emplear la pos lista de cotejo utilizando el juego como estrategia didáctica se logró que la gran mayoría de estas falencias disminuyan en un gran porcentaje ayudando así a desarrollar habilidades cognitivas en los educandos.

Además, con la ejecución de las técnicas e instrumentos de investigación aplicados en el presente trabajo y cuyos efectos se encuentran reflejados en la parte de los resultados nos podemos dar cuenta de que el juego es una actividad muy importante ya que pone en marcha las diferentes habilidades cognitivas de los niños y les motiva a seguir interesándose por aprender día a día. Todo esto les permite comprender de una manera más fácil su entorno y sobre todo desarrollar su pensamiento.

En cuanto a los objetivos específicos planteados en este trabajo de investigación podemos manifestar que para el tratadista Caballero (2010) "El uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes" (pág. 164).

En cuanto al primer objetivo de: "Fundamentar teóricamente a través de la literatura todo lo concerniente al juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo" este objetivo se encuentra verificado con el estudio y análisis de los conceptos dados por los diferentes autores, ya que ellos también concuerdan que el juego como una estrategia didáctica es un instrumento muy importante para el desarrollo de los niños, porque a través de este ellos desarrollan la parte socio-emocional, lingüística y cognoscitiva. Sin embargo, el juego como estrategia didáctica es un gran aliado del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que el uso de los juegos durante las clases y junto a una intervención lúdica pedagógica, permite contar como una estrategia que despierta el interés de los niños para aprender.

Según el autor Ferreiro (2007) la estrategia didáctica "Son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento" (pág. 28)

Es así que para el segundo objetivo específico que es "Diagnosticar en qué medida la docente utiliza las estrategias didácticas a través de una guía de observación" este se verifica con la aplicación de la guía de observación realizada a las docentes de la escuela, la misma que consta en la parte de los resultados de este trabajo investigativo, cuyo producto permitió establecer la verdadera realidad que se viene suscitando en dicha institución, así mismo a través de la guía de observación se pudo establecer que las docentes observadas muestran un gran desinterés por aplicar la actividad del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de sus alumnos, viéndose esto reflejado en sus clases las cuales carecen de innovación lúdica, siendo así el juego minimizado y en el mejor de los casos admitidos en horarios del recreo siendo esta la existencia del problema que se ve dentro de las diferentes escuelas, por lo que este objetivo se encuentra plenamente justificado con la problemática del presente trabajo.

En cuanto a la guía de actividades, coincido con lo manifestado por la licenciada Herrera (2009) que la define como "Un recurso que permitirá conocer el nombre de las actividades por semana y el puntaje correspondiente, establecidos de acuerdo a la agenda y la rúbrica de evaluación" (pág. 3).

De acuerdo a lo antes señalado y con forme al objetivo que es "Diseñar una guía de actividades como propuesta de trabajo con el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los niños", se puede verificar que este objetivo se cumplió con guía de actividades que permitió potenciar el desarrollo cognitivo, ya que esta es muy importante para conocer y valorar los conocimientos del estudiante, así mismo la guía de actividades que se ha diseñado, está estructurada tomando como base el currículo de preparatoria en el cual se ha tenido presente los diferentes ámbitos como son la identidad y autonomía, descubrimiento del medio cultural y natural, relación lógica matemática, compresión y expresión oral y escrita, expresión artística y la expresión corporal.

Según el diccionario de la (Real Academia Española, 2005) aplicar es "Emplear o poner en práctica algo con un fin determinado".

Haciendo alusión al cuarto objetivo que es: **"**Aplicar la guía de actividades en el salón de clase para facilitar el aprendizaje de los niños", se corrobora con la realización y aplicación del trabajo de campo, la cual se encuentra descrita en el literal de los resultados. La importancia de la aplicación de la guía de actividades radica en que posee un conjunto amplio de recursos y estrategias para orientar el desarrollo de cada uno de los temas, acerca la información al alumno y facilita la comprensión del mismo, además permite conocer de forma detallada todas las directrices que se debe tomar en cuenta para llevar a cabo la actividad en el aula con los estudiantes, lo que ocurrió al ponerla en práctica con los alumnos de la escuela Ciudad de Loja.

Según lo afirma Garcia Ramos (1989) "La evaluación es una actividad o procesos sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y sobre dicha valoración tomar decisiones" (pág.2).

En cuanto al último objetivo que es “Evaluar el impacto que genera la utilización de la guía de actividades del juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los niños” se ha llegado a comprobar que a través de los resultados de este estudio y luego de haber aplicado los instrumentos como son la pos-guía de observación y pos lista de cotejo, podemos evidenciar que estos muestran la importancia y el cambio significativo que existe al aplicar el juego como una estrategia didáctica para lograr un buen desarrollo cognitivo de los niños.

En efecto por pos-guía hemos de entender a aquel instrumento utilizado luego de haber aplicado la guía de actividades, con el objetivo de conocer el impacto que género la aplicación del instrumento utilizando el juego como estrategia didáctica.

h. CONCLUSIONES

- En cuanto a la utilización de los diferentes métodos, en especial del científico que se encuentra fundamentado por diferentes tratadistas se concluye cimentada mente que la actividad del juego como estrategia didáctica tiene gran importancia en el desarrollo cognitivo de los niños.

- Las docentes observadas pese a conocer la importancia que tiene el juego para el desarrollo cognitivo del niño, no aplican el juego al momento de impartir sus clases.

- Se diseñó una guía de actividades, la misma que fue desarrollada tomando en cuenta las directrices del currículo del Ministerio de Educación.

- Se ejecutó la guía de actividades con la finalidad de permitir que los infantes desarrollen su atención, compresión, la memoria, el pensamiento, la creatividad, desarrollen su lenguaje logrando de esta manera un desarrollo integral en el mismo.

- Este estudio ha demostrado fehacientemente que el juego como estrategia didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños constituye uno de los potenciales más importantes para mejorar las diferentes funciones cognitivas de los niños.

i. RECOMENDACIONES

- Que las docentes de Preparatoria se interesen por fomentar nuevas estrategias didácticas, siendo el juego uno de estas al momento de impartir sus clases, con la finalidad de llegar a los niños de una manera más divertida, pero con una mejor comprensión por parte de sus alumnos.

- Que los docentes se interesen por crear guías de actividades, fomentando el juego como una estrategia didáctica para lograr un mejor desarrollo cognitivo eficaz en los niños y por ende mejorar sus capacidades de percepción, memoria, atención y concentración, siempre y cuando teniendo presente las individualidades de sus alumnos.

- Se sugiere que las docentes apliquen de manera continua la guía de actividades en su salón de clase tomando en consideración el juego como una estrategia didáctica para mejorar el desarrollo cognitivo de los infantes, enfatizando en variar las actividades o juegos planteados en la planificación diaria.

- Que los docentes pongan en práctica lo establecido en el currículo de educación general básica de preparatoria, en donde se establece que se creen experiencias de aprendizaje teniendo presente la lúdica y los intereses de sus estudiantes.

- Que las docentes asistan a los diferentes cursos o talleres del juego didáctico y otras temáticas de educación infantil que sean ofertadas por el ministerio de educación y de otras instituciones, ya que el juego constituye la principal ocupación del niño y a través de este se obtiene un alto nivel de desarrollo cognitivo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

GUÍA DIDÁCTICA

"DESARROLLANDO LAS HABILIDADES COGNITIVAS CON EL JUEGO"

AUTORA

DAMARIS JAHELA SÁNCHEZ MALDONADO

LOJA- ECUADOR

2018

1. TÍTULO

Desarrollando las habilidades cognitivas con el juego

2. DATOS GENERALES

Establecimiento: Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.
Participantes: Docentes Parvularias niños de Preparatoria
Periodo a realizar: Abril – Mayo 2018
Alumna: Damaris Jahela Sánchez Maldonado

3. PRESENTACIÓN

El juego es una actividad natural, libre y espontánea que actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar, procesos de enseñanza aprendizaje individuales y grupales. Desde la enseñanza se combinan varios aspectos: participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación de papeles, colectividad, iniciativa, competencia.

Desde el aprendizaje hay una estrecha relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimiento de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente el docente y el alumno aprende y disfrutan a la par que cumplen con su trabajo.

La Universidad Nacional de Loja a través de la Carrera de psicología infantil y Educación Parvularia, vienen llevando a cabo investigaciones en pro de un desarrollo correcto de la primera infancia, es por esta razón que se pone a disposición de las docentes Parvularias de la "Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja" la guía didáctica del juego para el desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria.

La presente guía tiene como propósito servir, de referente a las docentes parvularias para que apliquen el juego como una estrategia didáctica más de aprendizaje.

4. OBJETIVO

- Diseñar y aplicar una guía de actividades tomando en cuenta el currículo de preparatoria establecido por el Ministerio de Educación, la cual va direccionado a la utilización de estrategias didácticas como el juego para el desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria.

- Desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de Preparatoria a través de diversas actividades lúdicas.

5. SUGERENCIAS DE UTILIZACIÓN

El trabajo de las docentes parvularias de Preparatoria dentro del juego como estrategia didáctica está enfocado en potenciar la habilidad para seleccionar las relaciones entre diferentes conceptos, el desarrollo del vocabulario, facilidad de expresión de los niños ante las demás personas, desarrollar la comprensión del medio, ayudar a recuperar y mantener la información de los temas planteados, desarrollar su razonamiento y su capacidad perceptiva para que los niños se sientan seguros y motivados al trabajar en la escuela es así que para el uso de la presente guía se debe tener presente que :

- Cada actividad que se lleve a cabo debe de tener un objetivo determinado
- Las actividades a realizarse deben estar acorde a la edad de los niños
- Tener presente los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos
- Despertar el interés haca las asignaturas
- Crear en los estudiantes las habilidades de interrelación y colaboración
- Romper los esquemas del aula del papel autoritario del profesor
- Desarrollar al máximo las habilidades de cada uno de los estudiantes

6. METODOLOGÍA

Las actividades propuestas en el proyecto se desarrollarán utilizando el juego como estrategia y a través de la aplicación de guía de actividades la cual brindara pautas de

acciones y orientación a la docente facilitando el trabajo en el aula. Y por consecuencia permitirá que a través del juego los niños desarrollen su área cognitiva.

Para llevar a cabo la propuesta se tendrá en cuenta los tres ejes del currículo integrador de Educación Básica los cuales se subdividen a su vez en 7 ámbitos como son Identidad y autonomía, convivencia, descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, relación lógico matemática, comprensión y expresión oral y escrita, comprensión y expresión artística y expresión corporal.

7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

La ejecución de las actividades se realizará a lo largo de 8 semanas en La Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en lapsos de tiempo variados, una vez terminadas de ejecutar las actividades propuestas en la guía didáctica, se realizará nuevamente el registro de la observación en la lista de cotejo final, para visualizar los cambios obtenidos en cada uno de los niños y determinar si estos son significativos, validando así la propuesta alternativa.

GUA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BASICA CIUDAD DE LOJA

Ámbito: Identidad y Autonomía

Tema: Conociendo a mi país

Destreza: Identificar el nombre de su país y las características comunes de los Ecuatorianos

Indicador de Logro: Expresa sus datos personales (nombres, apellidos, edad, teléfono) y reconoce que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades.

Actividad:

- Indagar acerca de que es lo que conocen de las regiones del Ecuador
- Explicar las características de las regiones del Ecuador
- En una hoja encerrar 7 características del personaje de la Amazonia
- Jugar a realizar la respectiva vestimenta de la región costa, sierra y Amazonia.

Tiempo: 2 Días

Materiales:

- Papel crepe
- Tijeras
- Plumas
- Cintas
- Mullos
- Fundas plásticas
- Goma
- Cartulina
- Tela
- Pintura
- Elástico

Ámbito: Descubrimiento del Medio Natural

Tema: Recorriendo el zoológico

Destreza: Observar e identificar los animales domésticos y silvestres de la localidad, describir su identidad y reconocer la importancia de respetarlos

Indicador de logro: Discrimina desde su propia experiencia la importancia de las plantas y animales de su entorno.

Actividad:

- Explicar a los niños que se va a prender, acerca de los animales salvajes y domésticos

- Realizar el paseo por el zoológico en donde se explicará a qué clase de animal pertenece, para afianzar el conocimiento al siguiente día armar grupos de trabajo de 5 integrantes cada grupo.

- Realizar una competición en la cual los niños clasifiquen los animales que se encontraran en un cartón mezcladas y peguen en el papelógrafo según su clasificación siempre respetando las reglas establecidas previamente.

- En una hoja pre elaborada colorear los animales domésticos.

Tiempo: 2 Días

Materiales

- Láminas de animales
- Cartón
- Hoja pre elaborada
- Cartón
- Cinta
- Papelógrafo

Ámbito: Relación Lógico Matemático

Tema: Aprendiendo a Contar

Destreza: Identificar cantidades y asociarlas con los numerales del 1 al 10

Indicador de logro: Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción.

Actividad:

- Indicar como se realiza el numero 10
- Pasar a varios alumnos a la pizarra para que lo dibujen y poder observar la forma correcta de graficarlo
- Colocar en frente de todos los alumnos una mesa, la cual contenga diferentes objetos como flores, pelotas, niños, niñas, figuras geométricas como círculos, cuadrados, rectángulos todas estas figuras en Foami.
- Hacer que varios niños participe escociendo un tipo de figura teniendo presente dos variables al mismo tiempo el número de objetos más la característica.
- Ofrecer 10 cubos a cada uno de los niños y pedir que armen torres y que si desean pueden unirse con un compañerito para que la torre crezca más.

Tiempo: 35 Minutos

Materiales:

- Flores de foami
- Círculos de foami
- Cuadrados de foami
- Cinta de foami
- Muñecos de Niño

Ámbito: Comprensión Oral y Escrita

Tema: Haciendo nuevos amigos

Destreza: Acceder a lectura por placer y para aprender utilizando la biblioteca del aula y otros recursos

Indicador de logro: Accede a la lectura, por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca del aula y la web.

Actividad:

- Proyectar video de el libro volador
- Presentar un títere en forma de libro el cual le explique que ellos necesitan de que los niños lean y que en ellos encontraran historias muy llamativas.
- Con el títere explicar pedir que los niños saquen de sus mochilas las historietas que llevaron durante ese día.
- De todos los libros se escogerán uno
- Los niños sentaran todos en un círculo para poder narrar la historia
- Se indicará a los niños las imágenes y se ira pidiendo de uno en uno que diga que pasa en la historia solo con la observación de las imágenes.
- Cada alumno se sentará en sus pupitres y comenzará a leer pictográficamente sus historietas
- Juagar a ¿De quién es esto?
- Se presentará a los niños una caja grande forrada de papel brillante en la cual se encuentren varios objetos como una canasta, una manzana, paja o un ladrillo de plástico, una calabaza, una aguja, una flauta, entre otros objetos. Preguntar a los niños a que personaje de los cuentos pertenece ese objeto para fomentar el interés en la lectura
- Preguntar a los niños que recuerdan que había en la caja.

Tiempo: 2 Días

Materiales:

- Títere en forma de libro
- Cuentos
- Caja forrada
- Papel crepe de colores hecho picadillo
- Manzana
- Flauta
- Agua

Ámbito: Expresión y expresión corporal

Tema: A topar el globo

Destreza: Explora las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de elementos de la naturaleza y de los objetos y de utilizar los sonidos encontrados en procesos de improvisación y creación musical libre y dirigida

Indicador de logro: Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo.

Actividad:

- Explicar a los niños en que consiste el juego y a si mismo las reglas del juego
- Armar 4 grupos de 6 niños y colocarlos uno tras de otro
- Darle a cada grupo de niños un costal y una canasta en la que contenga acciones positivas y acciones negativas de las personas.
- Al sonido del silbato hacer que los niños salgan saltando del punto de partida y den la vuelta por la banderita, tomando la acción buena que las personas deben hacer.
- Hacer que el niño que está llegando tope la mano de su compañero y que este salga del costal y que su nuevo compañero se meta al costal, mientras que el papel de la acción buena se va dejando en otra canasta.
- Al concluir la actividad felicitar a los niños por la participación de cada uno de ellos y por los logros que alcanzaron.

Tiempo: 30 minutos

Materiales:

- Saquillos
- Banderines
- Láminas de acciones buenas
- Canastas
- Tubos de medio metro de largo

Ámbito: Expresión Corporal

Tema: Reconociendo el rostro

Destreza: Reconocer estados de ánimo, sensaciones y emociones (alegría, tristeza, aburrimiento, enojo, frio, calor, entre otras) para crear expresar y comunicar mensajes corporales (gestuales convencionales y espontáneos).

Indicador de logro: Construye y comunica mensajes (convencionales y espontáneos), utilizando diferentes recursos expresivos, (gestos, ritmos, posturas, formas de movimiento en el tiempo y el espacio).

Actividad

- Explicar a los niños los diferentes estados de ánimo que existe realizando los mismos para que los niños puedan identificar posteriormente a que pertenece.
- Explicar a los niños que la actividad consiste en que deben tratar de armar las emociones que se le fueron entregadas a cada uno.
- Ofrecer a los niños rompecabezas de caritas con estados de ánimos variados. El niño que vaya logrando armar pasará hacia el frente en donde se encontrará laminas con los mismos rostros la buscará de entre todas las láminas y luego dirá qué tipo de estado de ánimo es.
- Haciendo primero el rostro y luego todo el salón de clases.

Tiempo: 30 minutos

Materiales:

- Rompecabezas de estado de animo
- Laminas en A4

Ámbito: Identidad y autonomía

Tema: Amo a mi familia

Destreza: Reconocer su historia personal **y** familiar, desde su nacimiento.

Indicador de logro: Reconoce que tiene una historia personal, familiar y que forma parte de una comunidad y de un núcleo familiar con el que comparte actividades, de recreación y celebración y que posee características estructurales que hay que respetar y valorar.

Actividad

- Preguntar a los niños que quien tiene hermanos, hermanas, tíos, abuelos, papá, mamá,
- Explicar a los niños que se llevará a cabo una actividad en donde se construirá un árbol genealógico con los retratos que sus madres enviaron desde sus hogares. La actividad se llevará a cabo dando las respetivas indicaciones con anterioridad
- Entregar a cada uno de los niños foami de diferentes colores para que ellos recorten círculos, cuadrados, óvalos, entre otros.
- Entregar a los niños papel periódico para que este sea pintado con acuarelas
- Hacer que los niños peguen las fotos de sus parientes en el foami que recortaron y luego a este pegarlo sobre el árbol. Se permitirá que el niño coloque en el orden que ellos desean.
- Cada alumno para a exponer su árbol y manifestar cuales son los integrantes de su familia
- Para concluir los alumnos deben hacer preguntas pidiendo información acerca de su familia y que actividades a realizado en días anteriores.

Tiempo: 2 días

Materiales:

- Papel brillante
- Goma
- Árbol hecho en cartulina
- Cinta

Ámbito: Descubrimiento del medio natural y cultural

Tema: A buscar los objetos

Destreza: Observar y diferenciar entre los seres vivos y la materia inerte natural y la creada, por las personas del entorno.

Indicador de logro: Diferenciar objetos inertes (rocas, agua, sillas de los seres vivos (plantas, animales, y el ser humano) de su entorno, en función de las características, necesidades y habitad.

Actividad:

- Indicar a los niños cual son los objetos inertes y los seres vivos y la diferencia que existe en los mismos.
- Decirles a los niños que dentro del aula se encuentran escondidos varios objetos y que se ira poniendo de pie según el orden de la lista para que ellos busquen uno de estos objetos
- Encontrado el objeto explicar si es inerte o un ser vivo
- Trabajar con una hoja pre elaborada para que los niños pinten todos los seres vivos y tachen los objetos inertes

Tiempo: 40 Minutos

Materiales:

- Piedra
- Cepillo
- Canasta
- Un burrito de plástico
- Un ave
- Una rama de árbol
- Una Flor
- Un balón

Ámbito: Relación Lógico Matemático

Tema: Establecer relaciones de orden más que y menos que entre objetos del entorno

Destreza: Establecer relaciones de orden más que y menos que entre objetos del entorno

Indicador de logro: Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20.

Actividad:

- Explicar a los niños la actividad que se va a llevar a cabo y que esta se realizara al exterior del aula.
- Se formará 6 grupos de 4 personas cada uno y cada grupo se pondrá un nombre Las abejitas, las súper pilas etc.
- Formado los grupos se les colocará un distintivo en foami a cada grupo de estos se les dará un distintivo diferente como un triángulo en foami, cuadrado, circulo, rectángulo, pentágono y un romboide cada uno de diferente color.
- Pedir a los niños que de forma ordena se dirijan hacia las canchas en donde con ayuda de la docente se habrá colocado previamente las diferentes figuras en foami dispersas por la cancha y el área de juegos.
- Se explicará a los niños que cada grupo debe ayudarse para tratar de conseguir la mayor cantidad de las figuras que les corresponde a sus grupos

- Se dará un tiempo de 5 minutos para que ellos encuentren las figuras
- Se pasará al aula para que cada grupo cuente la cantidad de figuras que encontró
- Establecer la diferencia entre mas y menos figuras encontradas contando con los niños de una en una

Tiempo: 60 minutos

Materiales:

- Dibujos en cartulina de cuadrados, círculos, rectángulos
- Canasta

Ámbito: Comprensión y Expresión oral y escrita

Tema: Aprendiendo lo que me interesa

Destreza: Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención.

Indicador de logro: Desarrollar la expresión oral y escrita en contextos cotidianos usando la convivencia lingüística: la acompaña de recursos visuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.

Actividad

- Ensenar a los niños un poema al padre de dos estrofas
- Enseñarle las mímicas y el tono de voz que deben utilizar para el momento de la declamación
- Hacer que los niños declamen la poesía en coro
- Realizar una tarjeta que este dirigida a su padre

Tiempo: 3 días

Materiales:

- Goma
- Pinturas
- Lazos de colores

Ámbito: Expresión Corporal

Tema: Me preocupo por mis amigos

Destreza: Cuidar de si y de los otros cuando participa en actividades corporales expresivo Comunicativas.

Indicador de logro: Establece acuerdos colectivos que favorezcan la participación y el cuidado de si mimo, sus pares y el ambiente de aprendizaje, en diferentes prácticas corporales expresivas, comunicativas.

Actividad

- Indagar a los niños acerca si ellos ayudan a sus compañeros y si esto es bueno o malo
- Explicar que se llevara a cabo un juego en donde se dará una orden que se unan en grupos de tres las niñas que tienen moño de color blanco, que se unan en grupos de 4 todos los que son personas, que se unan en grupos de 5 todos los que quieren a sus papas.
- Presentar una hoja pre elaborada en donde se pintará la acción buena que debe realizar un niño.

Tiempo: 30 Minutos

Materiales:

- Hoja pre elaborada de las acciones buenas que debe realizar un niño.

Ámbito: Comprensión y expresión Artística

Tema: Expresándome en el dibujo

Destreza: Utilizar la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno**.**

Indicador de logro: Explora y representa corporal, musical, grafica o verbalmente ideas, sentimientos o emociones de forma libre y espontánea.

Actividad

- Al comenzar la clase se iniciará con una adivinanza de poca complejidad para los niños
- Se entregará a cada niño una hoja de papel bon
- Se pedirá que dibujen la historia de su familia o de el
- Cada alumno ira pegándolo en el mural de las historias y explicara por qué realizo el dibujo.

Tiempo: 2 días

Materiales:

- Hojas de papel bon
- Crayones
- Lápiz
- borrado

Ámbito: Identidad y Autonomía

Tema: Conociendo mi cuerpito

Destreza: Explorar y descubrir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.
Indicador de Logro: Expresa sus datos personales (nombres, apellidos, edad, teléfono) y reconoce que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades.

Actividad:

- Dialogar con los niños para saber en qué porcentaje conocen su cuerpo y el funcionamiento que tiene el mismo.
- A través de láminas explicar las partes de cada uno de ellos.
- Entregar a cada uno de los estudiantes las partes del cuerpo humano y hacer que estos las recorten, armen y peguen en una hoja de papel bon.

Tiempo: 45 Minutos

Materiales:
- Hojas de papel bon
- Tijeras
- Goma

Ámbito: Descubrimiento del Medio Natural

Tema: Que deseo ser cuando sea grande

Destreza: Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio de la comunidad.

Indicador de logro: Expone comportamientos de respeto y cuidado hacia el habitad y los seres vivos de su entorno.

Actividad:

- Preguntar a los niños si conocen que es un oficio y que son las profesiones. Explicar a los niños la diferencia que hay entre estos.
- Observar el video de los oficios
- Mostrar a los niños diferentes láminas de objetos como un estetoscopio, un martillo, un pito, esposas, gorro de bombero preguntar a quién pertenece cada objeto y en que ayudan las diferentes personas que les pertenecen estos objetos en la sociedad
- Presentar láminas de las distintas profesiones y oficios para que ellos debajo de la imagen correspondiente peguen el objeto que le corresponde
- Asistencia de un policía, y un bombero que asistan con todos sus implementos y expliquen a los niños cuál es su función en la sociedad y les permitan conocer más acerca de sus profesiones.
- Luego pedir a los niños que dibujen al policía y al bombero.
- Explicar a los niños las importancias de cada uno de las profesiones y oficios
- Recordar las profesiones y oficios que se vio el día anterior
- Explicar que en ese dia todos nos convertiremos en panaderos
- Se entregará el material a los niños para realizar galletas

- Se explicará paso a paso como hacer y se esperará a que cada uno logre la maza correspondiente.
- Se aplicará a la maza gelatina para que las galletas quedan más llamativas
- Se explicará a los niños que mientras ellos se hacen se llevara a maza para que la horneen
- Cada alumno disfrutara de la galleta que preparo

Tiempo: 2 días

Materiales:

- Hojas de papel bon
- Esposas
- Pinturas
- Martillo
- Pito
- Gorro de bombero

Ámbito: Relación Lógico Matemático

Tema: A formar figuras

Destreza: Descubrir y reproducir patrones con cuerpos geométricos.

Indicador de logro: Soluciona problemas mediante la organización y representación de datos estadísticos provenientes de situaciones cotidianas de la identificación en eventos probables y no probables del entorno.

Actividad:

- Realizar una adivinanza
- Preguntar a los niños si recuerdan las figuras geométricas que existen.
- Ofrecerles diferentes figuras y luego pedir que traten de imitar la imagen que está en la pizarra, con las diferentes figuras geométricas que ellos tienen.
- Luego de dar varios patrones, permitir que los niños utilicen su imaginación y formen las figuras que ellos deseen.

Tiempo: 20 Minutos

Materiales:

- Figuras geométricas en cartulina
- Papelógrafo

Ámbito: Comprensión y Expresión Artística

Tema: Escuchando, escuchando voy imitando

Destreza: Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en el lugar de otro de poder contar historias con el otro y poder ser el otro.

Indicador de logro: Explora y representa corporal, musical, grafica o verbalmente ideas, sentimientos y emociones de forma libre y espontánea.

Actividad:

- Explicar a los niños que ira a narrar una historia y a medida que se vayan oyendo las diferentes aventuras ellos deberán ir imitando los diferentes movimientos y gestos que se irán describiendo
- Se dará un ejemplo de cómo se deberá actuar y la maestra comenzará diciendo había una vez un niño muy feliz y al momento de contar la historia se deberá estar los más sonriente posible, el cual corría y correa por todos los lados de su casa.
- Se dispondrán las mesas y sillas de modo que estas no interrumpan la actividad.
- Los papeles deben de cambiar también y los niños tendrán toda la potestad para narrar algo y que tanto sus compañeros como la docente realicen la actividad.

Tiempo: 30 Minutos

Materiales:

- Ninguno

Ámbito: Identidad y autonomía

Tema: Yo soy un……

Destreza: Reconoce los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transiten

Indicador de logro: Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.

Actividad:

- Cuestionar a los niños de si ellos saben que son los medios de transporte
- Dar un par de minutos para que dialoguen entre si y saquen sus propias conclusiones acerca de que son los medios de transporte.
- El docente explicara la diferencia entre los medios de transporte aéreo, terrestre y acuático.
- Se explicará a los alumnos que se presentara diferentes medios de trasporte y que ellos deberán estar muy atentos para que realicen la acción del medio de transporte plasmado. Por ejemplo, si el transporte es un carro ellos tendrán que ir por tierra o rodando etc.
- Tarea en casa realizar el medio de transporte que más le llame la atención y en clases hablar de el
- Para afianzar los conocimientos en la hoja pre elaborada unir con líneas los respetivos transportes con el medio por donde circulan.

Tiempo: 2 dias
Materiales:

- Hojas pre elaboradas
- Marcadores
- Pizarra

Ámbito: Relación Lógico Matemático

Tema: Busco mi número

Destreza: Escribir los números naturales del 0 al 10 en contextos significativos.

Indicador de logro: Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20.

Actividad

- Colocar música para que los niños vayan bailando deliberadamente y siguiendo el ritmo de la música por toda el aula.
- Se repartirá una tarjeta por toda el aula en la cual estará escrito previamente el número del 1al 10.
- Cuando la música deje de sonar, los niños deben mirar la tarjeta e ir corriendo a buscar a todos aquellos que tengan el mismo número que ellos.
- Una vez armados los grupos se jugará a la venta de números en donde la maestra dirá tiene números de venta
- Los niños dirán si hay si hay si hay ¿qué número quiere?
- El numero si 5 y quien tenga el numero 5 dirá ¿qué hay? ¿qué hay? ¿qué hay? o que el grupo anterior dirá ¿tiene números de venta? si hay si hay si hay y así sucesivamente hasta que digan todos los números
- Cuando los niños contesten si hay si hay deberán saltar y alzar el número que tienen.

Tiempo: 35 minutos

Materiales:

- Números del 1 al 10 plasmados en cartulina

Ámbito: Descubrimiento del medio natural y cultural

Tema: Mis sentidos y los sabores

Destreza: Ubicar en su cuerpo los órganos de los sentidos, describir sus funciones, y explorar las percepciones y sensaciones del mundo que lo rodea.

Indicador de logro: Comunica de forma oral la importancia de los órganos de los sentidos para obtener información sensorial (hablar, sentir, oler, escuchar, ver) de su vida diaria.

Actividad:

- Realizar una adivinanza acerca de los sentidos
- Preguntar a los niños cual es la función de sus sentidos, permitir que ellos deliberen y den sus propias conclusiones.
- Se dividirá el aula en cinco áreas diferentes en cada mesa se colocará alimentos dulces, salado, ácido y amargo.
- Los alumnos pasaran de forma ordena a probar cada uno de los sabores y describirá como lo siente
- Se vendará los ojos a todos los niños y para el sentido del olfato se colocará rosa, naranjas dañadas entre otros objetos para que discrimine los olores.
- Para el sentido del tacto se llevar objetos de diferentes texturas y con los ojos vendados tendrán que adivinar que es.
- Se elaborará un panel con las diferentes texturas y se pedirá a los niños que se saquen los zapatos para que puedan sentir las texturas que existen.

Tiempo: 2 días

Materiales:

- Grosellas
- Melón
- barrilete
- sal
- Barrilete
- Lija
- Algodón
- Tela espejo
- Lana

Ámbito: Comprensión y Expresión oral y escrita

Tema: Mantengamos una conversación

Destreza: Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Indicador de logro: Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística, la acompaña de recursos audiovisuales, en situaciones de expresión creativa y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.

Actividad

- La maestra pedirá a los niños que formen parejas
- Luego que tomen juguetes y representen manteniendo un diálogo sobre hechos cotidianos de su vida, por ejemplo, un paciente que se dirige a la consulta del médico; una mujer que va a comprar el pan; un niño que va a comprar un juguete y todo aquello que se les ocurra a los pequeños.

Tiempo: 35 Minutos

Materiales:

- Disfraces
- Juguetes de plástico (Kit de médico, cocina)

Ámbito: Expresión Corporal

Tema: Alcanzando el tiempo

Destreza: Usar gestos convencionales y espontaneas, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave entre otros.) como recursos expresivos para comunicar os mensajes producidos.

Indicador de logro: Reconoce las posibilidades de creación, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares a otros lenguajes.

Actividad

- Explicar a los niños en que consiste la actividad
- Repartir una varita con algún material que ondee por el aire al moverlo.
- Poner música que tenga variaciones de tiempo muy claras.
- Los alumnos marcarán los cambios de velocidad de la música en una primera ronda cambiando de dirección, en otra cambiando de nivel espacial y en otra el tipo de movimiento (circular, oblicuo, horizontal).
- La misma actividad debe realizarse primero con una mano, luego con la otra y luego con las dos al mismo tiempo.

Tiempo: 20 Minutos

Materiales:

- Palito
- Cinta
- Cintas de colores

Ámbito: Identidad y autonomía

Tema: El semáforo de los alimentos

Destreza: Practica habito s de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía

Indicador de logro: Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación higiene y cuidado personal.

Actividad

- Preguntar a los niños acerca de los alimentos que consideraran ellos, que son buenos consumir y los que no se debe consumir muy seguido.
- Pintar papeles de color rojo, amarillo y verde darles forma y hacer que estos tomen la forma de un semáforo
- En la parte externa del aula tender los papelógrafos con el orden del semáforo.

- Pedir a los niños que de uno en uno coloquen los alimentos donde consideren que deben ir teniendo presente si es bueno debe estar en el verde si no es tan bueno consumirlo todos los días en el amarillo y al que se lo debe consumir rara vez en el rojo
- Explicar los niños la importancia de consumir alimentos sanos y de reducir los alimentos grasosos.
- Preparar una ensalada de frutas gigante con los niños para que aprendan que comer sano es divertido

Tiempo: 2 Días

Materiales:

- Papelógrafos
- Pintura
- Alimentos enlatados
- Verduras
- Frutas

Ámbito: Descubrimiento y compresión Natural y Cultural

Tema: Las necesidades de los seres vivos

Destreza: Explora y describe las necesidades de los seres vivos desde sus propias experiencias.

Indicador de logro: Identifica las características (crecer, reproducirse, responder a estímulos), necesidades (alimento, aire, agua) habitad e importancia de los seres vivos (ser humano, animales domésticos y silvestres) de su entorno inmediato.

Actividad

- Indagamos acerca de si las plantas tienen vida
- Narra la historia de las tres semillas
- Preguntar a los niños que creen que paso con las semillas que cayeron en la piedra, que paso con las que cayeron en el rio y que paso con las que cayeron en tierra buena.
- Se entregará a los estudiantes tarjetas que tienen el color celeste para aquellas plantas que creen que no crecerán y el verde para las platas que creen que si crecerán
- Los estudiantes deberán pegar las tarjetas con su nombre según sus predicciones debajo de la lámina que crean conveniente se utilizara las ilustraciones de la historia
- Cuando el alumno haya pegado su tarjeta se preguntará el porqué de su predicción.
- Recordar el cuento que se trabajó el día anterior
- Se arma cuatro grupos para comprobar si es posible que la semilla crezca en una de las condiciones donde cayó.
- A cada grupo se le pedirá que escriba o dibuje los materiales que necesita luego le preguntamos que escribieron o lo que significa.
- Debajo del dibujo se escribirá su nombre para que los niños comparen entre su escritura y la escritura alfabética.
- Se indicará a los grupos que deberá dejar el embace en el lugar que cumpla las condiciones que eligieron.
- Para finalizar este día se pregunta qué fue lo que hicieron.

- Se esperará algunos días para ver que planta si creció y cual no y de esta forma comprobar la hipótesis.

Tiempo: 3 días

Materiales:

- Cuatro vasijas
- Tierra
- Agua
- Láminas de semillas
- Cartulina de color celeste y verde

Ámbito: Relación Lógico Matemático

Tema: A comprar

Destreza: Reconocer las monedas de 1, 5 y 10 centavos en situaciones lúdicas.

Indicador de logro: Utiliza unidades de medida no convencionales y el conteo de cantidad hasta el 20 para indicar la longitud, peso y costo de los objetos del entorno y dar solución a situaciones cotidianas sencillas.

Actividad:

- Se preguntará a los niños si ellos conocen las monedas de 1,5 y 10 centavos
- Preguntar cual moneda vale más que todas
- Con objetos previamente recogidos como cartones de leche, latas de atún, pastillas etc, se juagará a montar una tienda en donde el docente será quien venda y cada alumno se levantara a comprar algo que el desee para esto el precio de cada objeto estará escrito en un pedazo de cartulina
- Los niños deberán pagar la cantidad que indica y obtendrán su producto
- Preguntar a los niños cual es la diferencia entre las tres monedas

Tiempo: 40 minutos

Materiales:

- Latas de atún
- Fundas de leche
- Sobres de Fresaya
- Fundas de galleta
- Fundas de caramelos
- Fundas de barriletes etc.

Ámbito: Compresión y expresión oral y escrita

Tema: Aprendiendo el Abecedario

Destreza: Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica)

Indicador de logro: Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos, explora la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica) selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas.

Actividad

- Preguntar a los niños si conocen la letra y
- Dibujar en la pizarra la letra r y ensenarles como se la grafica
- Preguntar que palabras empiezas con la letra y
- Entregar a los niños una cantidad pequeña de harina la cual la derramaran en la mesa y graficaran la letra r varias veces.
- Ya insertada la gráfica de la letra
- Jugar al bingo
- Se entregará imágenes las cuales en la parte inferior tendrán espacios para que llenen con las letras que irán saliendo poco a poco del bingo quien complete primero la palabra ganara.
- Recordar la letra que se vio el día anterior y recortar imágenes que contenga a letra r
- Hacer que el correcaminos llegue hasta el coyote, pero realizando el fonema r para que distingan la letra y a su vez desarrollen su lenguaje.

Tiempo: 2 días

Materiales:

- Hoja preelaborada
- Pintura
- Harina
- Bingo
- Imágenes con la letra r

Ámbito: Comprensión y expresión Artística

Tema: El viejo hospital de los muñecos

Destreza: Participa en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en "lugar del otro", de poder contar historias con el otro y de jugar hacer el otro.

Indicador de logro: Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo.

Actividad

- Explicar a los niños que se va a realizar una dramatización en donde ellos deberán imitar al video que observarán del viejo hospital de los muñecos.
- Hacer ver el video a los niños
- Realizar los trajes con los niños de los diferentes actores a los que se va a imitar
- Hacer que un grupo de niños les canten mientras el otro grupo de niños dramatiza la canción y luego cambiar los papeles

Tiempo: 60 minutos

Materiales:

- Cartulina
- Tela de color celeste
- Corazón de cartulina
- Pantalones remendados
- Video
- Computador
- Infocus

Ámbito: Descubrimiento del medio natural y cultural

Tema: Aprendiendo las normas de Paquito

Destreza: Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano en función de evitar accidentes

Indicador de logro: Reconoce las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes, mediante la aplicación de normas de seguridad, autorregulación y participación de las actividades propuestas por la comunidad escolar.

Actividad

- Preguntar a los niños cuales son las normas de seguridad que ellos conocen
- Presentar al policía Paquito el mismo que dará a conocer las diferentes normas que deben seguir los niños para cruzar calles, normas de la sociedad y como deben de cuidarse para que nadie les haga daño.
- Preguntar a los niños cuales son las normas que Paquito enseño que se debe hacer.

Tiempo: 1 Hora

Materiales:

- Títeres
- Muñeco Inflable de policía
- Teatrino

MATRIZ DE CONSISTENCIA

FECHA	DESTREZA	ACTIVIDAD	MATERIALES	INDICADOR DE LOGRO
02 al 03-04-2018	Identificar el nombre de su país y las características comunes de los Ecuatorianos	• Indagar acerca de es lo que conocen de las regiones del Ecuador • Explicar las características de los Ecuatorianos • En una hoja encerrar 7 características de los personales de la amazonia • Juagar a realizar la respectiva vestimenta de la región costa, sierra y Amazonia.	• Papel crepe • Tijeras • Plumas • Goma • Cartulina • Tela	Expresa sus datos personales (nombres, apellidos, edad, teléfono) y reconoce que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades.
04 al 05-04-2018	Observar e identificar los animales domésticos y silvestres de la localidad, describir su identidad y reconocer la importancia de respetarlos	• Explicar a los niños que se va a prender, acerca de los animales salvajes y domésticos • Realizar el paseo por el zoológico en donde se explicará a qué clase de animal pertenece, para afianzar el conocimiento al siguiente día armar grupos de trabajo de 5 integrantes cada grupo. • Realizar una competición en la cual los niños clasifiquen los animales que se encontraran en un cartón mezcladas y peguen en el papelógrafo según su clasificación siempre respetando las reglas establecidas previamente. • En una hoja preelaborada colorear los animales domésticos	• Láminas de animales • Cartón • Cinta • Papelógrafo	Discrimina desde su propia experiencia la importancia de las plantas y animales de su entorno.

06-04-2018	Identificar cantidades y asociarlas con los numerales del 1 al 10	• Indicar como se realiza el numero 10 • Pasar a varios alumnos a la pizarra para que lo dibujen y poder observar la forma correcta de graficarlo • Colocar en frente de todos los alumnos una mesa, la cual contenga diferentes objetos como flores, pelotas, niños, niñas, figuras geométricas como círculos, cuadrados, rectángulos todas estas figuras en Foami. • Hacer que varios niños participe escociendo un tipo de figura teniendo presente dos variables al mismo tiempo el número de objetos más la característica. • Ofrecer 10 cubos a cada uno de los niños y pedir que armen torres y si ellos desean se unan con sus compañeros para que la torre crezca más.	• Flores de foami • Círculos de foami • Cuadrados de foami • Cinta de foami • Muñecos de Niños • Muñecas de Niñas	Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción.
09 al 10-04-2018	Acceder a lectura por placer y para aprender utilizando la biblioteca del aula y otros recursos	• Proyectar video del el libro volador • Presentar un títere en forma de libro el cual le explique que ellos necesitan de que los niños lean y que en ellos encontraran historias muy llamativas. • Con el títere explicar pedir que los niños saquen de sus mochilas las historietas que llevaron durante ese día. • De todos los libros se escogerán uno • Los niños sentaran todos en un círculo para poder narrar la historia	• Títere en forma de libro • Cuentos • Caja forrada • Papel crepe de colores hecho picadillo • Manzana	Accede a la lectura, por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca del aula y la web.

		• Se indicara a los niños las imágenes y se ira pidiendo de uno en uno que diga que pasa en la historia solo con la observación de las imágenes. • Cada alumno se sentara en sus pupitres y comenzara a leer pictográficamente sus historietas • Juagar a ¿De quién es esto? • Se presentara a los niños una caja grande forrada de papel brillante en la cual se encuentren varios objetos como una canasta, una manzana, paja o un ladrillo de plástico, una calabaza, una aguja, una flauta, entre otros objetos. Preguntar a los niños a que personaje de los cuentos pertenece ese objeto para fomentar el interés en la lectura	• Flauta • Aguja • Calabaza • Canasta	
11-04-108	Explora las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de elementos de la naturaleza y de los objetos y de utilizar los sonidos encontrados en procesos de improvisación y creación	• Explicar a los niños en que consiste el juego y a si mismo las reglas del juego • Armar 4 grupos de 6 niños y colocarlos uno tras de otro • Darle a cada grupo de niños un costal • Al sonido del silbato hacer que los niños salgan saltando del punto de partida y den la vuelta por la banderita, • Hacer que el niño que está llegando tope la mano de su compañero y que este salga del costal y que su nuevo compañero se meta al costal y que así como el primero salga saltando en el costal. • Al concluir la actividad felicitar a los niños por la participación de cada uno de ellos y por los logros que alcanzaron.	• Saquillos • Banderines • Tubos de medio metro de largo	Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo.

	musical libre y dirigida.			
12-04-2018	Reconocer estados de ánimo, sensaciones y emociones (alegría, tristeza, aburrimiento, enojo, frio, calor, entre otras) para crear expresar y comunicar mensajes corporales.	• Explicar a los niños los diferentes estados de ánimo que existe realizando los mismos para que los niños puedan identificar posteriormente a que pertenece. • Explicar a los niños que la actividad consiste en que deben tratar de armar las emociones que se le fueron entregadas a cada uno. • Ofrecer a los niños rompecabezas de caritas con estados de ánimos variados. El niño que vaya logrando armar pasara hacia el frente en donde se encontrara laminas con los mismos rostros la buscara de entre todas las láminas y luego dirá qué tipo de estado de ánimo es. • Haciendo primero el rostro y luego todo el salón de clases.	• Rompecabezas de estado de animo • Laminas en A4	Construye y comunica mensajes (convencionales y espontáneos), utilizando diferentes recursos expresivos, (gestos, ritmos, posturas, formas de movimiento en el tiempo y el espacio).
13 al 16-04-2018	Reconocer su historia personal **y** familiar, desde su nacimiento.	• Preguntar a los niños que quien tiene hermanos, hermanas, tíos, abuelos, papá, mamá, • Explicar a los niños que se llevara a cabo una actividad en donde se construirá un árbol genealógico con los retratos que sus madres enviaron desde sus hogares. La actividad se llevara a cabo dando las respetivas indicaciones con anterioridad • Entregar a cada uno de los niños figuras de papel brillante como círculos, cuadrados, óvalos, entre otros.	• Papel brillante • Goma • Árbol hecho en cartulina • Cinta	Reconoce que tiene una historia personal, familiar y que forma parte de una comunidad y de un núcleo familiar con el que comparte actividades, de recreación y celebración y que posee características estructurales

		• Hacer que los niños peguen las fotos de sus parientes en el papel brillante y luego a este pegarlo sobre el árbol. Se permitirá que el niño coloque en el orden que ellos desean. • Cada alumno pasa a exponer su árbol y manifestar cuales son los integrantes de su familia		que hay que respetar y valorar.
17-04-2018	Observar y diferenciar entre los seres vivos y la materia inerte natural y la creada, por las personas del entorno.	• Indicar a los niños cual son los objetos inertes y los seres vivos y la diferencia que existe en los mismos. • Decirles a los niños que dentro del aula se encuentran escondidos varios objetos y que se ira poniendo de pie según el orden de la lista para que ellos busque uno de estos objetos • Encontrado el objeto explicar si es inerte o un ser vivo • Trabajar con una hoja reelaborada para que los niños pinten todos los seres vivos y tachen los objetos inertes	• Piedra • Cepillo • Canasta • Un burrito de plástico • Un ave • Una rama de árbol • Una Flor • Un balón	Diferenciar objetos inertes (rocas, agua, sillas de los seres vivos (plantas, animales, y el ser humano) de su entorno, en función de las características, necesidades y habitad.
18-04-2018	Establecer relaciones de orden más que y menos que entre objetos del entorno	• Explicar a los niños la actividad que se va a llevar a cabo y que esta se realizara al exterior del aula. • Se formara 6 grupos de 4 personas cada uno y cada grupo se pondrá un nombre Las abejitas, los súper pilas etc. • Formado los grupos se les colocara un distintivo en foami a cada grupo de estos se les dará un distintivos diferente como una un triángulo en foami, cuadrado, circulo, rectángulo cada uno de diferente color • Pedir a los niños que de forma ordena se dirijan hacia las cancha en donde con ayuda de la docente se habrá colocado	• Dibujos en cartulina de flores, sandias, ositos, jirafas etc. • Hoja pre elaborada	Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20.

		previamente las diferentes figuras en foami dispersas por la cancha y el área de juegos. • Se explicara a los niños que cada grupo debe ayudarse para tratar de conseguir la mayor cantidad de las figuras que les corresponde a sus grupos • Se dará un tiempo de 5 minutos para que ellos encuentren las figuras • Se pasara al aula para que cada grupo cuente la cantidad de figuras que encontró • Establecer la diferencia entre mas y menos figuras encontradas contando con los niños de una en una • Trabajar en una hoja pre elaborada para afianzar el aprendizaje.		
19 al 23-04-2018	Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención.	• Ensenar a los niños un poema al padre de dos estrofas • Enseñarle las mímicas y el tono de voz que deben utilizar para el momento de la declamación • Hacer que los niños declamen la poesía en coro • Realizar un tarjeta que este dirigida a su padre	• Goma • Pinturas • Lazos de colores	Desarrollar la expresión oral y escrita en contextos cotidianos usando la convivencia lingüística: la acompaña de recursos visuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.
24-04-2018	Cuidar de si y de los otros cuando participa en	• Indagar a los niños acerca si ellos ayudan a sus compañeros y si esto es bueno o malo • Explicar que se llevara a cabo un juego en donde se dará una orden que se unan en grupos de tres las niñas que tienen moño	• Hoja preelaborada de las acciones	Establece acuerdos colectivos que favorezcan la participación y el cuidado de si mimo, sus pares y el

	actividades corporales expresivo comunicativas .	de color blanco, que se unan en grupos de 4 todos los que son personas, que se unan en grupos de 5 todos los que quieren a sus papas. • Presentar una hoja pre elaborada en donde se pintara la acción buena que debe realizar un niño.	buenas que debe realizar un niño.	ambiente de aprendizaje, en diferentes prácticas corporales expresivas, comunicativas.
25 al 26 04-2018	Utilizar la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	• Al comenzar la clase se iniciara las clases con una adivinanza de poca complejidad para los niños. • Se entregara a cada niño una hoja de papel bon • Se pedirá que dibujen la historia de su familia o de el • Cada alumno ira pegándolo en el mural de las historias y explicara por qué realizo el dibujo.	• Hojas de papel bon • Crayones • Lápiz • borrador	Explora y representa corporal, musical, grafica o verbalmente ideas, sentimientos o emociones de forma libre y espontánea.
26-04-2018	Explorar y descubrir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas	• Dialogar con los niños para saber en qué porcentaje conocen su cuerpo y el funcionamiento que tiene el mismo. • A través de láminas explicar las partes de cada uno de ellos. • Entregar a cada uno de los estudiantes las partes del cuerpo humano y hacer que estos las recorten, armen y peguen en una hoja de papel bon.	• Hojas de papel bon • Tijeras • Goma	Expresa sus datos personales (nombres, apellidos, edad, teléfono) y reconoce que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades.

	con respecto a aquellas de las personas que le rodean.			
27-04-2018 al 01-05-2018	Identificar las principales ocupaciones y profesiones a partir del reconocimiento de su trabajo en beneficio dela comunidad.	• Preguntar a los niños si conocen que es un oficio y que son las profesiones. Explicar a los niños la diferencia que hay entre estos. • Observar el video de los oficios • Mostrar a los niños diferentes objetos como un estetoscopio, un martillo, un pito, esposas, gorro de bombero preguntar a quién pertenece cada objeto y en que ayudan las diferentes personas que les pertenecen estos objetos en la sociedad. • Pedir a un policía, y un bombero que asistan con todos sus implementos y expliquen a los niños cuál es su función en la sociedad y les permitan conocer más acerca de sus profesiones. • Luego pedir a los niños que dibujen al policía y al bombero. • Explicar a los niños las importancias de cada uno de las profesiones y oficios • Recordar las profesiones y oficios que se vieron el día anterior • Explicar que en ese día todos nos convertiremos en panaderos • Se entregara el material a los niños para realizar galletas • Se explicara paso a paso como hacer • Y se espera que a que cada uno logre hacer la consistencia adecuada de la maza • Se aplicara a la maza gelatina para que la maza quede más llamativa	• Hojas de papel bon • Esposas • Martillo • Pito • Gorro de bombero • Pintura	Expone comportamientos de respeto y cuidado hacia el habitad y los seres vivos de su entorno.

		• Se explicara a los niños que mientras ellos se aseen se llevara la maza para que la horneen.		
02-05-2018	Descubrir y reproducir patrones con cuerpos geométricos.	• Realizar una adivinanza • Preguntar a los niños si recuerdan las figuras geométricas que existen. • Ofrecerles diferentes figuras y luego pedir que traten de imitar la imagen que está en la pizarra, con las diferentes figuras geométricas que ellos tienen. • Luego de dar varios patrones, permitir que los niños utilicen su imaginación y formen las figuras que ellos deseen.	• Figuras geométricas en cartulina • Papelógrafo	Soluciona problemas mediante la organización y representación de datos estadísticos provenientes de situaciones cotidianas de la identificación en eventos probables y no probables del entorno.
03-05-2018	Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en el lugar de otro de poder contar historias con el otro y poder ser el otro.	• Explicar a los niños que ira a narrar una historia y a medida que se vayan oyendo las diferentes aventuras ellos deberán ir imitando los dientes movimientos y gestos que se irán describiendo • Se dará un ejemplo de cómo se deberá actuar y la maestra comenzara diciendo había una vez un niño muy feliz y al momento de contar la historia se deberá estar los más sonriente posible, el cual corría y correa por todo los lados de su casa. • Se dispondrán las mesas y sillas de modo que estas no interrumpan la actividad. • Los papeles deben de cambiar también y los niños tendrán todo la potestad para narrar algo y que tanto sus compañeros como la docente realicen la actividad.	• Ninguno	Explora y representa corporal, musical, grafica o verbalmente ideas, sentimientos y emociones de forma libre y espontánea.

04-al 07-05-2018	Reconoce los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transiten.	• Cuestionar a los niños de si ellos saben que son los medios de transporte • Dar un par de minutos para que dialoguen entre si y saquen sus propias conclusiones acerca de que son los medios de transporte. • El docente explicara la diferencia entre los medios de transporte aéreo, terrestre y acuático. • Se explicara a los alumnos que se realizara diferentes medios de trasporte y que ellos deberán estar muy atentos para que realicen la acción del medio de transporte plasmado. Por ejemplo si el transporte es un carro ellos tendrán que ir por tierra o rodando etc. • Para afianzar los conocimientos en la hoja pre elaborada unir con líneas los respetivos transportes con el medio por donde circulan.	• Hojas pre elaboradas • Pizarra • Marcadores	Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece.
08- al 09 05-2018	Escribir los números naturales del 0 al 10 en contextos significativos.	• Colocar música para que los niños vayan bailando deliberadamente y siguiendo el ritmo de la música por toda el aula. • Se repartirá una tarjeta por toda el aula en la cual estará escrito previamente el número del 1al 15. • Cuando la música deje de sonar, los niños deben mirar la tarjeta e ir corriendo a buscar a todos aquellos que tengan el mismo número que ellos. • Una vez armados los grupos se jugara a la venta de números en donde la maestra dirá tiene números de venta • Los niños dirán si hay si hay si hay ¿qué número quiere?	• Números del 1 al 10 plasmados en cartulina	Resuelve situaciones cotidianas que requieren de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el 10, y el conteo de colecciones de objetos hasta el 20.

		• El numero si 5 y quien tenga el numero 5 dirá ¿qué hay? ¿qué hay? ¿qué hay? o que el grupo anterior dirá ¿tiene números de venta? si hay si hay si hay y así sucesivamente hasta que digan todos los números • Cuando los niños contesten si hay si hay deberán saltar y alzar el número que tienen. • Recordar el numero 15 • Realizarlo en plastilina		
10 al 11-05-2018	Ubicar en su cuerpo los órganos de los sentidos, describir sus funciones, y explorar las percepciones y sensaciones del mundo que lo rodea.	• Realizar una adivinanza acerca de los sentidos • Preguntar a los niños cual es la función de sus sentidos, permitir que ellos deliberen y den sus propias conclusiones. • Se dividirá el aula en cinco áreas diferentes en cada mesa se colocara alimentos dulces, salado, ácido y amargo, rosa y naranjas dañadas. • Los alumnos pasara de forma ordenada a probar cada uno de los sabores y describirá a que saben. • Se vendara los ojos a todos los niños y para el sentido del olfato de colocara rosas naranjas dañadas para que discrimine los olores. • Para el sentido del tacto se llevar objetos de diferentes texturas y con los ojos vendados tendrán que adivinar que es. • Se elaborara un panel con las diferentes texturas y se pedirá a los niños que se saquen los zapatos para que puedan discriminar las texturas que existen.	• Grosellas • Melón • Barrilete • sal • Barrilete • Perfume • Naranjas	Comunica de forma oral la importancia de los órganos de los sentidos para obtener información sensorial (hablar, sentir, oler, escuchar, ver) de su vida diaria.
14-05-2018	Desarrollar la expresión oral en contextos	• La maestra pedirá a los niños que formen parejas • Luego que tomen juguetes y representen manteniendo un diálogo sobre hechos cotidianos de su vida, por ejemplo, un	• Juguetes de plástico (Kit	Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística, la acompaña de

	cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).	paciente que se dirige a la consulta del médico; una mujer que va a comprar el pan; un niño que va a comprar un juguete y todo aquello que se les ocurra a los pequeños.	de médico, cocina)	recursos audiovisuales, en situaciones de expresión creativa y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente.
15-05-2018	Usar gestos convencionales y espontaneas, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave entre otros.)	• Explicar a los niños en que consiste la actividad • Repartir una varita con algún material que ondee por el aire al moverlo. • Poner música que tenga variaciones de tiempo muy claras. • Los alumnos marcarán los cambios de velocidad de la música en una primera ronda cambiando de dirección, en otra cambiando de nivel espacial y en otra el tipo de movimiento (circular, oblicuo, horizontal). • La misma actividad debe realizarse primero con una mano, luego con la otra y luego con las dos al mismo tiempo.	• Palito • Cinta de colores • Cinta	Reconoce las posibilidades de creación, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares a otros lenguajes.

16 al 17-05-2018	Practica hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía	• Preguntar a los niños acerca de los alimentos que consideraran ellos, que son buenos consumir y los que no se debe consumir muy seguido. • Pintar papeles de color rojo, amarillo y verde darles forma y hacer que estos tomen la forma de un semáforo • En la parte externa del aula tender los papelógrafos con el orden del semáforo. • Pedir a los niños que de uno en uno coloquen los alimentos donde consideren que deben ir teniendo presente si es bueno debe estar en el verde si no es tan bueno consumirlo todos los días en el amarillo y al que se lo debe consumir rara vez en el rojo • Explicar los niños la importancia de consumir alimentos sanos y de reducir los alimentos grasosos. • Preparar una ensalada de frutas gigante con los niños para que aprendan que comer sano es divertido	• Papelógrafos • Pintura • Alimentos enlatados • Verduras • Frutas	Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación higiene y cuidado personal.
18 al 22-05-2018	Explora y describe las necesidades de los seres vivos desde sus propias experiencias.	• Indagamos acerca de si las plantas tienen vida • Narra la historia de las tres semillas • Preguntar a los niños que creen que paso con las semillas que cayeron en la piedra, que paso con las que cayeron en el rio y que paso con las que cayeron en tierra buena. • Se entregará a los estudiantes tarjetas que tienen el color celeste para aquellas plantas que creen que no crecerán y el verde para las platas que creen que si crecerán • Los estudiantes deberán pegar las tarjetas con su nombre según sus predicciones debajo de la lámina que crean conveniente se utilizara las ilustraciones de la historia	• Cuatro vasijas • Tierra • Agua • Semillas • Láminas de semillas • Cartulina de color celeste y verde	Identifica las características (crecer, reproducirse, responder a estímulos), necesidades (alimento, aire, agua) habitad e importancia de los seres vivos (ser humano, animales domésticos y silvestres) de su entorno inmediato.

		• Cuando el alumno haya pegado su tarjeta se preguntara el porqué de su predicción. • Recordar el cuento que se trabajó el día anterior • Se arma cuatro grupos para comprobar si es posible que la semilla crezca en una de las condiciones donde cayó. • A cada grupo se le pedirá que escriba o dibuje los materiales que necesita luego le preguntamos que escribieron o lo que significa. • Debajo del dibujo se escribirá su nombre para que los niños comparen entre su escritura y la escritura alfabética. • Se indicara a los grupos que deberá dejar el embace en el lugar que cumpla las condiciones que eligieron. • Para finalizar este día se pregunta qué fue lo que hicieron. • Se esperara alguno días para ver que planta si creció y cual no y de esta forma comprobar la hipótesis.		
23-05-2018	Reconocer las monedas de 1, 5 y 10 centavos en situaciones lúdicas.	• Se preguntara a los niños si ellos conocen las monedas de1,5 y 1 centavos • Preguntar cual moneda vale más que todas • Con objetos previamente recogidos como cartones de leche, lat de atún, pastillas etc, se juagara a montar una tienda en donde docente será quien venda y cada alumno se levantara a compr algo que el desee para esto el precio de cada objeto estará escri en un pedazo de cartulina • Los niños deberán pagar la cantidad que indica y obtendrán producto • Preguntar a los niños cual es la diferencia entre las tres moneda	• Latas de atún • Fundas de leche • Sobres de Fresaya • Fundas de galleta • Fundas de caramelos	Utiliza unidades de medida no convencionales y el conteo de cantidad hasta el 20 para indicar la longitud, peso y costo de los objetos del entorno y dar solución a situaciones cotidianas sencillas.

			• Fundas de barriletes etc.	
24 al 25-05-2018	Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica)	• Preguntar a los niños si conocen la letra y • Dibujar en la pizarra la letra r y ensenarles como se la grafica • Preguntar que palabras empiezas con la letra y • Entregar a los niños una cantidad pequeña de harina la cual la derramaran en la mesa y graficaran la letra r varias veces. • Ya insertada la gráfica de la letra • Jugar al bingo • Se entregará imágenes las cuales en la parte inferior tendrán espacios para que llenen con las letras que irán saliendo poco a poco del bingo quien complete primero la palabra ganara. • Recordar la letra que se vio el día anterior y recortar imágenes que contenga a letra r • Hacer que el correcaminos llegue hasta el coyote, pero realizando el fonema r para que distingan la letra y a su vez desarrollen su lenguaje.	• Hoja preelaborada • Pintura • Harina • Bingo • Imágenes con la letra r • Laberinto	Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos, explora la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica) selecciona y utiliza diferentes recursos y materiales para sus producciones escritas.
28-05-2018	Participa en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en	• Explicar a los niños que se va a realizar una dramatización en donde ellos deberán imitar al video que observarán del viejo hospital de los muñecos. • Hacer ver el video a los niños • Realizar los trajes con los niños de los diferentes actores a los que se va a imitar • Hacer que un grupo de niños les canten mientras el otro grupo de niños dramatiza la canción y luego cambiar los papeles	• Cartulina • Tela de color celeste • Corazón de cartulina • Pantalones remendados • Video	Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo.

	“lugar del otro”, de poder contar historias con el otro y de jugar hacer el otro.		• Computador • Infocus	
29-05-2018	Distinguir las situaciones de peligro de su entorno cercano en función de evitar accidentes	• Preguntar a los niños cuales son las normas de seguridad que ellos conocen • Presentar al policía Paquito el mismo que dará a conocer las diferentes normas que deben seguir los niños para cruzar calles, normas de la sociedad y como deben de cuidarse para que nadie les haga daño. • Preguntar a los niños cuales son las normas que Paquito enseño que se debe hacer.	• Títeres • Muñeco Inflable de policía	Reconoce las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes, mediante la aplicación de normas de seguridad, autorregulación y participación de las actividades propuestas por la comunidad escolar.

j. BIBLIOGRAFIA

Acero, J. (17 de 05 de 2017). Semanzas y Diferencias . Recuperado el marzo de 2018, de Scribd: https://es.scribd.com/document/348639410/MONOGRAFIA-SOBRE-DESARROLLO-DE-LAS-FIGURAS-docx

Aizencang, N. (2005). Bruner el Juego como Situación de Aprendizaje Promotora del Lenguaje y del Pensamiento. En N. Aizencang, Jugar, Aprender y Enseñar (Primera Edición ed., pág. 63). Buenos Aires, Argentina: Manantial. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=J8gVBAAAQBAJ&pg=PA63&lpg=PA63&dq=Bruner+y+el+juego+como+situaci%C3%B3n+de+aprendizaje++promotora+del+lenguaje+y+el+pensamiento&source=bl&ots=G1MW04-DPc&sig=Gy2K33QqAw_CclqG-TrxfWdfTII&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjGuqT38P7ZAh

Alarcón , G. (2015). La enseñanza del vocabulario . Colombia: Edenz .

Arias , F. (2006). Las variables. En A. Fideas, Proyecto de investigación (Vol. 6 ta Edición, pág. 57). Caracas: Episteme.

Arranz Rico, L. (2016). Dificultadesdel aprendizaje. Judy Sharp, 4.

Ausubel. (1938). Teoria del aprendizaje signiticativo . Tulaneo, 4.

Ausubel. (1963). Aprendizaje Significativo segun Ausubel. En M. Moreira, Aprendizaje significativo un concepto subyacente (pág. 2). España.

Aznar, A. (2015). El orden y su importancia en la eduación Infantil. Hacer Famillia, 1.

Banet, T. (21 de 02 de 2014). Parque Infantil. Obtenido de Teresa Banet: ww.teresabanet.es/2014/02/21/que-es-y-para-que-sirve-un-parque-infantil/

Bejarano Gonzalez, F. (06 de 2008). Unidos . Obtenido de La importancia de jugar con nuestros hijos : https://valorestic.wordpress.com/2008/06/20/la-importancia-de-jugar-con-nuestros-hijos/

Bembibre, C. (11 de 05 de 2011). Importancia.org. Obtenido de Importancia.org: https://www.importancia.org/creatividad.php

Bloom. (1971). Dominia del Aprendizaje: Teoria y Práctica . New York.

BOE. (2005). Lenguaje, comunicación y representación. MInisterio de Educación y Ciencia, 1027.

Bruner, J. (1996). Teoria de Bruner. Actualidaad en psicologia, 1.

Buytendijk. (2011). Teoria Genral del Juego. En I. Delgado Linares, El juego infantil y su metodologia (pág. 12). España: Paraninfo.

Caballero, A. (2010). Importancia del Juego. En A. Caballero, El juego un recurso Invaluable (pág. 164). Mexico: Fuentes.

Caillois. (1967). Teorias Culturalistas . En Delgado, El juego infantil y su metodologia (pág. 21).

Caneo. (1987). El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Chile .

Carderon Herrera, K. (2013). Metodos Didácticos. En K. Carderon Herrera, La didáctica de hoy (pág. 193). EUNED.

Casey, B. (28 de 11 de 2016). Educación Preescolar. Obtenido de Educación Preescolar: https://www.univision.com/noticias/pequenos-y-valiosos/los-ninos-que-aprenden-a-contar-y-a-clasificar-a-los-tres-anos-de-edad-muestran-mejor-dominio-de-las-matematicas

Cepada Ramirez, M. R. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Magiterio.

Chacón, P. (2007). El juego didáctico como estrategia de ensenanza aprendizaje . Obtenido de El juego didáctico como estrategia de ensenanza aprendizaje : http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf

Coillois. (2011). Naturaleza e importancia del juego. En I. Delagado Linares, El juego infantil y su metodologia (pág. 14). Espana: Paraninfo.

Común, M. (2008). La tareas y sus papel en la enseñanza de la lengua. Cervantes, 1. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_07.htm

Convención sobre los derechos del niño. (1989). En UNICEF, UNICEF (pág. 24). España: Nuevo Siglo.

Criado, G. M. (1998). Evolución del juego durante el desarrollo Infaltil. En El juego en el desarrollo Infantil (pág. 30).

Cuesta Blázquez, J. M. (2015). Clsificacion de los juegos: Tipos y finalidad. En J. M. Cuesta Blázquez, El juego infantil y su metodologia (págs. 103- 106). Aran.

Delagado Linares, I. (2011). Carteristicas del juego . Una docenade razones. En I. Delgado Linares, El juego Infantil y su Metodología (Primera ed., págs. 6-7). Espana, Madrid: Paraninfo.

Delgado Linares , I. (2011). Contestualización del modelo Ludico en la Intervención Educativa . En I. Delgado Linares, El jugo Infantil y su Metodologia (pág. 36). Madrid: Paraninfo.

Dewey. (09 de 17 de 2011). Psicologia y Educación. Obtenido de http://saralilianacruzptgmailcom.blogspot.com/2011/09/pensamiento-reflexivo-de-john-dewey.html

Estenger, M. (2015). La curiosidad mejora el aprendizaje. Investigación y Ciencia, 1.

Estevez , E. (2015). Por que hacer buenas preguntas en el aula. En F. Moron Moreno, La importancia de hacer buenas preguntas a nuestros alumnos (pág. 3).

Ferreiro, R. (2007). Estrategias Didacticas del Aprendizaje Cooperativo. Mexico: Trillas.

Froebel, F. (2011). Importancia del modelo Ludico en el proceso de ensenanza aprendizaje. En I. Delgado Linares, El juego infantil y su metodologiav (pág. 40). Espana: Paraninfo.

Gabilanez. (2010). Los juegos didacticos para el desarrollo del pensamiento. Ecuador.

Galan Amador, M. (24 de 03 de 2009). Metodologia de la Investigacion. Obtenido de Metodologia de la Investigacion: http://manuelgalan.blogspot.com/2009/03/recoleccion-de-datos-en-la.html

Garcia , A. (2009). El modelo ludico en la intervencion Educativa. En A. Garcia , El juego Infantil y su metodologia (pág. 8).

Garcia Marco, F. J. (2013). El concepto de información: Una aproximacion interdicipliar. Revista Genar de Infomación y Documentacion, 8.

Garcia Ortega, M. P. (2015). Tipos y clases de juegos. En M. P. Garcia Ortega, El juego infantil y su metodologia (pág. 7). ic editorial.

Garcia Ramos, J. M. (1989). La evaluación. En J. M. Garcia Ramos, Bases Pedagogicas de la Evaluacion (pág. 2). Madrid.

Gerda, A. (1998). Un encuentro hacia la experiencia total del cuerpo. En A. Gerda, Un encuentro hacia la experiencia total del cuerpo (pág. 28). Mexico: Paidos.

Gilbert, S., & Burguess, P. (2008). Neuropsicología de las Funciones Ejecutivas. España: Psicothema.

Gomez Ramirez, J. F. (2005). Importancia del Juego. En J. F. Gomez Ramirez, El juego Infantil y su Importancia en el Desarrollo (pág. 6).

Gomez, A. M. (2015). El juego en el Desarrollo Infantil. En A. M. Gomez, El juego en Infantil (pág. 30/31).

Gonzalez Serra, D. (14 de 07 de 2007). Motivacion . Obtenido de https://www.rrhh-web.com/downloads/motivacion.pdf

Guera Guera, M. (2010). El juego simbolico. Eduinnova, 11-12.

Hernandez. (1984). eorías psicoociolingüísticas y su aplicación en la adquisición del español . Lenguaje, Conocimento y Educación, 8.

Hernandez Rojas, G. (2002). El desarrollo Cognitivo. En G. Rojas Fernandez, Paradigmas en la Psicologia de la Educación (pág. 122). Mexico: Piados.

Herrera, M. (22 de 06 de 2009). La guia de actividades y su uso. Obtenido de Ayuntamiento de Valdemoro: http://www.uladech.edu.pe/campusvirtual

Huazinga , J. (2011). El juego infantil y su metodologia. Madrid: Paraninfo.

Jimenez, A. (06 de 05 de 2014). Madreshoy. Obtenido de Madreshoy: https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/

Jose Antonio. (08 de 05 de 2009). Zona Psicopedagogica. Obtenido de http://zonapsicopedaggica.blogspot.com/2009/05/clasificacion.html

Linares Delgado, I. (2011). Naturaleza e Importanvia del Juego en la Inafncia. En I. Linares Delgado, & C. L. Carmona (Ed.), El juego Infantil y su metodologia (Primera Edición ed., pág. 13). España: Copibook, SL.

Linares, A. R. (2008). Etapas del Desarrollo. En A. R. Linares, Desarrollo Cognitivo: Teorias de Piagey y Vigosky (págs. 4-6). Barcelona.

Linares, A. R. (2009). Desarrollo Cognitivo. Obtenido de ww.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

Linares, I. D. (2009). El juego y sus dimensiones. En I. D. Linares, El juego Infantil y su metodologia (págs. 24-26).

Linueza, C. (2005). Educación Inicial . Lenguaje Oral y Escrito, 5.

LOEI. (2011). Ley Organica de Educación Intercultural. Quito.

Luria. (1975). Activando el Aprendizaje. Obtenido de http://formavil.es/modulo3.pdf

Martinez Hernandez, D. (2014). El juego segun Lev Semiónovich Vigostsky.

Martinez, M. (31 de 01 de 2012). Medicina Intercultural. Obtenido de http://medicinaintercultural.org/contenido/2012-01-31-el-rompecabezas-puede-ser-su-aliado-perfecto-para-desarrollar-ciertas-habilidad

Medina. (2000). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá.

MINEDUC. (2016). Curriculo de Preparatoria. En Curriculo de los Niveles de Educación Obligatoria (pág. 288). Ecuador.

Ministerio de Educación. (2016). Curriculo. Ecuador.

Molina . (1990). El juego. En Molina, Intruduccion al curriculo (Primera ed., pág. 6). Costa Rica: EUNED.

Montalvo, G. (01 de 05 de 2017). Terapia Integral. Obtenido de Terapia Integral: https://www.terapiaintegral.com/2007-05-01/jugar-no-es-perder-el-tiempo

Montanez, J., & Parra, M. (1998). Multiples perspectivas del juego en edades tempranas. En J. Montanez, & M. Parra, El juego en el medio escolar (pág. 5). la mancha .

Morales Muñoz, P. A. (2012). Material Didáctico. En P. A. Morales Muñoz , Elaboracion de material didáctico (Primera Edición ed., pág. 13). Mexico: Tlalnepantla. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Morales Muñoz, R. P. (2012). Definicón de Material Didáctico. En R. P. Morales Muñoz, Elaboracion de material Didáctico (Primera Edición ed., pág. 13). Mexico: Red Tercer Milenio.

Moreno Murcia , J., & Rodruguez Garcia, P. (1990). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infatil. En Garaigordobil, Juegos y desarrollo infantil (pág. 83). Madrid: Seco Olea.

Muñuz Quintero, J. (2009). Juego libre y juego dirigido en el Aréa de Educación fisica. Profesionales de la ensenñanza, 6.

Murez. (2009). Las habilidades sociales en la edad escolar. Revista Digital , 15.

Musen, Conger. (2004). Desarroolo de la personalidad del niño. Mexico: Trillas.

Neiseer. (1988). El procesamiento de la información en el hombre. Mexico: Paidos.

Newtenberg. (2015). La importancia de la motivación. Logros Escolares , 2.

Ocaña, O. (s.f.). Juagando tambien se Aprende. Ludica y aprndizaje. ,Mexico.

O'Connor, J. (1995). Intruducción a la programación Neurolinguistica. En J. O'Connor, Intruducción a la programación Neurolinguistica (págs. 15-16). Espana : URANO.

Perez Perez, T. (Dirección). (2017). La escucha activa en la escuela [Película].

Piaget , J. (1964). El concepto de numero. En Genesis del numero en el niño (pág. 26). Argentina: Guadalupe.

Piaget. (27 de 08 de 2015). Carateristicas cognitivas . Obtenido de https://prezi.com/6fiqx-5zzdru/caracteristicas-cognitivas-de-ninos-de-5-a-6-anos/

Piaget, J. (1956). EL Juego en el niño. En J. Piaget, La formacion del simbolo en el niño (1st Edition ed., pág. 151). Fondo de Cultura Economica.

Piaget, J. (1991). La primera infancia. En J. Piaget, Seis Estudios de Psicologia (págs. 28 -30). Espana: Labor .

Piaget, J., & Maria Montessori. (200). Estimuación Temprana. En M. T. Arango Narváez, La importancia del juego (págs. 4-9).

Pitré, G. (03 de 09 de 2009). Las adivinanzas. Obtenido de Las adivinanzas: http://lasadivinanzasenaula.blogspot.com/

Poveda. (2011). Los juegos didácticos en el proceso Enseñanza aprendizaje. Obtenido de http://repo.uta.edu.ec//bitstream/handle/123456789/4749/ts%20ingles_2011_41.pdf?sequence=1

Quinto, M. (30 de septiembre de 2012). Juegos Grupales. Obtenido de http://eljuegogrupal.blogspot.com/

Quiroga. (1985). Matrices de aprendizaje. En J. Gomez , Cosntitucion del sujeto en el proceso de conocimiento (pág. 6). Buenos aires: Cinco.

Real Academia Española . (2017). DEL. Obtenido de http://dle.rae.es/?id=A34eRFg

Real Academia Española. (2005). Obtenido de lema.rae.es/dpd/srv/search?key=aplicar

Reggio, E. (1994). Las salidas Escolares en Primaria. Palencia.

Rojas Velázquez, F. (2011). Estudio de la autopercepción y los estilos de aprendizaje como actores asociados al rendimiento académico en estudiantes. Revista de Educación a Distancia. Número 44, 3.

Saenz Ines , R. (2008). Enseñar en clave de juego. Buenos Aires: Noveduc.

Sánchez Montero, M. (05 de 04 de 2017). El juego en la escuela. Obtenido de El blog de Educación y Tic : http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/

Sandariaga Zambrano, P., & Rivadenerira, M. L. (09 de 04 de 2016). Aprendizaje Constructivista. En P. Sandariaga Zambrano, & M. L. Rivadenerira, Teoria contructivista de Piaget (Vol. 2, pág. 9). España. Obtenido de ile:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf

Segobia de Arana, J. M. (2003). La Memoria . En J. M. Segobia de Arana, Memoria y olvido (pág. 633).

Sierra. (1979). Formación de Conceptos. En Enseñanza de la mecánica en la FOC Ed. Pueblo y Educación (pág. 7). Habana.

Sir Ken, R. (2012). Beneficion de jugar al Aire Libre . Aprendiendo al Aire Libre , 1.

Vallet, M. (28 de 01 de 2016). Blog de Eduación Fisica. Obtenido de https://profeefclara.blogspot.kr/2017/01/conflictos-en-el-aula-el-docente-como.html

Vera Ramirez, A. (2013). Teorias del juego. Psicologia Integral , 22.

Veranda. (12 de 11 de 2012). Teorias del Juego. Obtenido de Teorias del Juego: https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/

Vergara, C. (1966). La teoria del desarrollo coginitivo de Jerome Bruner. Obtenido de https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-desarrollo-cognitivo-jerome-bruner/

Vidaorreta Barrantes, M. (2005). Los Libros de Texto. En J. F. Elizondo Carvajal, El uso del libro de texto en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (pág. 20). Costa Rica.

Vigosky. (1896-1934). Actualidad en Psicologia, 1.

Vigotsky. (1924). Teorias del Juego. Teorias del Juego.

Vigotsky, J. (1932). Pensaminto y lenguaje. Buennos Aires: La Pléyade.

Wallon. (1942). En El juego en la Evolucion Psicologica del niño (pág. 17). Buenos Aires: Psique.

Wechsler, D. (2003). WISC VI. Madrid: Departamento I+D, TEA Ediciones S.A.

Wompner , F. (2007). Saber Escuchar en la práctica docente. Obtenido de 200905230107020.escuchar-practica-docente.pdf

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017- 2018

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA

Damaris Jahela Sánchez Maldonado

LOJA- ECUADOR

2017

a. TEMA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017- 2018

b. PROBLEMÁTICA

La presente investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, que se encuentra ubicada en las calles Manuel Ignacio Toledo y Av. Emiliano Ortega perteneciente al Barrio Central, Parroquia el Sagrario de la Cantón y Provincia de Loja a dos cuadras de la puerta de la cuidad, frente al Colegio Daniel Álvarez Burneo, existen dos modalidades de estudio matutino y vespertino.

El centro educativo dispone de servicios básicos como agua potable, luz eléctrica, teléfono, recolectores de basura, 15 baterías sanitarias, para los momentos de esparcimiento, dos áreas de recreación para básquet e indor respectivamente y varios juegos como: columpios, rodaderas, sube y baja entre otras cuentas además con una biblioteca, internet, y un laboratorio de computación mismo que está dotado con 25 máquinas.

En el Ecuador la Dirección Nacional del Currículo en el año 2007 llevó a cabo una Reforma Curricular para la Actualización y Fortalecimiento del mismo, con el objetivo de promover un aprendizaje de calidad para los niños informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo. (Mnisterio de Educación, 2007)

Pese a lo mencionado anteriormente se puede evidenciar que uno de los problemas que atañe a las escuelas del Cantón y Provincia de Loja, específicamente a nivel de preparatoria es el desinterés de las docentes en utilizar en su práctica pedagógica el juego como estrategia didáctica para lograr el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.

Según el INEVAL 2017, en la prueba que fue llevada a cabo para medir el porcentaje de saberes disciplinares de los maestros tan solo el 3,7 % alcanzaron un puntaje de 800 a 950 puntos, el 65.3 % logro un puntaje de 600 a 700 y un 5.5 % menos de 600 puntos viéndose así que la mayoría de los evaluados aprobaron con la nota mínima de calificación. Donde podemos observar que una gran cantidad de

docentes no cumple con los estándares indicados y la falta de cualidades se observan en el poco dominio del saber que promueve, la pedagogía que emplea y el nivel de liderazgo mismos que se encuentra incidiendo en los aprendizajes de los niños. (Instituto Nacional de Evaluacion Educativa, 2017)

A si mismo según evaluaciones realizadas por el INEVAL las cuales fueron dirigidas a los estudiantes para medir su nivel de desempeño, se obtuvo que el 30 % no alcanzan los elementales de matemática y un 2,2% son excelentes. En Lenguaje y Ciencias solo el 11% se ubica en insuficiente y más del 70% en elemental, con muy pocos satisfactorios y excelentes. (INEVAL, 2014)

Con estas cifras se ve reflejado de cierta forma, la falta de preparación y actualización de los conocimientos por parte de los docentes al no saber aprovechar el aspecto lúdico, no aprender a crear e imaginar situaciones de juego y si lo llegan a realizar, es como un procedimiento auxiliar que apoya la trasmisión de conocimiento o la adquisición de competencias y no adquiere valor en sí misma como una herramienta sistémica y menos aún como metodología, todo esto, hace que la clases se tornen aburridas o poco llamativas.

> El papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como sí estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha. (UNESCO, 1980).

Todas estas connotaciones del juego, hace varios años, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego. Por otra parte, es importante considerar que entre el juego y el desarrollo cognitivo existe una estrecha relación en tanto que el infante

jugando va aprendiendo a resolver situaciones complejas, pensar críticamente y forman sus propias ideas.

> El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño crea una nueva forma de operar (Ocaña, 1976).

Por lo citado, se concluye que, a los docentes, lo único que les importa es cultivar el memorismo utilizando el mismo modelo tradicionalista del pasado, reflejándose en actividades diarias, rutinas que carecen de innovación lúdica, y la participación grupal e individual., siendo así que el juego es minimizado y en el mejor de los casos, admitido en horarios de recreos, pero no una estrategia didáctica.

En este contexto, es necesario formular el siguiente problema de investigación: ¿**De qué manera el Juego como Estrategia Didáctica contribuye al Desarrollo Cognitivo en los niños de Preparatoria, paralelo B, de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja?**

c. JUSTIFICACIÓN

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de vida. Por medio este el infante observa e investiga, todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. A medida que van creciendo ellos van relacionando sus conocimientos y experiencias previas, con otras nuevas desarrollando así su área cognitiva los cuales le serán fundamentales en sus vidas.

El estudio del juego como estrategia didáctica cobra cada día más relevancia dado que es una necesidad imprescindible en la primera infancia, jugar implica libertad de movimiento, tiempo y espacio; al facilitar la posibilidad de movimiento en el aula, promover facultades de búsqueda y relación ayudaremos a canalizar toda esa energía positiva en aprendizajes logrando captar la atención de los estudiantes en lugar de reprimirla desde esta perspectiva la realización de este trabajo tiene su justificación de carácter académico.

La presente investigación se justifica en el ámbito social, por cuanto al considerar el juego como estrategia didáctica es contribuir a que los niños y niñas desarrollen de mejor manera los aprendizajes cognoscitivos, en donde a partir de este estudio se desea proponer actividades lúdicas que sirvan como punto de partida y que guíen el ejercicio de su profesión dinamizando así la práctica pedagógica en las aulas.

EL trabajo investigativo, permitirá que los docentes tomen conciencia de la importancia del juego, trazando caminos capaces de modificar los paradigmas educativos existentes y comiencen a diseñar e implementar, estrategias didácticas que estimule nuevos conocimientos ligados con la experiencia e imaginación logrando así generar un buen desarrollo cognoscitivo.

El tema de investigación tiene su pertinencia en razón de que se realizará con un marco conceptual que se constituirá en el estudio detenido para determinar el Juego como Estrategia Didáctica en el Desarrollo Cognitivo de los niños de

Preparatoria, para solucionar el problema que ha aumentado en la sociedad ecuatoriana.

La realización de la presente investigación también contribuye a la formación de tercer nivel que brinda la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, cumpliendo con el plan de estudios establecido y siendo un requisito indispensable para la obtención del título de Licencia en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Finalmente, el desarrollo de la presente investigación es factible de realizarlo debido a que existe material de consulta, como diarios, artículos, libros. Además de ello se cuenta con el ilustrado conocimiento del director de tesis y los demás docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, profesionales que guiaran y ayudaran a descubrir la verdad en el presente problema planteado.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Conocer cómo influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de Preparatoria de la Escuela de Educación General básica cuidad de Loja.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar Teóricamente a través de la literatura todo lo concerniente a el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo.
2. Diagnosticar en qué medida la docente utiliza las estrategias didácticas a través de una guía de observación.
3. Diseñar una guía de actividades como propuesta de trabajo con el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los niños.
4. Aplicar la guía de actividades en el salón de clase para facilitar el aprendizaje de los niños.
5. Evaluar el impacto que genera la utilización de la guía de actividades del juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los niños.

e. MARCO TEÓRICO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Concepto.

Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (Wallon, 1942).

Dicho con otras palabras, el juego es la actividad principal que realiza el niño y a través del juego el niño el niño crece y se desarrolla, el juego no es solo un entretenimiento, ya que el niño aprende a resolver problemas contribuyendo de esta manera a su desarrollo tanto psicomotriz como intelectual.

Características del Juego.

Partiendo de las definiciones que dan del juego (Bernabeu & Goldstein, 2009) y Calloins, cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios se pueden establecer las siguientes características definitorias.

El juego es libre

Como lo menciona Cañeque (1998), **"**El juego responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador y nadie puede dirigirlo desde afuera**" (p.5).**

Por lo mencionado anteriormente por Cañeque se deduce que el juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal de este es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.

EL Juego es Placentero

"El juego es una actividad fuente de placer, divertida que genera excitación**"** (Ruiz, 1998). El juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, siendo de esta

manera que el juego debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.

Es encontrarse con los propios deseos, intereses, afectos, y con el placer "porque sí" de jugar, más allá de los resultados visibles que se lleguen a obtener. Jugar es entrar en un mundo de sensaciones y ponerlas en acción, incluso aun cuando no se ha adquirido el lenguaje

El juego implica una actividad.

Como lo menciona Garvey (1920),**"** Jugar es hacer, y siempre implica acción, y participación activa por parte del jugador**" (p.6)**. Probablemente esta es una de las características más importantes ya que juego es una manera de interactuar con la realidad tanto física y social que viene determinado por los factores internos de la persona que juega.

El juego tiene una limitación temporal y espacial

Según Caigal (1996), **"**El juego se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual conforme a determinadas reglas establecidas**"** (p.6).

Por lo citado anterior para Caigal Cada el juego exige un tiempo un espacio y reglas las cuales deben ser respetadas por los participantes que van a llevar a cabo la actividad. Por ejemplo, en los juegos estructurados como los deportivos, se delimitan claramente y de antemano el lugar y la hora exacta en que comenzara y terminara el juego.

El juego es socializador

Este se implica la participación de dos o más personas generalmente se caracterizan por que en ella existen reglas de juego lo que les permite compartir las ideas con sus compañeros, relacionarse e integrarse y conocer a sus pares. Según Garcia (200)" La práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo**" (p.5).**

El juego es expresivo

Se centra principalmente en la utilización del cuerpo por ello, la maduración motriz es un factor imprescindible de la capacidad de expresar sonoramente los ritmos, porque por medio de

este el niño llega a expresar sus sentimientos, emociones e incluso manifiestan las necesidades que poseen. Ya que atravez de cada juego realizado muchas de las veces dan a conocer sus propias historias, su modo de vida o el que muchas de las veces desearían tener.

Clasificación del Juego

A pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo,

El juego abarca toda la naturaleza del niño por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, razón por la cual los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación pese a esto se trata de encontrar la mejor forma de poder explicarlos teniendo en cuenta las opiniones de los diferentes autores podemos clasificarlos en:

Espacios en que se Realizan

✓ Juegos de Interior: Son adecuados para días de lluvia o días de frio, muchas de las veces se necesitan que sean al interior debido a que se requiere alguna pared o límites, así mismo se los utiliza para llevar a cabo actividades en las que se necesitan de tranquilidad.
✓ Juegos de Exterior: Son adecuados para días calurosos y actividades que requieren de desgaste físico para los infantes así mismo para actividades que implican una gran demanda de espacio e sobre todo que no existan límites para poder llevar a cabo la actividad con éxito.

Papel que desempeña el adulto

✓ Juego libre**:** Los niños juegan espontáneamente, siempre que se dé un medio físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo.
✓ Juego Dirigido: En todos ellos los educadores tienen un papel de enseñar y de dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.
✓ Juego Presenciado**:** Este se lleva a cabo cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denominándose así juego presenciado.

Juego según el número de participantes

✓ Individual: El niño juego para sí mismo, conversa e inventa personajes ficticios, agarra uno y otro juguete dándole vida a cada uno de ellos y no necesita de interactuar con nadie y en caso de encontrarse en compañía de un compañero no le prestan importancia y siguen llevando a cabo su juego.

✓ Paralelo: Este es el juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros amigos. Solo si la docente o quién vigila el juego presta atención podrá darse cuenta que pese a que llevan a cabo juegos similares no existe ninguna interacción entre ellos.

✓ Pareja: Son los juegos que el niño realiza con uno de pares o con su educador en donde va aprendiendo y adquiriendo hábitos de convivencia como compartir, ayudar a sus semejantes.

✓ Grupo: Son aquellos donde intervienen cierta cantidad de alumnos, los cuales comparten y aprenden uno del otro. Las reglas del juego son propuestas muchas de las veces por los mimos participantes o la persona que dirige el juego.

Juegos según la actividad que promueve en el niño

✓ Motor: El juego motor esta reaccionado principalmente con los movimientos y experimentación del cuerpo. Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

✓ Manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

✓ Imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir sonidos, gestos y acciones vividas anteriormente.

✓ Simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente.

✓ Verbales: Los juegos verbales se definen como un instrumento que se puede utilizar en el aula de clases tanto para desarrollar como para estimular el área del lenguaje generalmente se los lleva a cabo en interacción social. Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Teorías del juego.

El juego infantil ha sido motivo de estudio y reflexión teórica desde principios de siglo y ha recibido atención desde muy distintas áreas de la ciencia sociales y naturales.
El juego es de importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, así como el desarrollo del pensamiento creativo entre otros**.**

Jean Piaget.

Para Piaget (1946) "El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representan la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del niño" (p. 6).

Piaget se centró en que el juego va desarrollando poco a poco la inteligencia del niño ya que atravez de este el infante va adquiriendo y aprendiendo de la realidad variando esta con la edad de cada niño.

Lev Vigotsky.

Para (Vigotsky, Teorias del Juego, 1924) "el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño*"* (p.4), además, dicho autor afirma que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo.

Por lo mencionado anteriormente vemos que para Vigotsky cuando el infante juega con otros niños aumenta su capacidad de comprender la realidad de su entorno tanto, natural como social incrementando cada vez más su zona de desarrolló próximo.

Karl Groos.

Karl Groos se basa en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Según (Gross, 1902) “Considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre ejercicios ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia” (p.2).

De acuerdo con lo descrito en la cita anterior para Groos el juego es aquel que permite el desarrollo de las funciones y capacidades las cuales preparan al niño para la vida adulta ya que contribuyen en el desarrollo de las funciones y capacidades que preparan al infante para poder realizar las actividades que realizara cuando este sea adulto.

El juego como ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino hasta el final de la niñez. Este es uno de los más importantes en el desarrollo pues es un empuje para practicar los instintos, los cuales obligan al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose.

Importancia del juego.

En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Según la edad, los niños juegan con diferentes elementos y disfrutan diversos juegos variando el tiempo que a cada uno de ellos dedican. También al jugar van conociendo la posibilidad de su cuerpo, por ejemplo, si pueden saltar más alto o correr más rápido. De este modo van adquiriendo seguridad y van aceptando sus limitaciones.

El juego, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Los juegos han de propiciar en estas edades la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

En definitiva, el juego debería ser una actividad central en esta etapa educativa, porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como se ha indicado, no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje, una metodología que se utilizará para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego didáctico

Según Ortega (2002) "la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia" (prr.6).

En relación a lo descrito la importancia del juego como estrategia radica en que este es una gran oportunidad para aprender y poder sociabilizar ya que generara cambios en cada uno de los niños.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

Como bien se afirma el juego didáctico es muy importante para la evolución del niño permite su desarrollo en todos los ámbitos logrando de esta manera un desarrollo integral.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la

apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

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

La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase los "sabios" en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

El docente en quien debe en sus planificaciones, utilizar la pedagogía indicada para las temáticas a tratarse logrando de esta manera estimular, motivar para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. El juego didáctico permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden encontrar las siguientes:

✓ **Del área física -biológica:** El juego estimula movimientos y ejercita músculos, desarrolla el equilibrio, ritmo, coordinación, rapidez de reflejos, destreza manual, y sentidos.
✓ **Del área socio-emocional**: El niño desarrolla sus sentimientos atravez de las diferentes representaciones de los personajes, como alegría, miedo, placer, enojo. A si mismo atravez de la resolución de problemas desarrolla su espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos
✓ **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

✓ **De la Dimensión Académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

Clasificación de los juegos didácticos.

Han sido escasos y casi nulos los intentos de clasificar los Juegos Didácticos es por esa razón que a partir de la experiencia y practica de estructuración y utilización se considera tres clases de juegos.

- Juego para el desarrollo de habilidades
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de valores.

La selección adecuada de los jugos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como la forma en que se determine organizar el proceso Pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantizan en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

Objetivos que persigue un juego Didáctico.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar los siguientes.

- Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

Ventajas del juego Didáctico.

El juego es un momento sumamente importante en la vida de cualquier infante y es la herramienta fundamental que utilizan los niños para asimilar el mundo que los rodea. Los juegos didácticos o educativos sirven como estímulo para el desarrollo de sus aptitudes básicas, por lo que no solo logran desenvolver a través de estas actividades nuevas habilidades, sino que además desarrollan sus capacidades cognitivas, creativas y de interacción social.

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permite comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, estos rectifican las acciones erróneas y se señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el control colectivo de los estudiantes
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Características de un Juego Didáctico.

Se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todo lo que se pueda incluir, el juego lleva una serie de características que los hace más atractivos, motivantes y participativos además que logran integrar a personas.

- Obtención didáctica.
- Objetivo didáctico
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Un número de jugadores
- Una edad específica
- Diversión
- Tensión
- Trabajo en equipo
- Competición

Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Pasos que se debe tener en cuenta para un Juego Didáctico

Para llevar a cabo los juegos didácticos y prevenir que muchas de las veces estos se nos salgan de control hay que cumplir con varios pasos como:

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy clara.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención.

Fases de los juegos didácticos

- Instrucción: Comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer normas o tipos de juegos.
- Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas de juego.

- Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores, logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando mayor dominio de los contenidos y desarrollo de las habilidades.

DESARROLLO COGNITIVO

Para abordar este capítulo, hemos elaborado un esquema con los puntos más sobresalientes que recoge la investigación bibliográfica de este trabajo. En esta parte de la investigación se trata de definir los conceptos fundamentales que nos servirán para descubrir la verdad sobre el tema propuesto, así como también sabremos la importancia del desarrollo cognitivo y las Teorías del mismo, basándonos en varios puntos de vista propuestos por los autores Piaget, Vygotsky, Aubel y Bruner, entre otros autores que nos permitirán comprender la importancia del tema.

Según el tratadista Idrovo "El desarrollo cognitivo es el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como estas las integra, organiza y reorganiza" (pág. 37).

De esta manera el desarrollo cognitivo es aquello en donde la persona entra en contacto con los diferentes objetos del medio, se apropia de la información del exterior haciéndola suya, generando así nuevos conocimientos.

Concepto.

El desarrollo cognitivo se da por la conversión de las relaciones sociales en procesos mentales superiores (nivel individual), determinada por la internalización de instrumentos y sistemas de signos (lenguaje), construidos social, histórica y culturalmente por medio de la interacción social, en la que al menos dos personas negocian significados (Vigotsky, 1978).

El desarrollo cognitivo se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

De la transcripción nos podemos dar cuenta que el desarrollo cognitivo del niño tiende a las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales se desarrolló su inteligencia. Es decir, el desarrollo cognitivo tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y biológico que tiene el niño, es por ello que todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia de los niños.

Importancia del desarrollo cognitivo.

> El desarrollo como un proceso socialmente guiado de "apropiación de la cultura", es un conjunto de recursos o "instrumentos" cognitivos "mediadores" del pensamiento y de la acción sistemas simbólicos, tecnología, creencias, ideologías, costumbres, valores, formas de organización, que recogen el conjunto de transformaciones sobre el medio que el grupo social ha acumulado en la historia de su evolución (Cole, 1981).

Dicho con otras palabras, el desarrollo cognitivo está directamente vinculado con las experiencias previas, sus costumbres y el medio por el que se encuentra rodeado, para de esta manera tratar de entender la realidad y poder desarrollarse en la sociedad.

Además de darnos una visión de la línea cronológica del aprendizaje cognitivo de los humanos, el desarrollo cognitivo ayuda a los docentes y profesionales de la educación y psicología a detectar problemas cognitivos en la infancia, pudiendo así adelantar terapias que puedan ayudar al desarrollo de los individuos sobre todo a los niños que necesitan de la enseñanza de los maestros y la de sus padres fundamentalmente.

Estas etapas también son sustanciales por el desarrollo de las habilidades, las cuales influirán no solo en la inteligencia del niño, sino que estimularan también su capacidad de aprendizaje tanto en la escuela como en el ámbito donde se va desarrollando. Es por ello que "El desarrollo cognitivo" es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo en que se encuentra, es decir se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente; consta de una serie de etapas que representan el desarrollo del niño.

En cada etapa la mente del niño se desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo sucede por medio de 3 principios interrelacionados que son: La organización, la adaptación y el equilibrio, lo cual da lugar a la maduración.

Teorías del Desarrollo Cognitivo.

Existen varias teorías que explican mejor las etapas del desarrollo de la inteligencia en el niño y el aspecto cognitivo de los niños entre estas tenemos la de Jean Piaget, Vigotsky, Ausubel y Bruner de los cuales se ira hablando sistemáticamente.

Teoría de Piaget.

El desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. (Piaget, Las cuatro etapas del desarrollo Evolutivo, 1980).

Básicamente, esta teoría explica que la inteligencia de los niños se desarrolla con forme va percibiendo el medio por el cual se encuentra rodeado. Ellos toman la información y comienzan a construir sus conocimientos.

Durante el aprendizaje cognitivo, comienza a desarrollarse un nivel más abstracto de pensamiento, donde se va complejizando la inteligencia. Los mecanismos de la asimilación y la acomodación van logrando que el niño incorpore la experiencia y la conceptualice o interiorice. Es por eso que va a buscar formas de llevar adelante acciones que le permitan obtener satisfacción o placer y esto es algo estructural para la vida del niño.

Etapa Sensorio motora.

Esta es una etapa inicial del desarrollo cognitivo del niño, que transcurre desde el nacimiento del niño hasta los 2 años de vida. Se caracteriza por el hecho de que el bebé comienza a diferenciarse progresivamente de los objetos que le rodean. Y comienza a reconocer cada uno de los objetos, de forma que las cosas llegan a cobrar identidad propia, aunque se encuentren en diferentes lugares.

Además, implica que el niño debe aprender a responder por medio de la actividad motora a los diversos estímulos que se presentan a sus sentidos. El niño no sólo escucha y ve un sonajero,

aprende a sostenerlo, sacudirlo o chuparlo ya que la tarea del niño es aprender a coordinar secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

El niño usa sus sentidos para conocer lo que le rodea, se vale de los reflejos y las reacciones para satisfacer tendencias instintivas, como la alimentación. Cuando una acción le produce satisfacción, la repetirá varias veces; es lo que Piaget llama reacción circular, repetición por medio de la cual el niño disfruta y a la vez aprende.

Etapa preoperacional

En esta etapa, los niños aprenden a través del juego de imitación, sin embargo, tienen un pensamiento egocéntrico y dificultades para comprender el punto de vista de otras personas. También a menudo luchan con la comprensión de la permanencia del objeto. Durante esta etapa, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a manipular los símbolos. Sin embargo, Piaget señaló que aún no entienden la lógica concreta.

El pensamiento del niño durante este estadio es pre operacional. Esto significa que el niño aun es capaz de usar la lógica o transformar, combinar o separar ideas, al no entender la lógica concreta, los niños aun no son capaces de manipular la información mentalmente y de tomar el punto de vista de otras personas.

Además, el desarrollo del niño consiste básicamente en construir experiencias acerca del mundo a través de la adaptación e ir avanzando hacia la etapa en la cual puede utilizar el pensamiento lógico. Y al final de esta etapa los niños pueden representar mentalmente eventos y objetos y participar en el juego simbólico.

Los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación. El juego de roles también es importante durante la etapa preoperacional. Los niños suelen desempeñar los papeles de “mamá”, “papá”, “médico” y muchos otros personajes.

Esta fase del desarrollo cognitivo del niño, abarca desde los 2 a los 7 años y tiene la particularidad de dividirse en dos fases: la fase preoperacional y la fase instintiva. En la primera, notarás que el niño mantiene una postura egocéntrica, lo cual lo incapacita para adoptar el mismo punto de vista de las demás personas.

Etapa Operatoria

Abarca la etapa de la niñez, de los 7 a los 11 años, nos permite describir el pensamiento activo, así como también sus características fundamentales que son: el reconocimiento de la estabilidad lógica del mundo físico, el darse cuenta de que los elementos pueden ser cambiados o transformados y aun así conservar muchos de sus rasgos originales y la comprensión de que dichos cambios pueden ser revertidos.

En esta fase del aprendizaje cognitivo, el niño comenzará a realizar comparaciones lógicas: la reversibilidad y la seriación. Además, también comenzarán a producirse modificaciones en las concepciones que tiene sobre las nociones de cantidad, espacio y tiempo.

Etapa de Operaciones Formales

Esta etapa se presenta entre los 11 y los 15 años. Pero cabe mencionar que en el nivel de las operaciones formales siguen dándose las operaciones y habilidades dominadas en etapas anteriores; es decir, el pensamiento formal es reversible e interno y está organizado en un sistema de elementos interdependientes. Sin embargo, el centro del pensamiento cambia de lo que es a lo que puede ser. No es necesario experimentar las situaciones para imaginarlas.

Las operaciones formales también incluyen el razonamiento inductivo, el uso de observaciones particulares para identificar principios generales. Pero quienes dominan las operaciones formales pueden planear hipótesis, realizar experimentos mentales para probarlas y aislar o controlar variables para realizar una prueba válida de las hipótesis.

El adolescente es capaz de realizar razonamientos formales sobre un nivel abstracto: se desarrollan nuevas capacidades que permiten la valoración de la verdad o falsedad de las proposiciones abstractas, analizar fenómenos complejos en términos de causa-efecto, utilizando el método hipotético-deductivo, e incluso deducir consecuencias de situaciones hipotéticas y diseñar pruebas para ver si las consecuencias sostienen la verdad.

Esta ultima las etapas del desarrollo del niño según Piaget, se prolonga desde los once o doce años hasta los quince años aproximadamente. Ya en plan pubertad, el niño comienza a tener

idea y dominio sobre la proporcionalidad y conservación. También es capaz de formular pensamientos abstractos, abriéndose paso a la posibilidad de ejercer la razón.

Vygotsky

(Vigosky, 1896-1934) "El aprendizaje tiene su base en la interacción con otras personas. Una vez que esto ha ocurrido, la información se integra a nivel individual" (p.1).

Como ya se describió el aprendizaje que adquieren los individuos, depende mucho de interrelación que tienen las personas ya que a través de este se trasmiten ideas, opiniones y a la ves sentimientos y emociones lo que conlleva a adquirir nuevos conocimientos.

Vygotsky plantea la teoría del Desarrollo Próximo como "Aquella área donde se debe instruir u orientar de manera más sensible, puesto que permite al niño desarrollar habilidades que van a ser la base para el desarrollo de las funciones mentales superior".

De acuerdo con Vygotsky el punto medio es la zona proximal es decir el área en la que el niño no puede resolver solo el problema, pero con ayuda de un adulto o en colaboración de otros niños más avanzados en experiencias lo puede lograr con facilidad. Es importante tener en cuenta dos aspectos muy fundamentales cuando se habla de la zona de desarrollo próximo estos aspectos son:

- ✓ Importancia del contexto social
- ✓ Capacidad de imitación

Para Vigotsky el niño a partir del juego construye su aprendizaje y su propia realidad tanto social como cultural. Es así que el juego nace de la necesidad o el deseo de saber, de conocer de dominar los objetos siendo así que los niños atravez de la actividad lúdica van adquiriendo nuevos conocimientos.

Ausubel.

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (Ausubel, 1938).

En cuanto a lo manifestado en líneas anteriores el aprendizaje variara de acuerdo a los estímulos que el individuo ha adquirido a edades tempranas lo que influirá en el desarrollo cognitivo.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa.

Esta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel propone un modelo de enseñanza por exposición para promover el aprendizaje el aprendizaje significativo en ves del aprendizaje de memoria. En este método de exposición los materiales son presentador por los docentes de forma organizada, secuencial por lo tanto el material es relevante y de manera más eficiente.

Bruner

Entre los psicólogos cognitivos norteamericanos, Bruner es uno de los que más ha influido en el campo educativo y en la psicología del desarrollo. Bruner fundamenta su teoría del desarrollo y las relaciones de este con la educación en los trabajos de Piaget, pero a diferencia de este Bruner se interesan por las relaciones entre el desarrollo, el aprendizaje y la enseñanza sustentan que las teorías sirven de poco si estas no se vinculan con la educación.

(Bruner, 1996) "El resultado del desarrollo cognitivo es el pensamiento. La mente inteligente crea a partir de la experiencia "sistemas genéricos de codificación que permiten ir más allá de los datos a predicciones nuevas y posiblemente fructíferas" (p.1).

De acuerdo a la cita antes señalada el desarrollo cognitivo se basa en la experiencia que va adquiriendo las personas siendo estas aquellas que permiten desarrollar la capacidad de crear e idear por sí mismo.

El verdadero crecimiento depende de la motivación intrínseca. Se puede decir que el factor más importante es lo que el niño ya sabe y que se debe partir desde este punto para generar nuevos conocimientos.

La teoría cognitiva del descubrimiento, desarrolla en otras la idea del andamiaje, lo fundamental de la teoría es la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante, en situaciones de aprendizaje, problemática, la finalidad es que el estudiante aprenda descubriendo, dando al aprendiz la oportunidad de involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa.

Tipos de procesos cognitivos

Existe una gran variedad de procesos cognitivos, pero a grandes rasgos se pueden dividir en dos tipologías: Los básicos y los superiores. Procesos Cognitivos básicos

Los procesos cognitivos básicos sirven de base para la posterior elaboración y procesamiento de la información**.** Son aquellos que permiten que la información sea captada y mantenida en nuestro sistema con tal de poder trabajar con ella.

Sensopercepción

La Sensopercepción es una técnica de trabajo corporal consciente, con la intención de registrar con creciente claridad los diversos estímulos, sensaciones y percepciones, y a la vez, es base de los aprendizajes corporales, motrices para generar diferentes calidades de movimiento, comunicación, imágenes y metáforas de movimiento. (Gerda, Un encuentro hacia la experiencia total del cuerpo, 1991).

La sanción y la percepción son la base de la conciencia es decir en conjunto estas dos nos dicen que lo que se encuentra sucediendo tanto a nivel externo como interno de nuestro cuerpo.

A veces separado en sensación y percepción, este tipo de proceso cognitivo básico es el que permite que la información sea procesada por nuestro sistema. Captamos las sensaciones a través de los diferentes receptores de los que disponemos en nuestro organismo y

posteriormente los percibimos al organizar la información de los receptores y dotarla de un sentido.

Atención

(Luria, 1975) "La atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegible y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos" (prr.4).

Por lo descrito anteriormente la atención es el proceso en donde la mente toma posesión de la información más relevante de todas aquellas que aparecen simultáneamente en el medio.

El medio ambiente se caracteriza por ser generalmente complejo, puesto que incluye una gran cantidad de información a la que debemos atender y, en ocasiones, nos exige responder a más de una información al mismo tiempo. Pues bien, la atención es la capacidad gracias a la cual somos más receptivos a los sucesos del ambiente, centramos nuestra mente mejor, y llevamos a cabo una gran cantidad de tareas de forma más eficaz.

Procesamiento de la Información

Muy vinculado a la atención y a la percepción, el procesamiento de la información es uno de los procesos cognitivos básicos el cual nos permite que la información captada sea procesada y pueda llegar a ser elaborada.

Se centra en la forma en que las personas prestan atención a los procesos del medio, codifica la información que debe aprender y la relaciona con los conocimientos que ya tiene. Almacena la nueva información en la memoria y la recupera cuando la necesita.

Memoria

Según el enfoque Freudiano, menciona que la memoria es una vía que por medio de ella entra al sistema, permanece para siempre y el olvido es por lo tanto un problema de recuperación. Por su parte el enfoque conductista, se refiere al recuerdo como base en las

asociaciones entre estímulos y respuestas, por ello entre más fuerte sea la asociación mayor será el recuerdo y con ello la memoria será mejor.

Otro de los enfoques de mayor importancia es el cognoscitivo, que dice que la memoria se centra entre distintos tipos de almacenamiento, fundamentalmente en la división entre los almacenes sensoriales a corto y a largo plazo; hacen hincapié en el modo en que se codifica, almacena y estructuran los elementos situados en una determinada situación (Sebastián, 1983).

De lo singularizado en la cita anterior la memoria puede llegar almacenar información de distintas clases siendo está a corto plazo en donde los conocimientos que adquiera la persona en poco tiempo llegarán a olvidarse, mientras que en la memoria a largo plazo se mantendrán durante mucho tiempo.

Procesos Cognitivos Superiores

Se consideran como procesos cognitivos superiores a aquellos que suponen el nivel máximo de integración de la información, siendo procesos que se derivan de la unión de la información proveniente de diversas modalidades sensoriales y procesos cognitivos básicos. A menudo son conscientes y que requieren de un esfuerzo mental para realizarlos.

Pensamiento

El pensamiento para (Dewey, 2011) en una relación entre lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos. Con esta trilogía damos significado a las cosas, creamos, inferimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto “pensamiento”.

De lo descrito anteriormente acerca del pensamiento se puede definir que este es la capacidad que tienen las personas de formar ideas, relacionando con otras. Este no necesita de la presencia de las cosas para que están existan ya que todo está dado por el pensamiento.

El principal y más conocido proceso cognitivo superior es el pensamiento. En él integramos toda la información y a partir de él realizamos diferentes operaciones mentales. Nos permite formarnos conceptos, elaborar juicios y deducciones y aprender. Algunos de los tipos de pensamiento que podemos encontrar son el razonamiento inductivo, deductivo e hipotético-

deductivo. Dentro del pensamiento se incluye tanto la capacidad de representación y simbolización como el análisis e integración de informaciones, además de la realización de inferencias.

Funciones Ejecutivas

(Gilbert & Burguess, 2008)"Las funciones ejecutivas son actividades mentales complejas, necesarias para planificar, organizar, guiar, revisar, regularizar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse eficazmente al entorno y para alcanzar metas" (p. 2).

Podría decirse que las funciones ejecutivas son las diferentes habilidades cognitivas que nos permiten analizar qué es lo que queremos lograr, como lógralo y cuál es la mejor manera para lograrlo.

Aunque podrían ser incorporadas como parte del pensamiento o bien separarse en distintos procesos básicos, el conjunto de las funciones ejecutivas nos permite gestionar la conducta y el conjunto de procesos cognitivos mediante la puesta en marcha de distintas habilidades como la inhibición conductual, la planificación o la toma de decisiones entre otras muchas.

Aprendizaje

Castañeda (1987, mencionado por Escamilla, 2000) define teoría de aprendizaje como: "un punto de vista sobre lo que significa aprender".

Partiendo del punto de vista anterior el aprendizaje es la adquisición del conocimiento sobre algo que la persona pretende aprender por medio de estudio. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes, consiste en un cambio de la conducta pero no implica su realización, sin embargo, los cambios producidos no siempre son permanentes.

Creatividad

La creatividad es considerada por algunos autores como un proceso cognitivo superior, ya que supone la elaboración de estrategias o vías de pensamiento novedosas y alejadas de lo aprendido y adquirido mediante la experiencia. Esta es una de las más importantes y útiles del

ser humano, esto es así porque perite justamente inventar y crear, nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo.

La idea de creatividad proviene de la previa de crear por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado el uso de la mencionada habilidad. Si se tiene que el ser humano se caracteriza para adaptar la naturaleza y lo que los rodea a sus necesidades, comprenderemos porque entonces en todo esto es central la creatividad.

Motivación

La Motivación está relacionada con la explicación de la conducta humana. El ser humano necesita estar motivado tanto en lo individual como en su convivencia organizacional. La motivación no es más que la voluntad de ejercer altos niveles de esfuerzos hacia las metas individuales u organizacionales, condicionadas por la habilidad del esfuerzo de satisfacer necesidades propias o de la organización, por lo cual es un estado interno que induce a algo.

Como puede interpretarse, la motivación está condicionada por la presencia de una necesidad y se relaciona con una conducta autodirigida hacia metas valoradas como importantes.

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo propuesto se enmarca en el nivel de investigación descriptivo toda vez que se fundamentara en fuentes documentales y bibliográficas, cuyo propósito es dar a conocer a través del discurso escrito las características, las variables y como se presentan el problema en la realidad objetiva del escenario de investigación.

Se trata de un tipo de estudio cualitativo descriptivo ya que pretende narrar de forma fehaciente lo que ocurre, lo que dice, como lo dice y como la gente actúa ante la problemática exteriorizada.

Para desarrollar adecuadamente el trabajo investigativo necesariamente se utilizarán método, técnicas e instrumentos.

Métodos

(Egg, 2006) **"**Conjunto de actividades intelectuales que prescinden de los contenidos específicos y establece procedimientos lógicos, normas de razonar, reglas, que permiten el acceso a la realidad que ha de ser captada**"** (p.3).

En este sentido por la naturaleza del trabajo investigativo propuesto se utilizará: el método científico, el método analítico- sintético y el método descriptivo.

Método Científico

Para Rodriguez Cepeda (2009)." Es un procedimiento planeado y riguroso que se emplea en la investigación con el propósito de encontrar, en el interior de cada parcela del saber científico, conocimientos generales, ciertos y comprobables" (p.33).

Por lo mencionado anteriormente el método científico estará presente en todo el proceso investigativo ya que posibilitará la formulación del problema, el planteamiento de los objetivos, la orientación para la construcción y sustento del marco teórico, comprobar los resultados de acuerdo a los objetivos planteados y a su vez proponer recomendaciones.

Método Analítico –Sintético

(Jimenez, 2017). “Estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual y luego de forma holística e integral” (prr.2)

Siendo así que en el método analítico sintético se utilizara en la desagregación de las variables para la fundamentación del marco teórico, como también en el análisis de los resultados obtenidos en la investigación y el planteamiento de las conclusiones.

Método Descriptivo

(Dankhe, 1986). “El método permite detallar situaciones y eventos, es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.5).

Se lo utilizara para examinar los resultados y poder extraer generalizaciones significativas que permitan contribuir al conocimiento para poder llegar a conocer las diferentes características de las variables a través de la descripción exacta de estas.

Técnicas.

(Alonso, 1996). “Procedimientos rigurosos, bien definidos, transmisibles y susceptibles de aplicarse repetidas veces en las mismas condiciones” (p.6).

Las técnicas e instrumentos serán de gran utilidad ya permitirán recoger información necesaria para llevar a cabo el tema de investigación, dentro de las técnicas a utilizarse se encuentran: la observación directa, la entrevista estructura y la encuesta.

Observación Directa.

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos (Wilson, 2000).

Se la utilizará en la instigación de campo ya que permitirá registrar indicadores relacionados con el juego como estrategia didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria.

Entrevista Estructurada.

(Folgueiras, 2009). "Técnica orientada a obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de los informantes en relación a la situación que se está estudiando" (prr. 7)

Se aplicará a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, tendrá como finalidad, explorar el conocimiento acerca del desarrollo cognitivo que poseen los niños con respeto a la formación que adquieren en la institución.

Encuesta

> Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediaciones cuantitativas sobre una variedad de características objetivas y subjetivas de la población. (Garcia Ferrado, 1986).

Por la razón anterior la técnica de la encuesta permitirá recopilar información a través de un cuestionario previamente definido, el que está dirigido a las docentes de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja.

Para poder llevar a cabo la técnica de investigación, se la efectuará con preguntas específicas que aporten al propósito del proceso investigativo. Continuando con la lógica investigativa se utilizará como instrumentos la guía de observación directa, la guía de entrevista estructurada y el cuestionario.

Instrumentos

Para (Arias, 2006) " Los instrumentos de investigación son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información" (p.25).

Continuando con la lógica investigativa, se utilizarán como instrumentos: Guía de observación directa, la guía de entrevista y el cuestionario.

Guía de observación Directa

" Instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establecen categorías con rangos más amplios que es la lista de cotejo. Permite mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral" (Irizarry 2012)

Sus pautas para la elaboración de actividades que conllevan a la mejora de la investigación e influencia de las variables.

Guía de entrevista Estructurada

El investigador lleva a cabo una planificación previa de todas las preguntas que quiere formular. Prepara un guion con preguntas realizado de forma secuenciada y dirigida.

En la entrevista estructurada todas las preguntas son respondidas por la misma serie de preguntas preestablecidas con un límite de categorías por respuestas. Así, en este tipo de entrevista las preguntas se elaboran con anticipación y se plantean a las personas participantes con cierta rigidez o sistematización (Berríos Rivera & Irizarry, 2003).

Sera aplicada a las docentes de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja, con las preguntas directamente relacionadas con las variables del problema investigado.

Cuestionario

Es considerado como un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y las variables de la investigación a través de una serie de preguntas muy particulares, previamente preparadas en forma cuidadosa, susceptibles de analizar en relación al problema estudiado (Balestrini, Marco Metodologico, 2009).

Permitirá la formulación de preguntas específicas que aporten al propósito del proceso investigativo, continuando con la lógica investigativa. Con la finalidad de contribuir a la solución

de la problemática. Se pretende diseñar y aplicar una guía de actividades tomando en cuenta el currículo de preparatoria establecido por el Ministerio de Educación, la cual va direcciona a la utilización de estrategias didácticas como el juego para el desarrollo cognitivo de los infantes.

Lista de Cotejo

Para Balestrini (1938) la lsita de cotejo "es el intrumento de observacion mediante el uso de un objeto de aprendizaje,para obtener informacion, sobre conocimientos, habilidades, conductas, o desempeños en el proceso de enseñanza aprendizaje" (prr.4).

Todos los indicadores establecidos en la lista de cotejo nos permitiran contrastar el desarrollo cogntivo de los ninos antes de aplicar la guia de activides didacticas del juego con los resultados obtenidos despues de la utilizacion instrumento en mención.

La población que participará en el proceso investigativo estará conformada 26 alumnos, 26 padres de familia, una directora y tres docentes especializadas en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

El trabajo investigativo se desarrollará en la Escuela Ciudad de Loja y cubrirá el periodo 2017-2018.

Los recursos materiales que serán utilizados durante este proceso se los ha clasificado de la siguiente manera:

Material Bibliográfico: Libros, revistas, enciclopedias y textos especializados
Material de Oficina: Marcadores, esferos, cuadernos, papel bon A4, tijeras.
Material Informático: Memoria Electrónica, computadora entre otras.

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	AÑO	2017		2018											
	MESES	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ag.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.
Ajustes del proyecto															
Pertinencia designación directora															
Aplicación de instrumentos															
Aplicación de actividades sugeridas															
Análisis e interpretación de resultados															
Redacción de preliminares del informe															
Elaboración de materiales y métodos															
Discusión de resultados															
Conclusiones y resultados															
Presentación primer borrador															
Correcciones															
Tramites de actitud legal															
Presentación informe definitivo															
Exposición grado publico															

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Concepto de gasto	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD
Elaboración del Proyecto	100	100.00
2 Resmas de papel Bon A4	3.50	7.00
Bibliografía especializada (4Libros)	15	60.00
Memoria Electrónica 8 Gb.	10	10.00
900 Fotocopias	0.05	45.00
5 Discos Compactos	1.00	5.00
500 Impresiones	0.05	25.00
8 Anillados	2.00	16.00
4 Empastados	20	80.00
Transporte	200	200.00
TOTAL: Cuatrocientos cuarenta y ocho dólares de los Estados Unidos de Norteamérica		
FINANCIAMIENTO: El total de gastos al que aproximadamente asciende la presente. El total de gastos al que aproximadamente asciende la presente investigación serán de absoluta responsabilidad del autor.		

i. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, J. A. (1996). El metodo y la Tecnica. En B. P. Rodriguez Cepeda, *Metodologia Juridica* (pág. 6). Mexico: Oxford.

Anonimo. (07 de 08 de 2012). *Slideshare.* Obtenido de Slideshare: https://es.slideshare.net/evaluacion26/gua-de-observacin-13905932

Arias. (2006). El proyecto de investigacion. En F. G. Arias, *Introduccion a la Metodologia Cientifica* (pág. 25). Caracas: Episteme.

Ausubel. (1938). Teoria del aprendizaje signiticativo . *Tulaneo*, 4.

Balestrini. (1938). *Monografias.com*. Obtenido de http://www.monografias.com/trabajos58/convivencia-consolidacion-valores/convivencia-consolidacion-valores3.shtml

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). El juego, Creatividad y Aprendizaje. En N. Bernabeu, & A. Goldstein, *El desarrollo del niño* (pág. 19). Madrid: Ediciones de la U.

Berríos Rivera, R., & Irizarry, L. (2003). La Entrevista. En R. Berríos Rivera, & L. Irizarry, *Investigacion Cualitativa, fundamentos, diseños y Estrategias* (pág. 367). Colombia S.N.

Bruner, J. (1996). Teoria de Bruner. *Actualidaad en psicologia*, 1.

Caigal. (1996). *El juego en la Educacion Escolar*, 6.

Cañeque, H. (1998). Juego y vida. En H. Cañeque, *Juego y vida.* Argentina: El Ateneo.

Cáseres, O. (11 de 08 de 2014). *Tecnicas de Observacion, Entrevista y Encuesta.* Obtenido de Tecnicas de Observacion, Entrevista y Encuesta.: https://es.slideshare.net/oscarcaceres9862/tecnicas-de-investigacion-entrevista-encuesta-y-observacin

Cole. (1981). Infancia y Aprendizaje. En *La zona de desarrollo proximo* (pág. 7).

Dankhe. (1986). *Investigacion segun Dankhe.* Panama.

Dewey. (09 de 17 de 2011). *Psicologia y Educación*. Obtenido de http://saralilianacruzptgmailcom.blogspot.com/2011/09/pensamiento-reflexivo-de-john-dewey.html

Dewey, J. (2014). La Pedagogia. *Pedagogia la red de profesionales de la Educacion*.

Folgueiras. (11 de 08 de 2009). *Reacreditacion*. Obtenido de https://es.slideshare.net/oscarcaceres9862/tecnicas-de-investigacion-entrevista-encuesta-y-observacin

Froebel, F. (1782-1852).

Froebel, F. (1839). *El jardin de la Infacia.* Eman.

Garcia. (200). 5.

Garcia Ferrado, M. (1986). La Encuesta. En M. Garcia Ferrado, J. Ibañez, & F. Alvira, *El analisis de la Realidad Social. Metodos y Tecnicas de Investigacion* (pág. 123). Madrid: Alianza.

Garcia, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos.* .

Garvey, C. (1920). Carateristicas del juego. En C. Garvey, *El juego Infantil.* Morata.

Gerda, A. (1991). *Un encuentro hacia la experiencia total del cuerpo.* Mexico: Paidos.

Gilbert, S., & Burguess, P. (2008). *Neuropsicología de las Funciones Ejecutivas.* España: Psicothema.

Gross. (1902). Anticipacion Funcional. *Teorias del Juego* .

Gross, k. (11 de 09 de 2014). *Teoria del juego segun Karl Gross*. Obtenido de https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/

Huazinga , J. (1968). *El juego* . Madrid: Alianza.

Idrovo, J. V. (1995). Modulo de Autoaprendizaje. En *Didáctica General* (pág. 37). Ibarra.

INEVAL. (03 de Junio de 2014). *Evaluaciones*. Obtenido de Evaluaciones: http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/ser-estudiante/

Instituto Nacional de Evaluacion Educativa. (13 de Junio de 2017). *Instituto Nacional de Evaluacion Educativa*. Obtenido de Instituto Nacional de Evaluacion Educativa: http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/

Jimenez, A. (2017). *Metodo Analitico Sintetico*. Obtenido de http://www.academia.edu/16835717/Metodo_analitico_y_sintetico

Lineas. (2003).

Lopez, N., & Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.*

Luria. (1975). *Activando el Aprendizaje*. Obtenido de http://formavil.es/modulo3.pdf

Montessori, M. (1870-1852). El juego en la escuela un aliado un instrumento. En C. L. Carmona, *El juego Infantil y su Metodologia* (pág. 42). Paraninfo .

Moreno. (2002). Aproximacion Teorica a la realidad del juego. En *Aprendizaje atravez del juego* (pág. 7). Aljibe.

Moreno Murcia, J. A. (202). Aprendizaje atravez del Juego. *Aproximacion teorica a la Realidad del Juego*, 20.

Neiseer. (1988). *El procesamiento de la información en el hombre.* Mexico: Paidos.

Ocaña, A. O. (1976). Pocesos Conitivos Infantiles. En A. O. Ocaña, *Educacion Infantil* (págs. 49-50). Ediciones de la U.

Piaget. (1980). Las cuatro etapas del desarrollo Evolutivo. *Atualidad En psicologia*, 2.

Piaget. (27 de 08 de 2015). *Carateristicas cognitivas* . Obtenido de https://prezi.com/6fiqx-5zzdru/caracteristicas-cognitivas-de-ninos-de-5-a-6-anos/

Piaget, J. (1946). Teoria Piagetiana. *El juego en la Educacion Infantil*.

Piaget, J. (10 de 04 de 1996-1980). 2. Obtenido de https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/

PISSA. (06 de 12 de 2016). *CNN*. Obtenido de CNN: http://cnnespanol.cnn.com/2016/12/06/este-es-el-pais-de-la-region-peor-calificado-en-las-pruebas-pisa-de-educacion/

Rodriguez Cepeda, B. P. (2006). Metodo Descriptivo. En B. P. Rodriguez Cepeda, *Metodologia Juridica* (pág. 30). Mexico: OXFORD.

Rodriguez Cepeda, B. P. (2009). El metodo Cientifico. En B. P. Rodriguez Cepeda, *Metodologia Juridica* (pág. 33). Mexico: OXFORD.

Ruiz, O. (1998). Juegos Coperativos. Barcelona: Paidotribo.

Sunuy, C. (1998). *Enseñar a jugar.* España-Marciega.

UNESCO. (1980). El niño y el juego: Planteamientos teoricos y aplicaciones Pedagogicas. En *Estudios y documentos de Educacion* (págs. 5-33).

Vigotsky. (1978). En *Historia del desarrollo de las Funciones Psicologicas Superiores.* La Habana: Cientifico Tecnica.

Wallon. (1942). En *El juego en la Evolucion Psicologica del niño* (pág. 17). Buenos Aires: Psique.

Wilson. (19 de 03 de 2000). Obtenido de Tecnicas de Investigacion: https://es.slideshare.net/nasoalto/tcnicas-de-la-investigacin-12073824

Yvern, A. (1998). *A que jugamos.* Buenos Aires: Bonum.

OTROS ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Guía de entrevista para ser aplicada a la maestra de Preparatoria paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

1. PRESENTACIÓN

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, acudo a usted para solicitarle se digne dar atención a la siguiente entrevista que tiene como objetivo funcional conocer sobre el juego como estrategia didáctica utilizadas en el aula para el desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria de la Escuela Ciudad de Loja. Los resultados Obtenidos permitirán aportar con sugerencias encaminadas ayudar a la solución de este problema que se presenta en las escuelas**.** Y su vez para la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

La presente entrevista está diseñada con el objetivo de conocer la importancia que prestan las maestras a la aplicación de los juegos en el currículo y como estas ayudan al Desarrollo Cognitivo.

Equivalencias: 0-Nunca, 1- Muy Pocas, Veces 2 -Pocas veces, 3 –Siempre

ENTREVISTA A LAS MAESTRAS	EQUIVALENCIA			
	0	1	2	3
Cree usted que el juego es importante para el aprendizaje de los niños				
Considera que el juego debería ser una herramienta didáctica				
Piensa usted que se debería utilizar los el juego como estrategia tres veces por semana				

Basada en el currículo realiza usted modificaciones que vayan acorde a los intereses de los niños con el juego.				
Realiza actividades donde promueva los juegos tradicionales.				
Realiza juegos a la intemperie				
Utiliza materiales didácticos en los juegos				
Explica la temática a tratar y trabaja en el libro del estudiante.				
Permite que los niños generen sus propias reglas en el juego.				
Cree usted que el juego ayuda al niño a en su desarrollo cognitivo.				
Ha logrado aprendizajes significativos a través del juego.				

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA
GUIA DE OBSERVACIÓN DIRECTA

Guía de observación Directa a ser aplicada a los alumnos de Preparatoria paralelo B de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

1. PRESENTACIÓN

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia me permito presentar la guía de Observación Directa que tiene objetivo conocer el Juego como Estrategia Didáctica para el Desarrollo Cognitivo de los niños de Preparatoria

Los resultados permitirán aportar sugerencias encaminadas a ayudar a mejor el desarrollo de los niños. Y su vez para la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

2. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución.....
Modalidad…….Turno…….....
Nombre del Alumno…….....

3. GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo

Registrar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de Preparatoria.
Equivalencias: 0-Nunca, 1- Muy Pocas, Veces 2 -Pocas veces, 3 –Siempre

ASPECTOS A OBSERVAR				
Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos y anécdotas				
Se inicia en la identificación de palabras escritas así como en la escritura de palabras en textos simples				
Se expresa creativamente atravez de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal.				
Se interesa por el origen y la utilidad de las cosas que lo rodean				
Establece relaciones sociales atravez del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños, y demás miembros de la familia				
Es capaz de realizar actividades y juegos que requieran de grandes movimientos y destrezas motoras finas con orientación a acciones pertinentes				
Coloca varios objetos en orden tomando en consideración varios criterios como: color, grosor, peso, tamaño				
Cuenta como minino 20 objetos y dice cuántos hay				
Recuerda con facilidad canciones o retahílas.				
Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas				
Aprende concepto con un material pero le cuesta generalizar				
Presenta dificultades significativas en el aprendizaje de determinados conceptos				
No puede tener en cuenta dos variables al mismo tiempo				
Puede copiar Modelos sencillos				

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRECTA

Guía de observación Directa a ser aplicada a la maestra de Preparatoria paralelo B de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

1. PRESENTACIÓN

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia me permito presentar la guía de Observación Directa tiene objetivo conocer el Juego como Estrategia Didáctica en los niños de Preparatoria.

Los resultados permitirán aportar sugerencias encaminadas a ayudar a mejor el desarrollo de los niños. Y su vez para la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

2. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución.....

Modalidad…….Turno…….

Dirección…….

Nombre de la Educadora……...

3. GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo

Registrar la frecuencia con que la docente utiliza el juego y a su vez conocer la manera en como desarrolla el área cognitiva en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

Equivalencias 0-Nunca, 1- Muy Pocas, Veces 2 -Pocas veces, 3 –Siempre

ASPECTOS A OBSERVAR	EQUIVALENCIA			
	0	1	2	3
Paralelo:				
Utiliza juegos de Interior				
Utiliza juegos a la intemperie				
Permite el juego libre				
Realiza juegos dirigidos				
Realiza juegos grupales				
Realiza juegos para promover el desarrollo motor				
Realiza juegos para promover el socialización en los niños				
El aprendizaje que propicia la docente es placentero y posee implicaciones de juego llamativas generando así aprendizajes significativos.				
Explica la temática y procede a trabajar en el libro				
Explica la temática y promueve un aprendizaje constructivista				
La docente sabe escoger el tipo de juego que va a utilizar para desarrollar sus contenidos.				
Realiza actividades donde se promueva la interacción con sus compañeros				
Crea en los niños curiosidad por las temáticas que imparte				
Utiliza materiales didácticos				
Realiza preguntas y permite que ellos deliberen , reflexionen y encuentren respuestas				
Les enseña a tomar decisiones y argumentar el porqué de estas.				
Cuando un niño realiza un acto indebido dialoga con el ayudándole a cuestionarse				
Felicita a los niños por los logros alcanzados				

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Cuestionario a ser aplicada a los padres de familia de los niños de Preparatoria paralelo B de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

1. PRESENTACIÓN

Como estudiante del ciclo de 8vo B de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia me permito presentar el cuestionario que tiene objetivo recopilar información acerca del juego como Estrategia Didáctica de los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, acudo a usted señor padre de familia, para solicitarle de la manera más comedida, se digne a dar contestación a las preguntas que se detallan a continuación, ya que serán de gran importancia para el desarrollo del trabajo investigativo de tesis de Grado.

Su aporte será de gran utilidad para sugerir mejoras en cuanto al Juego como Estrategia Didáctica para el Desarrollo Cognitivo de los niños de Preparatoria.

2. OBJETIVO

Valorar el concepto que los padres de familia tienen de las actividades lúdicas y cómo influye la participación de estos en las actividades que realiza el niño en el hogar.

3. CUESTIONARIO

Equivalencias 0-Nunca, 1- Muy Pocas, Veces 2 -Pocas veces, 3 –Siempre

ASPECTOS A OBSERVAR	EQUIVALENCIAS			
1. Dentro de las actividades que se realiza en la escuela considera usted que es importante el juego en el niño como parte de su educación.	0	1	2	3
2. Estaría de acuerdo en que la docente utilice el juego como una manera de enseñar a su hijo.				
3. Usted lleva a su hijo a lugares recreativos				
4. Cuando su hijo inicia un juego usted forma parte de él.				
5. Cree usted que es una pérdida de tiempo jugar.				
6. Considera que su hijo aprende algo mientras juega.				
7. Cuando sus primos o amigos llegan el niño juega con ellos.				
8. Cuanto tiempo dedica usted a los juegos y tareas de su hijo.				
9. Su hijo sabe distinguir los siguientes elementos de tiempo antes, después, más tarde.				
10. Sabe completar un laberinto sin dificultad.				
11. Se interesa por preguntar el origen de las cosas y la utilidad de estas.				
12. Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuanto hay.				

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Lista de cotejo a ser aplicada a los niños de Preparatoria, paralelo B de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja

1. Objetivo

Medir el desarrollo Cognitivo de los niños a partir de las actividades propuestas, tomadas como referencia las características propias de los niños de 5 a 6 años.

2. Lista de cotejo

Fecha:			
LISTA DE COTEJO		SI	NO
Semejanzas	Discrimina semejanzas entre dos objetos tomando como criterio los detalles de dichos objetos.		
	Puede nombrar al menos 6 características de un objeto.		
	Cuando le preguntan en que se parece un.. A un….. Logra describirla semejanza		
	Logra encerrar hasta 7 objetos de acuerdo		
Vocabulario	Explica lo que hicieron los personajes a partir del relato de una histori		
	Puede contar una historia sencilla usando oraciones completas		
	Puede usar el tiempo fututo para narrar		
	Habla con claridad		
	Muestra vocabulario rico y variado a través de sus conversaciones.		
Comprensión	Cuenta hasta 10 y entiende el concepto		
	Puede escribir algunas letras o números		
	Sabe distinguir entre lo correcto y lo incorrecta		
	Entiende la relación causa efecto		

	Comienza a comprender el concepto de tiempo		
Información	Luego de relatarle un cuento, responde a preguntas relacionadas con el mismo		
	responde a preguntas de rutinas realizadas en los días anteriores		
	Al mostrarle tarjetas y luego voltearlas, recuerda el orden de las mismas		
	responde a preguntas sobre su información personal		
Adivinanzas	En mi cara tengo dos y si los cierro no veo		
	Una cajita que se abre y se cierra y tiene guardada dentro la lengua		
	No soy pájaro pero puedo volar y llevo gente a todo lugar		
	Blanco por dentro verde por fuera si quieres que te diga espera		
Cubos	ordena los cubos desde el más grande al más pequeño		
	Hace formas al proporcionarle 5 cubos de madera		
	Clasifica por colores los cubos que se le proporciona		
	Arma torres con base de 8 cubos		
Conceptos	Identifica imágenes de perros entre diversas imágenes		
	Realiza dibujos de objetos que se le solicite.		
	Identifica dos figuras iguales en un memorama sencillo.		
	Une con una línea las figuras relacionadas.		
Matrices	Recuerda 3 objetos que ha visto en una ilustración		
	Al mostrarle una cartera exclama que sirve para comprar.		
	Recorta y pega la figura que falta del casillero vacio		
	Arma un dibujo a partir de imágenes separadas		
Figuras Incompl	Une la parte faltante de cada una de las figuras		
	Completa los dibujo de cada hilera para que todos sean igual		
	Encuentra las 4 diferencias de la orden dada		
	Completa las partes que faltan de cada uno de los dibujos		

Buscando pares

Animales domésticos pares

Juegos de Relaciones sociales

A topar el globo

Aprendiendo la letra y

Buscando Figuras Geométricas

Figuras Geométricas

Los oficios

Oficios hoja preelaborada

Jugando a buscar al personaje correspondiente

Jugando a ser panaderos

Jugando a ser los medios de transporte

Jugando a elaborar galletas

Carta para el día del padre

Video del libro volador y fabulas

Animales domésticos

Animales Salvajes

Animales Salvajes

Visita al Zoológico

Jugando a clasificar los animales

Visita de Paquito

ÍNDICE

PORTADA..... i

CERTIFICACIÓN..... ii

AUTORÍA..... iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN..... iv

AGRADECIMIENTO..... v

DEDICATORIA..... vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO..... vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS..... viii

ESQUEMA DE TESIS..... ix

a. TÍTULO..... 1

b. RESUMEN 2

ABSTRACT..... 3

c. INTRODUCCIÓN..... 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA..... 7

Juego 7

importancia del Juego..... 10

Teorías del juego 11

El juego Didáctico y el rol del docente..... 26

Desarrollo Cognitivo 28

Teorías del Desarrollo cognitivo..... 30

Tipos de procesos Cognitivos 37

Procesos de la Información 39

Procesos Cognitivos Superiores..... 40

e. MATERIALES Y MÉTODOS..... 45

f. RESULTADOS..... 47

g. DISCUSIÓN..... 134

h. CONCLUSIONES..... 138

i. RECOMENDACIONES..... 139

PROPUESTA ALTERNATIVA..... 140

j. BIBLIOGRAFÍA……. 178

k. ANEXOS……. 184

a. TEMA……. 185

b. PROBLEMÁTICA……. 186

c. JUSTIFICACIÓN……. 189

d. OBJETIVOS……. 191

e. MARCO TEÓRICO……. 192

f. METODOLOGÍA……. 215

g. CRONOGRAMA……. 220

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO……. 221

i. BIBLIOGRAFÍA……. 222

ÍNDICE……. 242