UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIO A DISTANCIA, CARRERASEDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014" LINEAMENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de La Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

CEMIRA GEORGINA GALARZA MEDINA

DIRECTOR

Mg. LUIS VALVERDE JUMBO

LOJA- ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Magíster

Luis Valverde Jumbo
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA MED

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada: **"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER-GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014" LINEAMENTOS ALTERNATIVOS,** realizada por la postulante: **Cemira Georgina Galarza Medina,** egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Por estar sujeto a la normativa institucional, se autoriza su presentación para continuar con los trámites correspondientes.

Loja, Octubre del 2014

.....

Mg. Luis Valverde Jumbo
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **Cemira Georgina Galarza Medina**, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximimos expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

AUTORA: Cemira Georgina Galarza Medina

FIRMA: .....

CÉDULA: 1705494993

FECHA: Loja, 13 de octubre de 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Cemira Georgina Galarza Medina,** declaro ser autora de la Tesis titulada: **"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014" LINEAMENTOS ALTERNATIVOS,** como requisito para optar al Grado de: **LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA:** autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 13 días del mes de octubre del dos mil catorce, firma la autora.

FIRMA:.....

AUTORA: Cemira Georgina Galarza Medina
CÉDULA: 1705494993
DIRECCIÓN Quito, Calles Uruguay 308 y Río de Janeiro
CORREO ELECTRÓNICO: cemiragalarzamed@gmail.com
TELÉFONO: 2228159 **CELULAR**: 0999364657

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS:
Mg Luis Valverde Jumbo

TRIBUNAL DE GRADO:
Dr. Ángel Benigno Cabrera Achupallas, Mg. S. **(Presidente)**
Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc. **(Vocal)**
Dra. María Lorena Muñoz Vallejo, Mg. Sc. **(Vocal)**

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes han brindado sus conocimientos y experiencia en la formación de nuestra carrera.

Al Mg. Luis Valverde Jumbo, Director de tesis quien supo orientar con dedicación durante todo el proceso de investigación y elaboración de este trabajo.

A las Autoridades, Docentes, niños y niñas del Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito, por abrir las puertas de su Institución para realizar este estudio, actitud que motivó a continuar con la investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A mi Dios por la salud y fortaleza para culminar este sueño.

A la memoria de mi esposo por su apoyo incondicional, estímulo y confianza.

A mis queridos hijos, quienes con su incondicional amor y apoyo han sido el impulso motivador para el logro de las metas propuestas.

A mi adorado nieto Matías por darme el valor para seguir adelante.

A mis padres por ser el ejemplo a seguir por su enseñanza, formación, valores, amor y apoyo

Cemira Georgina

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS

a. Título

b. Resumen (Summary)

c. Introducción

d. Revisión de Literatura

e. Materiales y Métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

- Proyecto de investigación
- Índice

a. TÍTULO

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER-GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014” LINEAMENTOS ALTERNATIVOS.

b. RESUMEN

La presente investigación se enmarcó en un estudio analítico, descriptivo y explicativo de **“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER-GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014” LINEAMENTOS ALTERNATIVOS,** la misma que se desarrolló de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Previamente se formuló el objetivo general: Determinar la incidencia de los Juegos Didácticos en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica.

Se utilizaron los métodos Científico, Analítico-Sintético, Inductivo- Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: La Encuesta aplicada a las maestras de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014”, para identificar los Juegos Didácticos que utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.; y, Prueba de Destrezas Cognitiva aplicada a los niños y niñas, con la finalidad de evaluar el desarrollo Cognitivo.

Analizados los resultados de la encuesta a maestras se concluye que El 50% de las maestras encuestadas sí utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y el 50% no.

Para fundamentar el trabajo investigativo se aplicó la Prueba Cognitiva para evaluar el desarrollo Cognitivo obteniendo los siguientes resultados: El 73% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 27% Poco Satisfactorio.

SUMMARY

This research was part of an analytical, descriptive and explanatory study about "THE EDUCATIONAL GAMES AND ITS IMPACT ON COGNITIVE DEVELOPMENT BASIC GENERAL EDUCATION FIRST-DEGREE CHILDREN" SAN ANTONIO DE PADUA" SCHOOL QUITO CITY. LECTIVO PERIOD 2013-2014 "ALTERNATIVE GUIDELINES, the same that was developed in accordance with the Rules of Academic Board of the National University of Loja.

The general objective was formulated: To determine the incidence of Educational Basic General Education First Degree Children Cognitive Development.

The Scientific, Analytical-Synthetic, Inductive-Deductive, Model Description and Statistical methods were used. The techniques and instruments used were: Survey applied to Basic General Education First Degree Teachers of "San Antonio de Padua" school of Quito. Period 2013-2014 ", to identify using Educational Games in the daily work with children; and Cognitive Skills Test applied to Basic General Education first degree Children to assess the Cognitive Development..

Analyzed the results of the survey concluded that teachers 50% of the teachers surveyed Educational Games does use in daily work with children and 50% no,

To substantiate the research work Cognitive Test was applied to assess the cognitive development with the following results: 73% children have Very Satisfactory Cognitive Development and 27% have unsatisfactory cognitive development.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en el análisis científico de: **“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014” LINEAMENTOS ALTERNATIVOS.**

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. Una característica primordial de los juegos didácticos, es que deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza, para adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

El Desarrollo Cognitivo es la manera cómo piensan y aprenden los niños en el transcurso del tiempo, aprender sobre el mundo, aprender matemáticas, y

aprender cómo solucionar problemas. La mejor manera para que aprendan los niños es a través del juego, y también con los procesos del pensamiento en aquellas actividades que le permitan al parvulario madurar sus conexiones cerebrales, habilidades lingüísticas y capacidades físicas para el óptimo funcionamiento de sus estructuras mentales, como son el pensamiento, lenguaje, concentración, atención, memoria y percepción, con la finalidad de contribuir al desarrollo de sus procesos cognitivos básicos para la entrada del conocimiento y la que aporta datos para interpretar y adquirir nuevos conocimientos o reestructurar los existentes en educación.

Los objetivos específicos que se formularon para la investigación fueron: Establecer la utilización de los Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014, Evaluar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014; y, Formular una alternativa teórica basada en el Juego Didáctico como instrumento para desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica.

Se utilizaron los métodos Científico, Analítico-Sintético, Inductivo- Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: La Encuesta aplicada a las maestras de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la

ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014”, para identificar los Juegos Didácticos que utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.; y, Prueba de Destrezas Cognitiva aplicada a los niños y niñas de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014”, con la finalidad de evaluar el desarrollo Cognitivo.

El Marco Teórico estuvo conformado por dos capítulos: CAPÍTULO I, JUEGOS DIDÁCTICOS, estructurado con los siguientes temas: Definición, Conceptualización de juegos didácticos, Importancia de los Juegos Didácticos, El juego en la educación de los niños y niñas, Objetivos persigue un juego didáctico, Reglas que se deben distinguir de los demás juegos, Características de un juego didáctico, Elementos del Juego Didáctico, Fases del Juego Didáctico, Clasificación los juegos didácticos, Principios de los Juegos Didácticos, Ventajas de los Juegos Didácticos, El Juego Didáctico en atención a la diversidad, El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje, Pasos elaborar un juego didáctico, Materiales para elaborar juegos didácticos y Formato del juego didáctico.

CAPÍTULO II DESARROLLO COGNITIVO. Con los siguientes temas: Definición, Importancia del Desarrollo Cognitivo en el Ámbito Educativo, Factores del Desarrollo Cognitivo, Características del Desarrollo Cognitivo, El Desarrollo Cognitivo de los niños, La Estimulación del Desarrollo Cognitivo, El juego y el Desarrollo Cognitivo, Aportaciones del juego en el

Desarrollo Cognitivo y Consejos y actividades para fortalecer los retraso cognitivos en un niño en edad preescolar.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO DIDÁCTICO

DEFINICIÓN

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004, pág. 26) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

El juego didáctico constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos

y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Ortiz Ocaña, 2012). Una característica primordial de los juegos didácticos, es que deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza, para adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego favorece el desarrollo integral del individuo. Los psicólogos evolutivos sitúan el juego como una de las necesidades básicas de la infancia, y reconocen el importante papel del juego en el desarrollo psicomotor, cognitivo afectivo y social. (GARCÍA C, ARRANZ M, 2011, pág. 44).

El juego didáctico como recurso metodológico se recomienda su implementación en aquellos temas conflictivos para el niño y transferible a ciertas esferas de la actividad. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencia lamentable en la efectividad del proceso. Teniendo presenta tal afirmación, es básico en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas. Por tal importancia reviste, para la

efectividad del juego didáctico en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecida en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas; su mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Además, este tipo de juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes; a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas (Ortiz Ocaña, 2012).

Entonces, una vez establecida la importancia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998 p. 36).

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades

de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades (Moyles, 1990; Zabalza Beraza, 1996;Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2002):

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

- Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas y que, por lo general, implican una competencia entre dos o más participantes,

aunque ésta no es una condición imprescindible. Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas.

- Por lo general, la principal finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes **(**jugadores**).** Ciertos juegos, sin embargo, tienen otros objetivos adicionales, como favorecer el desarrollo físico o instruir, de alguna forma, a los jugadores.

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje**.** A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

OBJETIVOS QUE PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les

plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

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

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo.

Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacerlas cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

CARACTERÍSTICAS DE UN JUEGO DIDÁCTICO

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- **Introducción.-** Comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- **Desarrollo.-** Durante el mismo se producen la actuación de los niños y niñas en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

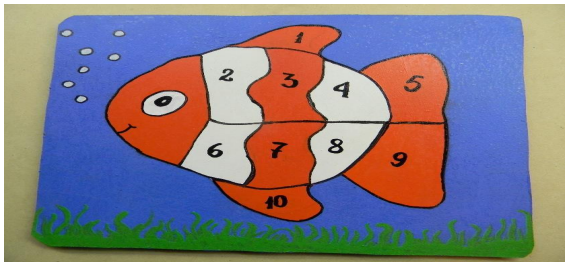
- **Culminació**n.- El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. Los maestros que se dedican a esta tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los niños y niñas para los cuales esta diseñados los mismos.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas. (ORTIZ A, Pág. 61 - 68)

CLASIFICACÍON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998)

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas.



Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998)

Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven. Es posible distinguir, por ejemplo, entre juegos didácticos para niños de hasta 3 años**,** juegos didácticos para niños de entre 3 y 6 años **y** juegos didácticos para niños mayores de 6 años, por ejemplo.

A los 3 años aparece la capacidad de comparación que se desarrollará aún más con el paso del tiempo. La comparación es la relación de similitud y diferencia entre los objetos. Mediante el criterio de comparación el niño puede comenzar a jugar con series, es decir, tendrá que comparar los objetos y ordenarlos según el criterio que haya deducido a partir de la comparación.

Los juegos didácticos a esta edad deberán estar orientados a la ejercitación tendiente a estimular la madurez intelectual. Estarán fundamentalmente orientados al uso y manipulación de los objetos, es decir, a las actividades cuyos objetivos son desarrollar las capacidades necesarias para el dominio psicomotriz, la discriminación perceptiva, la adquisición de esquemas mentales que preparan al pensamiento lógico.

Juegos con formas para niños de 4 años:

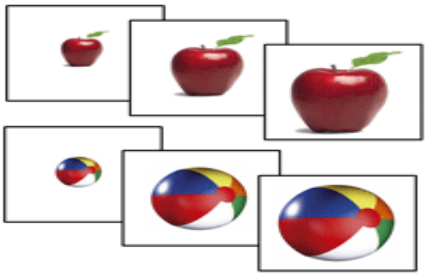
Dibuja una lámina en cartulina con por ejemplo un pollito, un tren, un hombre, un árbol, un sol, etc. Con formas geométricas y sin pintar, al lado dibuja las mismas formas geométricas con que hiciste la lámina por ejemplo: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, rombo, pero en colores.

Muéstrasela al niño y pídele que pinte las formas del dibujo con los colores que muestra el modelo de formas pintadas.

Seriaciones de elementos para niños de 3 y 4 años:

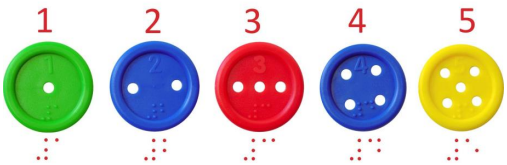
Series por tamaños:

Necesitamos una cartulina blanca de 4 por 40 centímetros, 5 botones grandes de un color y 5 chiquitos de otro. Dile al niño que observe mientras colocas los botones de forma seriada: uno grande, uno chico, uno grande, y él deberá terminar la serie hasta que se acaben los botones.



Series por colores:

Con 12 botones: 4 rojos, 4 naranjas, 4 verdes, o 12 círculos de cartón de los mismos colores mencionados, y la misma lámina de cartón de 4 por 40 centímetros que utilizamos en el juego anterior, haz una serie de botones rojo, verde, naranja, y pídele al niño que la continúe hasta terminar la serie de botones.



“El contador juguetón”:

Necesitarás 6 botellas de gaseosa o agua mineral de plástico, cordones, goma Eva, bolitas, autitos, crayones, maderitas, u otros elementos.

Colgar 3 botellas con los cordones, cada botella debe tener un número diferente, como por ejemplo: 2, 3 y 4, (hazlos con la goma Eva) y decoradas las 3 con cintas de 3 colores diferentes con el mismo material, por ejemplo: rojo, amarillo y azul, y las botellas que están en el piso deben repetir los colores de las botellas colgadas, pero sin número.

En el piso debe haber bolitas, crayones, o maderitas. El juego consiste en corresponder el numeral de la botella colgada con la misma cantidad de elementos que hay que guardar en las botellas del piso.

Masa coloreada:

Materiales:

-3 tazas de harina

- ¾ taza de harina

- 2 cucharadas de colorante comestible

- ½ taza de agua

Procedimiento:

Mezclar la harina con la sal en una olla. Mezclar el colorante con agua y agregarlo gradualmente a la harina con sal. Amasar el preparado hasta que la mezcla esté pareja y se pueda manipular con facilidad. Cuanto más se amase, más pareja quedará.

Cuando la masa no esté en uso, debe guardarse en una bolsa plástica en la heladera, de esta forma puede durar sin descomponerse por lo menos 2

semanas. Los niños usan la masa coloreada para modelar, hacer pasteles, aplastar, amasar, hacer figuras, etc.

Se puede hacer masa de varios colores para crear diferentes cosas.

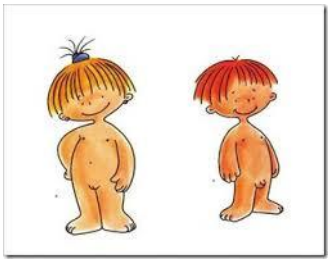
Juegos grupales

(Es mejor trabajar con grupos reducidos de niños)

Frente al espejo se pondrá un nene y una nena, el resto del grupo los observará y deberá decir cuál es la nena y cuál es el nene.

Que el resto de los niños se identifique con los que están frente al espejo y se agrupen formando una fila detrás del niño y de la niña. El adulto dará la consigna necesaria para que los alumnos señalen y nombren las partes del cuerpo que conocen.

Se les pedirá que mencionen las partes del cuerpo de los muñecos.



Se deberá contar con 2 cajas. Pegar en cada tapa la figura del nene y la nena recortadas. Recortar con los niños de revistas imágenes de personas de ambos sexos. Los niños deberán clasificar los recortes y deberá

colocarlos en la caja correcta. Cada niño deberá mencionar por que colocó el recorte allí. También deberán colocar los muñecos en la caja que corresponda.

Otra clasificación que permite hablar de distintos tipos de juegos didácticos está vinculada a la formación.

- Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas, *la fantasía, la imaginación, la iniciativa.*

- Los juegos didácticos volitivos-conductuales, por su parte, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

- Juego didáctico afectivo-motivacional, que suscita el desarrollo de la solidaridad, la camaradería*, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.*

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

PRINCIPIO BÁSICOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño, la articulaciones una necesidad intrínseca del niño, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy se demanda. La participación del niño constituye en el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entrenamiento: Reflejan las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entrenamiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños y niñas, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del niño, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño.

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNITIVO

DEFINICIÓN

El desarrollo cognoscitivo es la manera cómo piensan y aprenden los niños en el transcurso del tiempo. El desarrollo cognoscitivo incluye la memoria, aprender sobre el mundo (ciencia), aprender matemáticas, y aprender cómo solucionar problemas. La mejor manera para que aprendan los niños es a través del juego, la exploración e intentar cosas nuevas. Usted puede planear actividades y momentos para jugar, de esa manera ayudará en el desarrollo cognoscitivo de los niños. (BRUNER J, 2004)

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

En el ámbito cognitivo, el niño de seis años entra en la etapa que Piaget ha denominado OPERACIONES CONCRETAS, esto significa que es capaz de utilizar el pensamiento para resolver problemas. El niño alcanza en este período a desarrollar el proceso cognitivo, es decir, la atención, concentración, percepción y memoria.

En términos generales el niño y niña en esta edad logra realizar las siguientes operaciones intelectuales:

- Clasificar objetos en categorías (color, forma, etc.), cada vez más abstractas.
- Ordenar series de acuerdo a una dimensión particular (longitud, peso, etc.)
- Trabajar con números
- Comprender los conceptos de tiempo y espacio
- Distinguir entre la realidad y la fantasía

FACTORES DEL DESARROLLO COGNITIVO

1 **Maduración y herencia:** La maduración es inherente porque estamos predeterminados genéticamente.

2 **Experiencia Activa:** Es la experiencia provocada por la asimilación y la acomodación

3 **Interacción Social:** Es el intercambio de ideas y conducta entre personas

4 **Equilibrio:** Es la regulación y control de los tres puntos anteriores. Sin embargo, y ante un proceso de gestación singular (cognitivismo) estos factores se ven regulados o limitados por el entorno social.

5 **El funcionamiento cognitivo**: Se encuentra relacionado con el desarrollo emocional y el temperamento. El niño curioso, alerta y asertivo aprende del ambiente, mientras que el niño retraído, pasivo y apático aprenderá menos debido al poco contacto que mantiene con su ambiente.

6 **La influencia de los padres:** Los padres de niños con un CI alto tienden a ser cálidos, cariñosos y sensibles. En la crianza de los niños utilizan un estilo democrático, el cual implica el respeto hacia el niño junto con una orientación firme. Utilizan un lenguaje sofisticado, estimulan la independencia, la creatividad y la lectura, enseñan a sus hijos a hacer cosas y juegan con ellos.

7 **La alimentación:** Es uno de los principales condicionantes del crecimiento y desarrollo durante la etapa evolutiva. De ahí su importancia, ya que una situación de desnutrición prolongada es capaz de modificar las capacidades intelectuales del niño. (YARACUY, 2009) Un alumno con deficiencias en su nutrición, tiene retraso en su desarrollo corporal y mental, con la consecuente disminución en su capacidad de aprender.

FUNCIONES COGNITIVAS

- **Memoria:** La neuropsicología y la ciencia cognitiva han hecho imprescindible la ampliación de la definición de memoria. En ella se debe incluir todo el conocimiento adquirido, recuperado y utilizado sin el uso de la conciencia. Además, debe incluir las destrezas motoras así como el conocimiento perceptivo, la mayoría de la cual se utiliza inconscientemente. En resumen, la memoria incluye un enorme trasfondo de experiencia que el organismo ha almacenado a través de su vida en el sistema nervioso para adaptarse al medio, ya sea si este es consciente o no.

- **Atención:** En el caso de la atención, su característica fundamental es la asignación de recursos neuronales en el procesamiento de información. La focalización, la selectividad y la exclusividad son atributos de la atención que se logran gracias a la activación de ciertas redes neuronales dentro de una mirada de conexiones que se entrecruzan y se sobreponen. La asignación selectiva de estas redes permite analizar un estímulo discreto de relevancia biológica. Por lo tanto, la atención está implicada directamente en la recepción activa de la información, no sólo desde el punto de vista de su reconocimiento, sino también como elemento de control de la actividad psicológica.

- **Lenguaje:** El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos. No existe una operación mental que el lenguaje no pueda reflejar. Se utiliza en tiempo real mediante la interacción del examen de la memoria y la aplicación de reglas. Se implementa en una red de regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática.

- **Léxico y memoria de trabajo:** De acuerdo con Joaquín Fuster, el significado de la expresión del lenguaje, al igual que la ejecución de una acción dirigida por una meta, está precedido por la formulación mental de un plan o de un esquema más amplio que la intención destinada, por más que sean simples o mal definidos. Tal plan está hecho por componentes léxicos de unidades cognitivas ejecutivas, en particular verbos. Lo que quiere decir que el cerebro del parlante debe tener la posibilidad de acceder a un léxico y tener la capacidad de memoria de trabajo. La dinámica cortical de la sintaxis requiere la participación de estos dos mecanismos neuronales que se encuentran en el lóbulo frontal del cerebro. Sin ellos, la capacidad de organizar palabras con significado sería nula y la funcionalidad sintáctica del lenguaje se perdería. La incapacidad de acceder a la red cortical que contienen los componentes

léxicos ejecutivos hace imposible la expresión de un lenguaje con significado.

- **Percepción:** Las sensaciones más relevantes a los intereses del individuo, en un momento dado, son comparadas con experiencias anteriores y procesadas de forma más compleja. El resultado del procesamiento de la sensación es que los neurocíentíficos denominan percepción. La percepción, es el proceso que transforma la sensación en una representación capaz de ser procesada cognitivamente.

Según Fuster, cada percepción es un evento histórico y la categorización de una impresión sensorial actual estaría enteramente determinada por memorias previamente establecidas. Este punto de vista es mucho más plausible sí aceptamos que todas las sensaciones, aun las más elementales son la recuperación de una forma de memoria ancestral, memoria filogenética o memoria de la especie.

- **Inteligencia:** En el caso de la inteligencia humana, Fuster opina que es la culminación de la evolución de un mecanismo cerebral dedicado a la adaptación del organismo a su ambiente. Su evolución ha ocurrido en un continuo evolutivo de los medios para adaptarse al mundo. En humanos, la adaptación al mundo involucra e incluso requiere la persecución de metas que transciendan al individuo. Estas metas están basadas en el

procesamiento de una gran cantidad de información que se extienden sobre grandes expansiones de tiempo y espacio. Por lo tanto, en principio, el desarrollo de la inteligencia humana es el desarrollo de redes cognitivas y de la eficiencia con que éstas procesan la información. Fuster hace hincapié en señalar que, si la inteligencia es el procesamiento de información cognitiva tocante a metas comportamentales o cognitivas, el grado de inteligencia es la "eficiencia con la cual puede ser procesada esta información".

Al igual que en el aprendizaje, la diferencia entre conocimiento y memoria es muy sutil. Fuster explica que, fenomenológicamente, el conocimiento es la memoria de hechos y la relación entre estos hechos, los cuales al igual que la memoria se adquieren a través de la experiencia. Una distinción entre la memoria autobiográfica y el conocimiento reside simplemente en la presencia o ausencia de una limitación temporal; el contenido de la memoria tiene esta limitación, mientras que el conocimiento no. La memoria nueva tiene fecha y se somete a un proceso de consolidación antes de ser almacenada permanentemente o convertirse en conocimiento. El conocimiento establecido es sin tiempo, aunque su adquisición y contenido pueda ser fechado. El conocimiento, para ser utilizado posteriormente, se ha de almacenar en el sistema cognitivo, donde sus funciones comparten el mismo sustrato celular así como sus conexiones neuronas.

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN PIAGET

Para Piaget (1975) la inteligencia es la capacidad para resolver problemas nuevos y adaptarse al medo, esta adaptación supone una reciprocidad entre la realidad externa y el niño, influyéndose mutuamente. Para la comprensión del desarrollo de la inteligencia este autor propuso una serie de estadios (1989):

1. Periodo Sensorio motor (0-2 Años): La inteligencia de los niños y niñas es práctica, centrada en el sí mismo, y en el momento presente en el aquí y ahora. El niño se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción. Al finalizar el periodo, adquiere la capacidad de representación, esto es el concepto de constancia de objeto, es decir busca el objeto escondido, sabe que está presente aunque no lo tenga a simple vista, hace una representación mental del mismo. Con esto entra ya en el siguiente estadio.

2. Pensamiento Preoperacional (2 a 7 años): Se produce un avance en la forma de pensar. En esta etapa se produce un adelanto extraordinario en la actividad representacional y aparece la función simbólica, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, puede retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos. Pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario.

3. Pensamiento de operaciones CONCRETAS. (6 -12 AÑOS): Es una etapa que se sustenta en los logros de las etapas anteriores y se logran importantes avances en el pensamiento. Los niños y niñas adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades de su pensamiento. El pensamiento se convierte en lógico. En esta etapa, comienza el razonamiento, los pensamientos dejan de ser intuitivos y se basan en el razonamiento. Se aplica la lógica y comienza a pensar en lo posible. El pensamiento es reversible, flexible y mucho más complejo.

4. Pensamiento Formal Abstracto. (12 Años En Adelante): Se logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados, lo cual permite emplear el razonamiento lógico, inductivo y deductivo. Puede formular hipótesis, tiene en cuenta el mundo de lo posible.

EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS

Características de los niños y las niñas de Educación Primaria

El ingreso a primaria significa para los niños y las niñas una difícil transición entre las experiencias lúdicas del ámbito familiar y las exigencias formales de un sistema escolarizado, para ayudarlos a asumir su paso al sistema escolar, debe mostrárseles las relaciones espacio, temporales, naturales: antes, después, ahora, arriba, abajo, izquierda, derecha. También hay que apoyarlos para que distingan lo esencial de lo accidental.

En el plano cognitivo (MADRUGA y LACASA, 1993), la acción educadora deberá impulsar la capacidad de interiorizar, gracias a la representación y al lenguaje, las acciones y su organización. Aprender a aprender constituye una de las competencias básicas a conseguir a lo largo de la escolaridad obligatoria. Conseguir que el alumno sea lo más autónomo en su proceso de aprendizaje implica enseñar y proponer situaciones en las cuales los alumnos reflexionen acerca de sus conocimientos (declarativos y procedimentales) y tomen decisiones planificando los procesos de resolución de las tareas propuestas.

LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO COGNITIVO

Al hablar de estimulación cognitiva, nos referimos a aquellas prácticas o actividades que le permitan al preescolar madurar sus conexiones cerebrales, habilidades lingüísticas y capacidades físicas para el óptimo funcionamiento de sus estructuras mentales, como son el pensamiento, lenguaje, concentración, atención, memoria y percepción, con la finalidad de contribuir al desarrollo de sus aptitudes o capacidades y de su personalidad.

Ahora se definirá cada una de las estructuras mentales del pensamiento, como son memoria, atención, concentración, lenguaje, capacidad de análisis y síntesis.

Memoria:

La memoria es una de las funciones del pensamiento indispensable para el aprendizaje, debido a que permite la grabación de los estímulos percibidos por medio de los sentidos (oído, vista, tacto, gusto y tacto), denominados como memorias sensoriales, que prolongan la duración de la estimulación; donde sus procesos principales son el recuerdo (capacidad para evocar el conocimiento de algo que está en la memoria) y el reconocimiento (capacidad para identificar algo ya conocido y que vuelve a verse).

Tipos de memoria:

- **Memoria Visual.-** Funciona sobre la base de asociaciones y repeticiones, su impacto se refleja en el cerebro, donde se procesa las imagen al observar, se registran y graban, produciendo de manera automática; los métodos audiovisuales son prácticos para su adiestramiento.
- **Memoria Auditiva.-**Es la capacidad de recordad la secuencia de una información escuchada, donde los sonidos se interpretan, los reconocen y los provee de los primeros años de vida, y además de debemos el aprendizaje a la legua materna.
- **Memoria Táctil**.- Permite reconocer objetos al tener contacto con ellos y poder describir sus características, provocando por estimulo mecánicos, térmicos y químicos; donde las manos y otras partes del cuerpo pueden

obtener información, por medio del conocimiento y la atención, para diferenciar texturas, superficie y temperatura, es decir, materiales de múltiples consistencias.

- **Memoria Gustativa.-** Funciona para diferenciar las cuatro cualidades básicas del gusto, que son salado, dulce, agrio y amargo, así como los diversos sabores, como son acidulce, putrefacto, etcétera.
- **Memoria Olfativa.-**Permite memorizar los olores mediante e olfato; los primeros lores ocupan un lugar privilegiado en el cerebro, se registran por lo que pueden ser tan vívidos y se pueden distinguir entre otros, por ejemplo los perfumes, fragancias, aromas traen recuerdo de algo o alguien.

Atención:

Es una actitud preparatoria de todos los órganos receptivos hacia algo que está en el horizonte de lo perceptible o que es buscado o esperado en él (Lersch, 1966). La atención es una estructura mental por la cual el pensamiento se dirige a un solo estímulo y excluye los demás, lo que permite al preescolar concentrarse en aquello que le llama la atención o es de su interés; también puede provocar el éxito o fracaso de si aprendizaje debido a la capacidad o a la incapacidad de poder dirigirla, es decir, es la capacidad para centrarse de manera firme en un estímulo o actividad concretos y dentro del aprendizaje.

Clasificación de la atención:

- **Atención Selectiva.-** Es la habilidad que se tiene para entender los aspectos relevantes de una tarea o situación y suprimir todos aquellos estímulos que no son relevantes, proceso indispensable y difícil para el niño en la adquisición del aprendizaje debido a que tiene que diferenciar de muchos estímulos los que son principales para el o los objetos de aprendizaje, pero con el adiestramiento por medio de la estimulación se puede controlar.

- **Atención Dividida.-** Se da cuando hay un exceso de estímulos y se tiene que distribuir la atención hacia una actividad complicada, esto es importante para que el niño, ya que se le tiene que dosificar la tarea para el proceso de enseñanza; por ejemplo, para la adquisición de la lecto-escritura se realiza una serie de pre – actividades para adquirirla.

- **Atención Sostenida.-** Es cuando el niño debe mantenerse consciente de los requisitos de una tarea y dedicarle un tiempo prolongado. Este tipo de atención en la etapa preescolar todavía se le dificulta al niño debido a que aún no ha terminado de madurar, para lo cual se requiere estimular.

- **Atención Involuntaria**.- Es la manifestación de un estímulo intenso y significativo, pasivo y emocional, que no requiere de esfuerzo ni

orientación, no se vincula con motivos, necesidades e intereses, y es una respuesta innata a que se da ante un estímulos fuertes y novedosos, que desaparecen con su repetición.

- **Atención Voluntaria**.- Se dirige a los objetos y hechos de manera intencionada; se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje, donde los niños tratan conscientemente de atender y dirigir la atención a algo determinando, una vez que el niño adquiera la capacidad de señalar objetos, nombraros e interiorizarlos, su lenguaje será capaz de trasladar su atención de manera voluntaria.

Concentración:

La concentración fortalece la memoria y permite hacer todo con mayor precisión, entendiendo y habilidad; es un factor importante en el proceso de aprendizaje, es la capacidad de dirigir la tensión a un solo objetivo, la cual conste en mantenerla focalizada sobre un punto de interés del niño, durante el tiempo que sea necesario, dejando de lado toda una serie de hechos que puedan ser capaces de interferir en su logro.

Capacidad de análisis y síntesis

Una de las principales habilidades del pensamiento es la capacidad de análisis y síntesis, donde la primera consiste en separar las partes de un

todo con el fin de estudiarlas por separado, así como identificar las relaciones que existen ente ellas; situaciones y objetos que ve y examina los compara para encontrar en ellos semejanzas, diferencias y relaciones.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en varias formas. En la etapa pre operacional, el niño juega a conocer su entorno físico, si bien señala Piaget, los preescolares más pequeños suelen ser egocéntricos, se vale de juego dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales. (CRAIG y BAUCUM, 2001, pág. 230)

Exploración de los objetos físicos: Cuando la preescolar juga con objetos físicos (por ejemplo, arena, piedras y agua), aprende las propiedades y las leyes físicas que los rigen. Poco a poco aprende a comparar y clasificar los objetos y hechos; logra una comprensión más completa de conceptos como el tamaño, la forma, y la textura.

El juego como actividad de desarrollo cognitivo: A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior existentes en estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las característica de los objetos (acomodación). El juego de manipulación de objetos provee a los niños pequeños de una oportunidad para ganar conocimiento acera de las característica física que los objetos

(conocimiento físico), así como acerca de las relaciones que existen entre los objetos (conocimiento lógico - matemático).

La importancia del juego en el desarrollo cognitivo: Los niños aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los menores expresan sus sentimientos de una forma espontánea. (PAPALIA D., 2005)

- El juego corresponde el trabajo de los niños, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía, pensar para resolver un problema.

- El juego constructivo que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños pequeños y preescolares, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer algo. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor. Este tipo de juego es más elaborado lo que le permite dar un mejor manejo a las cosas como forma, colores, texturas, etc.

- El juego de simulación que se basa en la función simbólica. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones que ya ha visto.

- El de los juegos formales con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor.

No cabe duda que el juego es la instancia que tiene el niño para poder desarrollarse y potenciar sus capacidades psicomotoras. Como lo definía Jean Piaget: el juego es una actividad autoformadora de la personalidad del niño.

APORTACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO

El juego como actividad de desarrollo cognitivo permite las operaciones de descentración, descontextualización e integración y, en relación con la educación para el desarrollo, es interesante señalar:

El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencia.- El juego es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. El juego es una actividad de aprendizaje, en él se ensayan conductas más complejas y se enfrentan a tareas y problemas que en muchas ocasiones no está presente en la vida del niño.

El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo.- Los juegos de simulación ayudan a la transición del pensamiento centrado hacia un pensamiento progresivamente más descentrado porque durante el juego se vive un cambio constante de la postura real a la de al ficción. Este ir y venir del papel real al lúdico y del lúdico al real, es situarse en distintos puntos de vista facilita el descentramiento de su egoísmo cognitivo.

El juego origina y desarrollo al creatividad.- La dependencia entre el desarrollo de la creatividad el juego ha sido ratificada por investigaciones realizadas desde marcos conceptuales muy diversos.

El juego estimula proceso de comunicación y cooperación entre iguales.- En el juego se crean espacios relacionales nuevos, se viven situaciones diversas en las que se pone en juego sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de distinto signo.

El juego facilita el desarrollo de la conciencia personal.- El juego permite redefinir la posición de cada participante en relación con diferentes acontecimientos del mundo.

El juego se convierte de esta forma en u instrumento de sensibilización y puede ser utilizado como una acción con sentido y entidad en sí misma.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.-: Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, permitirá organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado. Este método se aplicó en todo el proceso investigativo, guió y sustentó de manera lógica el desarrollo de los aspectos y fundamentos teóricos frente a la realidad actual en base y aplicación de los métodos auxiliares, técnicas y procedimientos.

ANALÍTICO.- Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Se lo utilizó para la descomposición de cada variable para analizarlas en forma individual.

SINTÉTICO.- Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en

consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades; ayudó en los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados para llegar a las conclusiones y a recomendaciones.

I**NDUCTIVO.-** es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método Inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO- El método Deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada. En la presente investigación el método sirvió para partir de una teoría general acerca de los Juegos Didácticos y su incidencia en el desarrollo Cognitivo.

DESCRIPTIVO: Es aquel que permite, identifica, clasifica, relaciona y delimita las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; es utilizado para puntualizar Los Juegos Didácticos y su incidencia en el desarrollo Cognitivo, .en los niños investigados. En la presente investigación guió la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; la formulación de objetivos, la recolección de datos, posibilitó la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que utilizado ayuda a laformalización de las relaciones entre las variables, describe su relación, la inferencia estadística permite hacer afirmaciones sobre qué elemento de este conjunto es probable que sean la verdadera; permitió hacer el análisis e interpretación de los resultados.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicó a las maestras de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014", para establecer la utilización de los Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS.-: Aplicada a los niños y niñas de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de

Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014”, con la finalidad de evaluar el desarrollo Cognitivo.

POBLACIÓN

ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA"				
PARALELOS	**Niños**	**Niñas**	**Total**	**Mestras**
“A”	17	15	32	1
“B”	16	16	32	1
TOTA	**33**	**31**	**64**	**2**

Fuente: Registros de la escuela "San Antonio de Padua"
Investigadora: Cemira Georgina Galarza Medina

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO, PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

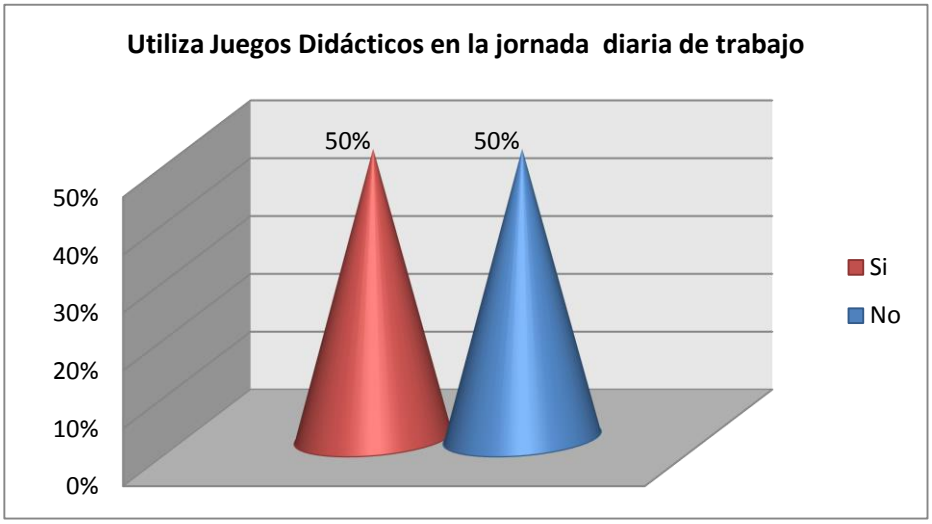
1-¿Utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

CUADRO Nº. 1

INDICADORES	f	%
Si	1	50%
NO	1	50%
TOTAL		**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua""
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de las maestras encuestadas manifiestan que sí utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y el 50 no

Los Juegos Didácticos propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, de forma activa y dinámica. Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación durante el aprendizaje de manera lúdica; brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

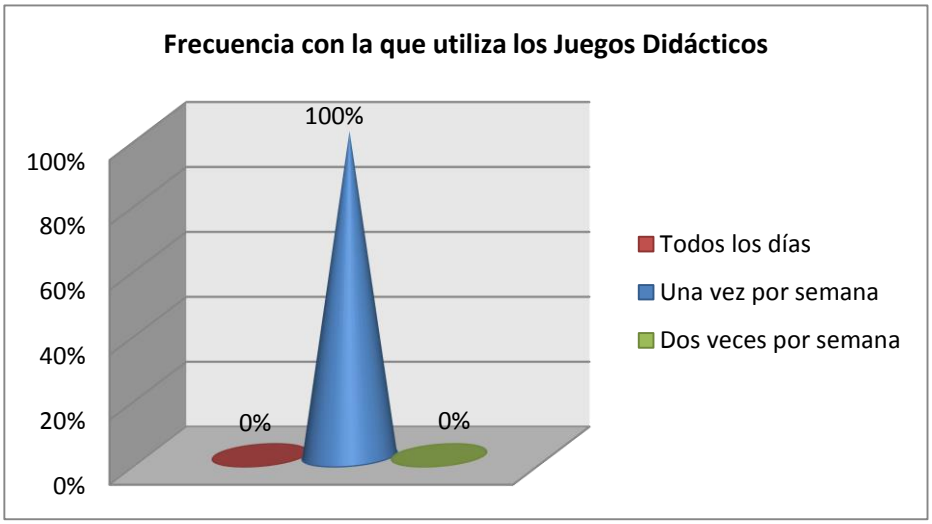
2-¿Con qué frecuencia, utiliza los Juegos Didácticos con los niños y niñas?

CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Todos los días	0	0%
Una vez por semana	2	100%
Dos veces por semana	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

RÁFICO Nº 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que una vez por semana utilizan los Juegos Didácticos con los niños y niñas.

Los juegos didácticos deben utilizarse todos los días con los niños y niñas ya que estimulan su actividad, iniciativa y cualidades psíquicas o físicas, así como las destrezas motrices dependiendo del tipo de juguete. favorece el desarrollo integral del niño y niña; son diseñados fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de los diferentes componentes de eje de aprendizaje; su mayor utilización es en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

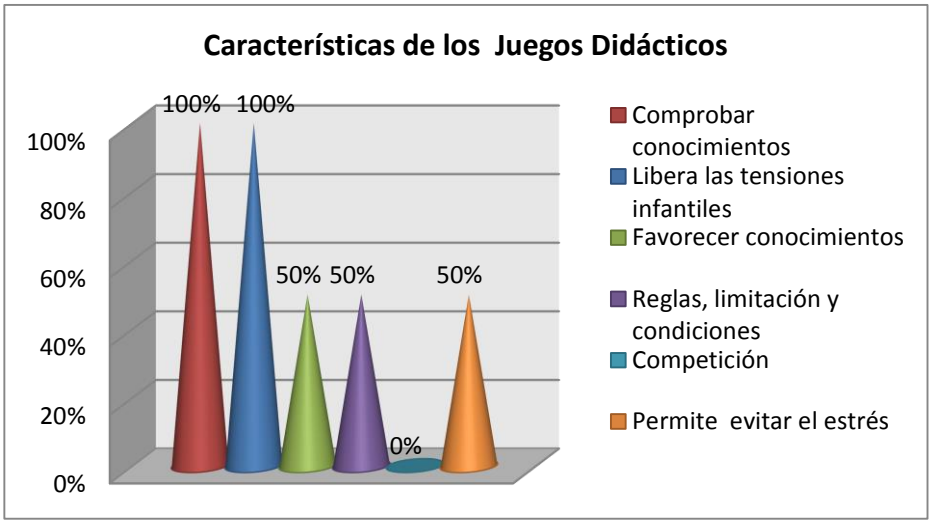
3. Seleccione algunas características que deben tener los Juegos Didácticos.

CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
Comprobar conocimientos	2	100%
Libera las tensiones infantiles	2	100%
Favorecer conocimientos	1	50%
Reglas, limitación y condiciones	1	50%
Competición	0	0%
Permite evitar el estrés	1	50%

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº3



NÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas seleccionan las siguientes características que deben tener los Juegos Didácticos: comprobar conocimientos y Libera

las tensiones infantiles y el 50% Favorecer conocimientos, Reglas, limitación y condiciones y Permite evitar el estrés.

Los Juegos Didácticos permiten comprobar los conocimientos ya que son una vía importante para lograr que los alumnos apliquen los conocimientos, con un desarrollo sistemático del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras, y dirigirlos a conocimientos nuevos.

Los Juegos Didácticos liberan las tensiones infantiles a través del movimiento, lo que incide positivamente en el desarrollo de los niños y niñas.

Los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el fortalecimiento de conocimientos, el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, en forma activa y dinámica; por eso no solo se aprende algo nuevo sino que fortalece el conocimiento previo con el nuevo.

Los juegos didácticos, aunque son sinónimos de libertad, independencia y soltura, al utilizarse con fines didácticos se convierten en una actividad planificada con reglas, limitación y condiciones orientadas a satisfacer ciertas exigencias académicas que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Los Juegos Didácticos permiten evitar el estrés por ser una actividad lúdica que fomenta la interacción con los pares, es dinámico el niño no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

4. ¿Dispone de juegos didácticos en su aula?

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela “San Antonio de Padua”
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El 100% de maestras responden que sí disponen de Juegos Didácticos en el aula.

Los Juegos Didácticos son de mucha importancia en el aula para el aprendizaje de hechos o conceptos, en la creación de un entorno que estimule a los alumnos a construir su propio conocimiento dentro del cual el maestro pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

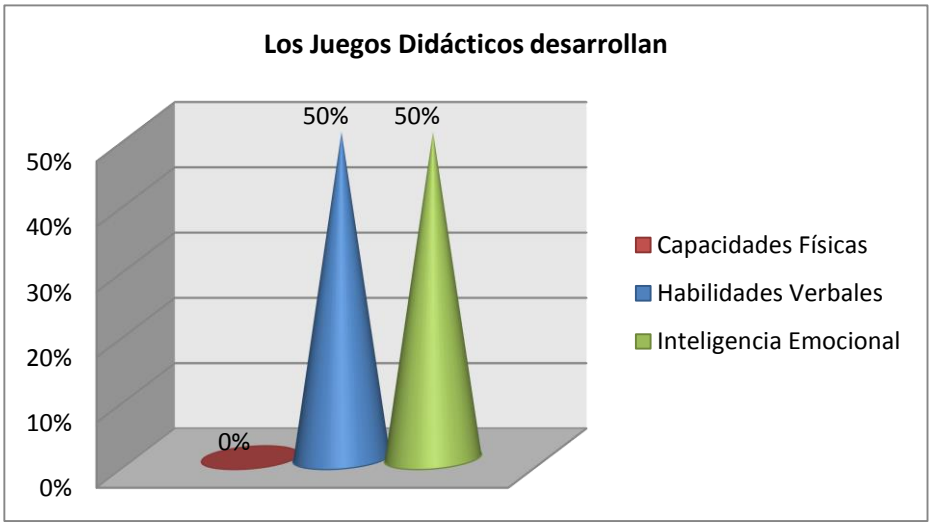
5. ¿Qué desarrolla el Juego Didáctico en los niños y niñas?

CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
Capacidades Físicas	2	100%
Habilidades Verbales	2	100%
Inteligencia Emocional	2	100%

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de las maestras encuestadas manifiestan los juegos Didácticos desarrollan: Habilidades Verbales e Inteligencia Emocional.

La habilidad verbal es la manera como los niños empiezan tanto a entender como a producir el lenguaje como una forma de comunicación. El desarrollo

verbal se intensifica durante el segundo y tercer año del niño. El desarrollo verbal es importante porque el lenguaje y la comunicación son críticos para el desarrollo y el aprendizaje social. Los padres hacen la diferencia porque el hogar tiene la influencia mayor en el desarrollo del vocabulario hasta que el niño termina el segundo grado. Los niños desarrollan sus habilidades verbales a través de las conversaciones con los demás, y siempre aprenderán más al platicar con personas reales que al mirar la televisión o al interactuar con otro medio. La habilidad de usar el lenguaje para comunicarse de forma eficaz con los demás es un componente clave en el desarrollo temprano de un niño, y por supuesto, para su éxito a largo plazo en la escuela y más allá.

La inteligencia emocional es considerada como la habilidad esencial de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa, la capacidad para asimilarlos y comprenderlos adecuadamente y la destreza para regular y modificar nuestro estado de ánimo o el de los demás. Esta habilidad para manejar emociones de forma apropiada se puede y debe desarrollar desde los primeros años de vida ya que las emociones se expresan desde el nacimiento, un niño amado, acariciado, será un niño con confianza en sí mismo, un niño seguro. La educación no solo contempla aspectos intelectuales y rendimiento escolar, actualmente se está poniendo énfasis al desarrollo de habilidades emocionales y la autoestima, es decir la educación de los sentimientos, la valoración de sí mismos.

Las capacidades físicas son las capacidades que tiene un individuo para el desarrollo de actividades motrices determinadas por patrones genéticos e intrínsecos que pueden ser mejoradas mediante el entrenamiento o la educación física y juegos didácticos. Se clasifican en: ◦ Capacidades físicas Condicionales depende de los sistemas de obtención de energía y de las propiedades del sistema musculo esquelético. ◦ Capacidades físicas Coordinativas y dependen del SNC. ◦ Fuerza ◦ Velocidad ◦ Resistencia ◦ Flexibilidad.

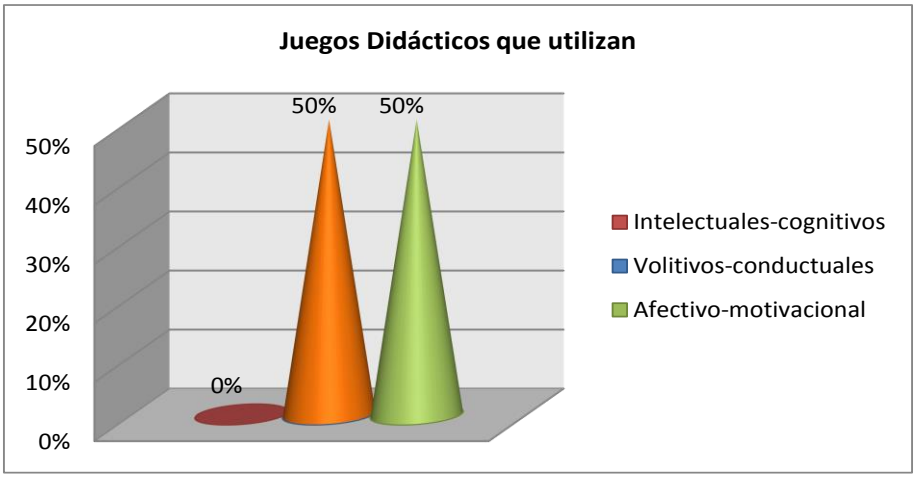
6- Seleccione los Juegos Didácticos que utiliza en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

CUADRO Nº 6

INDICADORES	f	%
Intelectuales-cognitivos	0	0%
Volitivos-conductuales	1	50%
Afectivo-motivacional	1	50%

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de maestras encuestadas utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas Juegos Didácticos Volitivos-conductuales y el 50% Juegos Didácticos Afectivo-motivacional.

Los juegos didácticos volitivos-conductuales, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

Juego didáctico afectivo-motivacional, que suscita el desarrollo de la solidaridad, la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa.

7. **¿Cuándo usted utiliza los Jugos Didácticos los relaciona con los objetivos, contenidos y destrezas a desarrollar?**

CUADRO Nº 7

INDICADORES	f	%
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº7

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de maestras encuestadas responden que siempre relaciona los Jugos Didácticos con los objetivos, contenidos y destrezas a desarrollar, el 50% a veces.

Los Juegos Didácticos que utilizan las maestras como estrategia metodológica deben tener una estrecha relación con los objetivos, contenidos y destrezas para lograr el desarrollo de las áreas cognitiva, emocional, psicomotriz y lingüística. Además, permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones individuales y colectivas, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes.

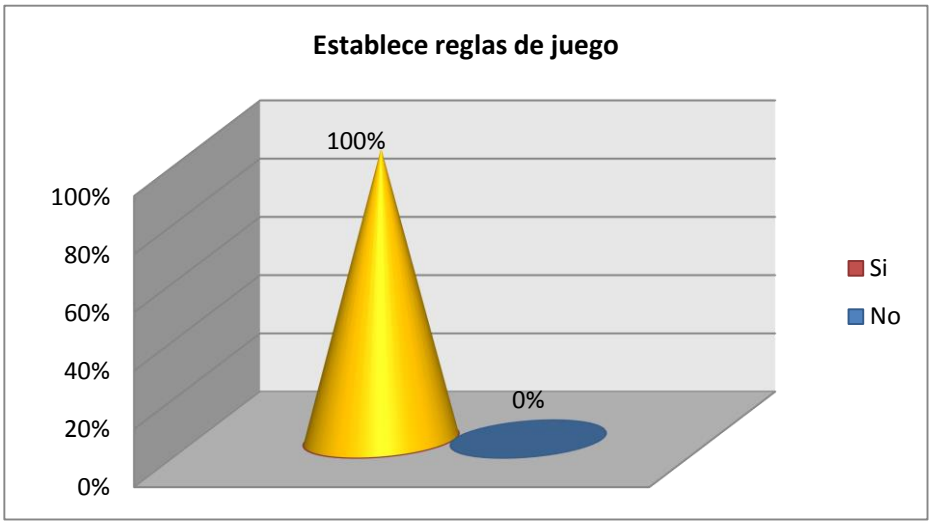
8 En la ejecución de los Juegos Didácticos ¿establece reglas de juego?

CUADRO Nº 8

INDICADORES	f	%
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que sí establecen reglas de juego en la ejecución de los Juegos Didácticos.

Las reglas del juego reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas. Es necesario que la maestra repita varias veces las reglas del juego y llame la atención a los pequeños y explique que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, el sentido de la organización, las interrelaciones con los compañeros y la igualdad de condiciones para todos los participantes.

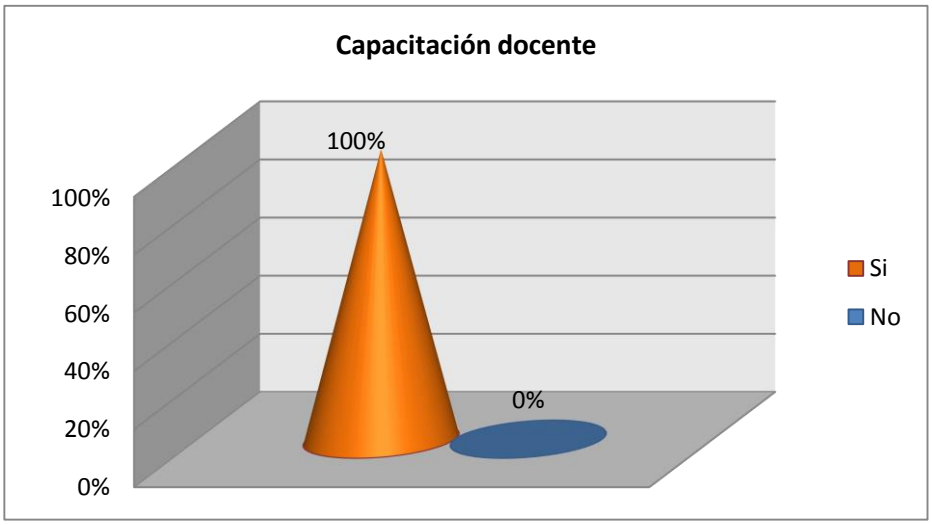
9.¿Ha recibido capacitación para aplicar el Juego Didáctico en la jornada de trabajo con los niños y niñas?

CUADRO Nº 9

INDICADORES	f	%
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que sí han recibido capacitación para aplicar el Juego Didáctico en la jornada de trabajo con los niños y niñas.

Toda Institución Educativa que actualmente busque lograr un desempeño competitivo en la formación de sus alumnos, deberá también promover y apoyar la formación integral, pertinente y de calidad de sus maestros, porque son ellos los encargados de que este objetivo cumpla su propósito. El verdadero agente de cambio es el docente y de aquí la necesidad y relevancia de formarlo apropiadamente, mantenerlo actualizado y buscando su superación profesional permanente. Es necesario tomar conciencia de la necesidad de formar pedagógicamente al equipo docente.

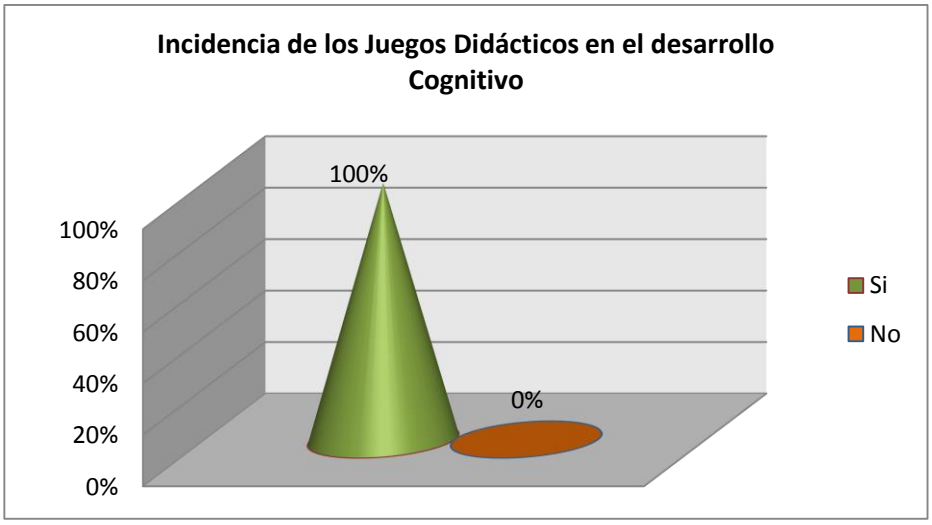
10- ¿Cree Ud. que el Juego Didáctico incide en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas?

CUADRO Nº 10

INDICADORES	f	%
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	**2**	**100%**

Fuente: Encuesta a aplicada a las maestras dela escuela "San Antonio de Padua"
Investigadoras: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que el Juego Didáctico sí incide en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas.

Los niños y niñas aprenden con los Juegos Didácticos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo, cualquier juego didáctico que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad para el desarrollo cognitivo o de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

RESULTADOS OBTENIDOS CON LA PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014", CON LA FINALIDAD DE EVALUAR EL DESARROLLO COGNITIVO

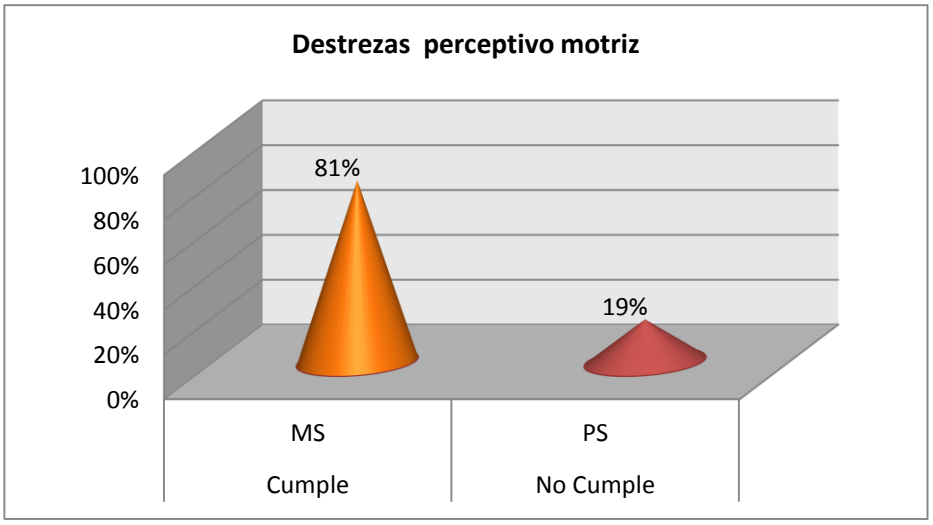
DESTREZAS DE PERCEPTIVO MOTRIZ

CUADRO N°11

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Trazó líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendo dos puntos o gráficos.	Cumple	MS	52	81%
Encuentran el camino correcto y uno con una línea dos figuras en un laberinto.	No Cumple	PS	12	19%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 81% de las niñas y niños investigados cumplen con: El trazó de líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendo dos puntos o gráficos; y, Encuentra el camino correcto y uno con una línea dos figuras en un laberinto equivalente a Muy Satisfactorio; y el 19% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

El desarrollo Perceptivo-Motriz está relacionada con las capacidades de la corporalidad o esquema corporal, la espacialidad, temporalidad, lateralidad, ritmo, estructuración, espacio-temporal, equilibrio y la coordinación, que sirve para reconocer letras, palabras u objetos en cualquier posición en la que se encuentre, el tamaño que tenga o la forma que tome, es una habilidad de gran interés en relación con el aprendizaje de conceptos escolares básicos de tamaño forma, color, textura, etc.

El laberinto es un espacio creado de manera artificial con diversas calles y encrucijadas para que la persona que se adentre en él resulte confundida y no logre hallar la salida. Existe laberintos cuadrados, rectangulares y laberintos de forma circular, en la antigüedad, los laberintos se construían a modo de trampa para que no se pueda entrar o salir de un lugar con facilidad. En los tiempos modernos, los laberintos son creados por motivos paisajísticos o lúdicos.

La representación de los laberintos se ha convertido en un juego que aparece en muchas revistas infantiles. Los niños deben iniciar un trazo en la entrada del laberinto y continuar hasta encontrar la salida. En un sentido simbólico, la noción de laberinto refiere a aquello confuso y rebuscado.

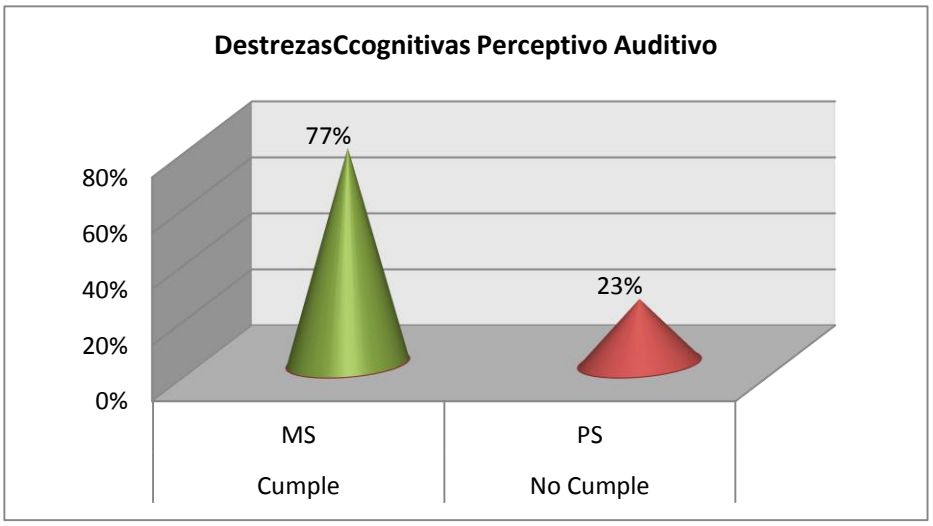
DESTREZA DE PERCEPCIÓN AUDITIVA

CUADRO N° 12

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Con los ojos vendados localizó sonidos producidos en diferentes lugares del aula.	Cumple	MS	49	77%
Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco	No Cumple	PS	15	23%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 77% de las niñas y niños investigados cumplen: Con los ojos vendados localizó sonidos producidos en diferentes lugares del aula; y, Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco equivalente a Muy Satisfactorio y el 23% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La Percepción Auditiva es la habilidad para discriminar los sonidos sobre un fondo con ruido. Algunos niños necesitan niveles de silencio muy significativos para poder discriminar bien las palabras que oye, especialmente los fonemas que constituyen la estructura del sistema de la lengua que aprende el sujeto.

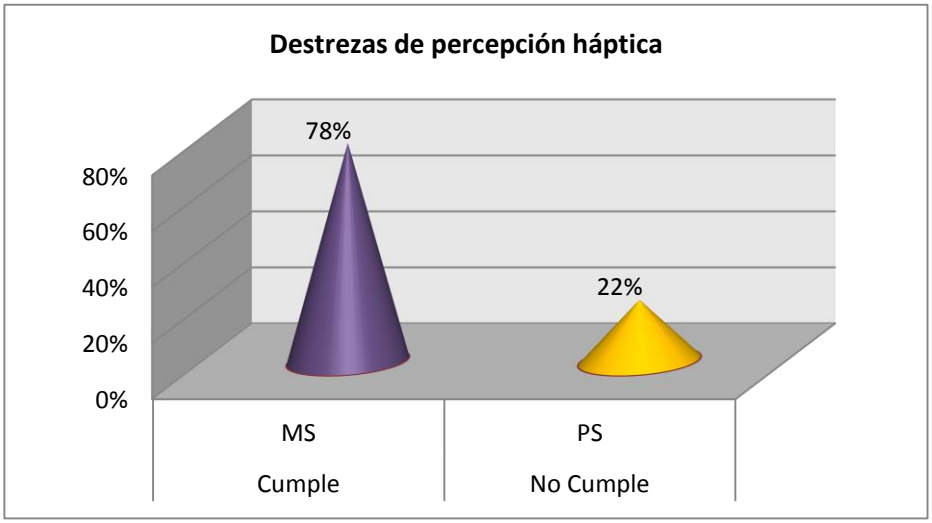
DESTREZAS DE PERCEPCIÓN HÁPTICA

CUADRO N° 13

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Identifico al tacto: objetos, frutas, textiles, temperaturas, pesos. Soy capaz de reproducir en el papel figuras previamente realizadas en el aire.	Cumple	MS	50	78%
	No Cumple	PS	14	22%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 78% de las niñas y niños investigados cumplen con: Identifico al tacto: objetos, frutas, textiles, temperaturas, pesos; y, Soy capaz de reproducir en el papel figuras previamente realizadas en el aire equivalente a Muy Satisfactorio, el 22% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La Percepción Háptica es una forma de expresión plástica que consiste en la expresión caracterizada por un sentimiento subjetivo más que 'objetivo al representar algo.' Es decir, cuando dibujan un modelo de la realidad, se centran más en aspectos subjetivos de la representación que en dibujar 'visualmente lo mismo, generalmente exageran rasgos, omiten otros, no hay atención a la simetría, etc. Es una forma natural y no racional de dibujar.

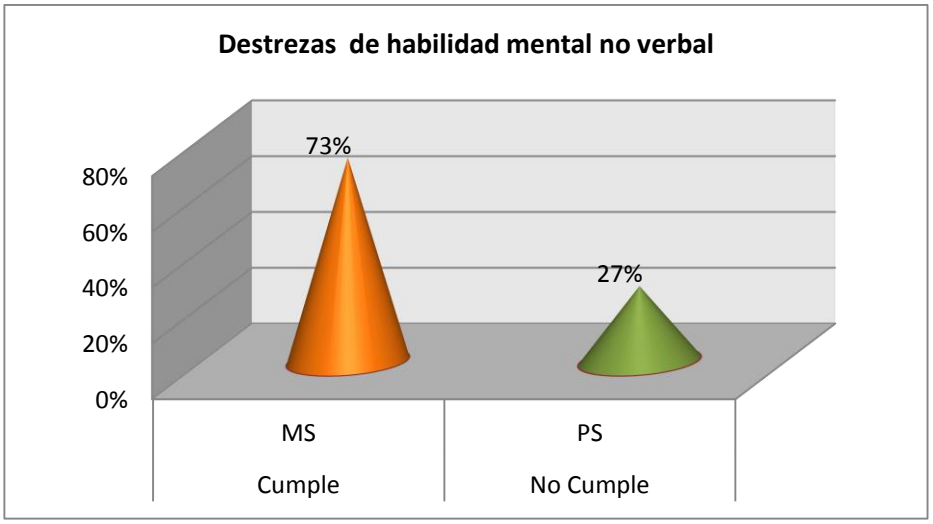
DESTREZAS DE HABILIDAD MENTAL NO VERBAL

CUADRO N° 14

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entre varios gráficos selecciono el que falta para completar un dibujo	Cumple	MS	47	73%
	No Cumple	PS	17	27%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 73% de las niñas y niños investigados cumplen con la actividad de: Entre varios gráficos seleccionó el que falta para completar un dibujo, equivalente a Muy Satisfactorio y el 27% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La habilidad mental no verbal se encuentra clasificada dentro de las tres categorías de habilidades, entre las que se destaca el razonamiento, el mismo que se desarrolla dependiendo de un entrenamiento específico o del resultado del proceso normal de maduración del sujeto, es así que en esta actividad de seleccionar entre varios gráficos el que falta para completar un dibujo, en donde un grupo mayoritario de niños lo realiza satisfactoriamente, se define por la eficacia que determina una ejecución rápida, exacta y de acuerdo con un principio de economía del acto en cuestión; la flexibilidad, que le permite al sujeto desarrollar esta habilidad en circunstancias muy diferentes.

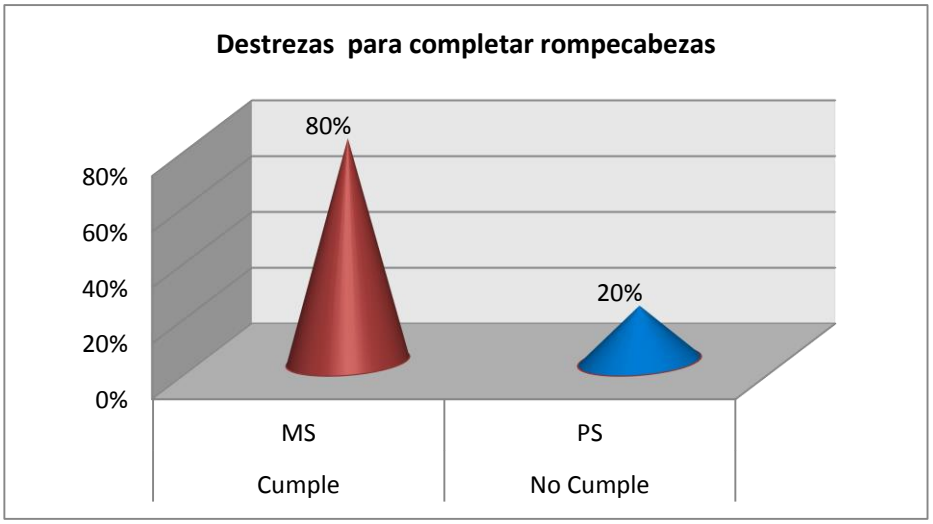
DESTREZAS PARA COMPLETAR ROMPECABEZAS

CUADRO N° 15

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entre varias piezas similares, seleccionó las piezas para completar un rompecabezas a nivel gráfico.	Cumple	MS	51	80%
	No Cumple	PS	13	20%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 80% de las niñas y niños investigados cumplen con la destreza de: Entre varias piezas similares, selecciono las piezas para completar un

rompecabezas a nivel gráfico equivalente a Muy Satisfactorio, el 20% no cumplen equivalente a Poco Satisfactorio.

El uso de los rompecabezas dentro del aprendizaje educativo proporciona el desarrollo de habilidades mentales como: habilidades cognitivas ya que aumenta la conciencia espacial visual y desarrolla una comprensión más profunda de diversos temas. La Resolución de problemas ya que implica resolver problemas y habilidades de razonamiento; el desarrollo de la motricidad fina debido a que ayuda a la coordinación de óculo-manual, jugar con rompecabezas requiere un proceso de ensayo y error que implica una gran cantidad de la manipulación de la mano; en lo social promueve el juego cooperativo, mejora el autoestima ya que brinda un sentido de logro y orgullo en sí mismos.

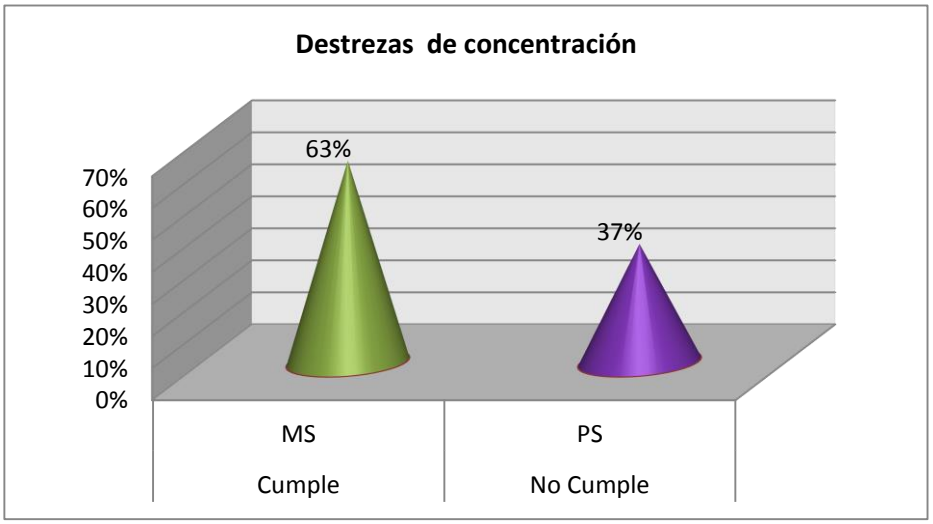
DESTREZAS DE CONCENTRACIÓN

CUADRO N° 16

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Ordeno una serie de imágenes con dificultad.	Cumple	MS	40	63%
	No Cumple	PS	24	37%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 63% de las niñas y niños investigados, cumplen con la orden de: Ordeno una serie de imágenes con dificultad equivalente a Muy Satisfactorio, el 37% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La concentración es la cualidad y estado del sujeto que centra toda su atención en la actividad que lleva a cabo, existe tres tipos de concentración: concentración afectiva, concentración mental, concentración escolar. Entre los 4 y los 5 años, la concentración y el desarrollo del cerebro siguen avanzando y consigue desarrollar la motivación en donde el niño es capaz de trabajar en un proyecto, paso a paso, reflejando esto en la actividad realizada, eficientemente.

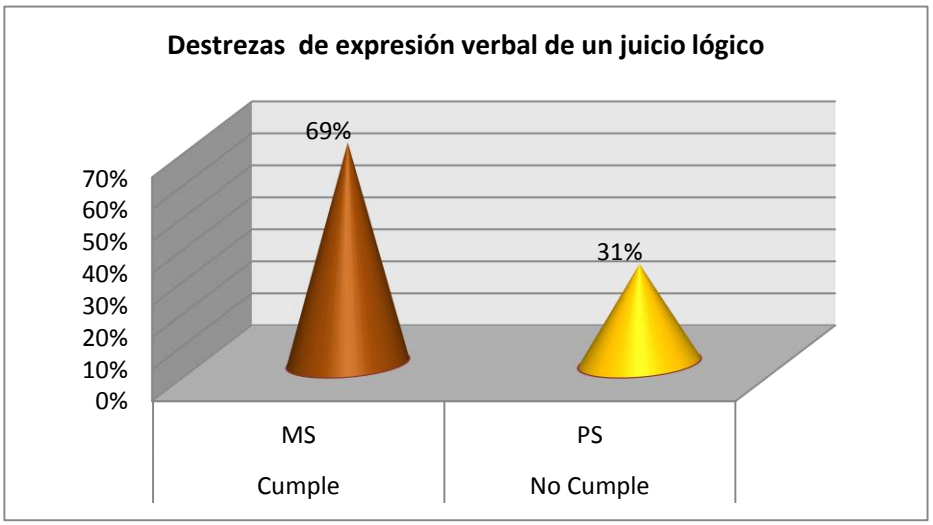
DESTREZAS DE EXPRESIÓN VERBAL DE UN JUICIO LÓGICO

CUADRO N° 17

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Expreso de manera combinada: ejemplo: Emilio es compañero de Sebastián y es menor que Sebastián. **Utilizo cuantificadores: algunos como, pocos, igual-desigual, todos, más, menos, la misma cantidad**	Cumple	MS	44	69%
	No Cumple	PS	20	31%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba cognitiva aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% de las niñas y niños investigados cumplen con la actividad de: Expreso de manera combinada: ejemplo: Emilio es compañero de Sebastián y es menor que Sebastián; y, Utilizo cuantificadores: algunos como, pocos, igual-desigual, todos, más, menos, la misma cantidad equivalente a Muy Satisfactorio, el 31% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La Expresión Verbal de un juicio lógico se fundamenta en la percepción del mundo por medio de los sentidos. Son la base en el lenguaje de las proposiciones matemáticas y el descubrimiento del pensamiento propio. No son innatos e inician con la imitación de los adultos, y van unidos a la afirmación y negación.

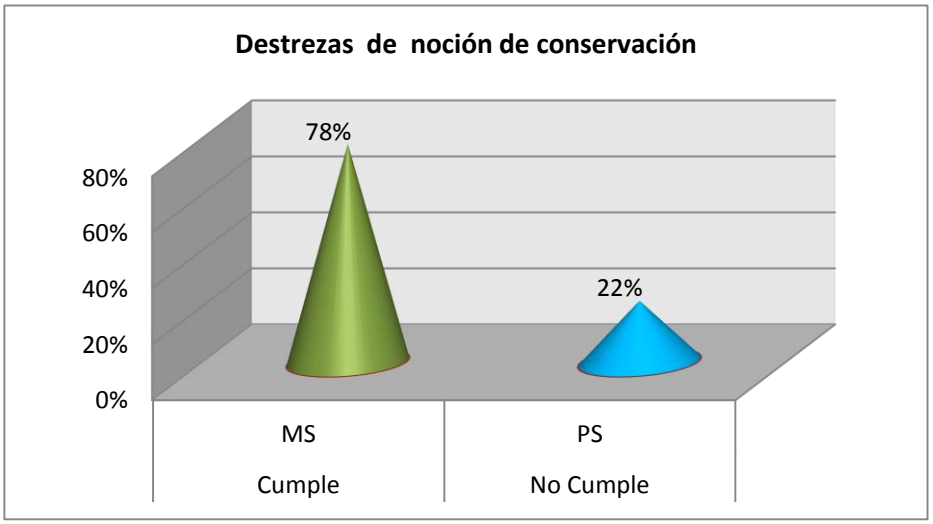
DESTREZAS DE NOCIÓN DE CONSERVACIÓN

CUADRO N° 18

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, el trasvasarlo en otros de diferentes tamaños y formas, afirmo que se mantiene la misma cantidad.	Cumple	MS	50	78%
Al observar en dos pliegos de cartulina en ocho naipes, agrupados en un ángulo en él un pliego, y en el otro distribuidos desordenadamente en toda la superficie afirmo que ambos ocupan el mismo espacio	No Cumple	PS	14	22%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 78% de las niñas y niños investigados, cumplen la orden de: Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, el trasvasarlo en otros de diferentes tamaños y formas, afirmo que se mantiene la misma cantidad; y, Al observar en dos pliegos de cartulina en ocho naipes, agrupados en un ángulo en él un pliego, y en el otro distribuidos desordenadamente en toda la superficie afirmo que ambos ocupan el mismo espacio equivalente a Muy Satisfactorio; y, el 22% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La noción de conservación es la comprensión de que ciertas características físicas de los objetos se mantienen invariables aun cuando se modifican su apariencia externa. Los niños adquieren esta noción de forma gradual a partir de los 5 años aproximadamente, mediante un proceso que se divide en la etapa pre-operacional en la que el menor niega la conservación; la segunda en la que empieza a admitirla en ciertas ocasiones; la tercera u operacional en la que acaba de interiorizarla.

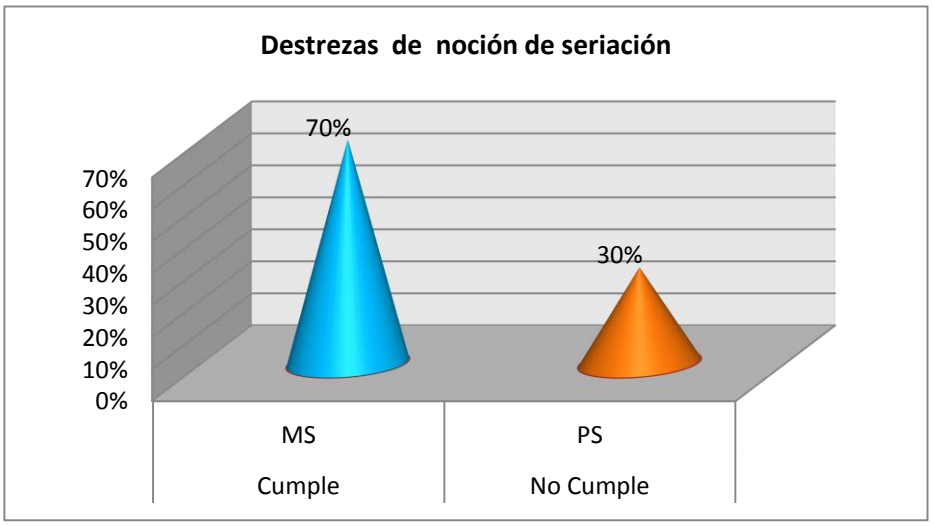
DESTREZAS DE NOCIÓN DE SERIACIÓN

CUADRO N° 19

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entregados seis sorbetes con una diferencia de tamaño de dos cm entre cada uno, ordeno de mayor a menos y viceversa.	Cumple	MS	45	70%
Ordeno una serie de imágenes con dificultad creciente	No Cumple	PS	19	30%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 19



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% de las niñas y niños investigados cumplieron con la actividad de: Entregados seis sorbetes con una diferencia de tamaño de dos cm entre

cada uno, ordeno de mayor a menor y viceversa; y, Ordeno una serie de imágenes con dificultad creciente equivalente a Muy Satisfactorio; y, el 30% no cumplen equivalente a Poco Satisfactorio.

La noción de seriación se la desarrolla durante la primera infancia, en donde es importante aprender a ser lógico, en este sentido el niño que reconozca reglas lógicas puede entender y realizar adecuadamente tareas matemáticas diversas a su nivel. Es necesario que se propicien y construyan tres operaciones lógicas sustanciales que son la base de dicho desarrollo en los niños: La clasificación, la seriación y la correspondencia, las cuales se construyen simultáneamente y no en forma sucesiva. Estas operaciones mentales llevan al niño a concebir el concepto de número.

DESTREZAS DE NOCIÓN DE INCLUSIÓN

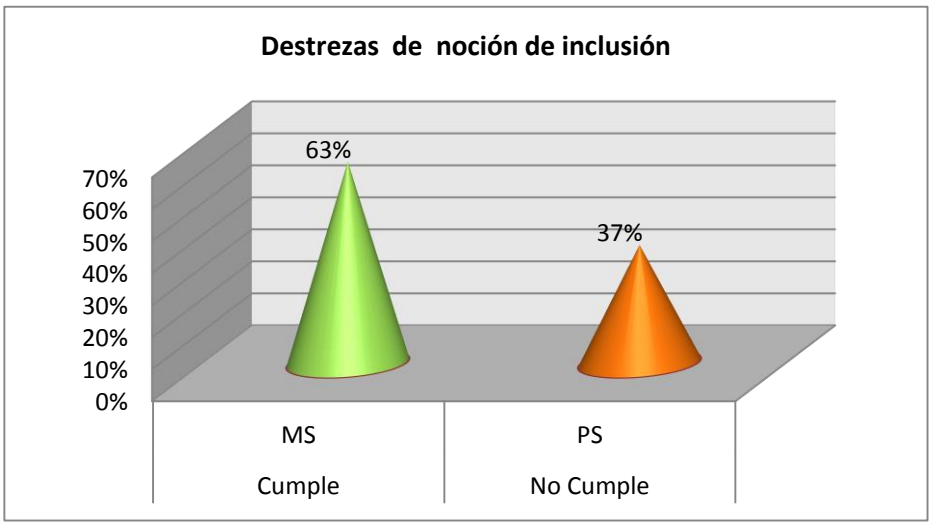
Luego de presenta frutas en las que se incluyen manzanas (M), duraznos (D) y otras frutas(O) resuelvo los siguientes problemas:

CUADRO N° 20

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Luego de presentarme frutas en la que se incluyen manzanas (M), duraznos (D) y otras frutas (O) resuelvo los siguientes problemas: **Colecciones presentadas por el maestro MMMMOO, MMMMDD y MMMMDD** **Actividad pedida al alumno: Dame menos.** **Si te comes todas tus manzanas y yo todas mis frutas.**	Cumple	MS	40	63%
	No Cumple	PS	24	37%
TOTAL			**64**	**100%**

Fuente: Prueba aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO N° 20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 63% de las niñas y niños investigados cumple con la actividad solicitada por la maestra que de las Colecciones de frutas presentadas realicen la inclusión de otras frutas de acuerdo a la petición del maestro MMMMOO, MMMMDD y MMMMDD; y, Actividad pedida al alumno Dame menos Si te comes todas tus manzanas y yo todas mis frutas equivalente a Muy Satisfactorio, el 37% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación", estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la inclusión comprendiendo que en cada clase se pueden determinar criterios diferentes.

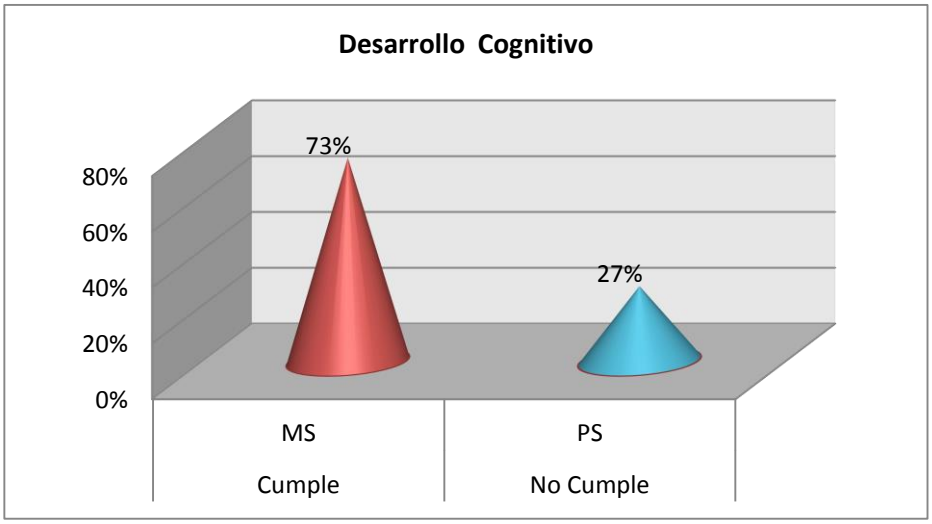
CUADRO DE RESUMEN DE LA PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS

CUADRO Nro. 21

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CUMPLE	NO CUMPLE
	%	%
Perceptivo motriz.	81%	19%
Percepción auditiva	77%	23%
Percepción háptica	78%	22%
Habilidad mental no verbal	73%	27%
Completar rompecabezas	80%	20%
Concentración	63%	37%
Expresión verbal de un juicio lógico	69%	31%
Noción de conservación	78%	22%
Noción de seriación	70%	30%
Noción de inclusión	63%	37%
PROMEDIO	**73%**	**27%**

Fuente: Prueba cognitiva aplicada a los niños de la escuela "San Antonio de Padua"
Elaborado por: Cemira Georgina Galarza Medina

GRÁFICO Nº 21



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 73% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 27% Poco Satisfactorio.

El Desarrollo Cognitivo está dado por los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, por lo tanto es esencial tener presente que el niño es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a racionar la realidad física y esencial en la que vive. Las capacidades cognoscitivas del niño son de particular importancia en las situaciones no bien definidas y que están abiertas por los mismos. La cognición, por lo tanto no solo es importante para las actividades mentales de respuestas que son comprender y conocer, sino también para conocer las actividades mentales de anticipación como son plantear, anticipar y escoger.

g. DISCUSIÓN

Con el propósito de comprobar el objetivo específico planteado: Establecer la utilización de los Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014, se aplicó una encuesta a las maestra y tomando como referencia la pregunta: 1-¿Utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas? El 50% de las maestras encuestadas manifiestan que sí utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y el 50 no

Para comprobar el segundo objetivo específico: Evaluar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014, se aplicó la Prueba Cognitiva a los niños y niñas y se obtuvo los siguientes resultados: El 73% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 27% Poco Satisfactorio.

Al finalizar la presente investigación y tomando en cuenta los resultados obtenidos se concluye que los Juegos Didácticos que utilizan las maestras no incide de manera significativa en el desarrollo Cognitivo los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014.

h. CONCLUSIONES

- El 50% de las maestras encuestadas sí utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y el 50 no, la utilización de los juegos didácticos benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, de los niños en el conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño, las actividades operativas y el dominio de los símbolos, ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación.

- El 73% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 27% Poco Satisfactorio. El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas de desarrollo como la sensorio motora, pre operatoria, operatoria y de las operaciones formales, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico.

i. RECOMENDACIONES

- A las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito, que se capaciten y utilicen los Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo ya que son herramientas fundamentales para la educación, ayudan a enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, permite romper con la rutina escolar, dejando de lado la enseñanza tradicional monótona, desarrollan capacidades, permiten la socialización, el desarrollo intelectual - cognitivo, el volitivo conductual y lo afectivo motivacional.

- A las maestras y padres de familia realicen diferentes actividades utilizando juegos didácticos para fomentar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas estimulando la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **ARRANZ BELTRÁN**, E. (1988): El juego escolar.Madrid,Escuela Española.
- **BAUTISTA VALLEJO**, J.M. (2001): «Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria», en @gora digit@l, 2, (http://www2.uhu.es/agora/).
- **BAUTISTA VALLEJO,** J.M. (2001): Formación del profesorado y escuela abierta. Sevilla, Padilla.
- **BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.)** (2002). "El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas". Granada, Adhara.
- **BAUTISTA VALLEJO**, J.M. (Coord.) (2002):El juego como método didáctico.Propuestas didácticas y organizativas. Granada,Adhara.
- **BAUTISTA** VALLEJO, J.M. y MOYA MAYA, A. (2001): Estrategias didácticas para dar respuesta a la diversidad: adaptaciones curriculares individualizadas. Sevilla,Padilla.
- **BAYO José**. (1987) "Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales". España. Editorial Anthropos. Promat, S. Coop. Ltda.
- **BOKMIN, D. B.** (1994). "Psicología del juego". La Habana: Ed. Pueblo y Educación
- Bonum Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar España: Marsiega
- **BRUEL**, A.; BERZI, A. y BONZOM, Ch. (1994): Juegos motores con niños y niñas de 2 y 3 años. Madrid,Narcea.

- **BRUNER Jerome.** (1984) “Desarrollo Cognitivo y educación” Madrid. Ediciones Morata. S. L. Quinta edición
- BRUNER Jerome. (1984) “Desarrollo Cognitivo y educación” Madrid. Ediciones Morata. S. L. Quinta edición
- **BRUNER**, J.S. y HASTE, H. (1990): La elaboración del sentido. La construcción delmundo por el niño. Barcelona: Paidós.
- **BUCHELI.** Jacqueline (2009) “Perfil Profesional de la Educadora Parvularia (0-5 años) “. Ecuador.
- **CORREA**, R.I., GUZMÁN, Mª. D. y TIRADO, R. (2000): La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes. Huelva, Hergué Editores.
- **ELKONIN,** D.B. (1980): Psicología del juego. Madrid, Pablo delRío
- Escuela Española.VIAL, J. (1988): Juegos y educación. Las ludotecas. Madrid,
- **FERNÁNDEZ** López, 2007: 40 citado en García, F.C.M., López, T.S.,
- **FERNÁNDEZ**, O. J.s.f. La expresión oral. Ed.Lumiere Ediciones.
- **FUSELLAS**,A.J. (1983): «El juego, los juguetes y los más pequeños», en Cuadernos de Pedagogía, 99.
- **GARAIGORDÓBIL** LANDAZÁBAL, M. (1995):Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao, Descleé de Brouwer.
- **GARCÍA,** A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110

- **GARVEY,** C. (1985): El juego infantil. Madrid,Morata.
- Gedisa, ZABALZA BERAZA, M.A. (1987): Diseño y desarrollo curricular. Madrid,Narcea.
- **GORRIS,** J.M. (1976): El juguete y el juego. Valencia,Avance.9
- Grupo de Adarra Bizkaia Oskus (1984):En busca del juego perdido Bilbao, Cuaderno de Adarra.
- **GUZMÁN,** M.D. (2001): «Claves didácticas y organizativas para la integración de las nuevas tecnologías en los contextos educativos», en Comunicación y Pedagogía, 174; 23-28.
- http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm
- **KURAMSHIN, I.** (1989) "Los juegos didácticos en las clases". En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). Vol. 4, junio- agosto.
- **LINAZA**, J.L. (1991):Jugar y aprender. Documentos para la reforma. Barcelona, Alhambra Longman
- **MOYLES, J.M.** (1990). "El juego en la educación infantil y primaria". Madrid, Morata- MEC.
- **ORTEGA, REC.** (1990). "Jugar y aprender" Sevilla, Diada.

k. PROPUESTA ALTERNATIVA

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A LOS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “SAN ANTONIO DE PADUA” DE LA CIUDAD DE QUITO

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Con la realización de la propuesta, en este proyecto se contribuye a facilitar al docente un compendio de información sobre las virtudes del juego como herramienta para desarrollar nuevos conocimientos en el niño en la etapa de educación inicial, lo que permite garantizar el buen progreso de aprendizajes, y donde se establecen el uso de estrategias puntuales que promueven el progreso cognitivo de un niño y niña, con el apoyo de material didáctico para que sea usado por aquel docente que tome interés en ampliar nociones sobre el tema y parta de que el niño refleja su comodidad en las habilidades creativas mas no en las teóricas.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños y niñas métodos de dirección y conducta correcta,

estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo, el conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño, las actividades operativas y el dominio de los símbolos, ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación.

Esta guía implica un aporte educativo clave que beneficia a las maestras y niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito

.

FUNDAMENTACIÓN

La Guía Didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los Juegos Didácticos, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje en la jornada diaria de trabajo para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

La Guía de Juegos Didácticos es el material educativo que se convierte en una herramienta valiosa de motivación y apoyo. Permite romper con la rutina escolar, dejando de lado la enseñanza tradicional monótona.

- Desarrollan capacidades en los niños(as) ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición hacia el aprendizaje.

- Permiten la socialización; uno de los procesos que debe ser trabajo desde el inicio de la educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

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

- En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Proporcionar una guía de juegos didácticos para mejorar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito

- **Objetivos Específicos:**

- Compilar orientaciones de Juegos Didácticos para que las maestras utilicen en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y fortalezcan el desarrollo cognitivo.

- Elaborar la guía didáctica en forma clara con diferentes Juegos didácticos para el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Año de educación General Básica.

PRESENTACIÓN

Los juegos didácticos a la edad preescolar deberán estar orientados a la ejercitación tendiente a estimular la madurez intelectual, estarán fundamentalmente orientados al uso y manipulación de los objetos, es decir, a las actividades cuyos objetivos son desarrollar las capacidades necesarias para el dominio psicomotriz.

La importancia de los primeros años de la vida del niño para el aprendizaje del adulto, es vital para el educador, de allí que los factores que condicionan o favorecen el crecimiento influyen de manera positiva en el sano desarrollo de la personalidad de los niños y niñas en edad preescolar , donde la relación que se pueda establecer entre el docente y el niño garantizan una educación con calidad, y donde el manejo de estrategias es base para el desempeño exitoso dentro de un aula de clase. A esto se unen las múltiples teorías acerca del juego lo que por consecuencia está presente en sus múltiples tipos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan en los horarios previstos, donde se encuentran los llamados juegos de movimiento, tradicionales y didácticos, todos ellos ayudan a alcanzar objetivos educativos y al mismo tiempo hacen que los niños se sientan felices. Fernández Y, Ferrer Y, Guanipa L, Mogollón L, Montero Y, Pozo E.

EL JUEGO DIDACTICO EN EDAD PREESCOLAR PARA EL DESARROLLO COGNITIVO.

La Memoria capacidad ingresar, registrar, almacenar y recuperar información del cerebro, ya sean valores recuerdos visuales o auditivos

El Pensamiento El pensamiento implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Tenemos muchos autores que en sus similares criterios establecen diferentes juegos que sirven de gran ayuda para el desarrollo cognitivo del niño entre ellos podemos mencionar; Decroly (1979), quien menciona en su concepción del juego como un instinto, se refiere a los juegos vinculados con: · La necesidad de alimentos · La necesidad de movimientos · El amor propio.

TIPOS DE JUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA EVOLUTIVA

Los juegos de los niños no son uniformes, estos presentan diversas modalidades, cada una de estas tienen relación con un área del desarrollo

en particular.¬Juegos de construcción.¬Juegos de roles. Juegos arcoiris.com¬Juegos con objetos.¬Juegos de movimiento.¬Juegos

REGLAS DE LOS JUEGOS

Las reglas constituye un elemento organizativo de esta actividad y son las que van a determinar actividades planteadas Fernández Y, Ferrer Y, Guanipa L, Mogollón L, Montero Y, Pozo E. El desarrollo general permite acceder a los diferentes niveles de juego, y al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO

El juego promueve momentos de alegrías y se produce de forma espontánea, es decir no requiere una motivación y preparación; el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego

Al niño le gusta jugar con diferentes materiales en forma simbólica, los mismos que deben ser higiénicos, fáciles de imitar las acciones, los objetos no pueden ser peligrosos, no han de tener bordes cortantes

El verdadero docente ponga en práctica las diferentes estrategias que le permitan hacer del aprendizaje significativo logros éxitos en beneficios de los aprendices en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Debe hacer uso de juegos didácticos que llame la atención del niño para que desarrolle su cognición.

El educador debe poseer un cierto conocimiento teórico y práctico más o menos preciso de juegos didácticos para el desarrollo evolutivo eficiente de los niños y niñas.

BIBLIOGRAFÍA

Textos Revisados y Utilizados¬El Mundo Mágico de los Niños RBA Proyectos, Editoriales, S.AEdiciones OCEANO, S.A.Paseo de Gracia, 24-Barcelona-7 (ESPAÑA)¬MANUAL PARA EL EDUCADOR INFANTILTOMO 1 Y TOMO 2Rocío Bartolome.Nieves Gorriz, Cristina Pascual, Mercedes García

EDICION ESPECIAL 1997MCGRAW-HILL INTERAMERICANA, S.AAV. DE LAS AMERICAS 46-41 SANTA FE DE BOGOTA COLOMBIA. Fernández Y, Ferrer Y, Guanipa L, Mogollón L, Montero Y, Pozo E.

Páginas Web Visitadas y Utilizadas¬ttp://www.molwick.com/es/memoria/155-origen-lenguaje.html#texto¬http://www.monografias.com/trabajos32/edad-preescolar/edad-preescolar.shtml¬http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-

juego.shtml#qu¬http://scholar.google.co.ve/scholar?start=10&q=+tesis+actividades+con+juego+rompecabezas&hl=es&as_¬http://www.imced.edu.mx/cid/recursos/tesismaestriaenpedagogia/correarodriguezalmarosa/elusodeestrategiasdidacticasparaelaprendizajesignificativoenelcecytquicea.

EVALUACIÓN

El aprendizaje significativo ocurre solo si se satisface una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que tiene en su estructura de conocimientos. Todas las estrategias de enseñanza son utilizadas intencional y flexiblemente por el profesor y este las puede usar antes para activar la enseñanza, durante el proceso para favorecer la atención y después para reforzar el aprendizaje de la información nueva.

ANEXO GUÍA DE JUEGOS DIDACTICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

Caja clasificadora

Esta caja contiene un juego muy completo que estimula el desarrollo del agarre y la coordinación ojo mano al tener que introducir las fichas en las distintas ranuras, mientras desarrolla el razonamiento lógico .Este juego además ayuda a enriquecer el vocabulario del niño.

Esta caja contiene un juego muy completo que estimula el desarrollo del agarre y la coordinación ojo mano (al tener que introducir las fichas en las distintas ranuras), mientras desarrolla el razonamiento lógico. Este juego además, ayuda a enriquecer el vocabulario del niño. Con 5 plantillas sobre diferentes temas (números, formas y colores, vestido, animales, alimentos) y 50 planchitas de madera que hay que introducir en la casilla correspondiente. Es un juego ideal para el reconocimiento de formas y colores

Tableta magnética letras

Esta tableta es una herramienta divertida para aprender a escribir las letras MAYÚSCULAS o MINÚSCULAS (puedes elegir la opción que más te guste)

a la vez que se estimula el sentido del oído y ayuda a comprender la relación causa-efecto. Al pasar por encima de ellas, con el lápiz que incorpora, produce un agradable sonido sin riesgo de que puedan salir del interior de la tableta.

A los niños les encanta ver cómo suben las bolitas y completan las letras. Cada una tiene unas flechas que indican cómo debe realizarse el trazo.
Para volver a empezar solo tendrán que pasar la mano por cada letra para que las bolas vuelvan a su lugar inicial.

kit completo bubber

Este juego de Bubber (el material de modelado más ligero del mundo), es una forma divertida de aprender formas, colores y conceptos matemáticos básicos. Desarrolla las habilidades motoras finas y sensoriales mientras trabaja la creatividad. Bubber no se seca, no mancha y se puede reutilizar una y otra vez. No contiene gluten ni caseína y es 100% no tóxico.

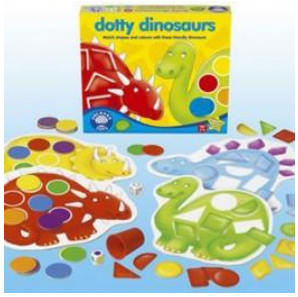
Este kit incluye:

-Una guía con más de 15 láminas para realizar diferentes composiciones con 3 niveles de dificultad

- Bubber de 4 colores

-10 herramientas divertidas para crear formas inteligentes.

Dinosaurios Chiflados



Un estupendo y sencillo juego de discriminación visual que potencia el aprendizaje de formas y colores. Ofrece dos versiones de juego diferentes dependiendo del concepto que se quiera trabajar

Kombolino

Juego de habilidad y estrategia que ayuda a reconocer formas y colores. El Kombolino tiene diferentes formas de juego por lo que se adapta a niños con distintas necesidades educativas. Jugar al sudoku con formas de colores, al cuatro en raya y otros juegos que estimularán la concentración y el razonamiento lógico. Es muy fácil de guardar gracias a su esterilla de bambú enrollable por lo que es un juego estupendo para salas de espera, viajes…

Puzles Apilables

Este juego de encajar e insertar, trabaja la motricidad fina, el concepto y percepción espacial, la lógica y distintos conceptos como los colores, las formas y los números. La base del juego es un puzle de 4 piezas, las cuales tienen una torre para insertar distintas formas de colores diferentes.

Enlazar formas geométricas

Juego de ensartar que desarrolla el agarre, la coordinación ojo-mano y bimanual, también estimula el aprendizaje de diferentes formas y colores. Gracias a las fichas individuales podemos crear infinitas secuencias que el niño podrá copiar. Gracias a las agujas de madera de punta plana, las formas (también de madera) son fáciles de ensartar.

Reloj aprendizaje

Juego para entender la evolución del tiempo y comprender las horas. Con números claros, de fácil lectura. Esfera cubierta de plástico transparente dividida en horas y minutos. Manecillas de colores y tamaños diferenciados, que se accionan desde una rueda colocada en la parte superior. Incluye fichas que relacionan actividades cotidianas con sus horas, y otras de ejercicios para hacer más comprensible el concepto del tiempo y su gestión

Estación de autobuses

Un divertido juego de reglas que potencia el aprendizaje de las primeras operaciones matemáticas: la suma y la resta. Además, estimula la atención y concentración, la discriminación auditiva, el respeto de las reglas y normas, el agarre y la coordinación óculo manual. Recomendado a partir de 4 años. 2-4 jugadores.

Parchís transformable

El clásico juego de parchís simplificado. Los recorridos del tablero pueden adaptarse dependiendo del número de jugadores (de 2 a 4) para que nunca sean demasiado largos y complicados. El parchís es un gran juego que fomenta aprendizajes lógico - matemáticos y de motricidad fina, de forma divertida y a cualquier edad. Además al ser un juego de reglas potencia el respeto de turnos y normas

Encuentra el camino

Un divertido juego para 1 o 2 jugadores que estimula la atención y concentración, la capacidad de resolver problemas, el razonamiento lógico y el respeto de turnos y reglas. El juego incluye 20 retos diferentes

Formas saltarinas

Juego de causa-efecto para encajar realizado en madera que estimula el aprendizaje de las formas básicas y colores. Potencia el agarre, la coordinación ojo-mano, la disociación de los distintos dedos de la mano y la atención

Construcción pista canicas

Un juego de construcción muy original que desarrolla la psicomotricidad fina, la visión espacial, la lógica y el concepto de permanencia del objeto. Utilizando la imaginación, se pueden construir diferentes circuitos para que las canicas rueden de un lado al otro. Compuesta por 35 bloques de madera perforados y 4 canicas.

Tobogán de bolas

Un circuito de bolas grandes con el que se entrenará el agarre, la coordinación ojo-mano, la relación causa-efecto, el razonamiento lógico, la permanencia de los objetos y el seguimiento visual. Además estimula los sentidos de la vista y el oído.

Cada bola debe encajarse en el agujero del color correspondiente, y, al golpearlas con el martillo, caerán por el tobogán de tablillas produciendo un agradable traqueteo que estimulará los sentidos del niño.

I.- ANEXOS PROYECTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014" LINEAMENTOS ALTERNATIVOS

Proyecto de Tesis Previa a la obtención del Titulo de Licenciada en Ciencias de la Educación: Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

CEMIRA GEORGINA GALARZA MEDINA

LOJA – ECUADOR

2014

a. TEMA

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014” LINEAMENTOS ALTERNATIVOS

.

b. PROBLEMÁTICA

El Juego Didáctico es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento, diversión y cumple un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada en todo el proceso educativo, ya sea como una actividad motivante, de construcción del conocimiento o una tarea evaluativa de su capacidad de socializar e interactuar con pares a través de la expresión corporal y expresión lingüística.

El área cognitiva permite al niño y niña ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana, de esta forma el niño y niña percibe, piensa y comprende lo que hay que hacer para dar una solución. Los maestros parvularios tienen en sus manos una gran responsabilidad en nuestra sociedad, cumplen con una función ardua y con grandes recompensas; le compete desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas todos los días con actividades de aprendizaje significativas que les permita adquirir mayor dominio en las destrezas de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas, de esta forma se desarrolla la

inteligencia desde la infancia para tener buenos cimientos y ser excelentes en el área de matemáticas, siendo ésta una materia elemental para su futuro y desenvolvimiento en nuestra sociedad.

Se realizó un sondeo a la Escuela “San Antonio de Padua”, creada en el año de 1940, en el sector de Pomasqui, se encuentra ubicada en la Calle Bolívar y 24 de Mayo Nº 224, de la ciudad de Quito; reciben a niños y niñas desde Educación Inicial hasta décimo año de Educación General Básica, distribuidos en paralelos con un total de 500 alumnos. Hay dos paralelos de Primer Grado con 64 niños y niñas y dos maestras de aula. El plantel funciona en jornada matutina de 7:00 a 12:30 del día y se mantiene con el aporte del Ministerio de Educación.

Se ha podido evidenciar (Información obtenida a través de una observación directa) que en la escuela “San Antonio de Padua” poco utilizan el juego didáctico para el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas, siendo primordial dentro de la dinámica de trabajo dado a que en primera instancia sus hábitos de estudio con los niños manejan diferente pedagogía y que a demás su rutina de trabajo se ve interrumpida por actividades pedagógicas centradas a actividades curriculares.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad,

pasividad, ausencia de iniciativa es por eso que el juego didáctico está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

La falta del juego didáctico en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de la Escuela “San Antonio de Padua” Ciudad de Quito es evidente debido a la falta de conocimientos adecuados, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego didáctico, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias en el proceso del desarrollo cognitivo como dificultad para armar rompecabezas de 15 piezas, no conceptualizan conceptos de formas y tamaños en las figuras geométricas, poco dominio en las destrezas de discriminación de colores y texturas, atención, memoria, imitación, y resolución de problemas.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización del juego. Las maestras se encuentran escolarizadas dentro de nuestro nivel, y se da poca importancia al espacio de interacción en el juego didáctico para que los niños y niñas tengan posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través del cuerpo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área Cognitiva conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo y empleo del juego didáctico.

Por lo anteriormente mencionado y los aspectos previamente analizados se plantea el siguiente problema de investigación, el mismo que se lo ha formulado de la siguiente manera:

¿Cómo el juego didáctico incide en el desarrollo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio De Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, en la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia tiene como objetivo brindar a los futuros profesionales una educación que esté ligada directamente con los problemas socioeducativos del país, con la finalidad que sean un aporte a la solución de problemas técnico - pedagógicos que le aquejan a las instituciones educativas y vayan formándose como buenos profesionales, elevando sus conocimientos y conjuguen la teoría con la práctica.

La realización de la presente investigación se justifica porque, el problema objeto de este trabajo no ha sido estudiado en este contexto educativo, y es necesario poner en evidencia el empirismo que demuestran las docentes en el momento de utilizar los Juegos Didácticos en el Desarrollo Cognitivo de los niños del Primer Año de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua”

La importancia de este trabajo radica en que las maestras incorporen como recursos a los Juegos Didácticos para que enriquezcan ciertas áreas específicas como intelectuales -cognitivos, volitivos -conductuales, afectivo - motivacional y que mejor manera que jugando. Contribuyendo a mejorar de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito.

Con la investigación se pretende dar un apoyo a la comunidad educativa al demostrarles que es una necesidad imperiosa lograr un buen Desarrollo Cognitivo en los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica Básica de la escuela “San Antonio de Padua”, y que el Juego Didáctico es una de las estrategias metodológicas privilegiadas con las cuales cuentan las docentes en la noble tarea educativa.

Los beneficiarios directos del presente trabajo investigativo serán los niños**,** ya que sus maestras sabrán planificar su tarea educativa en base a Juegos Didácticos, que en los niños son naturales por lo que aprenderán en un ambiente agradable y haciendo lo que más les gusta “jugar”, a la hora de Desarrollar la cognición, desde esta perspectiva las docentes son otro grupo beneficiarios de esta investigación.

El trabajo de investigación es original por cuanto no existe en el contexto comunitario una investigación de esta naturaleza, es factible desarrollarlo porque cuento con la preparación académica, económica, y la apertura por parte de la institución educativa para dar un aporte significativo encaminado a descubrir y analizar la problemática social y académica de nuestro medio, con el objeto de brindar posibles alternativas de solución al problema y principalmente para lograr un desarrollo integral del educando.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Determinar la incidencia de los Juegos Didácticos en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

- Establecer la utilización de los Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014.

- Evaluar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “San Antonio de Padua” de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014

- Formular una alternativa teórica basada en el Juego Didáctico como instrumento para desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

JUEGOS DIDÁCTICOS

- Conceptualización de juegos didácticos
- Importancia de los Juegos Didácticos
- El juego en la educación de los niños y niñas
- Objetivos persigue un juego didáctico
- Reglas que se deben distinguir de los demás juegos
- Características de un juego didáctico
- Elementos del Juego Didáctico
- Fases del Juego Didáctico
- Clasificacíon los juegos didácticos
- Principios de los Juegos Didácticos
- Ventajas de los Juegos Didácticos
- El Juego Didáctico en atención a la diversidad
- El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje
- Pasos elaborar un juego didáctico
- Materiales para elaborar juegos didácticos
- Formato del juego didáctico

CAPITULO II

DESARROLLO COGNITIVO

- Definición
- Importancia del Desarrollo Cognitivo en el Ámbito Educativo
- Factores del Desarrollo Cognitivo
- Características del Desarrollo Cognitivo
- El Desarrollo Cognitivo de los niños
- La Estimulación del Desarrollo Cognitivo
- El juego y el Desarrollo Cognitivo
- Aportaciones del juego en el Desarrollo Cognitivo
- Consejos y actividades para fortalecer los retraso cognitivos en un niño en edad preescolar

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO DIDÁCTICO

DEFINICIÓN

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004, pág. 26) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

El juego didáctico constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

Se utiliza los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Ortiz Ocaña, 2012). Una característica primordial de los juegos didácticos, es que deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza, para adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego favorece el desarrollo integral del individuo. Los psicólogos evolutivos sitúan el juego como una de las necesidades básicas de la infancia, y reconocen el importante papel del juego en el desarrollo psicomotor, cognitivo afectivo y social.

El juego didáctico como recurso metodológico se recomienda su implementación en aquellos temas conflictivos para el niño y transferible a ciertas esferas de la actividad. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencia lamentable en la efectividad del

proceso. Teniendo presenta tal afirmación, es básico en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas. Por tal importancia reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecida en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas; su mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Además, este tipo de juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes; a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas

Entonces, una vez establecida la importancia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza

curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad".

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en unintento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades (Moyles, 1990; Zabalza Beraza, 1996;Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2002):

- El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando a si la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no solo propicia la adquisición de

conocimientos y el desarrollo de las habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.

- Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas y que, por lo general, implican una competencia entre dos o más participantes, aunque ésta no es una condición imprescindible. Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas.

- Por lo general, la principal finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes **(**jugadores**).** Ciertos juegos, sin embargo, tienen otros objetivos adicionales, como favorecer el desarrollo físico o instruir, de alguna forma, a los jugadores.

- Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje**.** A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

OBJETIVOS QUE PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia(García, 2006)

.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por

ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

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

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo.

Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacerlas cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

REGLAS QUE SE DEBEN DISTINGUIR DE LOS DEMÁS JUEGOS

- Las que condicionan la tarea docente.
- Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.
- Las que prohíben determinadas acciones

.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido.

Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido. En

los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad.

Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

CARACTERÍSTICAS DE UN JUEGO DIDÁCTICO

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.

- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

ELEMENTOS DEL JUEGO DIDÁCTICO

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego “Busca la pareja”, lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo,

cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplementar las actividades planteadas.

¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones. Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos,

aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo.

Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- **Introducción.-** Comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

- **Desarrollo.-** Durante el mismo se producen la actuación de los niños y niñas en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

- **Culminació**n.- El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. Los maestros que se dedican a esta tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los niños y niñas para los cuales esta diseñados los mismos.

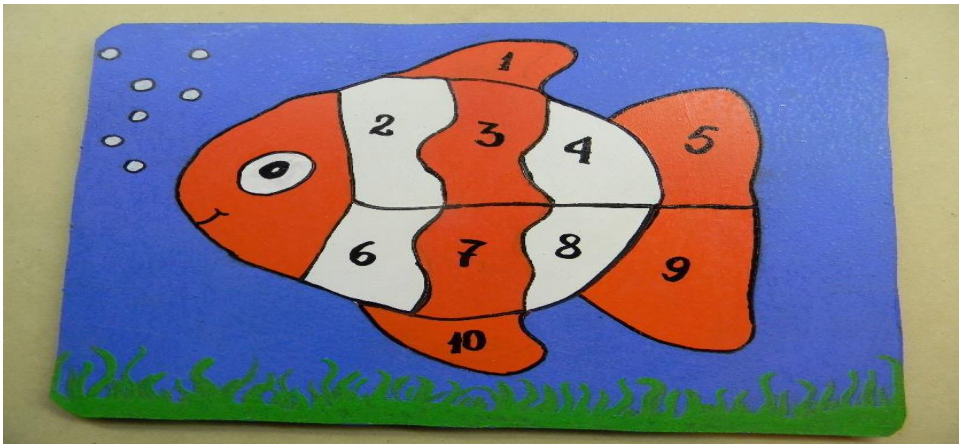
Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

CLASIFICACÍON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998)

.

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas.



Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998)

Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven. Es posible distinguir, por ejemplo, entre juegos didácticos para niños de hasta 3 años**,** juegos didácticos para niños de entre 3 y 6 años **y** juegos didácticos para niños mayores de 6 años, por ejemplo.

A los 3 años aparece la capacidad de comparación que se desarrollará aún más con el paso del tiempo. La comparación es la relación de similitud y diferencia entre los objetos. Mediante el criterio de comparación el niño puede comenzar a jugar con series, es decir, tendrá que comparar los objetos y ordenarlos según el criterio que haya deducido a partir de la comparación.

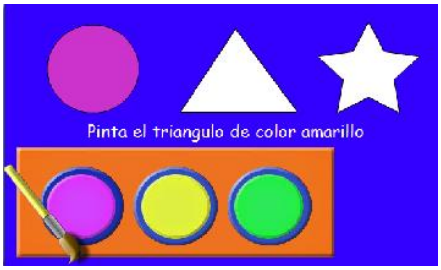
Los juegos didácticos a esta edad deberán estar orientados a la ejercitación tendiente a estimular la madurez intelectual. Estarán fundamentalmente orientados al uso y manipulación de los objetos, es decir, a las actividades cuyos objetivos son desarrollar las capacidades necesarias para el dominio

psicomotriz, la discriminación perceptiva, la adquisición de esquemas mentales que preparan al pensamiento lógico.

Juegos con formas para niños de 4 años:

Dibuja una lámina en cartulina con por ejemplo un pollito, un tren, un hombre, un árbol, un sol, etc. Con formas geométricas y sin pintar, al lado dibuja las mismas formas geométricas con que hiciste la lámina por ejemplo: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, rombo, pero en colores.

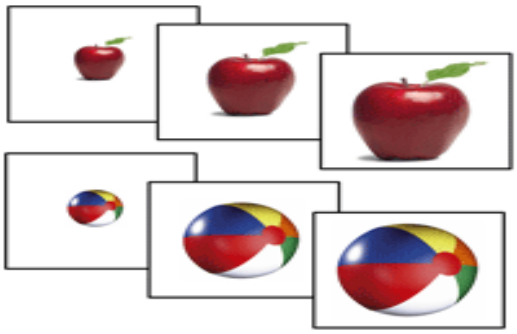
Muéstrasela al niño y pídele que pinte las formas del dibujo con los colores que muestra el modelo de formas pintadas.



Seriaciones de elementos para niños de 3 y 4 años:

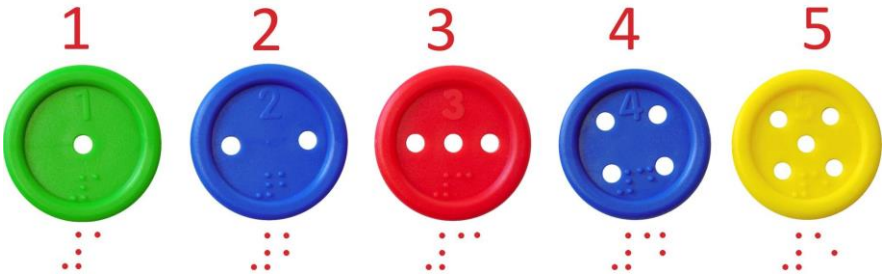
Series por tamaños:

Necesitamos una cartulina blanca de 4 por 40 centímetros, 5 botones grandes de un color y 5 chiquitos de otro. Dile al niño que observe mientras colocas los botones de forma seriada: uno grande, uno chico, uno grande, y él deberá terminar la serie hasta que se acaben los botones.



Series por colores:

Con 12 botones: 4 rojos, 4 naranjas, 4 verdes, o 12 círculos de cartón de los mismos colores mencionados, y la misma lámina de cartón de 4 por 40 centímetros que utilizamos en el juego anterior, haz una serie de botones rojo, verde, naranja, y pídele al niño que la continúe hasta terminar la serie de botones.



“El contador juguetón”:

Necesitarás 6 botellas de gaseosa o agua mineral de plástico, cordones, goma Eva, bolitas, autitos, crayones, maderitas, u otros elementos.

Colgar 3 botellas con los cordones, cada botella debe tener un número diferente, como por ejemplo: 2, 3 y 4, (hazlos con la goma Eva) y decoradas las 3 con cintas de 3 colores diferentes con el mismo material, por ejemplo: rojo, amarillo y azul, y las botellas que están en el piso deben repetir los colores de las botellas colgadas, pero sin número.

En el piso debe haber bolitas, crayones, o maderitas. El juego consiste en corresponder el numeral de la botella colgada con la misma cantidad de elementos que hay que guardar en las botellas del piso.

Masa coloreada:

Materiales:

-3 tazas de harina

- ¾ taza de harina

- 2 cucharadas de colorante comestible

- ½ taza de agua

Procedimiento:

Mezclar la harina con la sal en una olla. Mezclar el colorante con agua y agregarlo gradualmente a la harina con sal. Amasar el preparado hasta que la mezcla esté pareja y se pueda manipular con facilidad. Cuanto más se amase, más pareja quedará.

Cuando la masa no esté en uso, debe guardarse en una bolsa plástica en la heladera, de esta forma puede durar sin descomponerse por lo menos 2 semanas. Los niños usan la masa coloreada para modelar, hacer pasteles, aplastar, amasar, hacer figuras, etc.

Se puede hacer masa de varios colores para crear diferentes cosas.

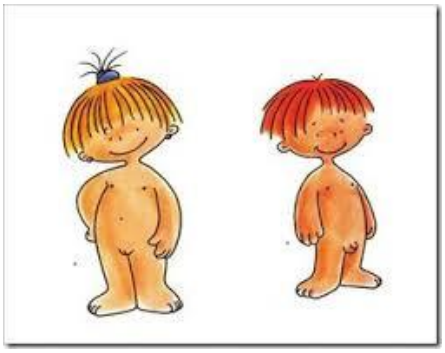
Juegos grupales

(Es mejor trabajar con grupos reducidos de niños)

Frente al espejo se pondrá un nene y una nena, el resto del grupo los observará y deberá decir cuál es la nena y cuál es el nene.

Que el resto de los niños se identifique con los que están frente al espejo y se agrupen formando una fila detrás del niño y de la niña. El adulto dará la consigna necesaria para que los alumnos señalen y nombren las partes del cuerpo que conocen.

Se les pedirá que mencionen las partes del cuerpo de los muñecos.



Se deberá contar con 2 cajas. Pegar en cada tapa la figura del nene y la nena recortadas. Recortar con los niños de revistas imágenes de personas de ambos sexos. Los niños deberán clasificar los recortes y deberá colocarlos en la caja correcta. Cada niño deberá mencionar por que colocó el recorte allí. También deberán colocar los muñecos en la caja que corresponda.

Otra clasificación que permite hablar de distintos tipos de juegos didácticos está vinculada a la formación.

- Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas, *la fantasía, la imaginación, la iniciativa.*

- Los juegos didácticos volitivos-conductuales, por su parte, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

- Juego didáctico afectivo-motivacional, que suscita el desarrollo de la solidaridad, la camaradería*, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.*

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

PRINCIPIO BÁSICOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño, la articulaciones una necesidad intrínseca del niño, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy se demanda. La participación del niño constituye en el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entrenamiento: Reflejan las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su

participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entrenamiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños y niñas, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del niño, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño.

VENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Garantizan en el niño hábito de elaboración colectiva de decisiones
- Aumentan e interés de los niños y su motivación por los contenidos
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños y niñas, estos rectifican las acciones reordenas y señalan las correctas.

- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los maestros, así como el autocontrol colectivo de los niños y niñas.

- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

- Permiten la construcción, profundización e intercambio de los conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

- Aumentan el nivel de preparación independiente de los niños y niñas y el maestro tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación de contenido impartido.

EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Cualquier estrategia didáctica integrada en un modelo educativo que pretenda atender a la diversidad tendrá que reunir una serie de condiciones regidas por los criterios de flexibilidad y diversidad, lejos, por tanto, de las

concepciones homogeneizadoras en las que todos los alumnos hacen lo mismo, al mismo tiempo y de idéntica forma.

En el currículo oficial, en el contexto de en los niveles iniciales, no aparece prescrito un método, sino que se han señalado una serie de principios a los que debe ajustarse toda opción metodológica en el marco de un diseño y desarrollo curricular regido por los principios de apertura y flexibilidad, y en este sentido será el profesorado quien tome la decisión de articular determinadas estrategias y técnicas para su caso particular (Bautista Vallejo, 2001). En el ámbito semántico del currículum, la responsabilidad última de la aplicación del currículum la tienen los profesores y el claustro del centro.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos. El acento no se debe poner en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, 1990) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender y es en este marco en donde debe entenderse la importancia del proceso sobre la del producto en la actividad

escolar. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula .

Es en el núcleo de este argumento en donde el juego desempeña un papel fundamental. Tanto si se refiere a juegos ya construidos y adquiridos externamente al propio centro, como los relativos al juego elaborado, construido o adoptado por los propios alumnos, las ventajas del “argumento lúdico” para el tratamiento de la diversidad sobresalen por varias razones:

- Posibilidades de la globalización como consecuencia de la adopción de juegos que la hacen realidad. Cuando se habla de enfoque globalizador no sólo se plantea una forma de entender la organización de los contenidos, sino también una manera de concebir la enseñanza, en la cual, al igual que en los métodos globalizados, el protagonista es el alumno y las disciplinas son uno de los medios que tenemos para favorecer su desarrollo personal.

- Determinados planteamientos didácticos permiten favorecer desde el ámbito de lo lúdico la globalización, actúan como mediadores en

intervenciones en donde la perspectiva global adquiere relevancia; en ésta no se olvidan ninguna de las capacidades que debe atender la educación, en un uso de las disciplinas que va más allá de los límites estrechos del conocimiento enciclopédico para convertirse en su uso en verdaderos instrumentos de análisis, comprensión y participación social. Una definición amplia del juego admite la posibilidad de que determinados juegos estén a la base del uso instrumental de los mismos en la aspiración globalizadora.

- Variedad de usos de la mayoría de los juegos con sólo aplicar una dosis de creatividad y transferencia. Juegos y juguetes responden a criterios de uso ilimitado en el ámbito de la actividad lúdica cuando sus protagonistas (maestros y alumnos) se sitúan en un contexto de la máxima creatividad. Esta situación es fundamentalmente generada por la capacidad del maestro de diseñar prácticas de enseñanza que responden a los criterios de conocimiento (de la conducta lúdica de los alumnos) y creatividad (como criterio de aplicación de juegos y juguetes).

- "Neutralidad" con la que el juguete y el juego se presenta a los niños y niñas con dificultades para aprender y posibilidades de mediación para el aprendizaje que éstos juegos y juguetes tienen con estos niños y niñas con el adecuado trabajo de facilitación del docente. No cabe duda de que la existencia de la neutralidad no existe en ninguna de las

actividades humanas, ni en sus acciones ni en sus producciones, que son humanas y, por tanto, regidas por intereses, criterios, etc., pero puede resultar clave contemplar al juego como método e instrumento que con profesores vistos como orientadores, mediadores o facilitadores y bajo límites muy flexibles en el ámbito escolar, conduce a asegurar al niño un ambiente estable y ofrecerle la seguridad y la información que el niño necesita para continuar el juego.

EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como:

la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

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

Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían:

¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo los niños lo hacen!,¡Salen al recreo a jugar!,¡Algunos de los juegos que conocemos son: scrabble, dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, entre otros.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y

de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula. (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

PASOS PARA ELABORAR UN JUEGO DIDÁCTICO

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica

MATERIALES PARA ELABORAR JUEGOS DIDÁCTICOS

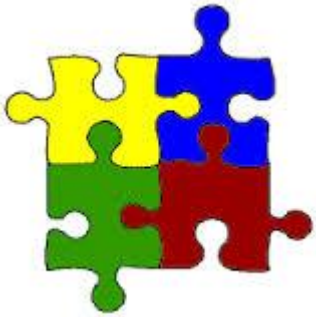
Es bueno que el niño cuente con una caja de juegos con diferentes juguetes. Un niño de edad pre-escolar puede contar con:

Materiales para colorear dibujos.

Revistas con cuentos infantiles que cuente con imágenes grandes y cuentos que les serán narrados por un adulto.

Juegos que estimulen su motricidad pero que no sean peligrosos para él como por ejemplo, materiales moldeables que no se vaya a llevar a su boca. Por ello es importante la supervisión permanente de un adulto cuando el niño juega, ya que siempre se puede llevar los juguetes a su boca cuando es muy pequeño.

Los juegos de construir mediante piezas son muy positivos, por ejemplo, puzzles o edificar casitas o edificios.



Los instrumentos musicales pueden ser un lindo juego para los niños, los de percusión pueden ser apropiados para la edad pre-escolar.

El juego físico es muy importante para el desarrollo del niño y siempre una pelota para que utilice con sus manos o pies puede favorecer un juego importante para el niño.

Comenzar a compartir con el niño de esta edad la tecnología informática también es positivo con el obvio acompañamiento del adulto. En este punto puedes mostrarle juegos en el ordenador tomando sus manos para que comience a manipular el teclado, el ratón y a coordinar estas operaciones al tiempo que juega un juego básico o sencillo. Lo importante aquí es que comience a conocer estas herramientas.

Foami, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

- Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.

- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio (Tirapegui, s/f).

¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños

.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar,

puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron ,sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje (Tirapegui, s/f)

.

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato:

FORMATO DEL JUEGO DIDÁCTICO

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales.

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego**.** (Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la

novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que el juego es actividad improductiva.

Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital.

Es necesario referirse a otro aspecto. La tecnología ha contribuido con una variedad ilimitada de videojuegos y juegos informáticos que ocupan buena parte del tiempo de nuestros niños y jóvenes. Algunos de ellos fomentan el “todo vale” como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias y/o violentas. No podemos oponernos a esa realidad, pues entretienen, ni competir contra ella. Nuestras clases no pueden ser tan diferentes, necesitamos diversificar el tipo de experiencias de aprendizaje a que sometemos a nuestros alumnos, ya que para muchos de ellos el computador forma parte de sus vidas.

.

Sin embargo, al hacerlo, no asumamos los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Hagámoslo con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos de educación básica y media, pero sin olvidar que el juego es una actividad seria.

En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos.“Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad. El anhelo de cualquier maestro con vocación...”(Sierra y Guédez, 2006).

CAPITULO II

DESARROLLO COGNITIVO

DEFINICIÓN

El desarrollo cognoscitivo es la manera cómo piensan y aprenden los niños en el transcurso del tiempo. El desarrollo cognoscitivo incluye la memoria, aprender sobre el mundo (ciencia), aprender matemáticas, y aprender cómo solucionar problemas. La mejor manera para que aprendan los niños es a través del juego, la exploración e intentar cosas nuevas. Usted puede planear actividades y momentos para jugar, de esa manera ayudará en el desarrollo cognoscitivo de los niños.

Según Jean Piaget, 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, (el primer esquema básico del hombre, es el acto de chuparse el dedo pulgar dentro del vientre materno), con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo. El Desarrollo Cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que estos reflejan. Desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos 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 conocer. 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. Asimismo, la acomodación se realiza cada vez que el niño asimila algo lo acomoda a los sucesos que vive para acomodar su aprendiz cognitivo. El desarrollo de las funciones que nos permite conocer, da a lugar a los Procesos Cognitivos.

En la teoría de Piaget, lo que el niño puede aprender depende de su nivel de desarrollo, de su competencia intelectual; es el aprendizaje el que va a la zaga del desarrollo. Vygostky, por el contrario, le asigna al proceso educativo, dentro del proceso del desarrollo, un papel central haciendo hincapié en la importancia que la instrucción tiene en el desarrollo cognitivo.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Los niños entre cinco años atraviesan la etapa preescolar, comienza el 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.

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 el ámbito cognitivo, el niño de seis años entra en la etapa que Piaget ha denominado OPERACIONES CONCRETAS. Esto significa que es capaz de utilizar el pensamiento para resolver problemas, puede usar la representación mental del hecho y no requiere operar sobre la realidad para resolverlo. Sin embargo las operaciones concretas están estructuradas y organizadas en función de fenómenos concretos, sucesos que suelen darse en el presente inmediato; no se puede operar sobre enunciados verbales que no tengan su correlato en la realidad. La consideración de la potencialidad (la manera que los sucesos podrían darse) o la referencia a sucesos o situaciones futuros, son destrezas que el individuo logrará al llegar a la adolescencia, al tiempo de llegar a las operaciones formales. (GUERRERO)

Uno de los principales hitos del desarrollo intelectual mencionado en la Teoría de Piaget, es que el niño alcanza en este período del desarrollo, la noción de CONSERVACIÓN, es decir, es la toma de conciencia de que dos estímulos, que son iguales en longitud, peso o cantidad, permanecen iguales

ante la alteración perceptual, siempre y cuando no se haya agregado ni quitado nada.

Existen varios principios que van a caracterizar la forma en que los niños de esta edad piensan:

Identidad: Es la capacidad de darse cuenta de que un objeto sigue siendo el mismo aun cuando tenga otra forma.

Reversibilidad: Es la capacidad permanente de regresar al punto de partida de la operación. Puede realizarse la operación inversa y restablecerse la identidad.

Descentrado: Puede concentrarse en más de una dimensión importante. Esto se relaciona con una disminución del egocentrismo. Hasta los seis años el niño tiene un pensamiento egocéntrico, es decir, no considera la posibilidad de que exista un punto de vista diferente al de él. En el período escolar va a ser capaz de comprender que otras personas pueden ver la realidad de forma diferente a él. Esto se relaciona con una mayor movilidad cognitiva, con mayor reflexión y aplicación de principios lógicos.

En términos generales el niño en esta edad va a lograr realizar las siguientes operaciones intelectuales:

- Clasificar objetos en categorías (color, forma, etc.), cada vez más abstractas.
- Ordenar series de acuerdo a una dimensión particular (longitud, peso, etc.)
- Trabajar con números
- Comprender los conceptos de tiempo y espacio
- Distinguir entre la realidad y la fantasía

Por otro lado, hay un perfeccionamiento de la memoria, tanto por que aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material. Se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella, en la tarea. El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción.

Logros y limitaciones de la Etapa Preescolar

Logros y limitaciones de la Etapa Preescolar Papalia y Wendkos Olds (1992) describen dos logros en la etapa preescolar que son: la comprensión de identidades y la comprensión de funciones. La comprensión de identidades se refiere a que el niño comprende, que ciertas cosas permanecen iguales a pesar de que puedan cambiar en forma, tamaño y apariencia. Un niño se da cuenta, que seguirá siendo niño aunque se ponga ropa femenina. Craig

(1994) llamó a esto distinción de la ficción y realidad, porque ya el niño distingue lo que es y lo que no es; por ejemplo: una piedra con forma de esponja, el niño ya en esta etapa puede darse cuenta que es una piedra pero con forma de esponja y no sentirse confundido.

La comprensión de funciones se refiere a que el niño entiende de manera general relaciones básicas entre dos eventos; por ejemplo cuando sabe que si golpea ligeramente el interruptor de luz se prende y cuando pone una película en el video, puede verla, pero aún no captan el hecho de que un evento origine otro. Papalia y Wendkos Olds (1992) y Faw (1981) hablan acerca de las limitaciones de la etapa preescolar. Según Papalia y Wendkos Olds, los niños son egocéntricos, tienen centralización, irreversibilidad, pensamiento transductivo y atención a estados antes que transformaciones. Faw (1981) amplia un poco más incluyendo todas las limitaciones se señalan anteriormente incrementando 4 categorías, las cuales son: animismo, realismo, concreción y dominancia perceptual.

FUNCIONES COGNITIVAS

- **Memoria:** La neuropsicología y la ciencia cognitiva han hecho imprescindible la ampliación de la definición de memoria. En ella se debe incluir todo el conocimiento adquirido, recuperado y utilizado sin el uso de la conciencia. Además, debe incluir las destrezas motoras así como el conocimiento perceptivo, la mayoría de la cual se utiliza

inconscientemente. En resumen, la memoria incluye un enorme trasfondo de experiencia que el organismo ha almacenado a través de su vida en el sistema nervioso para adaptarse al medio, ya sea si este es consciente o no.

- **Atención:** En el caso de la atención, su característica fundamental es la asignación de recursos neuronales en el procesamiento de información. La focalización, la selectividad y la exclusividad son atributos de la atención que se logran gracias a la activación de ciertas redes neuronales dentro de una mirada de conexiones que se entrecruzan y se sobreponen. La asignación selectiva de estas redes permite analizar un estímulo discreto de relevancia biológica. Por lo tanto, la atención está implicada directamente en la recepción activa de la información, no sólo desde el punto de vista de su reconocimiento, sino también como elemento de control de la actividad psicológica.

- **Lenguaje:** El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos. No existe una operación mental que el lenguaje no pueda reflejar. Se utiliza en tiempo real mediante la interacción del examen de la memoria y la aplicación de reglas. Se implementa en una red de

regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática.

- **Léxico y memoria de trabajo:** De acuerdo con Joaquín Fuster, el significado de la expresión del lenguaje, al igual que la ejecución de una acción dirigida por una meta, está precedido por la formulación mental de un plan o de un esquema más amplio que la intención destinada, por más que sean simples o mal definidos. Tal plan está hecho por componentes léxicos de unidades cognitivas ejecutivas, en particular verbos. Lo que quiere decir que el cerebro del parlante debe tener la posibilidad de acceder a un léxico y tener la capacidad de memoria de trabajo. La dinámica cortical de la sintaxis requiere la participación de estos dos mecanismos neuronales que se encuentran en el lóbulo frontal del cerebro. Sin ellos, la capacidad de organizar palabras con significado sería nula y la funcionalidad sintáctica del lenguaje se perdería. La incapacidad de acceder a la red cortical que contienen los componentes léxicos ejecutivos hace imposible la expresión de un lenguaje con significado.

- **Percepción:** Las sensaciones más relevantes a los intereses del individuo, en un momento dado, son comparadas con experiencias anteriores y procesadas de forma más compleja. El resultado del procesamiento de la sensación es que los neurocíentíficos denominan

percepción. La percepción, es el proceso que transforma la sensación en una representación capaz de ser procesada cognitivamente.

Según Fuster, cada percepción es un evento histórico y la categorización de una impresión sensorial actual estaría enteramente determinada por memorias previamente establecidas. Este punto de vista es mucho más plausible sí aceptamos que todas las sensaciones, aun las más elementales son la recuperación de una forma de memoria ancestral, memoria filogenética o memoria de la especie.

- **Inteligencia:** En el caso de la inteligencia humana, Fuster opina que es la culminación de la evolución de un mecanismo cerebral dedicado a la adaptación del organismo a su ambiente. Su evolución ha ocurrido en un continuo evolutivo de los medios para adaptarse al mundo. En humanos, la adaptación al mundo involucra e incluso requiere la persecución de metas que transciendan al individuo. Estas metas están basadas en el procesamiento de una gran cantidad de información que se extienden sobre grandes expansiones de tiempo y espacio. Por lo tanto, en principio, el desarrollo de la inteligencia humana es el desarrollo de redes cognitivas y de la eficiencia con que éstas procesan la información. Fuster hace hincapié en señalar que, si la inteligencia es el procesamiento de información cognitiva tocante a metas

comportamentales o cognitivas, el grado de inteligencia es la "eficiencia con la cual puede ser procesada esta información".

Al igual que en el aprendizaje, la diferencia entre conocimiento y memoria es muy sutil. Fuster explica que, fenomenológicamente, el conocimiento es la memoria de hechos y la relación entre estos hechos, los cuales al igual que la memoria se adquieren a través de la experiencia. Una distinción entre la memoria autobiográfica y el conocimiento reside simplemente en la presencia o ausencia de una limitación temporal; el contenido de la memoria tiene esta limitación, mientras que el conocimiento no. La memoria nueva tiene fecha y se somete a un proceso de consolidación antes de ser almacenada permanentemente o convertirse en conocimiento. El conocimiento establecido es sin tiempo, aunque su adquisición y contenido pueda ser fechado. El conocimiento, para ser utilizado posteriormente, se ha de almacenar en el sistema cognitivo, donde sus funciones comparten el mismo sustrato celular así como sus conexiones neuronales.

TEORÍAS QUE EXPLICAN EL DESARROLLO COGNITIVO

- La perspectiva Piagetana – Explica como el niño interpreta el mundo a edades diversas.
- La perspectiva sociocultural de Vygotsky – Explica los procesos sociales que influyen en la adquisición de las habilidades intelectuales.

- La perspectiva sociocultural de Brunner

- **La perspectiva Piagetana**

El objetivo de Piaget es de conocer el origen del conocimiento, de ahí que a su obra se la denomina como "Epistemología Genética". MORRISON, G. (2005) Coherente con su búsqueda inicia su investigación a partir del nacimiento del niño para analizar desde el principio mismo de la existencia el desarrollo cognitivo del ser humano.

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

Piaget (1992) afirma que el conocimiento no es absorbido pasivamente del ambiente y tampoco es procesado en la mente del niño ni brota cuando el madura, sino que es constituido por el niño a través de sus interacción de sus estructuras mentales con el medio ambiente, más concretamente, podemos decir que el conocimiento se construye según Piaget (1992) de manera activa a partir de la acción que el sujeto realiza sobre el objeto de conocimiento ,entendiendo lógicamente a esta, como una acción física y también mental dependiendo de la estructura cognitiva de conjunto que entre en juego.

Para Piaget en (1997) el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: el proceso comienza con una estructura o una forma de pensar propia de un nivel .algún cambio externo o cambios en la forma ordinaria de pensar crean conflictos cognitivos y desequilibrio, la persona compensa esta confusión y resuelve el conflicto mediante sus propias actividades intelectual ;de todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas ,una nueva comprensión y por tanto ,la vuelta al estado de equilibrio.

Según Piaget el desarrollo cognitivo depende de la maduración biológica del sujeto, de su experiencia física y social, así como un proceso de equilibración permanente entre el sujeto y su realidad dicho proceso de equilibración en el factor fundamental en el desarrollo intelectual y exige la puesta en marcha de dos invariantes funcionales, la organización y la adaptación las cuales a su vez posibilitan los procesos de aprendizaje en el ser humano.

La organización se refiere a la capacidad que tiene la mente pensante para organizar el conocimiento de sí mismo y del mundo en esquemas de acción y representación, tales esquemas se diversifican a medida que el sujeto actúa sobre los diferentes objetos de conocimiento, formando así progresivas y complejas estructuras mentales que serán dentro de un marco evolutivo, las que determinaran las posibilidades del pensamiento.

Simultaneo a la organización, se desencadena el proceso de adaptación a través de un proceso de asimilación y acomodación entre el sujeto y el objeto de conocimiento. La asimilación se refiere al proceso mediante el cual el sujeto incorpora nuevo conocimiento a los esquemas previos que ya posee, y acomodación, se refiere a la necesidad de crear nuevos esquemas de conocimientos.

Piaget (1997) ha sido uno de los pocos teóricos que ha caracterizado de manera extraordinaria los diferentes estadios evolutivos cognitivo, identificando las características particulares que presenta cada uno de ellos .estos estadios resultan fundamentales para el diseño curricular, pues caracteriza lo que el sujeto puede o no puede aprender en determinada etapa de su desarrollo permite comprender como se puede favorecer el aprendizaje en cada una de ellas. En este sentido Piaget (1997) distingue los siguientes estadios en el desarrollo cognitivo.

Principios del aprendizaje, según Piaget.

- Principio de organización: Organiza el proceso de aprendizaje.
- Principio de adaptación: herencia adaptarse a su ambiente mediante la asimilación y acomodación.
- Principio de la equilibración: Los cambios en el pensamiento tiene lugar mediante el proceso de equilibrio: la búsqueda de balance.

- **La Perspectiva Sociocultural De Vygotsky**

Las etapas que Piaget observó no son necesariamente “normales” para todos los niños porque hasta cierto punto reflejan las expectativas y actividades de la cultura a la que pertenecen.

Vygotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con la gente que está presente en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le da para apoyar el pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actividades y valores a partir de su trato con los demás. No aprende de la exploración solitaria del mundo, sino al apropiarse o “tomar para si” las formas de actuar y pensar que su cultura les ofrece.

La teoría sociocultural destaca la función que desempeñan en el desarrollo los diálogos cooperativos entre los niños y los miembros de la sociedad con mayor conocimiento. Gracias a ello, los niños aprenden la cultura de su comunidad.

La función del lenguaje y del habla privada El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo. Proporciona el medio para expresar ideas y plantear preguntas, las categorías y los conceptos par el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Destacó el habla privada (hablarse a uno mismo),

en la cual los niños se hablan a así mismo, como forma de dirigir el pensamiento y sus actos.

Aumenta con la dificultad de la tarea. El habla privada cumple una útil función de autodirección en las situaciones en que se necesita mayor esfuerzo cognoscitivo para alcanzar una solución.

Puntos de vista de Vygotsky respecto al habla privada:

El habla privada cumple una función en el desarrollo cognoscitivo. Los niños se están comunicando para orientar su conducta. Se da una transición del habla privada audible al habla interna silente como un proceso fundamental para el desarrollo cognoscitivo.

Ayuda a que el niño utilice el lenguaje para la realización de actividades cognoscitivas importantes como: dirigir la atención, resolver problemas, plantear, formar conceptos, desarrollar autocontrol.

El habla privada es más utilizada por los niños cuando tienen dificultades, están confundidos o comenten errores. Además, permite regular la conducta.

Habla privada y el aprendizaje

Vygotsky expone la auto instrucción cognoscitiva, la cual consiste en que los

estudiantes “se hablan a sí mismos” durante una tarea de aprendizaje. Hay que permitirles que hablen mientras resuelven problemas difíciles.

La función de los adultos y de los compañeros

Mediante el lenguaje, el niño logra intercambios con el contexto. Las personas adultas sirven como guías o maestros para que el niño crezca de manera intelectual. El adulto escucha con cuidado y le da sólo la ayuda necesaria para aumentar la compresión del pequeño.

Para Vygotsky la interacción social era mucho más que un método de enseñanza: era el origen de los procesos mentales superiores. Suponía que “cada función en el desarrollo cultural de un niño aparece dos veces: primero, en el nivel social (entre personas) y luego ene el individual (dentro del niño). Las funciones superiores (resolver un problema) aparecen entre el niño y un “maestro” antes de que se internalicen.

Implicaciones de la teoría de Vygotsky para los maestros

Hay al menos tres formas en que las herramientas culturales pueden pasar de un individuo a otro:

- Aprendizaje imitativo: Por el que una persona trata de imitar a otra. Aprendizaje instruido: Por el que quienes aprenden internalizan las

instrucciones del maestro y las utilizan para autorregularse. Aprendizaje colaborativo: por el que un grupo de compañeros se esfuerza or comprenderse y en el proceso ocurre aprendizaje.

- **Aprendizaje asistido** Es necesario contar con un andamiaje (apoyo, información, animo adecuado, otro). Permitir gradualmente que los estudiantes hagan cosas por si mismo. captar los problemas y materiales a los niveles que se encuentran los niños. Dar la ayuda adecuada en el momento preciso, mediante la zona de desarrollo próximo.

Estrategias:

- Procedimientos facilitadores (andamiaje).
- Uso modelado de facilitadores.
- Pensar en voz alta.
- Anticipar las áreas difíciles.
- Proporcionar apoyos o tarjetas con señales.
- Ofrecer ejemplos resueltos a medias.
- Regular la dificultad.
- Enseñanza recíproca.

v Proporcionar lista de verificación.

La zona de desarrollo próximo

La zona de desarrollo próximo es el área en la que el niño no puede resolver

por sí mismo un problema, pero que lo hace si recibe la orientación del adulto o la colaboración de algún compañero más avanzado. En este punto, la instrucción tiene éxito porque el aprendizaje real es posible. A este concepto se ajusta la función del habla privada.

Evaluación:

Una alternativa puede ser la evaluación dinámica o la evaluación del potencial de aprendizaje. Se pide al niño que resuelva un problema y luego ofrecen apoyos e indicadores para ver como aprende, se adapta e utiliza la orientación. Los apoyos se incrementan en forma gradual para ver cuánta ayuda necesita y cómo responde. Con esta información plantea las nuevas actividades.

Enseñanza:

Los estudiantes deben colocarse en situaciones en las que deben esforzarse y también disponer del apoyo de otros compañeros y del profesor. En trabajo con otros compañeros debe hacer posible el trabajo cooperativo. El dialogo y la discusión son rutas importantes al aprendizaje.

- **En la perspectiva de Bruner**

En la perspectiva de Bruner el desarrollo intelectual sólo puede explicarse a partir de la incidencia del medio sobre el sujeto pues la cultura da forma y

contenido al desarrollo humano. Y si el desarrollo humano depende de un conjunto de prescripciones que encauzan las posibles formas de crecimiento en unos cursos culturalmente determinados, requiere la intervención de otros que dominan esas instrucciones acerca de “cómo ser hombre”. El desarrollo es un proceso socialmente mediado y asistido a través de un tipo de intervención que habitualmente designamos educación.

Así, el autor establece una relación privilegiada entre desarrollo cognitivo e intervención educativa, entre mente y cultura. Una idea clave en su obra, y que resulta el punto de articulación entre mente y cultura, es la de “instrumentos” o “herramientas”.

Los rasgos que atribuye a la cultura son:

La cultura es una “caja de herramientas”

La evolución de la mente la caracteriza de la siguiente forma:

La mente es la internalización de un conjunto de herramientas; el desarrollo cognitivo es la apropiación progresiva de las herramientas que la cultura pone a disposición.

Los cambios en el hombre obedecen a su relación con nuevos sistemas externos de ejecución (amplificadores) y no a cambios manifiestos en su

morfología, se trata de una “evolución mediante prótesis”. Estos amplificadores pueden ser de:

- Capacidades motoras (palanca, rueda)
- Capacidades sensoriales (señales de humo, radar)
- Capacidades de raciocinio (sistemas lingüísticos, mitos, teorías y explicaciones científicas)

Para que un sistema de ejecución sea eficaz, debe dar origen a un sistema interno que se corresponda con él, a una destreza apropiada que sirva para organizar actos sensorios motores, preceptos y pensamientos, de modo que puedan satisfacer los requisitos de los sistemas de ejecución.

La idea de herramientas sugiere que lo que se incorpora no son sólo productos de la cultura, sino los “medios de producción” a través de los cuales se crea. La cultura da forma a nuestras mentes a partir de las herramientas que pone a su disposición,y con ellas somos capaces de crear y recrear la cultura. Por supuesto que los instrumentos de los que la mente dispone no sólo posibilitan, sino que a la vez limitan la construcción de nuevas realidades. Al igual que otras, la idea de “herramientas” fue sugerida por Vigotsky.

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN PIAGET

En esta etapa el desarrollo cognitivo ya no esta tan ligado a la acción. La creciente capacidad de abstracción permite un pensamiento que al principio es mágico y animista y más tarde se ira haciendo cada vez más lógico. El uso del pensamiento lógico implica el dominio de una serie de operaciones cognitivas, como pueden ser: la clasificación, la seriación, la conservación y la adquisición del concepto de número.

En la teoría de Piaget, lo que el niño puede aprender depende de su nivel de desarrollo, de su competencia intelectual; es el aprendizaje el que va a la zaga del desarrollo. Vygotsky, por el contrario, le asigna al proceso educativo, dentro del proceso de desarrollo, un papel central haciendo hincapié en la importancia que la instrucción tiene en el desarrollo cognitivo.

Sensorio motriz (0-2 años)

La etapa sensorio motor, determina que la inteligencia toma la forma de acciones motoras. En esta etapa, los profesores deben intentar proveer un ambiente que estimule a los niños a jugar con objetos. Durante esta etapa, los infantes y los niños "piensan" con sus ojos, sus oídos, y sus manos.

Aprenden poco a poco a generalizar sus actividades a una gama más amplia de situaciones y a coordinarlas en cadenas cada vez más largas del comportamiento.

Sub-etapas

***1**. Reflejos (nacimiento al 1er mes)*	-Succionar -Seguir movimientos con los ojos -Agarrar objetos con la palma de las manos
***2**. Hábitos -reacciones circulares primarias* *(1er al 4to mes)*	-Repetir acciones (pasarse la mano por la cara) -Acciones surgidas de condicionamientos clásicos u operantes
***3.**Coordinación -reacciones circulares secundarias- (4to al 8vo mes)*	-Entre visión y movimiento -Repetir acciones con objetos externos (jugar con interruptor de luz) -Permanencia de objetos (aunque no los vea, sabe que están ahí)
***4.** Desarrollo de la lógica - coordinación esquemas secundarios (8 a 12 meses)*	-Entendimiento entre fin y medios -Planificación de pasos para lograr un objetivo
5.*Descubrimiento nuevos métodos reacciones circulares terciarias - pequeño científico-* *(12- 18 m)*	-Busca nuevos métodos para lograr sus objetivos -Busca soluciones a los desafíos que se le presentan
6. Comienzo de la creatividad - combinaciones mentales- (18 a 24 meses)	-El niño se hace capaz de encontrar medios nuevos ya no solo por tanteos exteriores o materiales, sino por combinaciones interiorizadas, que desembocan en una comprensión repentina o *insight.*

Pre operacional (3-7 años)

La inteligencia en el período pre-operacional es intuitiva, su naturaleza en esta edad, según Piaget, es que los niños adquieren habilidades de representación en el área de las imágenes mentales, y especialmente de la lengua.

Están orientados a si mismos, y tienen una visión egocéntrica; es decir, los niños pre-operacionales pueden utilizar estas habilidades para tener una visión del mundo desde su propia perspectiva.

Algunas funciones propias en esta etapa:

Función simbólica: Se caracteriza por el uso de símbolo mentales, palabras o dibujos que el niño utiliza para representar lo que no esta presente físicamente.

Centralización: El niño se concentra en solo un aspecto del estimulo o situación.

Pensamiento intuitivo: Cuando el niño cree en algo sin saber porque. Solo lo cree intuitivamente

Egocentrismo: El niño ve todo desde su propia perspectiva. Es incapaz de ponerse en la situación del otro

Serialización: La capacidad del niño de organizar las cosas por tamaño, forma u otra característica.

Clasificación: La capacidad de nombrar e identificar objetos según su apariencia, tamaño u otra característica.

Inhabilidad de conservación: Incapacidad del niño de percibir la transformación de la forma, masa o volumen, cuando la forma inicial ha cambiado.

Animismo: El niño cree que las cosas inanimadas tienen vida

Operaciones concretas (8-11 años)

La estructura cognoscitiva durante la etapa operacional concreta es lógica pero depende de referentes concretos. En comparación con niños pre-operacionales, los niños en la etapa concreta de las operaciones pueden considerar el punto de vista de otra persona y considerar más de una perspectiva simultáneamente, con su proceso del pensamiento siendo más lógico, flexible, y organizado que en la niñez temprana. Pueden también

representar transformaciones así como situaciones estáticas. Aunque pueden entender problemas concretos, Piaget discutiría que no pueden todavía solucionar problemas abstractos, y que no pueden considerar todos los resultados lógicamente posibles.

Los niños tendrían en esta etapa la capacidad de pasar la conservación (numérica), clasificación, seriación, y la etapa operacional concreta de las tareas espaciales del razonamiento, las actividades que aprenden deben implicar los problemas de la clasificación, ordenación, localización, y conservación usando objetos concretos.

Algunas características propias en esta etapa

Descentralización: Cuando el niño ya es capaz de considerar mas aspectos de una situación. (Ej. Ya es capaz de percibir que un recipiente ancho y angosto no necesariamente puede contener más líquido que uno angosto y alto).

Reversibilidad: La capacidad del niño de entender que las cosas y los números pueden cambiar. (Ej. 4+4=8 8-4=4).

Conservación: El niño ya tiene capacidad de entender que el volumen, masa u otra cualidad de un elemento, no tiene relación con el tamaño de los

objetos que la contienen (Ej. Vasos iguales con líquidos, se mantienen igual si se vierten en envases de diferente tamaño)

Eliminación de egocentrismo: El niño ya es capaz de ponerse en la situación de otros y ver las cosas desde la perspectiva de su interlocutor.

Operaciones formales (12-15 años)

En la etapa final de las operaciones formales, el pensamiento implica la capacidad de hacer abstracciones. Son capaces del pensamiento lógico y abstracto. Pueden también razonar teóricamente. Piaget consideraba esto la última etapa del desarrollo.

En esta etapa los individuos van más allá de las experiencias concretas y piensan en términos abstractos más que lógicos. Como parte de este pensamiento más abstracto, los adolescentes desarrollan imágenes de circunstancias ideales.

Pueden pensar como podrían ser los padres ideales y comparar a sus padres con esta idea estándar. Comienzan a considerar posibilidades para el futuro y se fascinan con lo que pueden llegar a ser.

En la resolución de problemas, los pensadores operacionales formales son más sistemáticos, desarrollan hipótesis sobre el porqué algo está ocurriendo

de la forma que lo hace, después evalúan estas hipótesis de forma deductiva.

Los muchachos ya pueden pensar en términos abstractos. Formulan hipótesis, las prueban mentalmente y las aceptan o rechazan según los resultados de estos experimentos mentales.

Por tanto, pueden trascender el aquí y ahora para comprender las cosas en función de la casualidad, para considerar posibilidades y realidades, para formular y aplicar reglas, principios y teorías generales.

EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS

Características de los niños y las niñas de Educación Primaria

El ingreso a primaria significa para los niños y las niñas una difícil transición entre las experiencias lúdicas del ámbito familiar y las exigencias formales de un sistema escolarizado, un tanto ajeno a sus experiencias anteriores. Las niñas y los niños de seis años perciben el mundo de forma indiferenciada. Pueden describir hechos sin distinguir las partes de una secuencia temporal. En el primer grado es cuando comienzan a descomponer en partes a un todo y a identificar relaciones entre dichas partes.

Como resultado de ello podemos decir que las niñas y los niños de primer grado:

- Son subjetivos.
- No saben aún diferenciar entre lo propio y lo ajeno y hacen prevalecer sus razones por sobre las de los demás.
- Sus opiniones son poco objetivas.
- Actúan impulsivamente porque todavía no se han familiarizado con las normas escolares y las de convivencia social.
- Les resultan difíciles las actividades grupales: no dialogan, antes bien, monologan.
- Su mundo es mítico. Las plantas, animales y objetos inanimados, poseen para ellos vida propia y actúan caprichosamente contra el intento humano de comprenderlos racionalmente.
- La imaginación y la intuición son sus mecanismos de razonamiento. Viven en la fantasía e ignoran la historia social de la cual son protagonistas inconscientes.

Para ayudarlos a asumir su paso al sistema escolar, debe mostrárseles las relaciones espacio, temporales, naturales: antes, después, ahora, arriba,

abajo, izquierda, derecha. También hay que apoyarlos para que distingan lo esencial de lo accidental.

Sin complacencias, debe tratárseles siempre con afecto. Hay que escucharlos, que sepan escuchar y enseñarles a ser pacientes. Debe mantenérseles siempre activos para que no renuncien a su mundo de acciones concretas, y para que, simultáneamente, acepten las abstracciones y formalidades.

Los niños y las niñas no son adultos pequeños. Son niños y no podemos exigirles que actúen como adultos. Su forma de percibir el mundo es muy diferente a la del adulto.

En el plano cognitivo (MADRUGA y LACASA, 1993), la acción educadora deberá impulsar la capacidad de interiorizar, gracias a la representación y al lenguaje, las acciones y su organización. La posesión de múltiples experiencias debe posibilitar la construcción de los esquemas necesarios para asimilar los conceptos científicos, y éstos, a su vez, confrontarán y organizarán el conocimiento y experiencia.

Las experiencias educativas así como los diversos resultados de éxito / fracaso en los diversos aprendizajes contribuyen al desarrollo del auto concepto y modulan aspectos relacionados con la motivación. Así mismo es importante considerar las expectativas que los educadores pueden

proyectar sobre los alumnos como condicionantes del aprendizaje. Habrá que tener en cuenta la dimensión emocional de nuestros alumnos, con objeto de propiciar el desarrollo más armónico a través de las experiencias de aprendizaje.

Es importante contemplar la dimensión formativa de la educación con objeto de superar los planteamientos meramente instructivos. Tener en cuenta no sólo los aspectos académicos e intelectuales sino también las dimensiones personal y afectiva. En el plano curricular debe traducirse en la introducción de contenidos actitudinales en plano de igualdad con los conceptuales y los procedimentales.

La creciente capacidad de representación y descentración, permite apreciar y disociar cualidades de los objetos y fenómenos (cantidad, longitud, distancia, peso, volumen). Ello implica la percepción y conciencia de la permanencia del objeto, de sus cualidades y de sus posibles cambios, sean relevantes o irrelevantes para la operación pertinente. Gracias a este tipo de logros es posible construir un importante conjunto de nociones físicas y matemáticas.

Aprender a aprender constituye una de las competencias básicas a conseguir a lo largo de la escolaridad obligatoria. Conseguir que el alumno sea lo más autónomo en su proceso de aprendizaje implica enseñar y proponer situaciones en las cuales los alumnos reflexionen acerca de sus

conocimientos (declarativos y procedimentales) y tomen decisiones planificando los procesos de resolución de las tareas propuestas.

A lo largo de la escolarización en la etapa de Educación Primaria, los alumnos van a ir adquiriendo destrezas y habilidades en el uso de la lectura y la escritura orientadas hacia el aprendizaje y trasmisión de contenidos culturales y científicos cada vez más descontextualizados y lejanos. En este período se va desarrollar el dominio de las características del código escrito, tanto a nivel comprensivo (lectura), como expresivo (escritura), destacando la importancia de la lectura ya no como actividad con fin en sí misma sino como medio de acceso a la información y al aprendizaje.

LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO COGNITIVO

Al hablar de estimulación cognitiva, nos referimos a aquellas prácticas o actividades que le permitan al preescolar madurar sus conexiones cerebrales, habilidades lingüísticas y capacidades físicas para el óptimo funcionamiento de sus estructuras mentales, como son el pensamiento, lenguaje, concentración, atención, memoria y percepción, con la finalidad de contribuir al desarrollo de sus aptitudes o capacidades y de su personalidad.

Al respecto, la pedagoga argentina Cecilia Braslavky señala que los primeros años del infante son transcendentales para su aprendizaje, son los cimientos para un crecimiento saldable y armonioso, sobre todo en la etapa preescolar, por lo que estimularlo en esta área favorecerá su aprendizaje en

desarrollar habilidades y mecanismo cognitivos en la formación del niño. (Anónimo, 2011p. 22 -33)

Para objeto de este estudio delimitaremos la edad en la que se encuentra el preescolar, que será entre los tres y seis años; para este rango de edad Piaget refiere que el niño desarrollar un tipo de pensamiento, al cual le llamó pensamiento intuito, lo que quiere decir que el niño representa una fluidez progresiva en su lenguaje, su pensamiento aun es simple, no hay lógica; también muestra una función simbólica mediante la imitación diferida, que es mantener una representación mental de una acción observada, lo que significa la habilidad para usar símbolos o representación mentales en palabras, números o imágenes a las cuales el adulto les ha dado un significado. Ahora se definirá cada una de las estructuras mentales del pensamiento, como son memoria, atención, concentración, lenguaje, capacidad de análisis y síntesis.

Memoria: Memoria Según faw (1981) a los dos años el niño tiene desarrollada la memoria, y divide esta capacidad en: memoria sensorial, memoria a corto y memoria a largo plazo.

La memoria sensorial se encarga de seleccionar la información que entra a los sentidos para someterla a procesamiento ulterior (Morris, 1992). La memoria a corto plazo es la encargada de procesar durante breve tiempo la información (Morris, 1992), y la capacidad básica no cambia con el

desarrollo, sin embargo la capacidad que tiene esta memoria puede ser usada dependiendo de las estrategias individuales.

La Memoria a largo plazo es: Parte de la memoria más o menos permanente y que corresponde a todo cuanto sabemos (Morris, 1992). Los niños entre los dos y los cuatro años, usan estrategias organizacionales pobres, ya a los 4 años pueden organizar la información que necesitan recordar, pero usando las propiedades físicas de los objetos y no conceptos abstractos. Existen 2 tipos de deficiencias en la memoria a largo plazo. La deficiencia de producción espontánea que consiste en que los niños de 4 y 5 años aún no utilizan espontáneamente estrategias de repetición y la deficiencia de mediación consiste en que los niños no usan estrategias de repetición.

La memoria es una de las funciones del pensamiento indispensable para el aprendizaje, debido a que permite la grabación de los estímulos percibidos por medio de los sentidos (oído, vista, tacto, gusto y tacto), denominados como memorias sensoriales, que prolongan la duración de la estimulación; donde sus procesos principales son el recuerdo (capacidad para evocar el conocimiento de algo que está en la memoria) y el reconocimiento (capacidad para identificar algo ya conocido y que vuelve a verse).

Tipos de memoria:

- **Memoria Visual.-** Funciona sobre la base de asociaciones y repeticiones, su impacto se refleja en el cerebro, donde se procesa las

imagen al observar, se registran y graban, produciendo de manera automática; los métodos audiovisuales son prácticos para su adiestramiento.

- **Memoria Auditiva.-**Es la capacidad de recordad la secuencia de una información escuchada, donde los sonidos se interpretan, los reconocen y los provee de los primeros años de vida, y además de debemos el aprendizaje a la legua materna.

- **Memoria Táctil**.- Permite reconocer objetos al tener contacto con ellos y poder describir sus características, provocando por estimulo mecánicos, térmicos y químicos; donde las manos y otras partes del cuerpo pueden obtener información, por medio del conocimiento y la atención, para diferenciar texturas, superficie y temperatura, es decir, materiales de múltiples consistencias.

- **Memoria Gustativa.-** Funciona para diferenciar las cuatro cualidades básicas del gusto, que son salado, dulce, agrio y amargo, así como los diversos sabores, como son acidulce, putrefacto, etcétera.

- **Memoria Olfativa.-**Permite memorizar los olores mediante e olfato; los primeros lores ocupan un lugar privilegiado en el cerebro, se registran por lo que pueden ser tan vívidos y se pueden distinguir entre otros, por ejemplo los perfumes, fragancias, aromas traen recuerdo de algo o alguien.

Atención:

Es una actitud preparatoria de todos los órganos receptivos hacia algo que está en el horizonte de lo perceptible o que es buscado o esperado en él (Lersch, 1966).

La atención es una estructura mental por la cual el pensamiento se dirige a un solo estímulo y excluye los demás, lo que permite al preescolar concentrarse en aquello que le llama la atención o es de su interés; también puede provocar el éxito o fracaso de si aprendizaje debido a la capacidad o a la incapacidad de poder dirigirla, es decir, es la capacidad para centrarse de manera firme en un estímulo o actividad concretos y dentro del aprendizaje. La atención le permite al niño selección lo más importante de lo que quiera aprender.

Para Lev Semiónovich Vygotski, los niños son capaces de focalizar su atención de forma dinámica, en diferentes instantes y espacios, mencionando que cuando se retira el objeto de su campo visual (es el espacio que capta el ojo cuando mantenemos la mirada fija en un punto y no deja de existir en su campo de atención), el niño no necesita ver para prestar atención, al contario puede prestar atención para ver.

Clasificación de la atención

- **Atención Selectiva.-** Es la habilidad que se tiene para entender los aspectos relevantes de una tarea o situación y suprimir todos aquellos estímulos que no son relevantes, proceso indispensable y difícil para el niño en la adquisición del aprendizaje debido a que tiene que diferenciar de muchos estímulos los que son principales para el o los objetos de aprendizaje, pero con el adiestramiento por medio de la estimulación se puede controlar.

- **Atención Dividida.-** Se da cuando hay un exceso de estímulos y se tiene que distribuir la atención hacia una actividad complicada, esto es importante para que el niño, ya que se le tiene que dosificar la tarea para el proceso de enseñanza; por ejemplo, para la adquisición de la lecto-escritura se realiza una serie de pre – actividades para adquirirla.

- **Atención Sostenida.-** Es cuando el niño debe mantenerse consciente de los requisitos de una tarea y dedicarle un tiempo prolongado. Este tipo de atención en la etapa preescolar todavía se le dificulta al niño debido a que aún no ha terminado de madurar, para lo cual se requiere estimular.

- **Atención Involuntaria**.- Es la manifestación de un estímulo intenso y significativo, pasivo y emocional, que no requiere de esfuerzo ni orientación, no se vincula con motivos, necesidades e intereses, y es una respuesta

innata a que se da ante un estímulos fuertes y novedosos, que desaparecen con su repetición.

- **Atención Voluntaria**.- Se dirige a los objetos y hechos de manera intencionada; se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje, donde los niños tratan conscientemente de atender y dirigir la atención a algo determinando, una vez que el niño adquiera la capacidad de señalar objetos, nombraros e interiorizarlos, su lenguaje será capaz de trasladar su atención de manera voluntaria.

El Proceso de atención del preescolar. La atención es una de las estructuras mentales relevantes para el aprendizaje, se desarrolla en la niñez con la consecución del lenguaje y las exigencias de las instituciones educativas.

Concentración.- La concentración fortalece la memoria y permite hacer todo con mayor precisión, entendiendo y habilidad; es un factor importante en el proceso de aprendizaje, es la capacidad de dirigir la tensión a un solo objetivo, la cual conste en mantenerla focalizada sobre un punto de interés del niño, durante el tiempo que sea necesario, dejando de lado toda una serie de hechos que puedan ser capaces de interferir en su logro. Para poder concentrar, el niño debe estar preparado para realizar la actividad o acción y sentirse motivado, es decir, tener interés o curiosidad respecto al material. Algunas veces esto se le dificulta porque hay cosas que no le

llaman la atención o le es difícil entender, o su entorno está saturado de estímulos o información.

Lenguaje. El lenguaje es una función vital del ser humano, es uno de los procesos mentales que diferencia a los seres racionales de los demás seres vivos, es un instrumento del pensamiento, de progreso intelectual. El lenguaje en el niño es de gran valor, ya que le va generando una autonomía progresiva, aunado esto se desarrollan simultáneamente los procesos lógicos del pensamiento y el pensamiento activo facilita el pensamiento verbal; esta fase de crecimiento el niño y puede utilizar su capacidad de análisis, síntesis y comparación, pero de manera muy elemental, donde unas de sus variadas formas de expresión es el lenguaje espontaneo.

Capacidad de análisis y síntesis. Una de las principales habilidades del pensamiento es la capacidad de análisis y síntesis, donde la primera consiste en separar las partes de un todo con el fin de estudiarlas por separado, así como identificar las relaciones que existen ente ellas; situaciones y objetos que ve y examina los compara para encontrar en ellos semejanzas, diferencias y relaciones.

Por consiguiente, el punto de partida para todo proceso de enseñanza – aprendizaje debe ser a través del impulso del desarrollo de la capacidad de análisis, que es la separación de las partes de un todo, y al síntesis, que es

la reconstrucción de esas partes, donde se motive y estimule al preescolar para obtener un aprendizaje significativo.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en varias formas. En la etapa preoperacional, el niño juega a conocer su entorno físico, si bien señala Piaget, los preescolares más pequeños suelen ser egocéntricos, se vale de juego dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales.

Exploración de los objetos físicos

Cuando el preescolar juga con objetos físicos (por ejemplo, arena, piedras y agua), aprende las propiedades y las leyes físicas que los rigen. Cuando juega en el arenero, aprende que algunos objetos dejan distintas marcas sobre la arena. Cuando rebota un balón contra el suelo, aprende que si lo laza con más fuerza rebotara para crear el conocimiento. Y a su vez esto le permitirá la comprensión y una competencia de más alto nivel (Forman y Hill, 1980). Poco a poco aprende a comparar y clasificar los objetos y hechos; logra una comprensión más completa de conceptos como el tamaño, la forma, y la textura. Además, gracias al juego activo, adquiere habilidades que lo hacen sentirse físicamente seguros y tranquilo

El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Desde marcos teóricos de referencia muy diversos, las observaciones de Piaget, Klein, Wallon, o Vygotsky, entre otros, han subrayado el relevante papel que el juego infantil desempeña en el desarrollo del pensamiento, las conclusiones de estos estudios así como las investigaciones posteriores a sus postulado confirman estas positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognoscitiva el entorno físico y social en la creación de áreas de desarrollo potencial en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción, y en la creatividad.

En el plano intelectual, la investigación ha sugerido que el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionada con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen: descentración, descontextualización e integración.

A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior existentes en estructuras cognitivas (asimilación) (Piaget, 1932/1974, 1945/1979) y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las característica de los objetos (acomodación) (Forman, 1984). El juego de manipulación de objetos provee a los niños pequeños de una oportunidad para ganar conocimiento acera de las característica física que

los objetos (conocimiento físico), así como acerca de las relaciones que existen entre los objetos (conocimiento lógico - matemático).

La evidencia empírica sugiere que la actividad adaptiva del juego puede ser un foro para el desarrollo del pensamiento convergente (Bruner, 1972; Smith y Dutton) y divergente (Bruner, 1972, Dansky, 1980; Pepler y Ross, 1981), así como un apoyo o substrato para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia conservación, clasificación, reversibilidad y toma de perspectiva

La importancia del juego en el desarrollo cognitivo

Los niños aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los menores expresan sus sentimientos de una forma espontánea. (PAPALIA D., 2005)

El juego corresponde el trabajo de los niños, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía, pensar para resolver un problema, cuando juegan con las computadoras aprenden nuevas formas de pensamiento (Sivern, 1998). También aprenden a usar sus músculos, coordinar la visión con el movimiento y adquirir nuevas destrezas. Cuando clasifican cubos de formas distintas, cuentan cuántos pueden apilar o

anuncian que “mi torre es más alta que la tuya”, establecen la base de conceptos matemáticos.

Los niños juegan de distintas formas en donde muchas veces ellos lo crean. Según Piaget y otros, hay cuatro categorías de juego. Uno de ellos es el juego funcional que comienza durante la infancia, este involucra movimientos musculares repetitivos como hacer rebotar una pelota, este tipo de juego permite al niño identificar su entorno.

Está el juego constructivo que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños pequeños y preescolares, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer algo. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor. Este tipo de juego es más elaborado lo que le permite dar un mejor manejo a las cosas como forma, colores, texturas, etc.

El tercer nivel es el juego de simulación que se basa en la función simbólica. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones que ya ha visto. El cuarto nivel es el de los juegos formales con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor. No cabe duda que el juego es la instancia que tiene el niño para poder desarrollarse y potenciar sus

capacidades psicomotoras. Como lo definía Jean Piaget: el juego es una actividad autoformadora de la personalidad del niño.

APORTACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes de desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Por ejemplo, si un niño que juega en una granja, animales, figuras, etc. ira conociendo las piezas del juego, "se las dirá un adulto u otro compañero", descubrirá los diferentes tipos de animales que hay (de dos partas, de cuatro), comprenderá cómo funcionan los objetos "rodar el tractor, abrir la ventana de la granja" y aprenderá también a utilizarlos adecuadamente. También descubrirá la permanencia de los objetos, que siguen existiendo aunque no los vea; haciendo desaparecer al caballo, que los guarda en el establo y más tarde lo va a buscar, tomará conciencia de esta realidad.

Como ha demostrado Piaget, los niños poseen una compresión real de aquello que inventan por sí mismos, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con una rapidez excesiva les impedimos que lo reinventen. Por ejemplo,

si el niño inventa un bote es un biberón y se lo da a la muñeca, está simbolizando el uso real del biberón (su forma, sus características, para que sirve). En definitiva, está aprendiendo a comprender su entorno, a inventarlo y reinventarlo dentro de su rimo de aprendizaje.

Por otra parte, las capacidades sociales y cognitivas se desarrollan entrelazadamente en el marco del juego, en el que es necesario no sólo ampliar la comprensión del mundo a través del desarrollo de formas de pensamiento cada vez más complejas, sino también tener en cuenta al *otro* en ese proceso de comprensión. Esto significa asumir que hay puntos de vista, experiencias, etc. diferentes… lo que termina modificando nuestra propia visión del mundo.

CONSEJOS Y ACTIVIDADES PARA FORTALECER LOS RETRASOS COGNITIVOS EN UN NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

El preescolar es un momento de asombro y aprendizaje. A los niños en edad preescolar les encanta aprender nuevas tareas, conceptos y actividades. Esta es también la época en que muchos padres y cuidadores se dan cuenta de que un niño puede tener retrasos cognitivos. Puedes ayudar a fortalecer los procesos cognitivos del niño, hay muchas actividades gratuitas disponibles para los padres y cuidadores.

Juegos verbales.- Se puede realizar varias actividades, simplemente sentándote y conversando con el niño en edad preescolar. Un juego llamado "¿adivina qué?" es uno simple que los preescolares con retraso cognitivo pueden jugar. Preguntarle al niño "¿adivina qué tiene dos patas y ladra?" o "¿adivina qué tiene un cuello largo y lunares?". Le ayudará a pensar sobre los animales que conoce y averiguar cuál es la respuesta.

Proyectos a largo plazo. Iniciar un proyecto que puede tomar días terminar puede ayudar a enseñarle al niño a imaginar cómo las acciones encajan entre sí y planificar el futuro. La elección del proyecto es el primer paso. Por ejemplo, planificar un almuerzo al aire libre es un gran proyecto. Los niños pueden ayudar a hacer una lista de compras, preparar bocadillos, empacar la canasta y elegir una ubicación para el picnic. Cuando el proyecto esté terminado, el niño habrá practicado las habilidades cognitivas y sentirá una sensación de logro.

Las canciones y juegos con los dedos. Canta canciones sencillas con el niño. Si es posible, deja que juegue con un teclado o piano. Un artículo de 2003 en la Oficina de educación temprana y crianza de los hijos evaluaron los estudios sobre los efectos de la instrucción musical en otras disciplinas. El artículo concluye que hay pruebas de que la instrucción musical puede mejorar las habilidades espacio-temporales.

Lectura en voz alta. Las bibliotecas son un lugar maravilloso para llevar a los preescolares. Permitir que los niños escojan sus propios libros y leérselos les ayudará a aprender a amar las palabras e imágenes y los educará en las primeras etapas de la comprensión de palabras y en la identificación de letras. Aprender a reconocer las letras y las palabras aumentan la capacidad cognitiva del niño y lo motiva a usar su mente para explorar mundos nuevos y emocionantes.

Rompecabezas. Los rompecabezas se pueden hacer muy baratos usando cualquier imagen o retrato pegado a una cartulina y cortada en trozos. Un padre o cuidador puede hacer el rompecabezas tan fácil o difícil como el niño pueda manejar. Hacer uso de su cerebro para completar un rompecabezas le ayudará al niño a desarrollar habilidades de razonamiento y resolución de problemas.

Juego de simulación.- Los juegos de simulación son una oportunidad maravillosa para que los niños expresen sus ideas de cómo ven el mundo.

Ya sea que los niños en edad preescolar estén desarrollados o retrasados, les encantará jugar a las casitas, pretender ser príncipes y princesas, actuar como animales o conducir automóviles de juguete. Son actividades que han visto que otros hacen o que han visto en libros o películas. Estas actividades deben ser animadas ya que ayudan a los niños a ampliar sus habilidades de resolución de problemas y de comunicación, expresar emociones, explorar

su lado creativo, usar su imaginación y poner a prueba sus habilidades de memoria.

Actividades sensorias motoras. Llenar una caja de arena con arena, poner alpiste o regar pueden crear horas de diversión para los niños en edad preescolar con retraso cognitivo. Otras actividades sensorio motoras incluyen acordonar zapatillas o zapatos, dibujar, pintar, jugar con cremalleras o con arcilla para modelar, escribir y usar llaves y cerraduras.

Tareas. Hacer las tareas del hogar y ayudar a los padres con las actividades de la casa aumentará su autoestima y les enseñará valiosas habilidades cognitivas. Mover rocas de una pila hacia otra puede ser una oportunidad para contar, mientras que doblar la ropa es una gran oportunidad para trabajar con los colores y las habilidades de adecuación.

f. METODOLOGIA.

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.-: Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, permitirá organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado. Este método se aplicará en todo el proceso investigativo, guiará y sustentará de manera lógica el desarrollo de los aspectos y fundamentos teóricos frente a la realidad actual en base y aplicación de los métodos auxiliares, técnicas y procedimientos.

ANALÍTICO.- Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Se lo utilizará para la descomposición de cada variable para analizarlas en forma individual.

SINTÉTICO.- Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En

otras palabras la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades; ayudará en los resultados que se obtendrá de los instrumentos aplicados para llegar a las conclusiones y a recomendaciones.

I**NDUCTIVO.-** es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método Inductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO- El método Deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada. En la presente investigación el método servirá para partir de una teoría general acerca de los Juegos Didácticos y su incidencia en el desarrollo Cognitivo.

DESCRIPTIVO: Es aquel que permite, identifica, clasifica, relaciona y delimita las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; es utilizado para puntualizar Los Juegos Didácticos y su incidencia en el desarrollo Cognitivo, .en los niños investigados. En la presente investigación guiará la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; la formulación de objetivos, la recolección de datos, posibilitará la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que utilizado ayuda a laformalización de las relaciones entre las variables, describe su relación, la inferencia estadística permite hacer afirmaciones sobre qué elemento de este conjunto es probable que sean la verdadera; permitirá hacer el análisis e interpretación de los resultados.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicará a las maestras de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014", para identificar los Juegos Didácticos que utilizan en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS.-: Dirigida a los niños y niñas de Primer-Grado de Educación General Básica de la escuela "San Antonio de Padua" de la ciudad de Quito. Periodo lectivo 2013-2014", con la finalidad de evaluar el desarrollo Cognitivo.

POBLACIÓN

ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA"				
PARALELOS	**Niños**	**Niñas**	**Total**	**Mestras**
"A"	17	15	32	1
"B"	16	16	32	1
TOTA	**33**	**31**	**64**	**2**

Fuente: Registros de la escuela "San Antonio de Padua"
Investigadora: Cemira Georgina Galarza Medina

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDAD	Abril-14				Mayo-14				Junio.-14				Julio-14				Agosto-14				Sept-14				Octubre-14				Nov.-14				Dicb-14			
	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	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desarrollo del proyecto	x	x	x	x	x	x																														
Presentación del proyecto							x	x																												
Incorporación de observaciones									x																											
Aprobación del proyecto										x	x																									
Trabajo de campo											x	x																								
Análisis de resultados													x	x	x																					
Presentación del borrador de Tesis																x																				
Estudio Privado																					x	x														
Incorporación de observaciones																							x													
Defensa y sustentación pública																								x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

DETALLE	VALOR
Material de Consulta	200.00
Digitación del Texto	50.00
Material de Escritorio	100.00
Material de Aplicación	50.00
Copias de Reproducción	200.00
Transporte y Movilización	350.00
Tramites	200.00
Imprevistos	200.00
TOTAL	**1500.00**

Financiamiento: Los Gastos que se presenten en el Proyecto Investigativo serán cubiertos totalmente por la investigadora.

.

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ARRANZ BELTRÁN**, E. (1988): El juego escolar.Madrid,Escuela Española.
- **BAUTISTA VALLEJO**, J.M. (2001): «Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria», en @gora digit@l, 2, (http://www2.uhu.es/agora/).
- **BAUTISTA VALLEJO,** J.M. (2001): Formación del profesorado y escuela abierta. Sevilla, Padilla.
- **BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.)** (2002). "El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas". Granada, Adhara.
- **BAUTISTA VALLEJO**, J.M. (Coord.) (2002):El juego como método didáctico.Propuestas didácticas y organizativas. Granada,Adhara.
- **BAUTISTA** VALLEJO, J.M. y MOYA MAYA, A. (2001): Estrategias didácticas para dar respuesta a la diversidad: adaptaciones curriculares individualizadas. Sevilla,Padilla.
- **BAYO José**. (1987) "Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales". España. Editorial Anthropos. Promat, S. Coop. Ltda.
- **BOKMIN, D. B.** (1994). "Psicología del juego". La Habana: Ed. Pueblo y Educación
- Bonum Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar España: Marsiega

- **BRUEL**, A.; BERZI, A. y BONZOM, Ch. (1994): Juegos motores con niños y niñas de 2 y 3 años. Madrid,Narcea.
- **BRUNER Jerome.** (1984) “Desarrollo Cognitivo y educación” Madrid. Ediciones Morata. S. L. Quinta edición
- BRUNER Jerome. (1984) “Desarrollo Cognitivo y educación” Madrid. Ediciones Morata. S. L. Quinta edición
- **BRUNER**, J.S. y HASTE, H. (1990): La elaboración del sentido. La construcción delmundo por el niño. Barcelona: Paidós.
- **BUCHELI.** Jacqueline (2009) “Perfil Profesional de la Educadora Parvularia (0-5 años) “. Ecuador.
- **CORREA**, R.I., GUZMÁN, Mª. D. y TIRADO, R. (2000): La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes. Huelva, Hergué Editores.
- **ELKONIN,** D.B. (1980): Psicología del juego. Madrid, Pablo delRío
- Escuela Española.VIAL, J. (1988): Juegos y educación. Las ludotecas. Madrid,
- **FERNÁNDEZ** López, 2007: 40 citado en García, F.C.M., López, T.S.,
- **FERNÁNDEZ**, O. J.s.f. La expresión oral. Ed.Lumiere Ediciones.
- **FUSELLAS**,A.J. (1983): «El juego, los juguetes y los más pequeños», en Cuadernos de Pedagogía, 99.

- **GARAIGORDÓBIL** LANDAZÁBAL, M. (1995):Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao, Descleé de Brouwer.
- **GARCÍA,** A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110
- **GARVEY,** C. (1985): El juego infantil. Madrid,Morata.
- Gedisa, ZABALZA BERAZA, M.A. (1987): Diseño y desarrollo curricular. Madrid,Narcea.
- **GORRIS,** J.M. (1976): El juguete y el juego. Valencia,Avance.9
- Grupo de Adarra Bizkaia Oskus (1984):En busca del juego perdido Bilbao, Cuaderno de Adarra.
- **GUZMÁN,** M.D. (2001): «Claves didácticas y organizativas para la integración de las nuevas tecnologías en los contextos educativos», en Comunicación y Pedagogía, 174; 23-28.
- http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm
- **KURAMSHIN, I.** (1989) “Los juegos didácticos en las clases”. En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). Vol. 4, junio- agosto.
- **LINAZA**, J.L. (1991):Jugar y aprender. Documentos para la reforma. Barcelona, Alhambra Longman

- **MOYLES, J.M.** (1990). “El juego en la educación infantil y primaria”. Madrid, Morata- MEC.
- **ORTEGA, REC.** (1990). “Jugar y aprender” Sevilla, Diada.

J. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA PARA LAS MAESTRAS

Estimada docente, solicito muy comedidamente conteste con la mayor veracidad las preguntas formuladas en esta encuesta, Los datos que se recojan son estrictamente confidenciales y son para uso exclusivo en la elaboración de la Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, esto ayudará a conocer la realidad educativa y buscar alternativas para mejorar la calidad de educación.

CUESTIONARIO

1-¿Utiliza Juegos Didácticos en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

- SI ( )
- NO ( )

2-¿Con qué frecuencia, utiliza los Juegos Didácticos con los niños?

- Todos los días ( )
- Una vez por semana ( )
- Dos veces por semana ( )

3. Seleccione algunas características que deben tener los Juegos Didácticos.

- Comprobar conocimientos ( )
- Libera las tensiones infantiles ( )
- Fortalecer conocimientos **( )**
- Reglas, limitación y condiciones ( )
- Competición ( )
- Permite evitar el estrés ( )

4. ¿Dispone de juegos didácticos en su aula?

- SI ( )
- NO ( )

5. ¿Qué desarrolla el Juego Didáctico en los niños y niñas?

- Capacidades Físicas ( )
- Habilidades Verbales ( )
- Inteligencia Emocional ( )

6- Seleccione los Juegos Didácticos que utiliza en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

- Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos ( )
- Los juegos didácticos volitivos-conductuales ( )

- Los juego didáctico afectivo-motivacional, ( )

7 ¿Cuándo usted utiliza los Jugos Didácticos los relaciona con los objetivos, contenidos y destrezas a desarrollar?

- Siempre ( )
- A veces ( )
- Nunca ( )

8 ¿En la ejecución de los Juegos Didácticos establece reglas de juego?

- Si ( )
- No ( )

9.¿Ha recibido capacitación para aplicar el Juego Didáctico en la jornada de trabajo con los niños y niñas?

- Si ( )
- No ( )

10- ¿Cree Ud. que el Juego Didáctico incide en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas?

- Si ( )
- No ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS

SE APLICARÁ A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN ANTONIO DE PADUA" DE LA CIUDAD DE QUITO. PERIODO LECTIVO 2013-2014", CON LA FINALIDAD DE EVALUAR EL DESARROLLO COGNITIVO.

Nombres……Apellidos……..

Fecha de Nacimiento……

Valoración: C = cumple

NC = no cumple

La prueba de destrezas cognitivas aplicada a las niñas y niños de Primer año de Educación Básica, se la realizará durante una semana y serán evaluadas con criterios de valoración: C= cumple; NC= no cumple.

	Destrezas Cognitivas	Criterio de Valoración		Observaciones
1.-	**PERCEPTIVO MOTRIZ**	Cumple	No cumple	
	Trazo líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendo dos puntos o gráficos.			
	Encuentro el camino correcto y une con una línea dos figuras en un laberinto.			
2.-	**PERCEPCIÓN AUDITIVA**	Cumple	No cumple	
	Con los ojos vendados localizo sonidos producidos en diferentes lugares del aula.			
	Luego de escuchar siete palabras recuerdo al menos cinco.			
3.-	**PERCEPCIÓN HAPTICA**	Cumple	No cumple	
	Identifico al tacto: objetos, frutas, textiles, temperaturas, pesos.			
	Soy capaz de reproducir en el papel figuras previamente realizadas en el aire.			

4.-	**HABILIDAD MENTAL NO**	**Cumple**	**No cumple**	

	VERBAL			
	Entre varios gráficos selecciono el que falta para completar un dibujo.			
5.-	**ROMPECABEZAS**	Cumple	No cumple	
	Entre varias piezas similares, selecciono las piezas para completar un rompecabezas a nivel gráfico.			
6.-	**CONCENTRACIÓN**	Cumple	No cumple	
	Ordena una serie de imágenes de dificultad			
7.-	**EXPRESIÓN VERBAL DE UN JUICIO LÓGICO.**	Cumple	No cumple	
	Expreso de manera combinada: ejemplo: Emilio es compañero de Sebastián y es menor que Sebastián.			
	Utilizo cuantificadores: algunos como, pocos, igual-desigual, todos, mas, menos, la misma cantidad.			
8.-	**NOCIÓN DE CONSERVACIÓN**	Cumple	No cumple	
	Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, el trasvasarlo en otros de diferentes tamaños y formas, afirmo que se mantiene la misma cantidad.			

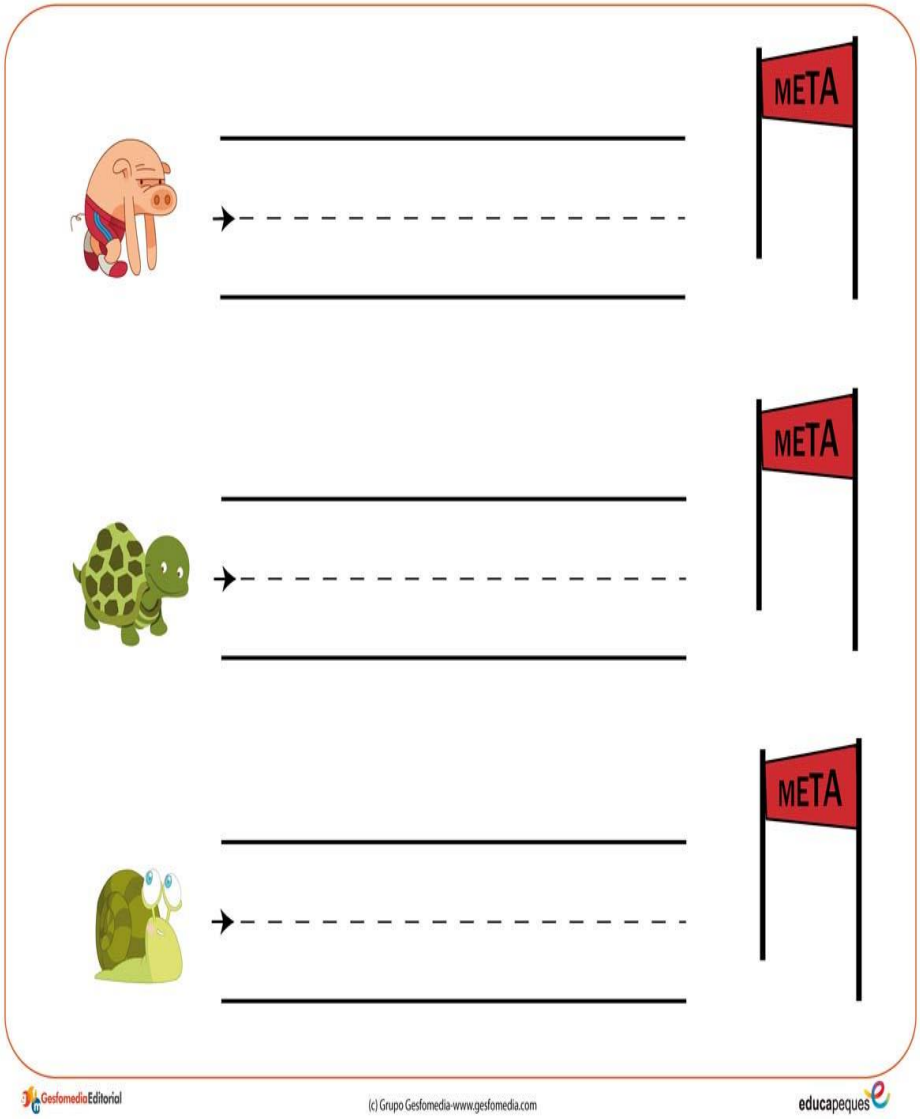
	Al observar en dos pliegos de cartulina en ocho naipes, agrupados en un ángulo en el un pliego, y en el otro distribuidos desordenadamente en toda la superficie afirmo que ambos ocupan el mismo espacio.			
	Entregados seis sorbetes con una diferencia de tamaño de dos cm entre cada uno, ordeno de mayor a menor o viceversa. Ordeno una serie de imagines de dificultad creciente como las siguientes:			
9	**NOCIÓN DE INCLUSIÓN**	Cumple	No cumple	
	Luego de presentarme frutas en la que se incluyen manzanas (M), duraznos (D) y otras frutas (O) resuelvo los siguientes problemas:			
	Colecciones Presentadas por el maestro MMMMOO MMMMDD Y MMMMDD	Actividad pedida al alumno Dame menos Si te comes todas tus manzanas y yo todas mis frutas		

ANEXO PARA APLICAR LA PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS

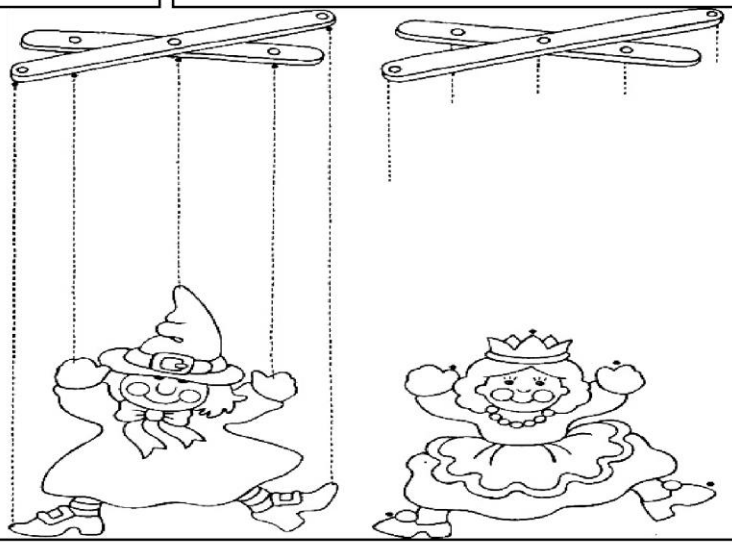
DESTREZAS COGNITIVAS

1. PERCEPTIVO MOTRIZ

Trazo líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendo dos puntos o gráficos.

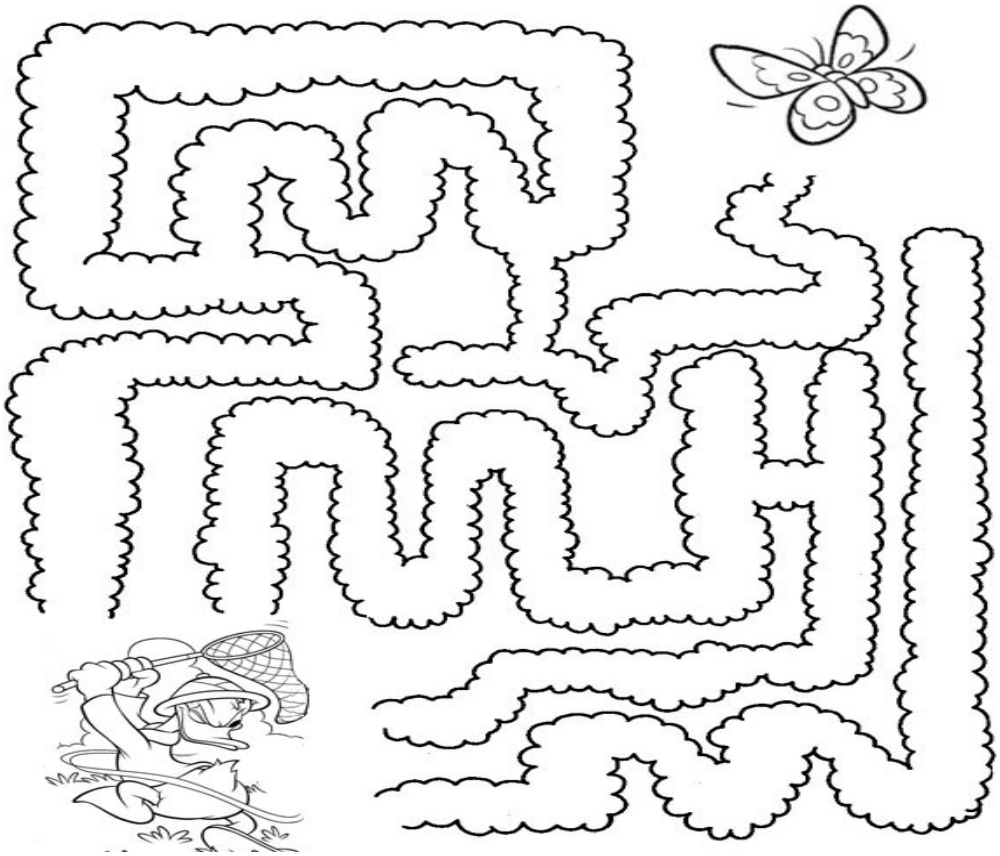


NOMBRE:	FECHA:



HEMOS DE PONER HILOS A ESTAS _____

Encuentro el camino correcto y uno con una línea dos figuras en un laberinto



2. PERCEPCIÓN AUDITIVA

Con los ojos vendados localizo sonidos producidos en diferentes lugares del aula.

Utilizar diferentes objetos para producir los sonidos que deben identificar los niños y niñas por ejemplo campana

Luego de escuchar siete palabras recuerdo al menos cinco.

Mama papá niño casa perro gato

manzana pelota carro pera sapo

3. PERCEPCIÓN HÁPTICA

Identifico al tacto: objetos, frutas, textiles, temperaturas, pesos.

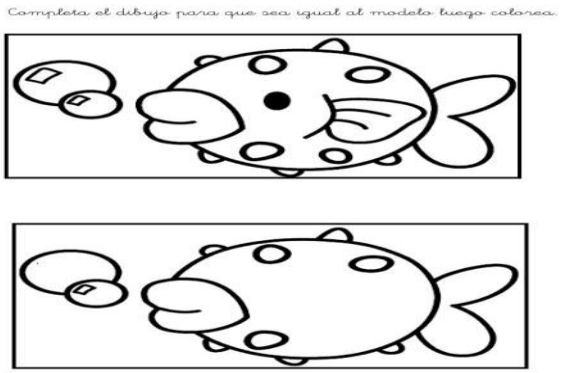
Poner en una funda de tela o papel diferentes objetos para que los niños identifiquen con su tacto.

Soy capaz de producir en el papel figuras previamente realizadas en el aire.

Dibujar con el dedo en el aire una figura por ejemplo: corazón, casa, sol, círculo, cuadrado, triángulo entre otras, para que el niño las reproduzca con lápiz en un papel.

4. HABILIDAD MENTAL NO VERBAL

Entre varios gráficos selecciono el que falta para completar un dibujo.



5. ROMPECABEZAS

Entre varias piezas similares, selecciono las piezas para completar un rompecabezas a nivel gráfico.

6. CONCENTRACIÓN

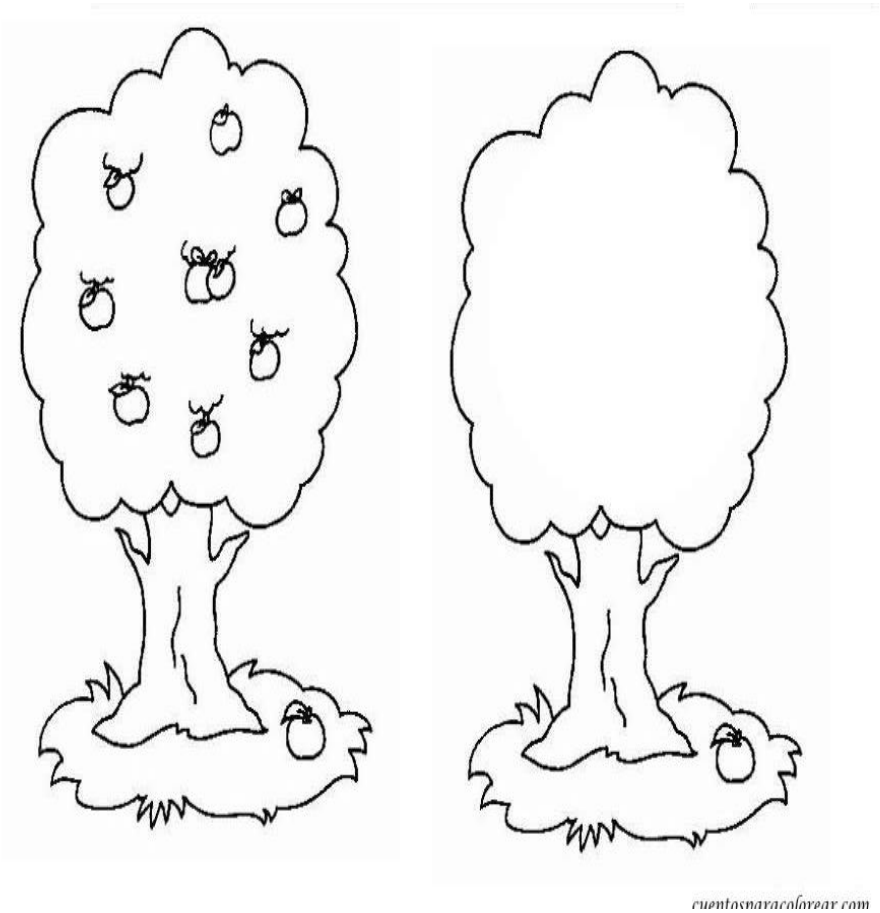
Ordena una serie de imágenes de dificultad

7. EXPRESIÓN VERBAL DE UN JUICIO LÓGICO

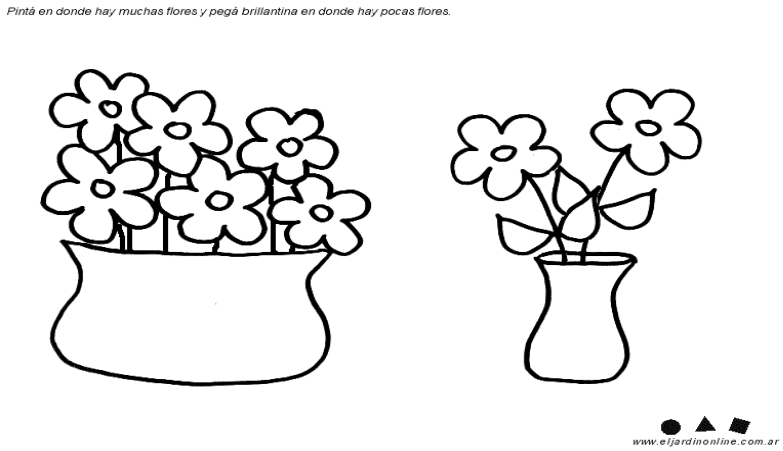
Expreso de manera combinada: ejemplo: Emilio es compañero de Sebastián y es menor que Sebastián.

Utilizo cuantificadores: algunos como, pocos, igual-desigual, todos, más, menos, la misma cantidad.

Cuantificadores: algunos



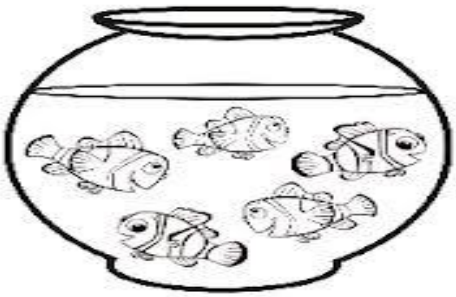
Cuantificadores: pocos



Cuantificadores: igual-desigual

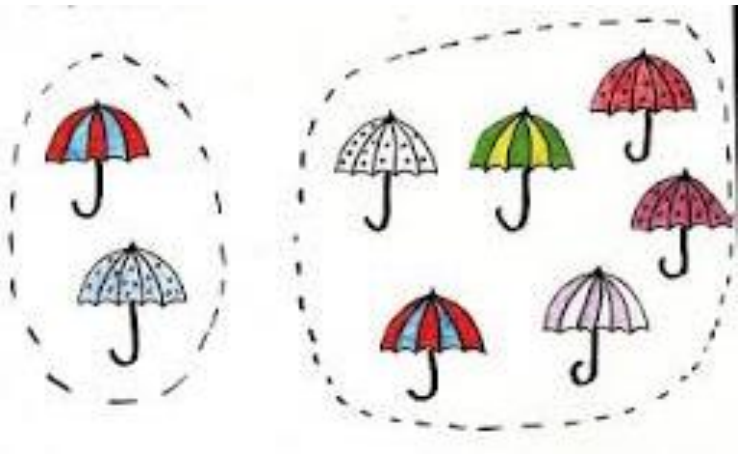
Cuantificadores: todos

Colorea todos los peces



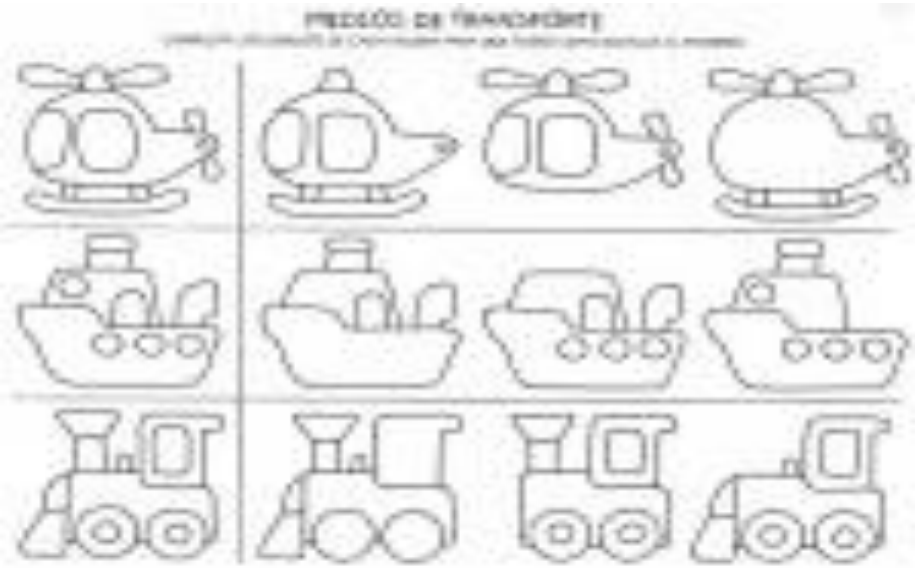
Cuantificadores: más-menos

Ponga una cruz donde hay más sombrillas



Cuantificadores: igual

Colorear la figura igual a la de la izquierda

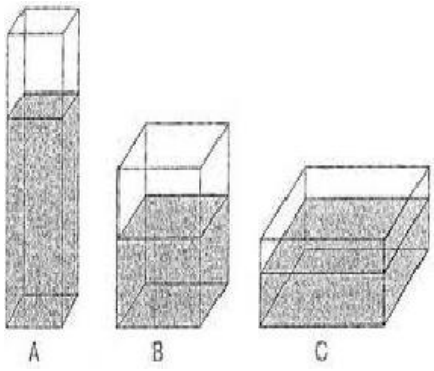


Cuantificadores: la misma cantidad

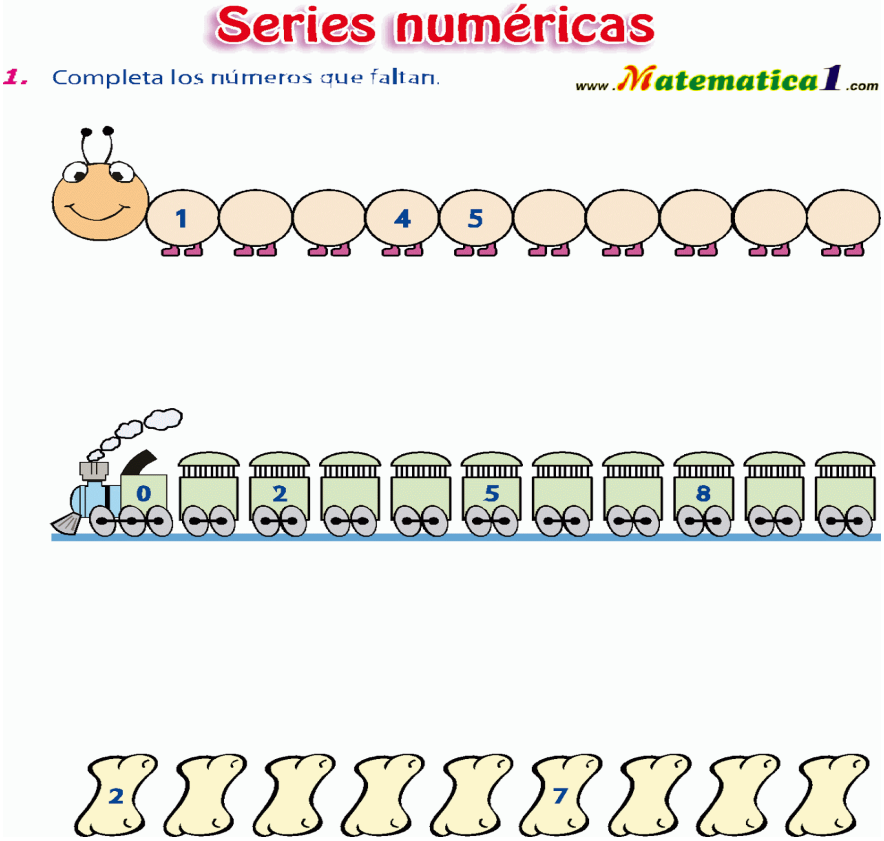
Preguntar a los niños si hay la misma cantidad en las dos filas

8. NOCIÓN DE CONSERVACIÓN

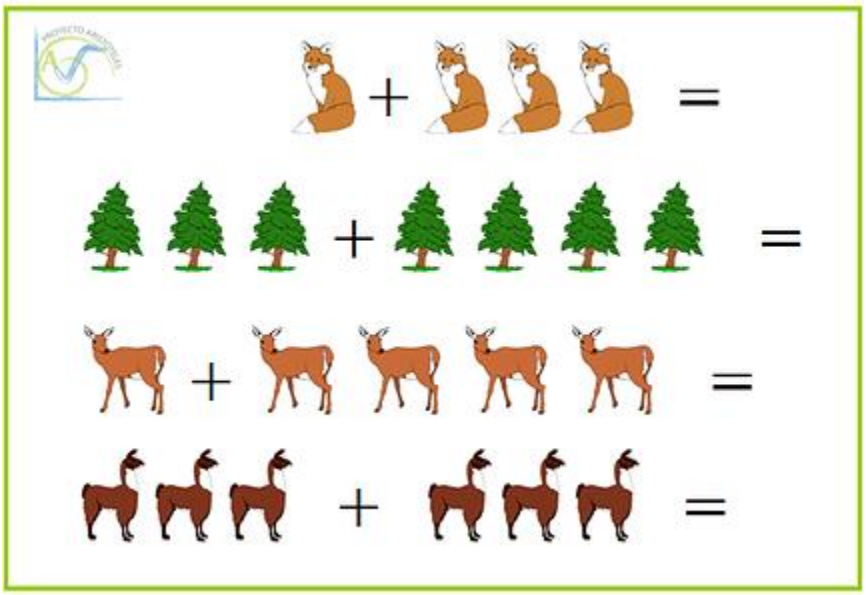
Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, el trasvasarlo en otros de diferentes tamaños y formas, afirmo que se mantiene la misma cantidad. REALIZAR EL EJERCICIO CON LOS NIÑOS



Ordeno una serie de imágenes de dificultad creciente como las siguientes:



9. NOCIÓN DE INCLUSIÓN



ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
iESQUEMA DE TESIS	vii
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÒN DE LITERATURA	8
e. MATERIALES Y MÉTODOS	44
f RESULTADOS	48
g. DISCUSIÓN	85
h. CONCLUSIONES	86
i. RECOMENDACIONES	87
j BIBLIOGRAFÍA	88
K. ANEXOS	109
INDICE	235