UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ´´MATER DEI´´, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2011-2012

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

AUTORA:

MEDINA MEDINA NANCY ELIZABETH

DIRECTOR:

Dr. Mg. Sc. Juan Luis Díaz Jumbo.

LOJA-ECUADOR
2012

CERTIFICACIÓN

DR. Mg. Sc. JUAN LUIS DÍAZ JUMBO.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo de tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, Titulado: **LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRE-BASICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ´´MATER DEI´´, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2011-2012.** Fue elaborada por, Medina Medina Nancy Elizabeth, egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, la misma que cumple con lo que se estipula en el Reglamento General de Régimen Académico, de la Universidad Nacional de Loja. Por lo tanto, autorizo su presentación, para la calificación privada y la sustentación en público de su trabajo de investigación.

Loja, 30 marzo del 2012

Dr. Mg. Sc. Juan Luis Díaz Jumbo

DIRECTOR

AUTORÍA.

Las opiniones, ideas, análisis, conclusiones y recomendaciones de este trabajo investigativo, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Srta. Nancy Elizabeth Medina Medina.

AGRADECIMIENTO.

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularía, por abrirme las puertas y permitirme avanzar con mí meta profesional. A los Docentes quienes con sus sabios conocimientos, fueron partícipes de la formación profesional universitaria.

Al Dr. Mg. Sc. Juan Luis Díaz Jumbo, Director de Tesis, quien me ha dirigido y orientado desinteresadamente, con sus conocimientos y experiencias, para la realización y culminación de este trabajo de Investigación.

A la Hna. María Luisa Sartore, Directora del Instituto Educativo “MATER DEI”, a las distinguidas maestras y a las niñas (os) de este plantel, por su valioso aporte en el desarrollo de la misma; y, a todos quienes contribuyerona mi formación y adelanto profesional, la que será retribuida a la sociedad.

La Autora.

DEDICATORIA.

A mi madre, que es el ser más importante en mi vida, que me apoyó en todo momento, que aunque ya no está físicamente conmigo, yo sé que está orgullosa de mi. A mi padre y a quienes me brindaron su generoso apoyo, lo que me permitió cumplir mi meta anhelada.

Nancy Elizabeth

ESQUEMA DE TESIS

CERTIFICACIÓN..... ii

AUTORÍA.....iii

AGRADECIMIENTO. iv

DEDICATORIA. v

ESQUEMA DE TESIS vi

a. TÍTULO..... 1

b. RESUMEN..... 2

SUMMARY 3

c. INTRODUCCIÓN..... 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA 7

e. MATERIALES Y MÉTODOS 18

f. RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... 21

h. CONCLUSIONES..... 53

i. RECOMENDACIONES. 55

j. BIBLIOGRAFÍA..... 56

k. ANEXOS 57

a. TÍTULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREBÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ¨MATER DEI¨ DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2011-2012

b. RESUMEN

En el presente trabajo investigativo denominado: **LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREBÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ¨MATER DEI¨ DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2011-2012.**

El objetivo general fue, Conocer la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños del Instituto Educativo "Mater Dei", de la Ciudad de Loja, periodo académico 2011-2012. Y el objetivo específico fue, Como influye el juego dentro del desarrollo cognoscitivo de las niñas(os).

Para la elaboración del presente trabajo investigativo, se utilizaron los siguientes métodos; el científico, analítico-sintético, inductivo, deductivo, estadístico y bibliográfico; las técnicas utilizadas fueron: la encuesta dirigida a las maestras parvularias, con la finalidad de conocer la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de los niños y una guía de observación aplicada a las niñas(os), para conocer su desarrollo cognoscitivo durante el juego y actividades del aula.

La población fue de un total de 40 alumnos y 4 docentes. De la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos establecidos para el efecto, se llegó a concluir que de acuerdo a las respuestas de las encuestas utilizadas el 100% de maestras encuestadas, concluyen que, la actividad lúdica es una de las estrategias que favorece a los niños dentro de su desarrollo cognoscitivo, puesto que dicha actividad es denominada como un detonador de aprendizaje despertando el interés en el educando.

SUMMARY

In this so-called investigative work: **LA ACTIVITY LÚDICA AND HIS INCIDENCE IN THE DEVELOPMENT COGNITIVE OF THE GIRLS AND CHILDREN OF PREBÁSICA OF THE EDUCATIONAL INSTITUTE ¨MATER DEI¨, OF THE CITY OF LOJA PERIOD ACADEMIC 2011-2012.**

The general objective was, knowing the importance of the playful activity in the cognitive development of children of the Institute educational "Mater Dei", of the academic period 2011-2012 city of Loja. And the goal was specific, as influences the game within the cognitive development of girls (os).

For the elaboration of the present research work, we used the following methods; the scientist, analítico-sintético, inductive, deductive, statistical and bibliographic; the techniques used were: the survey addressed to the teachers parvularias, with the purpose of knowing the importance of leisure activity in children cognitive development and a guide of observation applied to girls (os), to know their cognitive development during the game and activities for the classroom.

The population was a total of 40 pupils and 4 teachers. The information obtained from the application of the instruments established for this purpose, I came to conclude that according to responses from the surveys used 100% of teachers surveyed, conclude that, fun activity is one of the strategies that favors children within their cognitive development, since such activity is called a learning detonator awakening interest in the learner.

c. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación cuyo tema es: “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ´´MATER DEI´´, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2011-2012”.

Constituye un aporte al conocimiento de la problemática de la psicología infantil, tomando en cuenta que existe la necesidad de canalizar la actividad lúdica, de tal manera que favorece a los niños dentro de su desarrollo cognoscitivo, aportando como un medio de liberación, plasmando sus logros y carencias, puesto que la preparación no solo debe ser científica si no de manera práctica, ampliando la espontaneidad e iniciativa a través de sus experiencias y percepción directa, es por ello que debería trascender en el ámbito familiar y educativo desde el nacimiento y a lo largo de la vida escolar.

Es por ello he creído conveniente analizar el tema antes enunciado, dando así a conocer que la actividad lúdica sea considerada como un procedimiento pedagógico, para desarrollar potencialmente la capacidad de aprender y el desarrollo del pensamiento.

Para el desarrollo de la presente investigación se planteó los siguientes objetivos: Analizar y comprobar como influye el juego dentro del desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños, de pre-básica del Instituto Educativo Mater Dei, durante el periodo académico 2011-2012.

El Marco Teórico, se estructura en los siguientes capítulos: En el primer Capítulo se hace referencia a: la Actividad Lúdica, su concepto y características, finalidades de la actividad lúdica, el juego, por qué se afirma que el niño aprende jugando, características del juego, clasificación del juego.

A continuación el siguiente capítulo se enfoca en los siguientes temas: desarrollo cognoscitivo, principios del desarrollo cognoscitivo, mecanismos y etapas cognoscitivas.

La metodología, se detalla en los métodos y técnicas utilizadas que fueron: el método científico, analítico-sintético, inductivo, deductivo, estadístico y bibliográfico, las técnicas que aplique son las siguientes: la revisión documental, para la recolección de la información y elaboración del marco teórico, los instrumentos utilizados fueron: la encuesta aplicada a las maestras de pre-básica, del Instituto Educativo “Mater Dei”, para conocer la importancia que le dan a la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de las niñas(os), y, la guía de observación aplicada a las niñas(os), para determinar cuan importante es la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo;

En base a los instrumentos aplicados he podido llegar a las conclusiones, las mismas que me permitieron formular las debidas recomendaciones, que fueron guiadas a resaltar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de los niños, siendo así el objetivo de la presente investigación.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

ACTIVIDAD LÚDICA

Concepto.

"Lúdica proviene del latino ludus, lúdica/co de lo perteneciente o relativo a juego, el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de cada individuo, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en el mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír e inclusive a llorar en una verdadera fuente de emociones ". **PEREZ,** José. (2005).

La actividad lúdica permite articular las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles y edades.

Es por ello que se constituye en una herramienta valiosa para su educación y su desarrollo, despertando el interés y la necesidad de adoptar, bajo este punto de vista es de suma importancia, puesto que atiende sus necesidades en las

áreas de pensamiento, favoreciendo el desarrollo integral ya que al haber una inadecuada utilización, el niño carecerá de autonomía, no podrá relacionarse con su entorno, impidiéndole expresar sus sentimientos y emociones.

Gracias a esta actividad el niño puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y el mundo que les rodea.

Características de la Actividad Lúdica.

La actividad lúdica se caracteriza por:

- ✓ Es una actividad imprescindible para el niño, jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social.
- ✓ Les permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación a la realidad externa.
- ✓ Es la participación activa por parte del niño.
- ✓ Juega un papel decisivo en su desarrollo integral.
- ✓ Significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en si mismo y en los demás

Finalidades de la Actividad Lúdica.

- Amplia los conocimientos adquiridos en clase.
- Fortalece las habilidades del trabajo de los niños.

- Permite que las asignaturas sean más interesantes y dinámicas, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo.
- Evalúa el aprendizaje y detecta errores en la construcción del conocimiento.

El juego.

El juego infantil es una actividad espontanea y creativa que se realiza por el hecho de resultar agradable, mas allá de estos aspectos concisamente placenteros, sin embargo todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida, con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades.

El niño todo el tiempo que está jugando a la vez está con ello experimentando, explorando y descubriendo su entorno, de esta forma sin darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo desarrollando su cuerpo, empezándole a dar sentido a los objetos, personas y situaciones.

Mediante el juego y la realización de diferentes actividades al niño le permite potenciar la memoria, la lógica, la atención y en general todas aquellas capacidades utilizadas durante el aprendizaje.

Estas actividades se presentan de forma lúdica de manera que aprender se convierte en un juego.

¿Por qué se afirma que el niño aprende jugando?

Por que a su edad no hay ninguna otra actividad que como el juego le obligue a dirigirse a si mismo y a unir constantemente la experiencia pasada y la presente; este le hace sentirse absolutamente motivado e interesado, que no encuentra ninguna traba para dar rienda suelta a su imaginación.

"El juego también tiene un carácter adaptativo; es decir es necesario para el aprendizaje, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar, social y cognoscitivo". **SERAFINO**, Edward. (2004).

Características del Juego.

- ✓ El juego es trascendental para liberar tenciones emocionales.
- ✓ Permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de la personalidad y autoestima.
- ✓ El juego contribuye a la adquisición de conocimientos al aprendizaje.
- ✓ Es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación y el desarrollo cognoscitivo.
- ✓ Es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años.

Satisfacciones que proporciona el Juego.

❖ Exteriorizar sus pensamientos cuando aun no sabe expresarse oralmente.

- Le sirve para realizar todo lo que le es vendado en el mundo del adulto: puede ser conductor, vaquero, mama, enfermera, etc.
- "El niño cuando juega se convierte en otro ser, o transforma cualquier objeto en un ser imaginado por él, esto le proporciona una satisfacción mayor cuando más pequeño sea el niño.
- La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Estructuración de la representación mental del esquema corporal". **GISPERT,** Carlos. (2008).

Clasificación del juego.

- **Juego sensorio motor o de ejercicio.-** casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego, cuando se repiten por asimilación pura, es decir por puro placer funcional, obteniendo a partir del dominio de las capacidades motoras y experimentando a través de sus sentidos.
- **Juego simbólico.**- es donde el niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y pueden recordar imágenes de acontecimientos, este juego se enriquece y se impregna de gran imaginación transformando la representación imitativa a lo real.
- **Juego de reglas.**- aparece aproximadamente a los 4 a 5 años, pero es de los 7 a los 11 años, es estos juegos la regla supone relaciones sociales impuesta por el grupo, propiciada para una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

- **Juego paralelo:** implica que un adulto juegue al lado de un niño y niña sin interactuar de manera directa, como cuando cada uno construye su propio objeto con bloques de madera.
- **Juego compartido:** implica que un adulto se una a un niño y niña en el transcurso del juego en el cual el participante mantiene el control. El adulto interactúa con el niño y niña pero sólo provee una guía indirecta a través de preguntas.
- **Juego dirigido:** implica que un adulto enseñe al niño nuevas formas de jugar.

DESARROLLO COGNOSCITIVO.

El desarrollo cognoscitivo es el crecimiento intelectual desde la infancia hasta la edad adulta y que supone la maduración de los procesos superiores del pensamiento, en si el desarrollo cognitivo o cognoscitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que reflejan
en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocimiento.

“El equilibrio está presente desde la edad fetal, y son reflejos que le permiten su supervivencia en el medio; en cambio el desequilibrio, se produce cada vez que el niño vive una situación nueva, que no conoce ni sabe. Así mismo, la

acomodación se realiza cada vez que el niño asimila algo lo acomoda a los sucesos que vive para desarrollar su aprendiz cognitivo.

Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/socio biológica y la perspectiva contextual)". **AMEI.** (2006).

El desarrollo cognoscitivo es aquel que comprende el conocimiento físico, de los sujetos y del modo de cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos, manipulando, transformando, combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales y actividades, relacionando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos como por ejemplo: agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc., descubriendo y sistematizando atributos y propiedades de las cosas).

Este proceso es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento.

Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo, en cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y habilidades, si no en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento, una vez que el niño entra a una nueva etapa no retrocede a una forma anterior de racionamiento ni de funcionamiento.

PRINCIPIOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO.

Organización y adaptación: Son dos principios básicos llamados funciones invariables, que se rigen al desarrollo intelectual del niño. El primero es la organización, es una predisposición innata en todas las especies que conforme el niño va madurando integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más completos.

El segundo principio es la adaptación, todos los organismos nacen con la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente.

Asimilación y acomodación: son términos que describen la adaptación del niño al entorno. Mediante el proceso de asimilación moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales. La asimilación no es un proceso pasivo que a menudo requiere modificar o transformar la información

nueva para incorporarla a la ya existente. Cuando es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado de equilibrio.

Estos procesos están estrechamente correlacionados, ya que explican los cambios de conocimiento a lo largo de la vida, tomando de sus experiencias para lograr una comprensión mas profunda e incorporar la información nueva.

MECANISMOS DE DESARROLLO.

Si el desarrollo cognoscitivo representa cambios en la estructura cognoscitiva o esquemas de los niños. Intervienen cuatro factores que son:

- Maduración de las estructuras físicas heredadas.
- Experiencias físicas con el ambiente.
- Transmisión social de información y de conocimientos.
- Equilibrio.

Equilibrio: el equilibrio es la tendencia innata de conservar estables las estructuras cognoscitivas aplicando para ello los procesos de asimilación y acomodación, alcanzando a través de este proceso un nivel superior del funcionamiento mental.

ETAPAS COGNOSCITIVAS.

“Las etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad, pero el tiempo que dura una etapa muestra gran variación individual”. **CHARLES,** Moris. (2009).

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 solo consisten en construir nuevos esquemas, sino en organizar y diferenciar los ya existentes, es decir todos los niños pasan por cuatro etapas en el mismo orden que son:

Etapa sensorio motora.

Durante el periodo sensorio motor el niño es activo, aprende la conducta propositiva y el pensamiento, y los esquemas de dos competencias básicas.

- ✓ Conducta orientada a metas.
- ✓ La permanencia de los objetos.

Estos esquemas son considerados básicos en el pensamiento simbólico y la inteligencia humana.

Etapa pre operacional.

“Durante la etapa pre-operacional, a menudo se considera que los años pre-escolares son la edad de oro “del juego simbólico”, en esta etapa el juego

comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales, por ejemplo, fingir beber de una copa o comer con un objeto parecido a la cuchara. A los cuatro años de edad el niño puede inventar su propia utilería, crear un guion y representar varios papeles sociales. En esta etapa el niño es intuitivo, puede usar símbolos, gestos, números e imágenes, y palabras con las cuales representa las cosas y acontecimientos reales del entorno, tienen una solución intuitiva de los problemas pero su pensamiento esta limitado con la rigidez, la centralización y el egocentrismo". **MAISTON,** Albert. (2009).

Etapa de operaciones concretas.

"El niño es práctico aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación, su pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real". **CHARLES,** Moris. (2009).

Etapa de operaciones formales.

El niño es reflexivo, aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Es un proceso sirve para la realización del presente trabajo investigativo basado a una serie de métodos, técnicas e instrumentos que permite hacer más efectivo y posible los objetivos la investigación, y así poder llegar a conclusiones y recomendaciones, es decir culminar con el presente estudio investigativo.

CIENTÍFICO

Se utiliza como guía principal para la investigación, ya que a través de este se planteó el problema, los objetivos: general y especifico, y luego su verificación, además para la organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información.

ANÁLITICO-SINTÉTICO

Permite realizar el análisis de cada uno de los componentes del marco teórico y así poder organizar los datos obtenidos y ordenarlos estadísticamente y finalmente plantear aseveraciones que emanen de la investigación.

INDUCTIVO:

Se emplea en el momento de establecer un principio general del estudio y análisis sobre la expresión musical, para la correcta aplicación de este método se siguió los siguientes pasos: observación, experimentación, abstracción y generalización.

DEDUCTIVO

Sirve para establecer conceptos, principios, definiciones, previamente establecidas.

ESTADÍSTICO

Utiliza la estadística descriptiva que inició con el trabajo de campo y con la tabulación de datos, y finalmente se representó en cuadros, gráficos y así se pude llegar a concluir con el análisis de los porcentajes obtenidos.

BIBLIOGRÁFICO

Ayuda en la elaboración del marco teórico, recopiló material informativo tales como libros, enciclopedias, diccionarios, consultas e internet.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Con la finalidad de profundizar la investigación sobre la actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños, de pre-básica, del Instituto Educativo "Mater Dei", con el fin de obtener resultados de dicha investigación, se aplicó las siguientes técnicas e instrumentos:

- Encuesta, a las maestras parvularias, encargadas del nivel inicial pre-básica, el centro investigado con el fin de conocer la actividad lúdica y como inciden en el desarrollo cognoscitivo.
- La Guía de Observación, sirve para recolectar información científica y empírica, información que permite analizar y descubrir características esenciales para conocer su desarrollo cognoscitivo, durante el juego y actividades dentro del aula.

POBLACIÓN.

Para el desarrollo de la investigación se trabaja con la población que a continuación se detalla:

Población escolar del nivel, inicial paralelo A y B, del Centro Educativo Mater Dei.

POBLACION INVESTIGADA / CENTRO EDUCATIVO	AÑO / PARALELOS	NIÑAS (OS)	MAESTRAS	TOTAL
Instituto Educativo ”Mater Dei” de la ciudad de Loja	A	20	2	22
	B	20	2	22
TOTAL		**40**	**4**	**44**

Fuente: Dirección del Instituto Educativo ´´Mater Dei´´ de la ciudad de Loja
Investigadora: Nancy E. Medina M.

f. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

RESULTADOS OBTENIDOS CON LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRE-BÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO "MATER DEI", DE LA CIUDAD DE LOJA.

1. ¿Considera Ud, a la actividad lúdica como una estrategia para el desarrollo cognoscitivo del niño?

CUADRO Nº 1

VARIABLES	f.	%
SI NO	4 0	100 0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 1

RESULTADOS

De los resultados obtenidos, el 100%, correspondiente a las 4 docentes, consideran a la actividad lúdica como una estrategia para el desarrollo

cognoscitivo, puesto que les permite despertar el interés por la clase obteniendo así un mejor aprendizaje.

DISCUSIÓN

Mediante los datos obtenidos, se constata que todas las maestras encuestadas, consideraran la actividad lúdica como una estrategia para el desarrollo cognoscitivo, de manera que le permite desempeñar un papel muy destacado en el aprendizaje, en el desarrollo de la personalidad y la inteligencia de los niños.

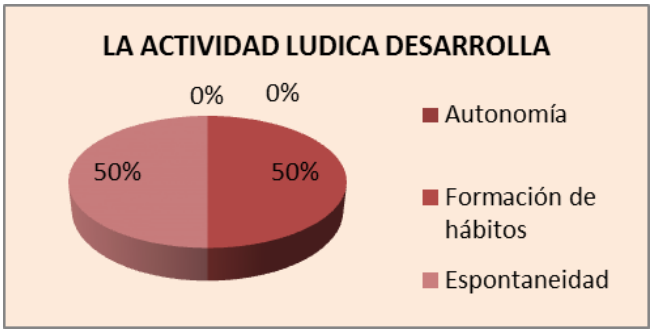
2. Cree usted que mediante la actividad lúdica puede desarrollar:

CUADRO Nº 2

VARIABLES	f.	%
Autonomía	0	0
Formación de hábitos	2	50
Espontaneidad	2	50
Otros	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 2



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes, expresan que mediante la actividad lúdica desarrollan el 50%, la espontaneidad, el otro 50% la formación de hábitos.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, determine que en su mayoría las maestras consideran que la actividad lúdica desarrolla en los niños la formación de hábitos, y hacer espontaneo, permitiéndole expresar libremente sin limitaciones sus pensamientos y emociones.

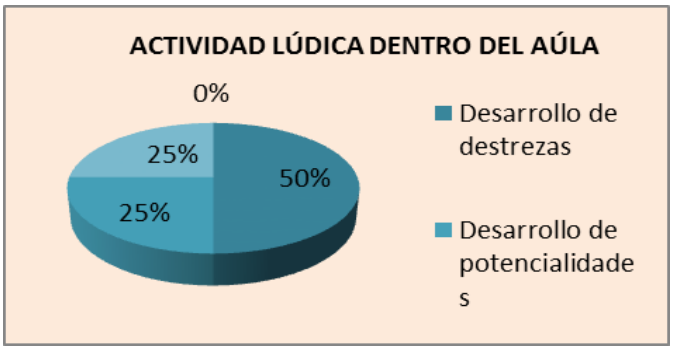
3. Desde su punto de vista como la considera a la actividad lúdica dentro del aula?

CUADRO Nº 3

VARIABLES	f.	%
Desarrollo de destrezas	2	50
Desarrollo de potencialidades	1	25
Amplia sus conocimientos	1	25
Otros	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 3



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes, estiman a la actividad lúdica en la clase en un 50%, el desarrollo de destrezas, el 25% desarrollan sus potencialidades y en un 25% amplían sus conocimientos, mejorando el proceso de aprendizaje.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las maestras consideran a la actividad lúdica en la clase, un desarrollo de destrezas, mientras que en su menor porcentaje estiman que los niños podrían poner en práctica sus potencialidades y habilidades, descubriendo nuevas sensaciones convirtiéndola así en una de las actividades educativas.

4. El niño que no práctica la actividad lúdica, puede presentar problemas en el desarrollo cognoscitivo?

CUADRO Nº 4

VARIABLES	f.	%
SI	4	100
NO	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 4

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 100% de la encuesta realizada a las docentes, creen que el niño que no practica la actividad lúdica sí podría presentar problemas en el desarrollo cognoscitivo tales como: problemas auditivos, en el lenguaje y expresión corporal.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que todas las maestras encuestadas, enfatizan que el niño que no practica la actividad lúdica podría presentar problemas en el desarrollo cognoscitivo, impidiéndole la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones.

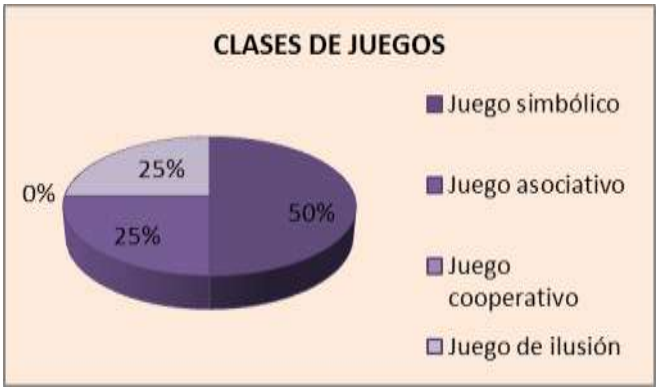
5. Qué clases de juegos les gusta más a los niños practicar?

CUADRO Nº 5

VARIABLES	f.	%
Juego simbólico	2	50
Juego asociativo	1	25
Juego cooperativo	0	0
Juego de ilusión	1	25
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 5



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes, expresan que los juegos que más les gusta practicar a los niñas(os) son: en un 50 % juego simbólico, el 25% juego asociativo, y en un 25% el juego de ilusión.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, se constata que la mayoría de juegos practicados son: el juego simbólico, que es aquel que permite a los niños adquirir la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, enriqueciendo la imaginación y transformando de lo imitativo a lo real, y en mínimos porcentajes practican el juego asociativo, que es aquel donde el niño participa en grupo, realizando actividades similares o idénticas sin un objetivo definido, mientras que el juego de ilusión es aquel que brinda la posibilidad de proyectar sobre objetos vacios algo animado o vivo, interpretando la realidad y llevándola a la fantasía. Por lo tanto es evidente señalar que existen diferencias individuales en los niños, mientras que unos pueden participar en los juegos más sociables otros prefieren los menos sociables.

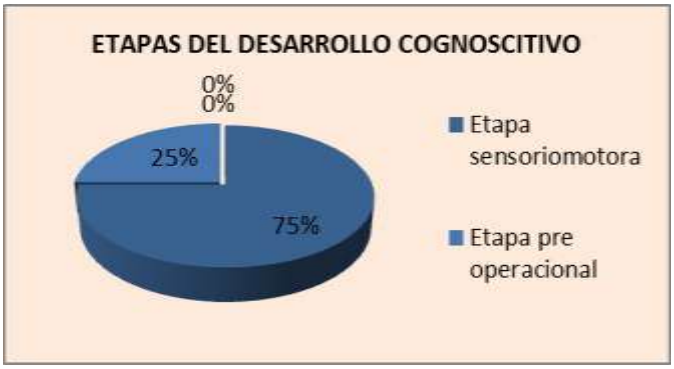
6. En cuál de las etapas del desarrollo cognoscitivo considera indispensable la actividad lúdica?

CUADRO Nº 6

VARIABLES	f.	%
Etapa sensorio motora	3	75
Etapa pre operacional	1	25
Etapa de operaciones concretas	0	0
Etapa de las operaciones formales	0	0
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 6



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes creen que la actividad lúdica debe ser indispensable en las etapas del desarrollo cognoscitivo de los niños, en un 75% se debería dar en la etapa sensomotora, y el 25% en la etapa pre-operacional.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría creen que la actividad lúdica es indispensable en la etapa sensorio motora, por que durante este periodo el niño es activo aprende a coordinar la experiencia sensorial de la actividad motora; y el resto del porcentaje creen indispensable en la etapa pre-operacional, donde el niño está en su etapa pre-escolar y por consiguiente utiliza el juego simbólico, representando las cosas reales de su entorno.

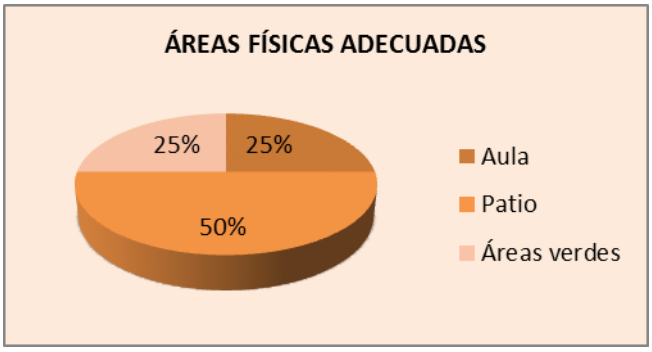
7. Que áreas físicas considera usted que son las más adecuadas para la realización de la actividad lúdica?

CUADRO Nº 7

VARIABLES	f.	%
Aula Patio Áreas verdes	1 2 1	25 50 25
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 7



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes consideran, que las áreas físicas más adecuadas para la realización de la actividad lúdica son: un 50% el patio, el 25% el aula y el otro 25% las áreas verdes.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría creen que las áreas más adecuadas para la realización de la actividad lúdica es el patio, ya que es un lugar para que los niños aprendan sobre su ambiente, estimulando el

trabajo en equipo, la actividad física y las relaciones interpersonales; mientras que el otro porcentaje prefieren el aula y las áreas verdes, además de ser placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño, favorece la maduración, el pensamiento creativo y les permite relacionarse con su entorno natural.

8. Durante la semana cuantos periodos se utiliza para realizar la actividad lúdica?

CUADRO Nº 8

VARIABLES	**f.**	**%**
Tres veces por semana	1	25
Todos los días	3	75
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de pre-básica del Instituto "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 8

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, de la encuesta realizada a las docentes consideran, en un 75% que los periodos de actividad lúdica se deberían realizar todos los días, mientras que un 25% solo se lo debería utilizar tres veces por semana.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría enuncian que la actividad lúdica debe ser realizada todos los días, puesto que fortalece las habilidades de trabajo de los niños, potenciando sus habilidades y destrezas, convirtiéndolo en un ser espontaneo y autónomo; y, en un mínimo porcentaje creen que se debería utilizar tres veces por semana, considerándola simplemente como una actividad recreativa.

RESULTADOS OBTENIDOS CON LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO "MATER DEI", DE LA CIUDAD DE LOJA.

1. El niño prefiere jugar más, dentro del aula, que fuera.

CUADRO Nº 9

VARIABLES	f.	%
SI NO	25 15	62.5% 37.5%
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 9

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 62.5% de niños prefieren jugar dentro del aula como en: rincones de trabajo, con legos, títeres o juguetes que traen de sus hogares; mientras que el 37.5% de niñas (os) prefieren jugar fuera del aula, como en áreas verdes, patio y juegos recreativos con los que cuenta la Institución.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos verifique, que en su mayoría las niñas y niños prefieren jugar dentro del aula, por sentirse más seguros al estar bajo el cuidado de las maestras, y, en su mínimo porcentaje optan por jugar fuera del aula, porque se sienten atraídos de los juegos recreativos e integrarse con los demás compañeros de otras aulas.

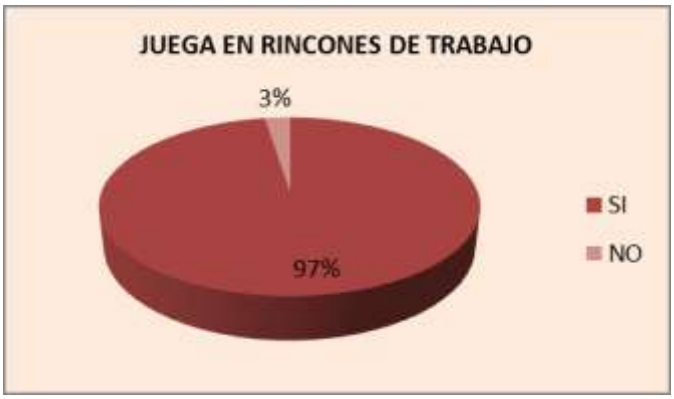
2. El niño disfruta jugar en los rincones de trabajo

CUADRO Nº 10

VARIABLES	f.	%
SI	39	97.5%
NO	1	2.5%
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 10



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 97.5% de niñas(os) disfrutan jugar en los rincones de trabajo; mientras que el 2.5% de niñas (os) no muestran interés en los mismos.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños disfrutan jugar en los rincones de trabajo por que encuentran una gran variedad de juguetes con los que crean sus historias poniendo en juego su imaginación y fantasía, mientas que en su minoría prefieren jugar solos o distraerse en otras cosas, como correr dentro del aula, salir fuera o llevan la contraria a las maestras.

3. Participa en juegos libres, recreativos, corporales y simbólicos.

CUADRO Nº 11

VARIABLES	f.	%
SI	37	92.5
NO	3	7.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 11

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 92.5% de niñas (os), participan en juegos libres, recreativos, corporales y simbólicos, mientras que el 7.5% de niñas (os) no los realizan.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños participan sin ningún inconveniente en juegos libres, recreativos, corporales y simbólicos, y, en su mínimo porcentaje lo realizan pero con gran dificultad.

4. Utiliza en el juego nociones de objeto forma, tamaño, color.

CUADRO Nº 12

VARIABLES	f.	%
SI	36	90
NO	4	10
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 12

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 90% de niñas (os), utilizan en el juego nociones de objeto, tanto como su forma, tamaño y color, mientras que un 10% de niñas (os) lo hacen con dificultad.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños utilizan en el juego nociones de objeto, forma, tamaño y color, y, en su mínimo porcentaje les es difícil diferenciar, por que no tiene conocimientos de nociones.

5. Manipula objetos y describe sus cualidades.

CUADRO Nº 13

VARIABLES	f.	%
SI	34	85
NO	6	15
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 13

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 85% de niñas (os) manipulan y describen cualidades de objetos como: legos, cuentas, material de reciclaje, títeres, etc., y en cuanto al 15% de niñas (os) los manipulan pero no lo describen con espontaneidad.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños manipulan y descubren con facilidad sus cualidades, tales como grande, pequeño, bonito, feo, ruidoso, etc., y, en su mínimo porcentaje lo realizan con muy poca naturalidad.

6. Arma rompecabezas correctamente.

CUADRO Nº 14

VARIABLES	f.	%
SI NO	35 5	87.5 12.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 14

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 87.5% de niñas (os), arman rompecabezas correctamente, mientras que el 12.5% de niñas (os) no los arman completamente, ya que les es complejo.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños arman los rompecabezas completamente, puesto que es una actividad que les divierte y entretiene, y, en su mínimo porcentaje lo realizan con supervisión de las maestras.

7. Realiza actividades lúdicas empleando nociones de tiempo

CUADRO Nº 15

VARIABLES	f.	%
SI	35	87.5
NO	5	12.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nº 15

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 87.5% de niñas (os), realizan actividades lúdicas empleando nociones de tiempo, mientras que el 12.5% de niñas (os) si realizan las actividades lúdicas pero no emplean nociones de tiempo.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños si emplean en las actividades lúdicas lo que son nociones de tiempo, tales como día, tarde y noche, mientras que en una minoría aun no se ubican con facilidad en lo que son nociones de tiempo.

8. Señala posiciones espaciales, arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos, delante-detrás.

CUADRO Nº 16

VARIABLES	f.	%
SI	38	95
NO	2	5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 16

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 95% de niñas (os), señalan posiciones tales como: arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos, delante-detrás, mientras que el 5% de niñas (os) no señalan con desenvoltura.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños señalan sin dificultad posiciones espaciales en el aula y el patio como: arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos, delante-detrás, mientras que en la minoría de alumnos no distinguen con facilidad, puesto que disfrutan más de las actividades no sociales que las actividades en grupo.

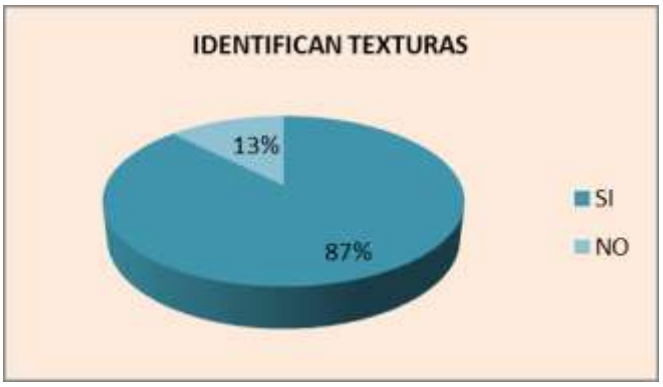
9. Identifica diferentes texturas.

CUADRO Nº 17

VARIABLES	f.	%
SI NO	35 5	87.5 12.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 17



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 87.5% de niñas (os), identifican diferentes texturas en objetos y juguetes del aula, mientras que el 12.5% de niñas (os) identifican muy pocas.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños identifican texturas tales como: suave, duro, áspero, liso, mientras que en un mínimo porcentaje solo identifican texturas: suave y duro, confundiendo texturas con cualidades.

10. Le gusta escuchar cuentos.

CUADRO Nº 18

VARIABLES	f.	%
SI NO	37 3	92.5 7.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 18

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 92.5% de niñas (os), les gusta escuchar cuentos, mientras que el 7.5% de niñas (os) no encuentran divertido escuchar cuentos y por ende no ponen atención.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños les gusta escuchar cuentos, fábulas, historietas, pareciéndoles interesantes y motivadoras, mientras que en un mínimo porcentaje es una actividad que no les parece agradable, prestándole poco interés.

11. Propone juegos.

CUADRO Nº 19

VARIABLES	f.	%
SI	30	75
NO	10	25
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 19

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 75% de niñas (os), proponen juegos, mientras que el 25% de niñas (os) se limitan hacer lo que sus compañeros dicen o lo que les diga las maestras.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños sugieren juegos que más les gusta como: el gato y al ratón, las escondidas, el lobito, el tren y rondas, mientras que en un mínimo porcentaje se acogen a las ideas de sus compañeros.

12. Relaciona numero-cantidad, hasta el número 5.

CUADRO Nº 20

VARIABLES	f.	%
SI	23	57.5
NO	17	42.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 20

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 57.5% de niñas (os), relacionan número-cantidad, hasta el número 5, mientras que el 42.5% de niñas (os) no lo hacen.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños relacionan número- cantidad, hasta el número 5 con facilidad, puesto que le ayuda a ampliar sus conocimientos de las matemáticas; mientras que en un mínimo porcentaje no lo realizan, ya que tienen dificultad para hacerlo hasta el número 5.

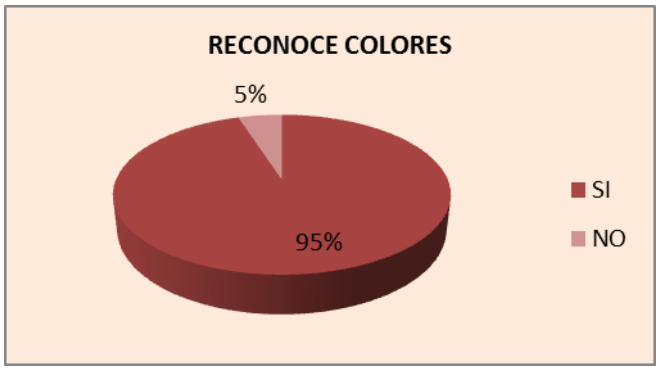
13. Reconoce colores primarios, secundarios

CUADRO Nº 21

VARIABLES	f.	%
SI	38	95
NO	2	5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 21



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 95% de niñas (os), reconocen e identifican los colores como: primarios y secundarios, mientras que el 5% de niñas (os) sólo identifican colores primarios.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños identifican los colores primarios y secundarios, en objetos y juguetes del aula, mientras que en un mínimo porcentaje no reconocen con facilidad los colores secundarios

14. Juega con palabras y rimas espontaneas.

CUADRO Nº 22

VARIABLES	f.	%
SI NO	35 5	87.5 12.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 22

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 87.5% de niñas (os), juegan con palabras y rimas con espontaneidad, mientras que el 12.5% de niñas (os) no lo realizan.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños juegan con palabras y rimas, puesto que les parece divertido, mientras que en un mínimo porcentaje no se lo realizan, ya que su lenguaje no es tan claro.

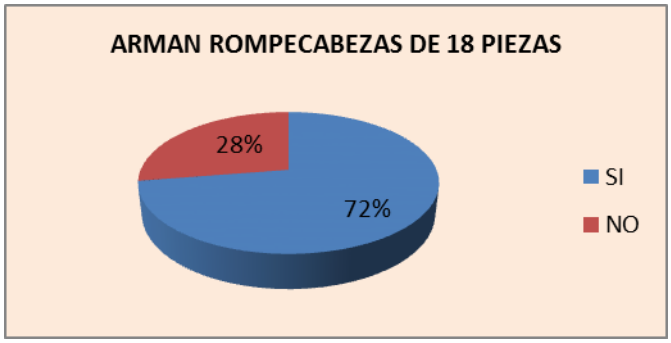
15. Arma rompecabezas hasta 18 piezas.

CUADRO Nº 23

VARIABLES	f.	%
SI	29	72.5
NO	11	27.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 23



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 72.5% de niñas (os), arman rompecabezas de 18 piezas, mientras que el 27.5% de niñas (os) no los arman**.**

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños arman rompecabezas de 18 hasta 24 piezas, sin mostrar dificultad, mientras que en un mínimo porcentaje les es difícil armar los rompecabezas dejándolos incompletos.

16. Descubre el mundo natural a través de sus sentidos.

CUADRO Nº 24

VARIABLES	f.	%
SI NO	35 5	87.5 12.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 24

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 87.5% de niñas (os), descubren el mundo natural a través de sus sentidos, mientras que el 12.5% de niñas (os) no lo hacen con facilidad.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños identifican el mundo natural a través de sus sentidos como son: la vista, el oído, gusto, tacto y olfato, mientras que en un mínimo porcentaje no lo realizan puesto que les es dificultoso identificar colores, sabores y ruidos.

17. Ejecuta juegos englobando, la noción de cuantificación: mucho-poco-nada.

CUADRO Nº 25

VARIABLES	f.	%
SI	39	97.5
NO	1	2.5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M.

GRÁFICO Nª 25

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 897.5% de niñas (os), ejecutan juegos englobando nociones de cuantificación: mucho, poco y nada, mientras que el 2.5% de niñas (os) no lo hacen.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños realizan juegos utilizando nociones de cuantificación mucho, poco y nada, mientras que en un mínimo porcentaje no utilizan estas nociones dentro del juego y en clases lo hacen con dificultad.

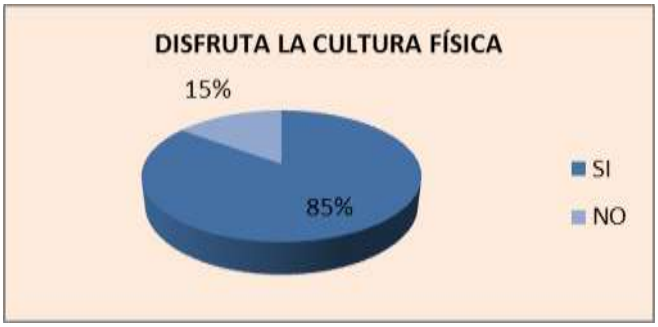
18. Disfruta la cultura física.

CUADRO Nº 26

VARIABLES	f.	%
SI	34	85
NO	6	15
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M..

GRÁFICO Nª 26



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 85% de niñas (os), les divierte mucho realizan la cultura física, mientras que el 15% de niñas (os) no les gusta realizarla.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños participan en la cultura física, ya que les ayuda ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, mientras que en un mínimo porcentaje no lo disfrutan.

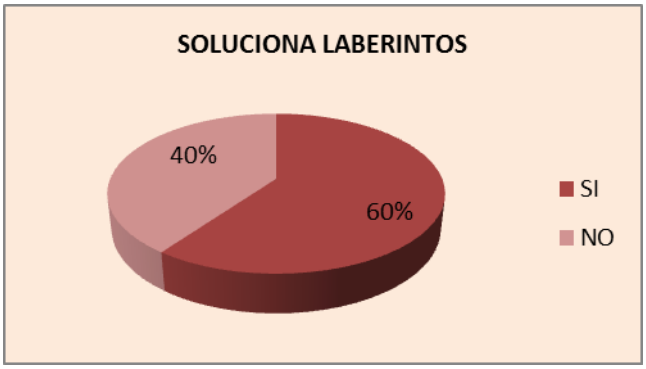
19. Soluciona laberintos.

CUADRO Nº 27

VARIABLES	f.	%
SI	24	60
NO	16	40
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. "Mater Dei"
Investigadora: Nancy E. Medina M..

GRÁFICO Nª 27



RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 60% de niñas (os), solucionan laberintos, cortos y largos, mientras que el 40% de niñas (os) no los realizan.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños solucionan laberintos fácilmente, convirtiéndose en una actividad entretenida, dándoles como satisfacción la solución de los mismos, mientras que en un mínimo porcentaje se rinden muy pronto y por ende los dejan a medio terminar.

20. Memoriza canciones y poemas.

CUADRO Nº 28

VARIABLES	f.	%
SI	38	95
NO	2	5
TOTAL	40	100%

Fuente: Guía de observación a los niños de pre-básica del Inst. “Mater Dei”
Investigadora: Nancy E. Medina M..

GRÁFICO Nª 28

RESULTADOS:

De los resultados obtenidos, el 95% de niñas (os), memorizan canciones y poemas, mientras que el 5% de niñas (os) les es complejo.

DISCUSIÓN:

Mediante los datos obtenidos, pude constatar que en su mayoría las niñas y niños memorizan canciones y poemas, mientras que estos sean pequeños y fáciles de retener, mientras que en un mínimo porcentaje no logran retenerlos en su totalidad.

h. CONCLUSIONES

Luego de haber realizado la previa interpretación y análisis de cada uno de los resultados de los instrumentos aplicados, se ha llegado a plantear las siguientes conclusiones:

- En un 100% que corresponde a 4 maestras investigadas de pre-básica del Instituto Educativo “Mater Dei”, consideran a la actividad lúdica como una de las estrategias que favorece a las niñas(os), puesto que dicha actividad es denominada como un detonador de aprendizaje, despertando el interés en el educando.

- En un 50% que corresponde a 2 maestras de pre básica, del Instituto Educativo “Mater Dei”, creen que el juego influye principalmente en las etapas sensorio motora y pre operacional, se pudo deducir que el mismo fortalece sus habilidades y destrezas, permitiéndole construir mentalmente soluciones a los problemas, teniendo un concepto animista del mundo.

- En un 85%, correspondiente a 38 de niñas (os) de pre-básica del Instituto Educativo “Mater Dei”, participan en diversas actividades, tanto lúdicas como académicas, con un nivel de conocimiento considerable en las áreas: afectiva, psicomotriz y cognitiva.

- El 87.5% que corresponde a 35 niños de pre-básica prefieren jugar dentro del aula, utilizando rincones de trabajo y materiales, legos, títeres, entre otros juguetes, puesto que sienten mayor seguridad, por estar bajo el cuidado docente.

i. RECOMENDACIONES.

Conociendo los resultados y conclusiones anteriores enunciadas, he creído conveniente proponer las siguientes recomendaciones

- A las maestras parvularias, que en su práctica diaria sean realizadas las actividades lúdicas con gran continuidad, puesto que a más de ser una actividad recreativa y placentera les permite atender sus necesidades en las áreas de pensamiento, interactuando así: el placer, la creatividad y la fantasía.

- A los directivos de la institución que organicen cursos de capacitación a las maestras parvularias, referente al desarrollo cognoscitivo de los niños y que el aprovechamiento de los recursos sea al máximo, para lograr la estimulación sensorial de los mismos.

- A las maestras se les sugiere que exista un mejor control en lo niños, para que puedan disfrutar y jugar con plena libertad fuera de su aula, ya que de esta manera le ayudará a su estímulo mental y físico, permitiéndole lograr mejores resultados en su desarrollo cognoscitivo.

- A las Autoridades del Plantel, se sugiere mejorar la infraestructura de los juegos recreativos, que vayan de acuerdo a su edad, para mejor seguridad de los más pequeños.

j. BIBLIOGRAFÍA

1. **AMEI.** (2006). La educación en la primera infancia. México .Pags.263.
2. **ARAOZ, María.** (2010). Estrategias para aprender a aprender. México. Págs. 184.
3. **ARRANZ**, **Enrique.** (2004). Familia y desarrollo psicológico. Madrid. Págs. 252.
4. **ARRIOLA**, **María.** (2007). Desarrollo de competencias. México. Págs. 253.
5. **CHARLES, Moris.** (2009). Psicología del niño. México. Págs. 425.
6. **GISPERT,** Carlos. (2008). Como estimular el Aprendizaje. Océano España. Págs. 432.
7. **GLUCK, Mark.** (2009). Aprendizaje y memoria. México. Págs. 533.
8. **GUISPERT, Carlos.** (2003). Psicología infantil, España. Págs. 282.
9. **GUISPERT, Carlos.** (2007). Psicología infantil, asesor de padres. Océano. Págs. 315.
10. **MAISTON, Albert.** (2009). Psicología de niño. España. Págs. 529.
11. **PEREZ, José Martí.** (2005). Actividad lúdica. Madrid España. Págs.378.
12. **SERAFINO, Edward.** (2004). Desarrollo del Niño y el Adolescente. Colombia. Págs. 562.
13. **SMITH, Edward.** (2008). Procesos Cognitivos. Madrid. Págs. 664.

k. ANEXOS

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ´´MATER DEI´´, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2011-2012

PROYECTO DE TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓGGN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

MEDINA MEDINA NANCY ELIZABETH

COORDINADORA:

DRA. CARMITA LALANGUI

LOJA-ECUADOR
2011

a. TÍTULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREBÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ¨MATER DEI¨ DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2011-2012.

b. PROBLEMATICA

En el principio de la globalización en el cual se fundamenta la educación en el primer año de educación básica se puede indicar que las actividades lúdicas pueden estar presentes dentro del desarrollo del ser humano, ya que es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos no reconocen como un detonador del aprendizaje, piensan que jugar equivale perder el tiempo, pero no toman en cuenta que fomentan el desarrollo pisco-social, la conformación de la personalidad , evidencia valores , originando la adquisición de saberes , encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, la creatividad y el conocimiento.

La educación a nivel nacional considera que la actividad lúdica desempeña un papel muy destacado en él aprendizaje, desarrollando operaciones sensorio motoras lo cual implica, una inteligencia práctica, experiencias y percepciones con los objetos, es por ello que debería trascender en el ámbito familiar y educativo: donde su práctica sea desde el nacimiento y a lo largo de la vida escolar.

La actividad lúdica es considerada un procedimiento pedagógico en el ámbito local por ser un medio de tal manera que deje ser exclusivo del tiempo del ocio y se incorpore en la formación integral del niño y la niña es por ello que la

educación en Loja no escapa de esta realidad pues tiene problemas de índole educativa, tanto lo urbano como lo rural, que de una u otra manera obstaculizan el proceso de aprendizaje y por ende en el desarrollo cognoscitivo de los niños en los centros educativos respectivos.

De manera particular en algunos centros infantiles, podemos darnos cuenta que la actividad lúdica es una de las actividades extremadamente importantes en el curso de la infancia ya que es universal y existentes en las culturas conocidas, la actividad lúdica satisface muchas necesidades en la vida de un niño, a la vez que se convierte en una necesidad vital, sobre todo en los primeros años de vida, ya que en la actualidad los niños tienen dificultades para jugar con libertad.

Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego , los parques son lugares poco equipados e inseguros de tal manera que existe la necesidad de canalizar la actividad lúdica de esta manera favorecer en los niños su desarrollo cognoscitivo aportando como un medio de comunicación y de liberación, jugando aprender y ensayar ciertas actividades que ven realizar de los adultos ;en la actividad lúdica se plasman sus logros y sus carencias , este sirve para expresar su afectividad obteniendo placer al lograr una meta difícil consigue

alivio a sus frustraciones y avanzan en cuanto al desarrollo cognoscitivo en los niños evitando así niños reprimidos, introvertidos, la timidez etc.

Se debe recordar que los niños aprenden tocando, mirando, gustando, pensando, probando, haciendo cosas y que la acción de los sentidos debe estar unida a la acción. El niño aprende jugando experimentando nueva cosas, y poniendo en función su imaginación ya que el niño asimila la realidad a través de los juegos.

Lo que realiza el niño, las actividades que se llevan a cabo en la escuela, son los juegos en los que todos (maestros y los niños) deben conocer el papel a desempeñar, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrecen.

Es por ello que he creído conveniente analizar; De qué manera incide la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños de pre-básica del Instituto Educativo “Mater Dei” de la Ciudad de Loja periodo académico 2011-2012.

Dando así a conocer que la actividad lúdica sea considerada como un procedimiento pedagógico, para desarrollar potencialmente: la capacidad de aprender y el desarrollo del pensamiento y de la memoria de los niños.

c. JUSTIFICACION

El presente trabajo investigativo es de suma importancia puesto que proporciona la oportunidad de adquirir conocimientos teóricos y prácticos a lo largo de mi profesión , presentando la actividad lúdica como una de las alternativas didácticas para contribuir al desarrollo cognoscitivo del niño.

Estoy consciente que la actividad lúdica desempeña un papel muy destacado en el desarrollo cognoscitivo ,es por ello que se ha creído conveniente realizar el presente trabajo investigativo como un aporte valioso para la institución donde se llevara a cabo el mismo que contribuirá a solucionar los múltiples problemas en cuanto tiene que ver con el desarrollo cognoscitivo del niño.

Desde el punto de vista lógico-científico contamos con la formación necesaria, recibida en la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por lo que en calidad de estudiante se ha creído de suma importancia realizar el presente trabajo de investigación enel Instituto Particular ´Mater Dei´´ para conocer, comprender y explicar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo del niño.

Es justificable ejecutar esta investigación por la falta de información y conocimientos acerca de la actividad lúdica, es por ello que el presente va a permitir culminar nuestra formación académica y aspiración personal, al

obtener el Título de Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, a la vez que se cumple con uno de los requisitos señalados en las normas de graduación en el Área de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

Existe la apertura de los directivos, maestra y padres de familia en el centro donde se realizara la presenta investigación, los recursos bibliográficos, económicos que permitirán llevarla a cabo.

Este trabajo investigativo es factible llevarlo a cabo porque contamos con la colaboración de directivos, docentes, niños, centros educativos donde se realizan la investigación con bibliografía actualizada. Los recursos económicos que posibiliten su culminación.

Además dispongo con los instrumentos y técnicas necesarias que se utilizan para realizar el trabajo propuesto y con el respaldo académico científico.
Junto a estos justificativos se encuentran mis aspiraciones sociales y la culminación de la carrera de psicología infantil y educación parvularia.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Conocer la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños de pre-básica del Instituto Educativo “Mater Dei” de la ciudad de Loja durante el periodo académico 2011-2012.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Analizar cómo influye el juego dentro del desarrollo cognoscitivo, de las niñas y niños de pre-básica del Instituto Educativo “Mater Dei” de la ciudad de Lojadurante el periodo académico 2011-2012.

Comprobar si la actividad lúdica incide en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños de pre-básicadel Instituto Educativo“Mater Dei” de la ciudad de Loja durante el periodo académico 2011-2012.

e. MARCO TEORICO

LA ACTIVIDAD LUDICA

GENERALIDADES

La actividad lúdica es principalmente motriz, ya que a través de ella se adquiere conocimientos y destrezas útiles, para el manejo de objetos del medio, esta actividad se desarrolla en forma natural y espontánea, lo que hace que las ludotecas se esfuercen para potenciar el desarrollo del comportamiento infantil; de ahí la importancia dela misma, ya que favorece en los niños la autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, produciendo en los niños una serie de emociones orientadas al entretenimiento y la diversión , interactuando así el placer, el conocimiento, la creatividad y la fantasía.

"La actividad lúdica permite unir las estructuras psicológicas, globales tales como: las afectivas, cognitivas y emocionales, ampliando el conocimiento en los diferentes niveles y edades".[1]

Evidentemente esta actividad seria, esta búsqueda de nuevos conocimientos exige del estudiante una acción activa, indagadora, reflexiva, reveladora, socializadora, creativa y relaciones que encaman la esencia psicogenética de la educación lúdica, en completa oposición a la pasividad, la sumisión, alienación y el conocimiento de la pedagogía.

[1]PEREZ, José. Actividad lúdica. Págs. 315.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la actividad lúdica y sus entornos así como a las emociones que produce, con la etapa del infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una ampliación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como la agradable compartir en aspectos culturales.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo el valor educativo que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores aun no reconocen a el juego como un detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale perder el tiempo y están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

IMPORTANCIA

"La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales." [2] En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su

[2] PEREZ, José Marti. Actividad lúdica.Pag.102-104.G

estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual. Las Ludotecas también nacen porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros... A esta realidad habría que añadir la merma de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos de portal, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos niños ni siquiera tienen hermanos con quien compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo.

No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y su desarrollo:

Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.

Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas deseadas.

Ser una alternativa que, yendo más allá del espacio, se convierta en una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos.

Estructurar Ludotecas con esas características equivale a hablar de la Ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva, que ideal y factiblemente debe seguir criterios como:

Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.

Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños.

Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas, particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.

Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, la toma de conciencia y la capacidad de decisión que cualifique toda la acción.

"Todo el proceso de construcción de la Ludoteca ha de estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos, desde el diagnóstico de base, la organización de grupos, las reglas de funcionamiento o la toma de decisiones".[3] Estos criterios nos permitirán involucrar a los niños y a los padres, lo que nos permitirá trascender la tradición, que ha estado muy marcada por la decisión del adulto de ofertar espacios para los niños, pero sin la intervención de éstos en su diseño.

CARACTERISTICAS DE LA ACTIVIDAD LUDICA

Entre las características que brinda la actividad lúdica en los niños es lo siguiente:

[3]CHEATEAU Pablo. Psicología de los Juegos Infantiles. Pag. 215.

Despierta el interés hacia las asignaturas.

Provocan necesidades de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionando de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exige la aplicación de los conocimientos adquiridos en clase.

CARACTERISTICAS DESCRIPTIVAS

- Tiene un fin eminentemente interno, nunca externo. Un niño juega por la simple satisfacción que la actividad lúdica genera y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento.
- Es espontaneo y voluntario. No se requiere exigirle a un niño que juegue pues él lo hará por su propia iniciativa.
- Requiere de cierta participación activa por parte del jugador. En este sentido ver televisión u oír música no son consideradas actividades lúdicas.

ETAPAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

La edad preescolar (0 a 6 años) en su más amplia extensión, se refiere al periodo desde el momento en que el niño(a) se inicia en conocer, adaptar y

combatir el ambiente que lo rodea, seleccionando aquello que le atrae y que, de momento, le concierne.

Primera etapa:

Es a partir de 0- 2 años donde necesita una gran extensión de territorio donde el niño juega con sus extremidades y luego con algunos objetos que le rodean, para explorar, oler, gustar, mirar y sentir, en donde investiga todo lo que entre en contacto con su cuerpo. Explorador, a medida que pasa una cosa a otra, dedicando a cada hallazgo solo pocos minutos de su tiempo.

Segunda etapa

Se desarrolla desde los 3 años, el niño necesita contacto social con otros de su misma edad, *"comienza buscar a sus pares. Cuando pasa al lado de otro, aun cuando lo haga, de pronto, mediante un mundo no muy social, como un golpe o un empujón, se da una atracción instantánea cuando un niño de tres años se encuentra con otros, independientemente de su edad.*

Tercera etapa

A los 4 años el niño se encuentra en la etapa en que necesita un compinche. El sexo de este carece de importancia. Lo substancial es que el niño tiene un amigo. Se convierte en parte de su vida, sentándose, comiendo, jugando e, incluso, durante las horas de descanso, suelen hacerlos juntos.

Cuarta etapa

Cuando tiene 5 años, no solo establecen relaciones sociales, sino que se interesan por los contactos grupales. Sus juegos se vuelven más organizados, juegan juntos, elaboran juntos ideas y, con frecuencia, obran en función de la capacidad de cada miembro del grupo en la medida que se conocen.

Para cada una de estas etapas se necesita un guía que lo ayude a desarrollar su capacidad creadora.

En esta etapa de experiencia lúdica, cualquier cosa estimula su imaginación por ejemplo: una caja de zapatos puede ser, para una niña, una cuna para la muñeca, una casita o un guardarropa, mientras que para el niño puede ser un barco o convertirse en un avión.

El juguete pasa a ser un lugar, un espacio de relaciones afectivas e imaginarias.

DESVENTAJAS DE LA INADECUADA UTILIZACION DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede obligar a jugar, a jugarse se entra a jugar espontáneamente y autónomamente como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar. En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o padre de familia del niño debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juego donde este se sienta satisfecho.

EL JUEGO

Según Watson (1977), a medida que comienza la niñez, los agentes de socialización aumentan en número, los niños de la vecindad y los compañeros preescolares juegan un papel importante en la socialización (Papalia y WendkosOlds, 1997), también son importantes los adultos que están al cuidado de los niños en este proceso de socialización, pero son los amigos, o compañeros de juego los que más influyen.

“El juego, según Papalia y WendkosOlds (1997), puede verse desde distintos puntos de vista, los niños tienen diferentes maneras de jugar y juegan a

muchas cosas. Al considerar el juego, como una actividad social, los investigadores evalúan la competencia social de los niños por la manera como juegan ya que el juego social revela el alcance de la interacción con otros niños"[4].

Existen niños que no utilizan el juego social, pero esto no quiere decir sean inmaduros, sino que necesitan estar solos para concentrarse en tareas y problemas; algunos niños bien ajustados simplemente, disfrutan más las actividades no sociales que las actividades de grupo (Papalia y WendkosOlds, 1992).

CLASES DE JUEGOS

Juego paralelo

Es característico de los niños de 2 años y consisten en que a ellos le gusta jugar en compañía de otros niños, pero no interactúan entre sí, sino que es como un juego egocéntrico.

La actividad paralela se refiere a que el niño juega independientemente, pero la actividad que escoge lo lleva de manera natural a los otros niños. Juega cerca de ellos, pero no con los otros niños, y no hay un intento por controlar la entrada o la salida de los niños del grupo.

[4]ORDOÑÉZ, María del Carmen. Estimulación Temprana. Pag. 64-65.

Juego asociativo

Juegan 2 ó 3 niños con el mismo material, pero cada uno le da un uso diferente, conduciendo en ocasiones disputas entre los niños.

En el juego asociativo el niño juega ya con otros niños, todos los miembros participan en actividades similares, pero no idénticas; no hay distribución de las tareas y no hay organización de la actividad que están realizando

Juego cooperativo

Consiste en que los niños realizan actividades, que requieren acciones coordinadas, esta forma de juego se da alrededor de los 4 años.

Él juego de cooperación, consiste en que el niño ya juega con un grupo que esté organizado, con el propósito de crear algún producto material, puede consistir en esforzarse por alcanzar alguna meta competitiva, dramatizar situaciones de la vida adulta y de grupo o participar en juegos formales.

Para concluir señala que hay diferencias individuales en los niños, mientras unos pueden participar en juegos menos sociales, otros pueden preferir los juegos más sociales Papalia y WendkosOlds (1992).

Juegos de movimiento.

Se fomenta la salud que contribuyen al desarrollo de la fuerza, la rapidez, en las relaciones y en las coordinaciones motora en general; se descubre su cuerpo y las posibilidades de juego que este le ofrece, adquiriendo cada vez

mayores relaciones y una mejor ejercitación, mientras más maduro es su conocimiento.

Juegos de ilusión.

Brindan la posibilidad de proyectar sobre objetos ¨vacios¨ algo animado y vivo de modo que el trozo de madera, incoloro e inanimado se convierte en muñeca o caballo con cualidades de relación muy específica. Esta proyección de una expresión humana o animada surge de la vivencia fisionómica que hallarnos en poetas y artistas.

En el juego de ilusión se interpreta la realidad llevándole a la fantasía, se apodera de los objetos para recrearlos de acuerdo con las propias ideas y deseos.

Juegos de roles.

Se basan en las observaciones, experiencias y vivencias, cambiando las situaciones lúcidas en hechos reales. Aquí se ejercita las actividades sociales que ayudan a la creatividad social y a perfeccionar la comunicación.

En el comportamiento ocioso, el niño aparentemente no está jugando, pero se ocupa de observar cualquier cosa que le parezca de interés en ese momento y cuando no ocurre nada emocionante juega con su propio cuerpo.

En el comportamiento espectador el niño pasa la mayor parte del tiempo mirando jugar a los otros niños, habla con los niños que está observando, hace preguntas o sugerencias pero, no hace ningún esfuerzo por acercarse a ellos y jugar abiertamente.

El juego solitario independiente se caracteriza porque el niño se divierte jugando solo y en forma independiente, con juguetes diferentes de los que usan los niños que están jugando cerca de él y no hace ningún esfuerzo por acercarse a otros niños.

RELACIONES DEL JUEGO

Juego y Aprendizaje

El juego desempeña un papel muy destacado en el aprendizaje y desarrollo de la personalidad y la inteligencia de los niños. Por eso debe trascender el ámbito familiar, donde su práctica ha sido útil y permanente desde el nacimiento del bebe hasta su incorporación en la escuela, y a de continuar siendo practicado a lo largo de la vida escolar.

La educación en los centros escolares a de aprovechar también el juego y extraer el máximo partido posible de él.

El niño debe sentir que en la escuela está jugando también y a través del juego podrá aprender innumerables cosas. No se puede pensar que el juego en la

escuela solo se practica en los tiempos de recreo: en las clases también debe estar presente. Los juegos de simulación son aplicables a la enseñanza.

Juego y Disciplina

La utilización de juegos y juguetes se ha de acompañar de otras actividades familiares que conviene no descuidar: por un lado, cuidar de su higiene y buen estado para que no puedan dañar o perjudicar a los niños en ninguna forma, y por otro lado emplearlos también como un elemento para disciplinar la conducta de los pequeños, acostumbrándolos a recogerlos y guardarlos unas vez concluido el juego.

El juego con muñecas el niño o la niña ponen en práctica aquello que han visto y ha vivido con el trato de las personas que le rodean.

Juegos y Juguetes

Los niños pueden jugar mucho sin necesidad de ningún juguete, si se entienden por juguetes los productos presentados, en el mercado como elementos para entretener a los niños.

Lo que si se quiere decir no es que se obvie por completo la adquisición de juguetes para los niños, si no que se piense en primer lugar que le conviene al pequeño cuando y para qué. Se ha puesto de relieve por qué y para qué juegan los niños, cuáles son los objetivos de estas actividades y que se

aprende a alcanzar con ellos. Los juguetes que servirán a los niños serán aquellos que le permitan realizar los aprendizajes que necesitan y les proporcionen estímulos orientados a conseguir las metas propuestas.

Juego y Acción

Es el niño el que tiene que mostrar una actitud activa ante el juguete y no lo contrario, de modo que se deben desechar todos esos juguetes que juegan solos, que son automáticos y solo distraen al niño.

Muchos de los juegos existentes en el mercado van dirigidos a un niño mera mente espectador aunque su presentación y embasado sean muy espectaculares. Sin embargo los padres deberían inclinarse por juegos que impliquen, y que lo hagan participar.

Juego y Trabajo

A través del juego el niño ha aprendido infinidad de cosas, en el ámbito familiar y también a través del juego puede aprender muchas cosas en la escuela y fuera de ella,

Ya que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe aprovecharlo y obtener de él el máximo partido.

El niño en edad escolar que no se divierte aprendiendo es que tiene algún problema o deficiencia que lo impiden o bien un profesor que no entiende correctamente su función educadora.

En ambos casos se debe encontrar el remedio para que el niño recupere el gusto por aprender que le es connatural. Los juegos con números ayudan al niño a ampliar su conocimiento de las matemáticas.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA

"El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo(intelectual) y afectivo (emocional) del niño".[5]

El juego espontaneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración.

Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces consideramos que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y que seríamás rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

No obstante por medio del juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios. El juego espontaneo está lleno de significado por que surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no entendamos debemos respetar.

Si se desea conocer a los niños-su mundo consciente e inconsciente, es necesario comprender sus juegos: observando estos descubrimos sus

[5]ORDOÑÉZ, María del Carmen. Estimulación Temprana. Pag. 50-51.

adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.

Juego y Realidad

Los tipos de juegos muestran su evolución:

En la etapa de adquisición de las capacidades sensorio-motrices se recomienda juegos funcionales, juegos de acción, de sensaciones y movimientos

En las primeras etapas de pensamiento del niño, en el que empiezan a pensar en realizar operaciones concretas, son recomendables los juegos de ficción, simbólicos o de representación

En la etapa del pensamiento formal y la concentración, los mejores son los juegos reglados y estructurados, de deporte, compe0tición. Además el juego simbólico o de ficción es el más apreciado obligado a adaptarse a un mundo social adulto y a una realidad física que aún no comprende, el niño necesita inventarse su propio mundo a partir de aquello que vive pero traduciéndolo a un lenguaje simbólico, personal, con el que adaptarse mundo externo a sus necesidades.

En ese imitar del niño se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observan en el mundo que les rodea. Parte de modelos concretos para más adelante llegar a la concentración

Cuando falta la adquisición y utilización de la función simbólica (afasia, autismo, deficiencia mental) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad del potencial en la infancia la practica del juego espontaneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva

Juego y Personalidad

A veces determinadas dificultades, que quizás parecen insuperables para el niño pueden hacerse frente por medio de los juegos siempre que se aborden a su modo y planteando de uno en uno los aspectos del problema.

Los celos por el nacimiento de un nuevo hermano, por ejemplo, es un tipo común de conflicto, que suelen aparecer enmascarando en los juegos como reacción a procesos internos que el mismo niño desconoce pero le ayudaran a aceptar esa realidad en representarse el problema de una forma nueva y grata para él, como cuando trata un muñeco del mismo modo que él quiere ser tratado o cuando reacciona en su juego como quería verlo hecho en realidad

Juego y Creatividad

"El juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño".[6]

[6]JERSIELD, Arthur T. Psicología del Niño. Pág. 101-102.

El juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo siendo su carácter esencial la libertad.

Los niños por medio del juego realizan actividades creadoras que impulsan actitudes vitales que los orienta a hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros.

El juego les concede la libertad para hacer y deshacer para crear y recrear un mundo posible, donde se conjugas imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Para el juego el niño ingresa en el mundo simbólico donde crecerá todo su potencial de abstracción pero también lo conectara consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, así mismo con generaciones, costumbres que hacen a su cerebro familiar y socio-cultural, a través de la cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variedades de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte constituyendo su autonomía y tomando conciencia de sí mismo.

El juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad

La originalidad:

Es una de los rasgos característicos de la creatividad y se basan en lo único, en repetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas e innovadoras.

Fluidez:

Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema de juego.

Flexibilidad:

En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas, no se destacan en una idea, operan contrariamente a la rigidez, prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y Elaboración:

Aparecen las ideas y se ponen en acción, operan todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones y sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a

nivel de abstracto, mental y espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto, este refleja ese cosmos que circula dentro del ser, por medio de la elaboración se comunica las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y las comparta.

Apertura Mental:

Es una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina como cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior cuando observa, mira, ve y descubre lo que encierra las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender a crecer como ser humano, desde un punto de vista personal y desde un punto de vista social y cultural. en el juego esto es una condición que despliega de manera dinámica , los niños a través del juego demuestran la materialización de su espíritu y actúan atraves de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, y adaptación

Sensibilidad Ante Los Problemas:

La apertura mental enseña a detectar los problemas uno o varios o mejor dicho ver desde diferentes puntos de vista la realidad. Tratar de enseñas las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y

hacer cosas de manera diferente, extraordinariamente se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

TEORÍASPSICOLÓGICAS DEL JUEGO

Teoría filosófica superflua.

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamental es que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer busco la razón del juego en la existencia de un excelente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los juegos, va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad".[7]

Esta teoría no podría ser una de ellas que pueda explicar que el juego del niño. Seria insólito que un ejercicio tan frecuente como el juego en el niño no tuviese otra finalidad que hacer desaparecer las actividades que constituyen su objeto en vez de reforzarlas como es propio de todo ejercicio.

Critica:

En esta teoría se deduce que todo juego en un niño representa una descarga de energías, ya que no tienen trabajos de fuerza que le permita desgastarlas,

[7] WATSON. Psicología del Desarrollo Infantil. Pág. 98.

manifestando de esta manera en movimientos espontáneos que constituyen el juego

Teoría del ejercicio preoperatorio

En términos biológicos se define el juego como ¨Un agente utilizado para desarrollar potencialidades congénitas y preparadas para su ejercicio en la vida¨. Esta teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego utilizándolo como un medio de aprendizaje.

Critica:

En esta teoría se concluye que mediante el juego todo niño fortalece potencialidades y destrezas utilizándolo como recurso pedagógico dentro del aprendizaje desarrollando la imaginación y la fantasía.

Teoría del descansó y el recreo.

Stheinthal, sostiene que el cambio de actividad u ocupación brinda la oportunidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad.

En esta teoría no resiste a la crítica más ligera porque lo lógico sería que la fatiga y cansancio incitasen al descanso y no al juego. El niño juega cuando no está cansado, ni tampoco fatigado por un esfuerzo mental lo mismo está dispuesto a jugar cuando se levanta de la cama como se resiste a dejar el juego cuando por la noche esta rendido de sueño.

Critica:

Dentro de esta teoría se deduce que el niño no juega para cansarse si no para descansar es decir lo realiza para satisfacer sus necesidades de explorar el medio en el que se desenvuelve y por ende adquiere nuevos conocimientos.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

CONCEPTO

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.

Según Jean Piaget, adopto la perspectiva construccionista esta alude que el desarrollo humano parte en función de los reflejos arcaicos, el niño nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio, con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo.

El desarrollo cognoscitivo en la primera infancia es importante ya que en esa etapa, el niño comienza a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica. Con la aparición del lenguaje nos da un indicio de que comienzan a razonar, aunque tiene ciertas limitaciones.

(Diana Baumrind) La actitud que toman los padres hacia sus hijos es muy importante ya que ya que pueden tener consecuencias que pueden retrasar o acelerar el desarrollo de estos. Realizo varias investigaciones sobre las actitudes de los padres y las consecuencias en sus hijos y señalando que los padres autoritarios y permisivos retrasan el desarrollo de sus hijos ya que fomentan la dependencia, el miedo, la inseguridad y en ocasiones la delincuencia..

TEORÍAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DEL NIÑO

Según Erickson (1963) los aspectos sociales son más importantes que los sexuales y la crisis que se da en esta etapa es la de iniciativa vs culpabilidad, donde el niño tiene que marcar una división entre la parte de la personalidad que permanece niño, lleno de alegría y de deseo de probar nuevas cosas y la parte que se está volviendo adulta. Los niños que aprenden a regular estos propósitos conflictivos desarrollan la virtud del propósito, el valor de prever y perseguir metas, sin estar inhibidos por la culpa y el miedo al castigo.

Los psicólogos han ideado varias teorías para explicar cómo se socializan los seres humanos. Entre ellas se encuentran: la teoría psicoanalítica, la teoría del desarrollo cognoscitivo, la teoría del aprendizaje social y la teoría etológica (Faw, 1981)

LA TEORÍA PSICOANALÍTICA.

Explica la socialización a través del proceso de identificación, que es el resultado de la solución de los complejos deEdipo y Electra. Según Freud la identificación surge cuando el niño reprime la idea de poseer al padre del otro sexo y se identifica con el del mismo sexo, a quien ve como agresor. Esto conduce a que el superego que desarrolle y el niño entre en la etapa de latencia (Woolfolk, 1996).

Critica:

Dentro de esta teoría se concluye que el niño se identifica con el padre de su mismo sexo donde se desarrolla el ego del niño.

LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

"Conducta humana es aprendida, según las oportunidades y experiencias proporcionadas por su ambiente. La conducta social y las reglas sociales son aprendidas, a través, de la observación al atender lo que otros dicen y observan las consecuencias de sus acciones".[8]

Critica:

Esta teoría sostiene:

La conducta del niño es una imitación del medio que le rodea.

La conducta del ser humano es consecuencia de las acciones obtenidas de la observación.

[8]JERSIELD, Arthur. Psicología del Niño. Pág. 138.

LA TEORÍA COGNOSCITIVA

Explica que los niños juegan un papel activo en su propia socialización, el efecto de cualquier experiencia de socialización depende de como el niño percibe o interpreta la experiencia.

Critica:

Es decir que el niño juega y se socializa de tal manera que le permita compartir vivencias con otros niños e interpretándolas convirtiéndolas en experiencias.

LA TEORÍA ETOLÓGICA

Expone que estamos predispuestos biológicamente a aprender ciertos patrones de conducta debido a sus valores adaptativos. Esta teoría subraya que no se puede ignorar el papel que juegan las presiones evolutivas durante el desarrollo del ser humano especialmente en la formación de la conducta social.

Critica:

En esta teoría podría concluir que biológicamente la conducta que el niño tiene se debe a la adquisición de diferentes valores que adopta al momento de relacionarse socialmente.

LOS PROCESOS DEL CRECIMIENTO COGNOSCITIVO

EL concepto piagetiano fundamental, denominado esquema, se define como la unidad de conocimientos básica (una estructura mental representativa

de los aspectos internos y externos del mundo de la persona). los esquemas de Piaget son muy amplios pues pueden ser conductuales como el del reflejo de asir en el infante; imágenes de estímulos, como cuando un bebe puede adivinar la forma de un pezón o de un juguete antes de saber el nombre de esos objetos; o ideas complejas, como los planes, las expectativas, las creencias y las reglas.

Algunos esquemas pueden ser innatos como en el caso del"esquema de mamar" pero la mayoría de los esquemas se adquieren a través de la interacción del niño con el medio ambiente.

Piaget afirmo que las experiencias del niño influyen en el desarrollo cognoscitivo mediante tres procesos innatos denominados organización, adaptación y equilibrio:

Organización: se refiere a la tendencia del individuo a combinar, integrar y coordinar dos o más esquemas independientes; por ejemplo los neonatos tienen tres esquemas que funcionan independientemente para las respuestas de mirar, mamar y asir. Finalmente estos esquemas serán organizados en un sistema coordinado y funcional, que capacita al bebe para ver la mamila, tomarla y luego mamar su contenido.

Adaptación: consiste en la tendencia del individuo a interactuar con las experiencias internas y externas y a ajustarse a ellas. Con este concepto Piaget considera que el niño explora y lucha activamente por lograr su expansión cognoscitiva.

La adaptación progresa mediante dos procesos complementarios: la asimilación y el ajuste.

La asimilación: es un proceso de ingestión de los nuevos objetos y experiencias para incorporarlas a la estructura esquemática del niño generalmente consiste en utilizar los esquemas ya existentes como un esfuerzo para enfrentar esas cosas nuevas.

El ajuste: puede incluir el cambio de un esquema existente a la adquisición de uno nuevo.

El equilibrio: es el resultado de los procesos de adaptación, de asimilación y de ajuste. En la teoría de Piaghet el equilibrio es el factor de motivación mas importante puesto que la esencia, es el responsable de activar el crecimiento cognoscitivo a través de los procesos de adaptación y organización

ETAPAS DE DESARROLLO COGNITIVO.

Piaget definió "una secuencia de cuatro etapas o grandes periodos por los que en su opinión todos los seres humanos atravesamos en nuestro desarrollo cognitivo".[9] En cada uno de esos periodos, nuestras operaciones mentales adquieren una estructura diferente que determina como vemos el mundo. Precisamente, como fruto de sus observaciones detalladas sobre el desarrollo del niño, Piaget había observado que:

[9] SERAFINO, Edward. Desarrollo del Niño y el Adolescente. Pág. 121.

a) En todos los seres se dan unos cambios universales a lo largo del desarrollo cognitivo, unos (por decirlo así) momentos claramente distintos en el desarrollo.

b) Esos cambios están relacionados con la forma en que el ser humano entiende el mundo que le rodea en cada uno de esos momentos.

Sin embargo hay que recordar que la maduración del sistema nervioso debe ocurrir en combinación con los factores ambientales de manera que es necesaria una interacción entre la naturaleza y la crianza para lograr el desarrollo.

Ahora se describirán las cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo.

ETAPA SENSOMOTORA

Desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad, los infantes se interesan por descubrir los diferentes aspectos del mundo mediante aprender a coordinar la experiencia sensorial de la actividad motora; de ahí el término sensomotora.

El conocimiento que los niños adquieren de sus sentidos y los objetos en su medio ambiente proviene de las acciones que efectúan con dichos objetos. Un infante coordina la información sensorial y la motora cuando agita una sonaja, y entonces aprende que la sonaja hace un ruido.

En la etapa sensomotora el niño pasa de una conducta esencialmente refleja, la repetición de las conductas aprendidas por la iniciativa propia, como el chuparse los dedos y luego la manipulación de objetos y la conducta encaminada al logro de objetivos.

ETAPA PREOPERACIONAL

Los sistemas simbólicos particularmente el lenguaje, se desarrolla rápidamente entre 2 a 6 años de edad en esta etapa surgen cierta comprensión de los números, los sistemas de clasificación y determinados tipos de relaciones.

Así, casi al final de la etapa pre operacional los niños pueden clasificar objetos, tales como prendas de vestir, en diferentes clases o montones con base en sus dimensiones: el tamaño, la forma o el color. También tienen una comprensión básica de conceptos de relación como: más que y más pequeño que; pero todavía no pueden aplicar lógicamente estas importantes habilidades para resolver problemas.

ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

"Los Niños adquieren operaciones - sistemas de acciones mentales internas que subyacen al pensamiento lógico".[10]

[10]MEECE, Judith. Desarrollo del niño y del Adolescente. Pág.115.

Estas operaciones reversibles y organizadas permiten a los niños superar las limitaciones del pensamiento pre operacional. Se adquieren en este periodo conceptos como el de conservación, inclusión de clases, adopción de perspectiva y las Operaciones pueden aplicarse solo a objetos concretos-pertenecientes o mentalmente representados.

ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES

Las operaciones mentales pueden aplicarse a lo posible e hipotético además de a lo real, al futuro así como al presente, y a afirmaciones o proposiciones puramente verbales o lógicas.

En donde adquieren el pensamiento científico, con su razonamiento hipotético-deductivo, y el razonamiento lógico con su razonamiento interproposicional. Pueden entender ya conceptos muy abstractos.

DESARROLLO COGNOSCITIVO EN LA ETAPA PREESCOLAR

Desarrollo en la manera de pensar, razonar y resolver los problemas (Harvey, 1978). Muchos son los teóricos que hablan sobre el desarrollo cognoscitivo, siendo Piaget uno de los más influyentes (Papalia y WendkosOlds, 1992).

Características de la Etapa preescolar.

Jerome Bruner, sugiere que existen tres formas donde el niño puede usar los símbolos para representar objetos o sucesos, estas representaciones pueden ser: activada, icónica y simbólica (en Faw, 1981).

La representación activada, es la forma más simple de las tres, ya que el niño usa una respuesta motora para representar un suceso u objeto. La representación icónica, son cuadros y esquemas mentales de un objeto o suceso que no está presente. Aunque no está estimulado por la habilidad motora, está limitada a objetos o sucesos concretos.

En la representación simbólica, el símbolo tiene relación directa con el objeto o suceso que simboliza, y no está limitada a los objetos o sucesos con los cuales ha tenido contacto sensorial o motor el niño, pudiendo ser posible representar conceptos abstractos (Faw, 1981).

Papalia y WendkosOlds (1992) definen el concepto de función simbólica como una habilidad para usar representaciones mentales, a las que el niño les ha dado un significado, ya sea consciente o inconscientemente.

Piaget (1967) señalo que al no haber representaciones sensoriales, deberían existir representaciones mentales, las cuales clasificó como *símbolos* y *signos*;

los símbolos son representaciones mentales personales (idiosincráticas) de una experiencia sensorial y los signos son algo más abstracto, como una palabra o un número, y no necesitan tener una connotación sensorial. Piaget (1951) llamó significados a los símbolos y a los signos y significantes a lo que representen para determinado niño.

Según Fein (1981) cuando los niños usan símbolos, sus procesos de pensamiento se vuelven más complejos y aparece el juego simbólico que ayuda al niño en dos formas: 1) a ser más sensible ante los sentimientos y puntos de vista de otros, 2-) a entender cómo un objeto cambia de forma y pese a ello sigue siendo el mismo.

Según Papalia y WenkosOlds (1992) los niños manifiestan la función simbólica de tres maneras: por medio de la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje.

La imitación diferida, es la imitación de una acción que el niño ha visto, la cual realiza después de un tiempo, aun cuando ya no la pueda ver.

En el juego simbólico, los niños hacen que un objeto represente algo más. Por ejemplo usar un trozo de madera como una navaja de afeitar.

Adquieren la capacidad para usar el lenguaje en la representación objetos o eventos ausentes.

Según Ginsburg y Opper (1982), a través del lenguaje el niño da un indicio de que comienza a razonar con éxito siempre y cuando no implique ir más allá de los acontecimientos pasados.

Según Papalia y WendkosOlds (1992) los niños pueden dar y seguir órdenes sencillas y nombrar cosas familiares, pueden definir palabras sencillas y conocen algunos antónimos, conjunciones, preposiciones y artículos, pero aún generalizan demasiado las reglas de lingüística.

Según Faw (1981), el vocabulario del niño en esta etapa puede consistir tanto de las palabras que conoce el niño y aquellas que oyen y repiten aún sin reconocer el significado.

f. METODOLOGÍA

Es un proceso que me servirá para la realización del presente trabajo investigativo basado a una serie de métodos, técnicas e instrumentos que me permitirá hacer más efectivo y posible los objetivos la investigación, y así poder llegar a conclusiones y recomendaciones, es decir culminar con el presente estudio investigativo.

En la presente investigación utilizare los siguientes métodos:

CIENTÍFICO

Se utilizará como guía principal para la investigación, ya que a través de este se planteará el problema, los objetivos: general y especifico, y luego su verificación, además para la organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información.

ANÁLITICO-SINTÉTICO

Permitirá realizar el análisis de cada uno de los componentes del marco teórico y así poder organizar los datos obtenidos y ordenarlos estadísticamente y finalmente plantear aseveraciones que emanen de la investigación.

INDUCTIVO:

Se lo empleará en el momento de establecer un principio general del estudio y análisis sobre la expresión musical, para la correcta aplicación de este método

se seguirán los siguientes pasos: observación, experimentación, abstracción y generalización.

DEDUCTIVO

Servirá para establecer conceptos, principios, definiciones, previamente establecidas.

ESTADÍSTICO

Se utilizará la estadística descriptiva que iniciará con el trabajo de campo y con la tabulación de datos, y finalmente se representará en cuadros, gráficos y así se podrá llegar a concluir con el análisis de los porcentajes obtenidos.

BIBLIOGRÁFICO

Ayudará en la elaboración del marco teórico, recopilará material informativo tales como libros, enciclopedias, diccionarios, consultas e internet.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Con la finalidad de profundizar la investigación sobre la actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños, de pre-básica, del Instituto Educativo “Mater Dei”, con el fin de obtener resultados de dicha investigación, se aplicará los siguientes instrumentos y técnicas.

Encuesta, a las maestras parvularias, encargadas del nivel inicial pre-básica, el centro investigado con el fin de conocer la actividad lúdica y como inciden en el desarrollo cognoscitivo.

Recurrí a la observación directa, para conocer su desarrollo cognoscitivo, durante el juego y actividades dentro del aula.

POBLACIÓN:

Para el desarrollo de la investigación se trabajará con la población que a continuación se detalla:

Población escolar del nivel, inicial paralelo A y B, del Centro Educativo Mater Dei.

POBLACION INVESTIGADA / CENTRO EDUCATIVO	AÑO / PARALELOS	NIÑAS (OS)	MAESTRAS	TOTAL
Instituto Educativo "Mater Dei" de la ciudad de Loja	A	20	2	22
	B	20	2	22
TOTAL		**40**	**4**	**44**

Fuente: Dirección del Instituto Educativo ´´Mater Dei´´ de la ciudad de Loja
Investigadora::Nancy E. Medina M.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	2011														2012																		
ACTIVIDADES	ABRIL-MAYO						JULIO- SEPTIEMB.				OCTUB–DICIEMB.				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO		
	2	3	4	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Definición del tema	X	X																															
Elaboración y aprobación del proyecto de tesis.					X	X																											
Redacción del marco teórico								X	X	X																							
Elaboración de los instrumentos.												X	X	X																			
Recolección de investigación de campo. Encuesta y Guía de observación.																X	X	X															
Análisis de información, conclusiones.																			X	X													
Presentación de borrador de tesis.																					X	X											
Correcciones y pasar a limpio.																								X	X								
Presentación del informe final.																										X							
Revisión privada.																											X	X	X				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO:

RUBROS	VALORES
Bibliografía	200
Computadora	1000
Impresiones	200
Internet	300
Anillados	20
Imprevistos	70
TOTAL	**1790**

RECURSOS:

Los recursos que se utilizará para el presente proyecto de tesis son sol siguientes:

Recursos Institucionales.

Universidad Nacional de Loja.

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación.

Carrera de Psicología Infantil.

Instituto E Educativo “Mater Dei”, de la Ciudad de Loja.

Bibliotecas: públicas y privadas.

Recursos Humanos

Director de Tesis.

Investigadora.

Maestras del Instituto Educativo “Mater Dei”.

Niñas y niños.

Recursos Materiales.

Computadora

Flash memory

Hojas de papel bon

Material de escritorio.

Transporte.

Bibliografía.

Copias Xerox.

i. BIBLIOGRAFÍA

CHARLES, Moris. (2009). Psicología del niño. México. Págs. 425.

CHEATEAU. Pablo. (1988). Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires. Págs. 489.

ENGELMAYER, Otto. (1970). Psicología evolutiva de la Infancia. Buenos Aires. Págs. 299.

GISPERT, Carlos. (2008). Como estimular el Aprendizaje. Océano España. Págs. 432.

JERSIELD, Arthur. (1977). Psicología del Niño. Buenos Aires. Págs. 250.

MAISTON, Albert. (2009). Psicología de niño. España. Págs. 529.

MEECE, Judith. (1997). Desarrollo del niño y del adolescente. México. Págs.600.

MONREAL, José Luis. (1987). Desarrollo del niño. España. Págs. 262.

OLARTE, Marcela. (1984). Actividad Lúdica. México. Págs. 236.

ORDOÑÉZ, María del Carmen. (2009). Estimulación Temprana. Madrid-España.Págs. 600.

PANDOLFI, Ana. (1982). Psicología infantil. Barcelona. Págs. 117.

PAPALIA, Diane. (1992). Psicología del desarrollo de la infancia. (5a. ed.). México. Págs. 506.

PEREZ, José Martí. (2005). Actividad lúdica. Madrid España. Págs.378.

PULASKI, Mary. (1978). El desarrollo de la mente infantil. España. Págs. 320.

SERAFINO, Edward. (2004). Desarrollo del Niño y el Adolescente. Colombia. Págs. 562.

THOMPSON, Helen. (1957). Psicología Infantil. Buenos Aires. Págs. 1407.

WATSON, R. I. (1977). Psicología del desarrollo infantil. España. Págs. 425.

WENDKOS, Sally. (1997). Desarrollo Humano. (6a. ed.). México. Págs. 456.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÒN PARVULARIA

ENCUESTA A LA DOCENTE

En calidad de egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularía, de la Universidad Nacional de Loja, solicito a Usted muy comedidamente, se digne contestar la siguiente encuesta, la misma que permitirá ejecutar el Proyecto de investigación denominada, ¨ LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREBÁSICA DEL INSTITUTO EDUCATIVO ¨MATER DEI¨ DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO ACADÉMICO 2011-2012¨.

1. ¿Considera Ud, a la actividad lúdica como una estrategia para el desarrollo cognoscitivo del niño?

SI ( ) NO ( )

Por qué?……

2. Cree usted que mediante la actividad lúdica puede desarrollar:

a) Autonomía ( )

b) Formación de hábitos ( )

c) Espontaneidad ( )

d) Otros ( )

Especifique:……

3. Desde su punto de vista como la considera a la actividad lúdica dentro del aula?

a) Desarrollo de destrezas ( )

b) Desarrollo de potencialidades ( )

c) Amplía sus conocimientos ( )

d) Otros ( )

Indique……

4. El niño que no práctica la actividad lúdica, puede presentar problemas en el desarrollo cognoscitivo?

SI ( ) NO ( )

Por qué?……

5. Qué clases de juegos les gusta más a los niños practicar?

- Juego simbólico ( )
- Juego asociativo ( )
- Juego cooperativo ( )
- Juego de ilusión ( )

6. En cuál de las etapas del desarrollo cognoscitivo considera indispensable la actividad lúdica?

- Etapa sensomotora ( )
- Etapa pre operacional ( )
- Etapa de operaciones concretas ( )
- Etapa de las operaciones formales ( )

7. Que áreas físicas considera usted que son las más adecuadas para la realización de la actividad lúdica?

- Aula ( )
- Patio ( )
- Áreas verdes ( )

8. Durante la semana cuantos periodos se utiliza para realizar la actividad lúdica?

……..……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÒN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÌA INFANTIL Y EDUCACIÒN PARVULARIA

GUÌA DE OBSERVACIÒN

Alumno: ……

INDICADORES	SI	NO
El niño prefiere jugar más dentro del aula, que fuera.	( )	( )
El niño disfruta jugar en los rincones de trabajo	( )	( )
Participa en juegos libres, recreativos, corporales y simbólicos	( )	( )
Utiliza en el juego nociones de objeto forma, tamaño, color	( )	( )
Manipula objetos y describe sus cualidades.	( )	( )
Arma rompecabezas correctamente.	( )	( )
Realiza actividades lúdicas empleando nociones de tiempo	( )	( )

Señala posiciones espaciales, arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos, delante-detrás	( )	( )
Identifica diferentes texturas.	( )	( )
Le gusta escuchar cuentos.	( )	( )
Propone juegos.	( )	( )
Relaciona numero-cantidad, hasta el número 5.	( )	( )
Reconoce colores primarios, secundarios	( )	( )
Juega con palabras y rimas espontaneas.	( )	( )
Arma rompecabezas hasta 18 piezas.	( )	( )
Descubre el mundo natural a través de sus sentidos	( )	( )
Ejecuta juegos englobando, la noción de cuantificación: mucho-poco-nada.	( )	( )
Disfruta la cultura física.	( )	( )
Soluciona laberintos.	( )	( )
Memoriza canciones y poemas.	( )	( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

k. INDICE **PÀG.**

Portada.	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria.	v
Esquema de tesis	vi
Título.	1
Resumen	2
Sumary	3
Introducción	4
Revisión de Literatura	7
CAPÍTULO I	
LA ACTIVIDAD LÚDICA	7
Concepto de actividad lúdica	7
Características de la actividad lúdica	8
Finalidades de la actividad lúdica	8
El juego	9
Porque se afirma que el niño aprende jugando	9
Características del juego	10

Clasificación del juego 11

Juego sensorio motor 11

Juego simbólico 11

Juego de reglas 11

Juego paralelo 12

Juego compartido 12

Juego dirigido 12

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNOSCITIVO 12

Principios del desarrollo cognoscitivo 14

Organización y adaptación 14

Asimilación y acomodación 14

Mecanismos del desarrollo cognoscitivo 15

Equilibrio 15

Etapas cognoscitivas 16

Etapa sensoria motora 16

Etapa pre operacional 16

Etapa de operaciones concretas 17

Etapa de operaciones formales 17

Materiales y Métodos 18

Discusión de resultados 21

CUADROS Y GRÁFICOS DE LA ENCUESTA APLICADAS A LAS MAESTRAS 21

CUADRO Nº 1 ` 21

GRAFICO Nº1 21

CUADRO Nº 2 22

GRAFICO Nº2 22

CUADRO Nº 3 23

GRAFICO Nº3 24

CUADRO Nº 4 25

GRAFICO Nº4 25

CUADRO Nº 5 26

GRAFICO Nº5 26

CUADRO Nº 6 27

GRAFICO Nº6 28

CUADRO Nº 7 29

GRAFICO Nº7 29

CUADRO Nº 8 30

GRAFICO Nº8 30

CUADROS Y GRÁFICOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NINOS 32

CUADRO Nº9 32

GRAFICO Nº9 32

CUADRO Nº 10 33

GRAFICO Nº10 33

CUADRO Nº 11 34

GRAFICO Nº11 35

CUADRO Nº 12 35

GRAFICO Nº12 36

CUADRO Nº 13 36

GRAFICO Nº13 37

CUADRO Nº 14 37

GRAFICO Nº14 38

CUADRO Nº 15 38

GRAFICO Nº15 39

CUADRO Nº 16 39

GRAFICO Nº16 40

CUADRO Nº 17 40

GRAFICO Nº17 41

CUADRO Nº 18 41

GRAFICO Nº18 42

CUADRO Nº 19 42

GRAFICO Nº19 43

CUADRO Nº 20 43

GRAFICO Nº20 44

CUADRO Nº 21 44

GRAFICO Nº21 45

CUADRO Nº 22 45

GRAFICO Nº22 46

CUADRO Nº 23 46

GRAFICO Nº23 47

CUADRO Nº24 47

GRAFICO Nº24 48

CUADRO Nº 25 48

GRAFICO Nº25 49

CUADRO Nº 26 49

GRAFICO Nº26 50

CUADRO Nº 27 50

GRAFICO Nº27 51

CUADRO Nº 28 51

GRAFICO Nº28 52

Conclusiones 53

Recomendaciones 55

Bibliografía 56

Anexos 57

Proyecto de investigación 58

Índice 115