



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA,  
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN  
SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS  
TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

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

**AUTORA**

KARINA SOSIRY ROBALINO TELLO

**DIRECTOR**

MG. LUIS A. VALVERDE JUMBO

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

## CERTIFICACIÓN

Magister

Luis A. Valverde Jumbo

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado detenidamente durante el desarrollo de la Tesis titulada: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**, realizado por la postulante: **Karina Sosiry Robalino Tello**.

Y por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Enero de 2014

Mg. Luis A. Valverde Jumbo

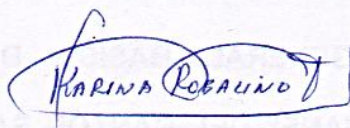
**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo **Karina Sosiry Robalino Tello**., declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo 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 de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional - Biblioteca Virtual.

**Autora:**

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a blue oval. The signature reads "KARINA ROBALINO TELLO".

**Karina Sosiry Robalino Tello**

**Cédula:** 171280668-4

**Fecha:** Loja, Enero del 2014

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

Yo, Karina Sosiry Robalino Tello, declaro ser autor (a) de la Tesis titulada "**EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANTONIO NEUMANE" DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013**", 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 03 días del mes de Enero del dos mil catorce, firma el autor.

FIRMA: 

**AUTOR:** Karina Sosiry Robalino Tello  
**CÉDULA:** 171280668-4  
**DIRECCIÓN:** Urbanización las Guadúas. Mz. E casa 12  
**CORREO ELECTRÓNICO:** krobalinotello@gmail.com  
**TELÉFONO:** 022761495 **CÉLULAR:** 0997889579

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTOR DE TESIS:** Dr. Luis A. Valverde Jumbo, Mg. Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO:**

Dr. Mg. Sc. Ángel Cabrera Achupallas (Presidente)  
Dra. Mg. Sc. Alba Valarezo Cueva (Vocal)  
Dra. Mg. Sc. Alicia Aguirre Villacis (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, por su aportación y eficiencia en la formación profesional.

Al Mg. Luis A. Valverde Jumbo, director de tesis quien con sus orientaciones, supo guiarme para llevar adelante el presente trabajo de investigación.

A la Directora, Personal Docente, los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas

**La Autora**

## **DEDICATORIA**

A mi Señor, Jesús, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para lograr alcanzar una profesión, ser persona de bien, útil a la sociedad y a la patria.

A mis Padres, Guillermo Robalino y Enriqueta Tello, por darme la fuerza para seguir adelante

A mi esposo, Ober Robles quien me brindó su amor, su estímulo y apoyo constante.

A mis adorados hijos, July y Sebas quienes me prestaron el tiempo en todo momento para lograr alcanzar esta meta tan ansiada.

**Karina Sosiry**

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- 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:**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**



## **b. RESUMEN**

La presente tesis hace referencia a: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**.

El objetivo general fue: Dar a conocer a las maestras y padres de familia la importancia que tiene el Juego para el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación Básica.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico, que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. Se aplicaron dos instrumentos: Encuesta aplicada a las maestras de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” para identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo y y la Prueba de Habilidades Cognitivas a los niños y niñas para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

De la información obtenida mediante la aplicación de la encuesta aplicada a las maestras y en base a la pregunta 2 la misma que hace referencia a: ¿Qué tipos de Juego utiliza usted en el trabajo diario que realiza con los niños? se concluye que: El 100% de maestras encuestadas realizan en el trabajo diario con los niños y niñas los siguientes tipos de juego Juegos simbólicos, libre, tradicionales y de construcción y el 50% de reglas.

Los resultados de la Prueba de Destrezas Cognitivas concluye que: El 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 18% Poco Satisfactorio El desarrollo cognitivo, se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos.

## **SUMMARY**

This thesis refers to: "THE GAME AND ITS IMPACT ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN OF SCHOOL, FIRST DEGREE GENERAL EDUCATION BASIC EDUCATION UNIT "ANTONIO NEUMANE" THE CANTON SANTO DOMINGO, PROVINCE OF SANTO DOMINGO TSÁCHILAS, LECTIVO PERIOD 2012-2013".

The overall objective was: To present to teachers and parents the importance of cognitive development Game of High School children, first grade of elementary school.

The methods used were: Scientist, Inductive, Deductive, Descriptive and Statistical Model, which allowed for the discussion and comparison of the proposed variables. The instruments used were: Survey teachers of children in School, First Grade General Education Basic Education Unit "Antonio Neumane" to identify the types of games that use the teachers in the daily work and Cognitive Abilities Test for children to evaluate Cognitive Development

From the information obtained through the application of the survey of teachers and based on the same question 2 referring to: What type of game do you use in your daily work you do with children?, it is concluded that: 100% of teachers surveyed perform daily work with children the following game types symbolic Games, free, traditional construction and 50 % of rules.

The results of the Test of Cognitive Skills concludes that 82% of children have investigated cognitive development and 18 % Very Satisfactory Unsatisfactory Cognitive development focuses on the thought processes and behavior that reflects these processes.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente tesis hace referencia a: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**, elaborada de acuerdo al Reglamento de Graduación de la Universidad Nacional de Loja.

El Juego es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, presto a resolver las interrogantes que el docente le presente, además éste es considerado una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y motor de los niños, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El Desarrollo Cognitivo se refiere al desarrollo de la capacidad de pensar y razonar”. 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 refleja estos procesos. 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.

En el desarrollo de la investigación se plantearon dos objetivos específicos: Identificar los tipos de Juego que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013; y, Evaluar el desarrollo Cognitivo los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013.

Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Descriptivo y Modelo Estadístico, que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. Se aplicaron dos instrumentos: Encuesta aplicada a las maestras de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” para identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras en la jornada diaria de trabajo y y la Prueba de Habilidades Cognitivas a los niños y niñas para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. Capítulo I EL JUEGO estructurado con los siguientes temas: Definición, El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, Importancia del juego en los niños, Tipos de juegos (desde el punto de vista educativo), Los juguetes, Valor educativo del juego, El juego como estrategia metodológica, Juegos para niños de cinco años, El juego en el Desarrollo Cognitivo de los niños.

Capítulo II DESARROLLO COGNITIVO conformado con los siguientes temas: Definición, El ámbito Cognitivo, La teoría de Piaget del desarrollo cognitivo, Etapas del Desarrollo Cognitivo, Factores del Proceso Cognitivo, Períodos del Desarrollo Cognitivo, Áreas del desarrollo del niño, Otros enfoques Teóricos del Desarrollo Cognitivo

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

Algunos conceptos del juego dados por autores que se han dedicado al estudio de este aspecto: “El juego es un descargo de un exceso de energías” (Spencer), “Manifestación espontánea y natural. Instinto o disposición innata que estimula a acciones espontáneas” (Decroly), “El juego es una preparación para la vida seria” (Karl Goss), “El juego es la satisfacción de la personalidad, ansia de y de expresar estados” (Mason y Mitchell), “El juego es el manual de recreación educativa.

#### **TEORÍAS SOBRE EL JUEGO**

A partir del siglo XX, se empieza a considerar a la infancia con entidad propia y diferenciada del mundo adulto. Desde este momento comienza su estudio por parte de pensadores que se van especializando en la niñez y convirtiéndose en pedagogos. Como no podía ser de otra manera, el juego como actividad que define el mundo infantil es un tema de atención prioritario.

Durante el siglo XIX, Herbert Spencer, enunció la teoría de la energía sobrante como causa del juego. Afirmaba que en los niños y niñas sanos la

energía se acumula y cuando no es necesaria para las actividades serias de supervivencia se desahoga en actividades normales y expansivas como son los juegos sin finalidad alguna.

Frederich Froebel considera que el juego es la actividad propia de la infancia y que a través del juego libre los niños y las niñas aprenden lo necesario para incorporarse a la escuela

Edouard Claparede considera que la verdadera naturaleza del juego no está en el comportamiento exterior, sino en una actitud interna con la que el jugador encara su actividad, en el juego simbólico “como si”, es la forma en que representan la realidad.

María Montessori elabora una metodología muy precisa sobre el juego-aprendizaje. El método Montessori se basa en la capacidad de los niños y niñas de aprender sin esfuerzo a través del juego (“mentes absorbentes”) y sin la intervención del educador o educadora.

Sigmund Freud, profundiza en el sentido subjetivo del juego que proyecta la situación del jugador que le sirve de liberación de sus vivencias problemáticas.

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Gracias al juego, se adapta la realidad al niño que puede relacionarla con otras realidades vividas.

## **TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET**

Para Piaget (1946), las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales

Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes ( asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.



Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego.

**Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:**

**a) Juego de ejercicio (sensorial y motriz).** Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

**b) Juego simbólico.** Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.

**c) Juego de reglas.** Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Durante el periodo que abarca de la niñez hasta la edad media, el ser humano pasa por cambios espectaculares en todas las esferas de su desarrollo. Naturalmente, también cambian espectacularmente las clases de juego que son apropiadas y su significado. La influencia de los compañeros de juego introduce igualmente grandes cambio. PARRA, A (2011)

Con los juegos, los niños/as no sólo expresan sus sentimientos, sino que también constituyen una forma de aprendizaje de los papeles y relaciones sociales, de los objetos y de los hechos relacionados con el mundo social y material.

Para el niño/a la actividad lúdica es primordial, comprometiendo simultáneamente los ámbitos psicomotriz, cognoscitivo y socio afectivo. Por medio del juego, los niños/as ejercitan y desarrollan sus cuerpos en crecimiento. Aprenden a controlar y coordinar sus músculos. Pero el juego estimula en los niños/as algo más que el desarrollo muscular, ya que implica a la mente y a las emociones. Los niños/as no se limitan a saltar, golpear, correr o revolcarse; saltan con alegría, golpean con cólera, correr con temor y se revuelcan con placer. Expresan sus emociones y pensamientos. A través del juego recrean las experiencias de su vida real y se relacionan con los otros.

Además, todo esto se produce sin que sean conscientes de que sea así. Esa falta de consciencia es lo que evita que se formen en ellos miedos a fracasos, a no estar a la altura de lo que se espera de ellos/as, miedo a la pérdida de un estado anterior que tenía hasta el momento en que se ve enfrentada/o, a la incorporación de algo desconocido y que rompe el equilibrio de lo conocido y familiar.

Por ello, en un ambiente donde el niño/a, aprenda y dónde se pueden dar más estos miedos, como es el escolar, es fundamental optar por estrategias que eviten estas situaciones y que mejor que utilizar su actividad natural, es decir, el juego. Si el aprendizaje está unido al juego se vuelve más atractivo, menos costoso, menos ansiógeno y más placentero.

En el ámbito escolar, al tratar con alumnos/as con gran diversidad en cuanto a nivel de desarrollo, intereses, motivaciones, ritmo de aprendizajes.... , hay que tener en cuenta, a la hora de elegir los juegos, que permitan abarcar la diversidad que nos podemos encontrar en el aula.

Es importante, también, asegurarse de que el tiempo que pasan jugando a aprender es muy corto. Hay que suspender cada sesión antes de que el niño/a lo desee. Si se observa siempre esta regla, no sólo no se agotará sino que se estimulará su deseo de volver a jugar.

## **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

- **El juego es libre**

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo. ESPINOZA, M, (2011)

- **El juego produce placer**

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona**

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que

exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros.

En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego. Por ejemplo la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.**

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento**

Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Quizás como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente se pueda concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. Esta última puede, indudablemente, modular e influir en el juego pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

**Otras características son:**

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal

- El juego es algo innato
- El juego permite al niño o la niña afirmarse
- El juego favorece el proceso de socialización
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios

## **TIPOS DE JUEGOS - CLASIFICACIÓN**

### **Juegos Motores y de Interacción Social**

El juego comienza a ser una actividad en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Ya en estos momentos cabe hablar de diferentes tipos de Juego y de funciones distintas.

Los primeros **juegos**, llamados **motores**, van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Propios de los dos primeros años de vida.

A medida que el niño crece, aumenta la dificultad y el riesgo de lo que le divierte. Entre los primeros objetos por los que se interesa ocupa un lugar destacado la madre, que se comporta de modo muy diferente a como reaccionan los objetos físicos que explora el pequeño. Por ello, si hablamos de juegos motores para referirnos a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, habría que hablar de esos

peculiares objetos que constituyen los otros seres humanos y que los pequeños exploran en el contexto de la interacción. Estos primeros juegos de interacción social (dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer...) experimentan una curiosa evolución.

En un primer momento, el adulto les lleva las manos, les oculta, les hace reaparecer. En pocos meses el pequeño tomará la iniciativa, y será él quien identifique y nombre los dedos del adulto o quien pretenda sorprenderle con su reaparición súbita en un juego de cu-cu-tras-tras. Este cambio es posible porque el niño ha podido captar la estructura de la interacción en la que ambos jugadores desempeñan actividades complementarias.

### **Juego de Fantasía o de Ficción**

Hacia los dos años los niños empiezan a poder representar aquello que no está presente. El lenguaje, que también se inicia en esta edad, ayudará a esta nueva capacidad de representación. Del mismo modo el juego presenta un cambio profundo. Aparecen los juegos de ficción, los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo.

Entre los dos y los siete años estos juegos de ficción alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con



otros niños y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano.

Aunque hay distintos tipos de **juego**, se suele considerar el **de ficción, o de fantasía**, como el más típico de la infancia.

Muchos de los objetos que llamamos juguetes (muñecas, soldados, animales...) se construyen para apoyar y potenciar este tipo de actividades de los niños. Jugar a fingir consiste en pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Convendría señalar que el juego simbólico reúne dos particularidades interesantes. En primer lugar se trata del juego por antonomasia. La identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de esta etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

### **Juegos Sociales Tradicionales: Juegos de Reglas**

La última parte de la educación infantil coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego que también tiene enorme importancia en el desarrollo psicológico del niño: el **juego de reglas**.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juegos depende del medio en el que se mueve y de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de Primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Hay diferencias importantes entre juegos como el lobo o el escondite, que empiezan a practicar los preescolares; en aquellos, ganar sólo sirve para volver a empezar el juego, para que el lobo se transforme en niño y la persecución corra a cargo de un nuevo jugador. Los mayores ganan o pierden de verdad, evalúan el resultado final de la competición entre ellos.

Pero en todos estos juegos hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Otro tipo de juegos de reglas son los **juegos de reglas**, los llamados de mesa. En éstos, la acción motora queda reducida al mínimo –movimientos de fichas, de cartas, de dados, etc. Para dejar paso a otros factores de azar y estrategias. El espacio se delimita de modo máximo, así como su

significado, hasta alcanzar el grado de abstracción de las damas o el ajedrez.

### **Los Juegos de Construcción**

Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, entre otros. La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funcionen, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultando satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

## **Juegos Tradicionales**

Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas. Erika Dobler, (1983)

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los

adultos (**juegos de calle**), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

“El desarrollo cognitivo se refiere al desarrollo de la capacidad de pensar y razonar”. Los niños (entre 6 a 12 años de edad) desarrollan la capacidad de pensar en forma concreta (operaciones concretas) como por ejemplo, combinar (sumar), separar (restar o dividir), ordenar (alfabéticamente o por clase) y transformar objetos (por ejemplo, 5 peñiques = 1 níquel) y acciones. Estas operaciones también son llamadas concretas porque los objetos y hechos sobre los que se está pensando se encuentran físicamente presentes frente al niño. Piaget. (2000)

La adolescencia es la etapa que marca el comienzo del desarrollo de procesos de pensamiento más complejos (también llamados operaciones lógico-formales), entre los que se encuentran el pensamiento abstracto (por ejemplo, posibilidades), la capacidad de razonar a partir de principios conocidos (construir por uno mismo nuevas ideas o elaborar preguntas), la capacidad de considerar distintos puntos de vista según criterios variables (comparar o debatir acerca de ideas u opiniones) y la capacidad de pensar acerca del proceso del pensamiento. “

## **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO**

“Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas)”  
Piaget. (2004)

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; manteniendo más de un atributo en mente; distinguiendo entre algunos y todos; agrupando y reagrupando por otro criterio conjunto de objeto), seriación (haciendo comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más gordo, más flaco, menos lleno, etc.; arreglando varias cosas en orden y describiendo sus relaciones; probando y

encajando un conjunto ordenado de objetos en otros conjunto a través de ensayo y error) y número (comparando cantidades; arreglando dos conjuntos de objetos en correspondencia 1 a 1 deshaciéndola y restableciéndola; recitando los números de memoria; contando objetos; midiendo y comparando material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenando y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo).

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y des-amblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa.

Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: empezando y parando una acción al recibir una señal; teniendo experiencias y describiendo diferentes velocidades; teniendo experiencias y comparando intervalos de



tiempo; observando cambios de estación (lluvia, sequía, frío, calor); observando relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando eventos futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describiendo y representando eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observando, describiendo y representando el orden secuencial de los objetos.

## **ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO**

En cada etapa el niño conoce el mundo de distinto modo y se apoya en estos conocimientos para desarrollar las capacidades nuevas, además señala que los modos características de cada etapa son aplicables para todo ser humano, pero es el medio físico y social el que determina el ritmo y grado de desarrollo a través de las mismas.

En cada una de las etapas de desarrollo del niño es capaz de entender un círculo determinado de nociones cognoscitivas. La maduración cognoscitiva se da cuando los estímulos del ambiente son un poco diferente a los que el niño ya conoce y de esta manera el proceso del crecimiento intelectual avanza, así tenemos que según Piaget lo clasifica al desarrollo cognoscitivo de la siguiente manera:

Dentro del pensamiento sensorio motriz, Piaget opina que la inteligencia tiene su punto de origen en la sensación de la actividad motriz; comprende desde los 0 a los 18 meses, ya que el infante para organizar sus experiencias comienza con el ejercicio de los reflejos innatos, pero paulatinamente estos reflejos pueden ser controlados por el niño; porque cada objeto nuevo que el niño encuentra lo explora con actividades sencillas y motrices que forman parte del infante. PIAGET, (2000)

En cada etapa de desarrollo del niño cambia en nivel de abstracción y complejidad, al igual que cada nivel del pensamiento se basa en la acción; porque el niño de acuerdo a la edad y capacidad mental adquiere sus conocimientos y los practican a través de sus experiencias.

La etapa llamada del pensamiento pre-operacional, en su forma desarrollada provoca un cambio importante de la capacidad intelectual del niño y comprende desde los 18 meses hasta los 5 o 6 años; dentro de este tiempo los niños desarrollan muchas capacidades para representar de una manera simbólica acciones y objetos.

Los aspectos más importantes del desarrollo mental de esta etapa pre-operacional es la elaboración de múltiples sistemas de representación que son imágenes mentales, imitación, juegos, dibujos simbólicos y el lenguaje; el niño desarrolla estos modos de representación debido a las limitaciones de un conocimiento científico. Ejemplo: la limitación consiste en que el niño repite las acciones o palabras de un objeto o personas cuando está ausente;

la adquisición de capacidades de representación es que puedan repetir los acontecimientos pasados a los objetos perdidos, los pueden sustituir a la imaginación.

La etapa llamada del pensamiento pre-operacional concreto, el niño empieza a usar ciertos principios de lógica para explicar la experiencia; este periodo comprende desde los 6 a los 11 años en el cual estos principios de la lógica están estrechamente ligados a realidades concretas y observables.

A esta edad el tipo de pensamiento lógico exige el dominio de representación simbólica de las etapas anteriores porque para que el niño realice las representaciones es necesario que sea capaz de haber mantenido la imagen del objeto, antes de que este sea transformado a otro; en forma mental recordar el camino de su transformación y así el objeto regrese a su forma original, y esto no se hace posible sin las facultades de representación.

Existen tres clases de conocimiento lógico que se desarrollan en la etapa del pensamiento operacional concreto; estas son clasificación, conversación y combinación. Cada una de estas capacidades de la posibilidad de relacionar sistemáticamente acciones mentales separadas y así en cada uno de estos aspectos se considera los tipos de problemas que tiene que resolver el niño. Para referirnos al pensamiento formal operacional, el cambio cualitativo final del pensamiento; comprende desde los 12 años en adelante hasta la edad

adulta siendo capaces los adolescentes de captar las propiedades abstractas de las relaciones lógicas, siendo capaz de proyectar su imagen y pensamiento en la realidad existente.

Al comienzo de la adolescencia la fantasía puede llegar a ser la inspiración de la acción, porque la concepción que un niño tiene del mundo físico, lo puede sustituir por otro más filosófico probabilista de la realidad.

Pero cabe indicar que la personalidad alcanza la edad adulta y la filosofía de la vida se va adquiriendo por las múltiples experiencias que el adulto tiene de la realidad.

### **CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DEL PENSAMIENTO PRE-OPERACIONAL EN EL NIÑO DE 2 A 6 AÑOS DE EDAD.**

Otro de los cambios internos que va a afectar al desarrollo externo del niño comienza después del primer año de vida. La proliferación de neuronas aumenta el crecimiento del encéfalo, y se produce la mielinización. La mielina es un revestimiento que cubre los axones y que acelera la transmisión de impulsos nerviosos entre las neuronas. Si bien los efectos más notables de esta son más visibles durante la primera infancia, la mielinización continúa durante un mayor periodo de tiempo. PIAGET, (2000)

La mielinización, es un proceso esencial para la comunicación rápida y compleja entre neuronas. De los tres a los seis años la mielinización se produce en las áreas del encéfalo dedicadas a la memoria y a la reflexión. Debido a este proceso el niño puede actuar, cada vez más, de forma reflexiva y no dejándose llevar siempre por sus impulsos, como sucedía en etapas anteriores.

A un nivel práctico, el desarrollo cognitivo que se produce a esta edad conlleva numerosos cambios. Se denomina pensamiento pre-operacional al desarrollo cognitivo que se produce entre los 2 y los 6 años de edad. El pensamiento pre-operacional tiene cuatro características fundamentales.

Centración, es la tendencia a concentrarse en un aspecto de la situación ignorando el resto. Por ejemplo, el niño contempla a su padre como papá y no es capaz de percibirle en ninguno de sus otros roles: hermano, hijo, etc. El egocentrismo por el que se caracteriza esta etapa hace que los niños de esta edad se concentren en los aspectos de las cosas que tienen relación con ellos (a medida que se acerca al final de esta etapa, esta tendencia se amplía). Es habitual que, sobre todo en los primeros años, observemos que el menor tiene dificultades para ponerse en el lugar del otro. Ya que la capacidad empática se desarrolla de forma progresiva, es un buen momento para iniciar este importante aprendizaje.

Atención a la apariencia: en esta etapa las cosas son lo que parecen. Por ejemplo, si hay dos niños de diferente altura, interpretarán que el más alto es

el más mayor, excluyendo otros atributos, lo que en ocasiones puede suponer algún conflicto cuando un adulto intenta que entienda conceptos superiores.

Razonamiento estático: perciben los cambios como repentinos y globales. Por ejemplo, perciben la diferencia entre las cosas que puede hacer un niño de cuatro años y las que pueden hacer uno de cinco, estas cambian desde el mismo día de su cumpleaños. Por lo que puede negarse a hacer cosas que hasta el día anterior hacía sin dificultad, alegando por ejemplo que los niños de cinco años no juegan en los columpios.

Irreversibilidad: tienen dificultades para creer que muchas de las cosas que se hicieron se pueden deshacer. Por ejemplo, si la madre pone queso al bocadillo y al niño no le gusta, este va a rechazarlo sin que se le ocurra quitarlo y posiblemente sin quererlo cuando la madre lo quite delante de él. Necesita un bocadillo nuevo o que la madre le quite el queso sin que él lo vea.

Es importante tener en cuenta que si bien existen limitaciones en los niños derivadas del proceso de desarrollo, hay una importante variabilidad individual.

## **DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD**

### **De 4 a 5 años:**

- Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.
- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- Repite canciones/poemas conocidos para él.
- Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- Nombre la primera, la del medio y la última posición.
- Cuenta hasta 10 de memoria
- El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- Da nombre a lo que dibuja o construye.
- Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o

ilustración.

- Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- Puede seriar de tres a cinco elementos.
- Alrededor de los 4 años responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?
- Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas.
- Su ubicación temporal es deficiente, aún vive en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.
- Sabe los días de la semana.
- Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.
- Distingue entre redonda, triangulo y cuadrado.
- Sabe el nombre de los integrantes de su familia.
- Entiende y sigue órdenes con al menos dos instrucciones.
- Comienza a realizar expresiones en el rostro de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos



- Mira un cuento hasta el final
- Realiza rompecabezas de 24 piezas y más
- Imita a los modelos de televisión y de dibujos. Mounoud, (1996)

**De 5 a 6 años:**

- Completa un laberinto simple.
- Dice el día y mes de su cumpleaños.
- Conoce y dice su nombre completo.
- Su capacidad de atención aumenta notablemente. Permanece hasta 45 – 50 minutos desarrollando la misma actividad, y por lo tanto empieza a disfrutar de actividades más tranquilas como son el dibujar o pintar.
- Se interesa por el origen y utilidad de las cosas que lo rodean.
- Realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos.
- Coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido.
- Identifica y nombra: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo, rombo, hexágono.
- Establece correspondencia comparando el número y la cantidad de

elementos de manera correcta.

- Identifica los números del 1 al 50, y reproduce por lo menos del 1 al 20.
- Alrededor de los 5 años responde a la pregunta "¿por qué?" con explicaciones referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo "¿Por qué los dos son rojos? Posteriormente, cerca de los 6 años su nivel es más abstracto, por ejemplo "¿por qué los dos tienen el mismo color?".
- Sabe interpretar las comparaciones entre diversos objetos "más grande que...", "más pequeño que...".
- Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos tomando como criterio detalles de dichos objetos.
- Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos.
- Manifiesta un recuerdo claro de hechos y lugares remotos.
- Conoce elementos de tiempo como antes, después, más tarde, más temprano, etc.
- Dibuja la figura humana con cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial.
- Resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas.
- Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo.

- También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros.
- Puede jugar a juegos de mesa y seguir reglas.

## **ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO**

- Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas (Comunicar).
- Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar (Clasificar).
- Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.
- Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales (Comparar).
- Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
- Clasificar objetos.

- Comparar cantidades, muchos, pocos.
  - Establecer correspondencias uno a uno.
  - Reconocer y corresponder numerales.
  - Ordenar y establecer relaciones.
  - Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.
  - Relatar situaciones de los personajes.
  - Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.
  - Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
  - Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales. VERA COECHEATROCONIS, G.
- meteduras de pata

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO:** El método 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, permitió organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado. Partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

**INDUCTIVO – DEDUCTIVO:** El método Inductivo 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. 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 Inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la deducción sirvió para partir de una teoría general acerca del Juego y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo.

**ANALÍTICO – SINTÉTICO:** El método Analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método admitió el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado, para que el presente trabajo tenga lo más importante y sobresaliente del tema propuesto. Sirvió para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio.

**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 El Juego y su incidencia en el desarrollo Cognitivo de 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 sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitió emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de la Encuesta dirigida a las maestras; y, la Prueba de Destrezas Cognitivas aplicado a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis. Sirvió para la organización de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, los mismos que fueron representados en cuadros y gráficos estadísticos.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

**ENCUESTA.-** Se aplicó a las maestras de Primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” para establecer los tipos de Juego que realiza 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 Unidad Educativa “Antonio Neumane” para Evaluar el Desarrollo Cognitivo.

## POBLACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE”				
PARALELOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	MAESTRAS
1° “A”	17	15	32	1
1° “B”	15	18	33	1
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>2</b>

**Fuente:** Libros de matrícula de la Unidad Educativa “Antonio Neumane”

**Elaboración:** Karina Sosiry Robalino Tello



## f. RESULTADOS

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” PARA ESTABLECER LOS TIPOS DE JUEGO QUE UTILIZA EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.**

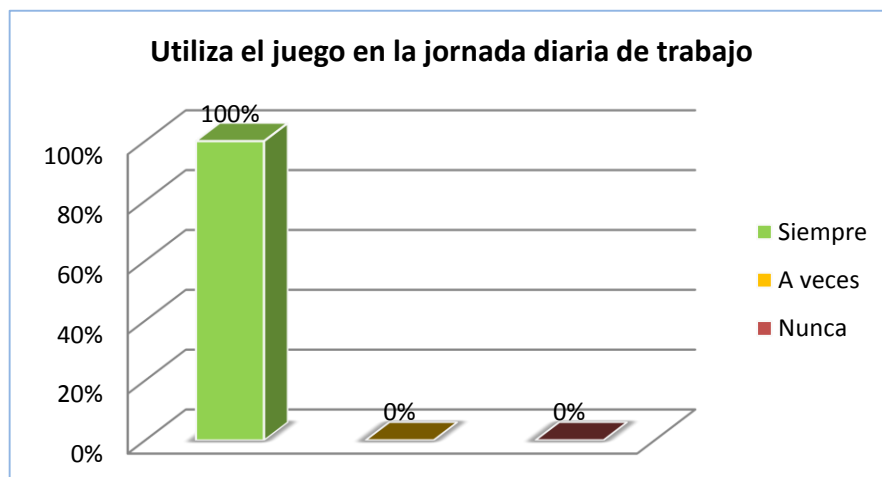
**1. ¿Utiliza el Juego en las actividades diarias que realiza con los niños y niñas?**

**CUADRO Nº 1**

INDICADORES	f	%
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa “Antonio Neumane”  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO Nº1**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que siempre realizan actividades de Juego en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

El juego es una necesidad vital, espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños, el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender y, desde los adultos, es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano, nunca desaparece por completo

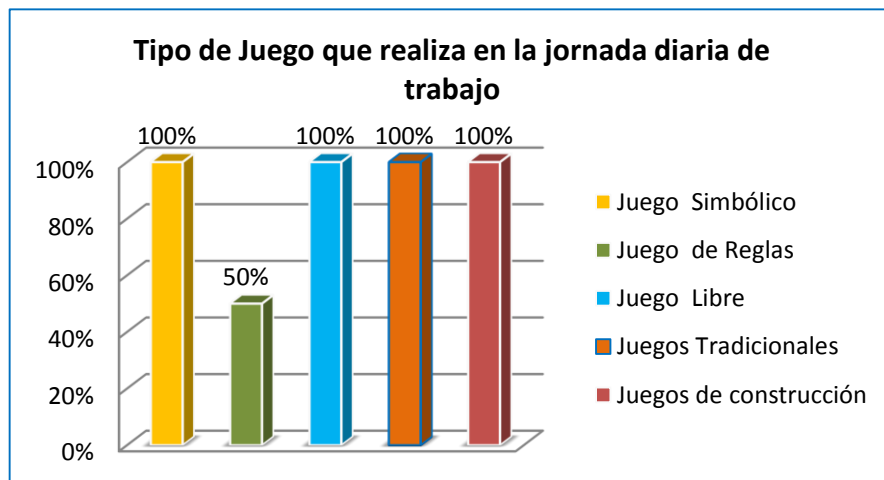
**2.- ¿Qué tipos de Juego realiza usted en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?**

**CUADRO N°2**

INDICADORES	f	%
Juego Simbólico	2	100%
Juego de Reglas	1	50%
Juego Libre	2	100%
Juegos Tradicionales	2	100%
Juegos de construcción	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa "Antonio Neumann"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N°2**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de maestras encuestadas manifiestan los tipos de juego que realiza en el trabajo diario con los niños y niñas son: Juegos simbólicos, libre, tradicionales y de construcción y el 50% de reglas.

En el juego Simbólico su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años. Ejemplo las conversaciones de la niña sobre lo que vio en el parque o en casa de su abuela, y platica consigo misma o con sus juguetes: así toma un muñeco como un amigo y lo mueve como si éste actuara en

realidad o con un coche hace como que le carga la gasolina, les presta su voz a los animales y juega carreras con ellos.

El Juego Libre es una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca.

Los juegos Tradicionales Son los juegos infantiles clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza. Por ejemplo La gallina ciega, las cuatro esquinas.

Los juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño. Por ejemplo armar objetos de acuerdo a sus intereses o experiencias con cubos, legos,

Juego de reglas este tipo de juegos, es social sociales, se juegan en grupo, y requieren el desarrollo de diferentes habilidades sociales para poder llevarlo a cabo, siempre hay alguien que gana y alguien que pierde, y todos los jugadores vigilan el adecuado cumplimiento de las normas. Por ejemplo Las escondidas.

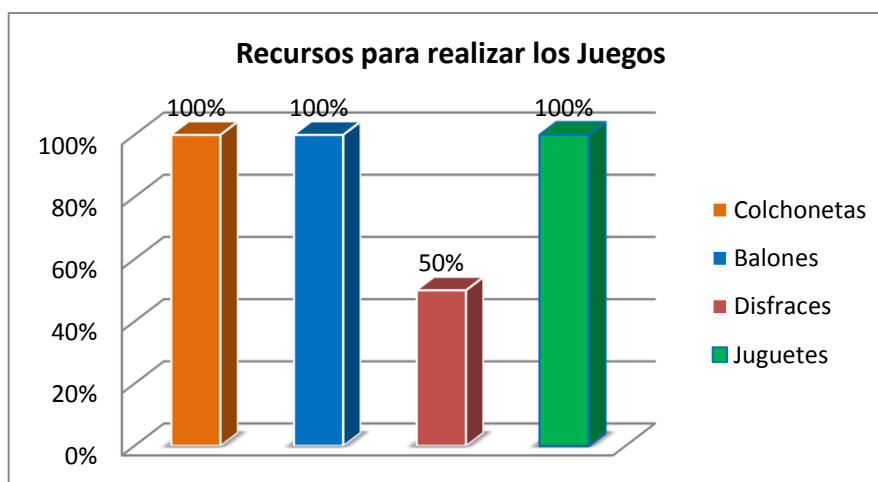
### 3. ¿Con qué recursos cuenta usted para desarrollar diversos tipos de Juegos en la jornada diaria de trabajo?

CUADRO N°3

INDICADORES	f	%
Colchonetas	2	100%
Balones	2	100%
Disfraces	1	50%
Juguetes	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 3



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que para desarrollar los diferentes tipos de Juego en la jornada diaria de trabajo cuentan con los siguientes recursos como colchonetas, balones y juguetes y el 50% disfraces.

La colchoneta, es más baja que el colchón (unos 10 cm. de altura), El proceso de fabricación, es similar al de un colchón pero se utiliza una carcasa más baja es utilizada especialmente como recurso para juegos infantiles, para clases de educación física entre otros.

Un balón o pelota es una bola que suele utilizarse en diversos deportes y juegos. Suelen estar infladas con aire, por lo que son bastante livianas y pueden trasladarse o ser impulsadas con facilidad.

Juguete son elementos que son diseñados en su gran mayoría para niños o pre-adolescentes, también podemos encontrar juguetes para adultos y para otros grupos de edad. Además de servir para jugar, un juguete puede lograr a un niño o aquel que lo use desarrolle determinadas habilidades y capacidades específicas para su rango de edad, su nivel intelectual o de conocimientos. Las formas, tamaños, colores y materiales con los que puede contar un juguete son infinitas y cada diseño es único en sí mismo.

Un disfraz, sinónimo de uniforme, es una vestimenta diseñada con el propósito de distraer o llamar la atención con fines artísticos, religiosos, promocionales o de otro género; una persona puede disfrazarse para representar un personaje real o ficticio en un evento o circunstancia especial tal como un carnaval, una fiesta de disfraces o una obra teatral.

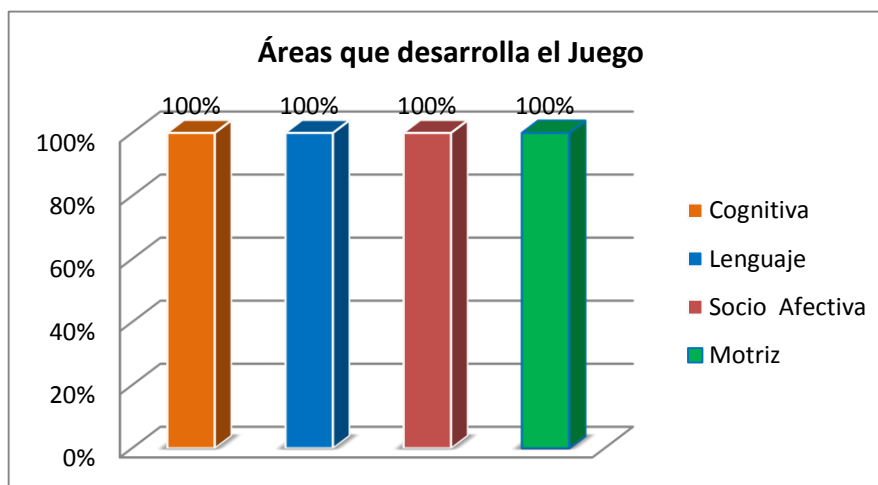
**4.- ¿Mediante el Juego qué Áreas considera usted que se desarrollan en el niño y la niña?**

**CUADRO N°4**

INDICADORES	f	%
Cognitiva	2	100%
Lenguaje	2	100%
Socio Afectiva	2	100%
Motriz	2	100%

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N°4**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de maestras encuestadas consideran que mediante el juego se desarrollan las siguientes áreas: Cognitiva, de Lenguaje, Socio Afectiva y Motriz.

El juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa, 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.

El juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para el desarrollo de la comunicación oral. Mediante los juegos de lenguaje, la lengua usa una forma reflexiva, regulada y desinhibida, permitiendo que el niño o niña, active una serie de conocimientos previos que posee, relacionando contenidos entre si y facilitando los aprendizajes significativos

Las aportaciones del juego al desarrollo Socio Afectivo se manifiestan esencialmente en lo social, en el juego simbólico y en el de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos...) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo. En lo afectivo jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elaboran estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación al otro, entre otras posibles. También está el punto de vista de



los rechazados sistemáticamente en el juego: ¿cómo elaboran ellos el concepto de amistad.

El juego en el desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

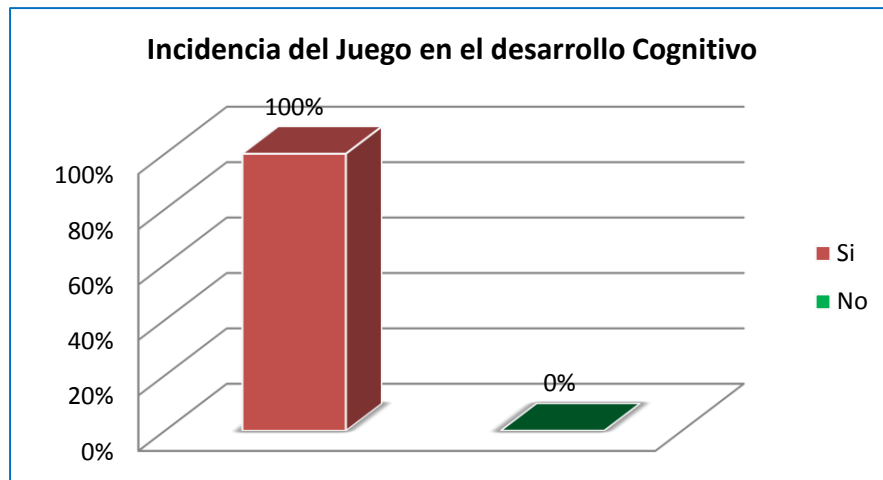
**5.- ¿Considera usted que el juego influye en el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas?**

**CUADRO N°5**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	2	100%
<b>No</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100%

**Fuente:** Encuesta a maestras de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
**Elaboración:** Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N°5**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

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

El juego influye en desarrollo cognitivo ya que incorpora muchas tendencias para el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia

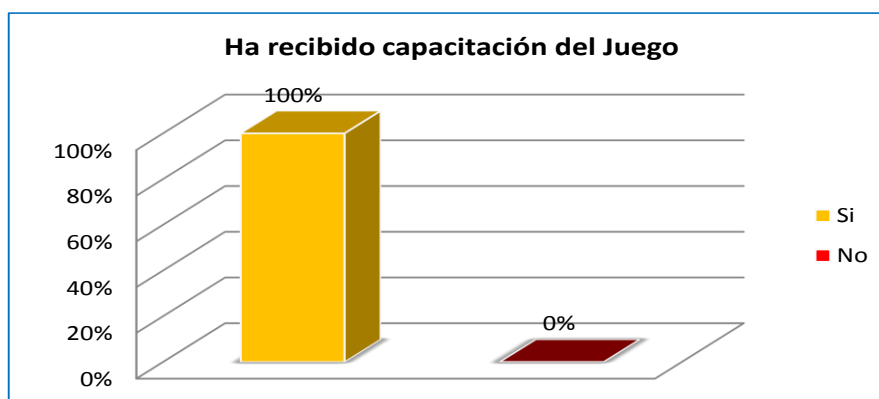
**6.-Ha recibido capacitación del Juego para aplicar en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.**

**CUADRO N°6**

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

Fuente: Encuesta a maestras de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N°6**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

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

La capacitación docente es muy importante ya que ayuda al dominio de estrategias pedagógicas que faciliten su actuación didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas.

**RESULTADOS DE LA PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” PARA EVALUAR EL DESARROLLO COGNITIVO.**

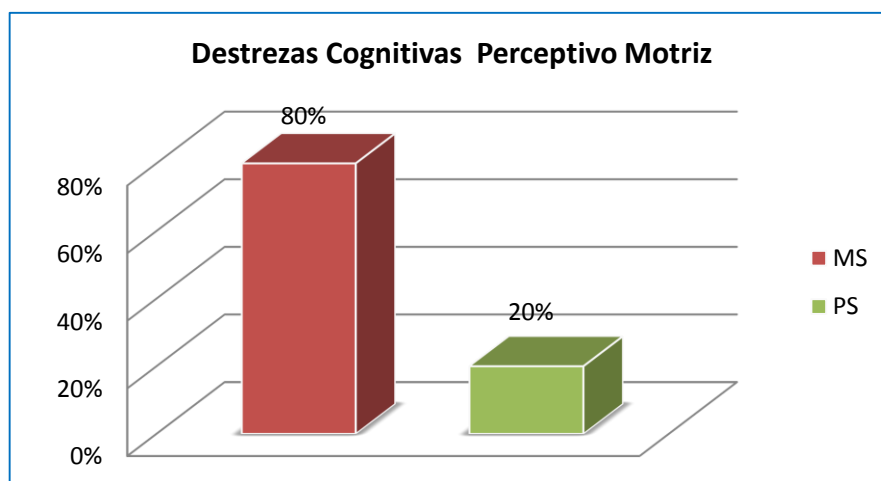
**Destrezas Cognitivas Perceptivo Motriz**

**CUADRO N° 7**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Trazó líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendos puntos o gráficos.	Cumple	MS	52	80%
Encuentran el camino correcto y uno con una línea dos figuras en un laberinto.	No Cumple	PS	13	20%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Antonio Neumane”  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 7**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 80% 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 20% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

El desarrollo de Destrezas Cognitivas 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.

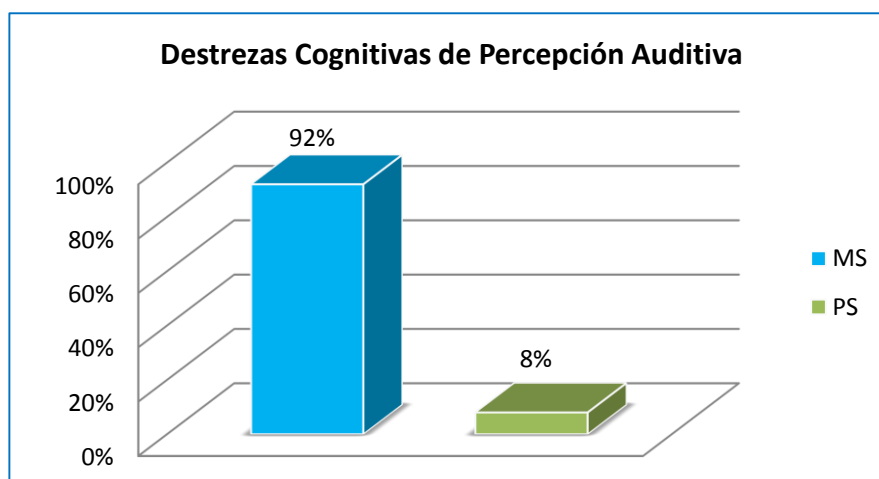
### Destreza Cognitivas de Percepción Auditiva

**CUADRO N° 8**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Con los ojos vendados localizó sonidos producidos en diferentes lugares del aula. Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco	Cumple	MS	60	92%
	No Cumple	PS	5	8%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 8**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 92% 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, el 8% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

La destreza Cognitivas de 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.

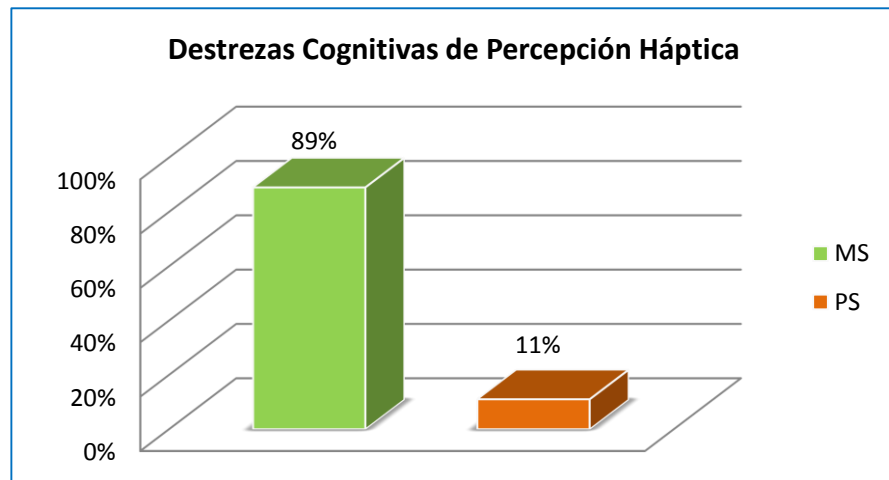
### Destrezas Cognitivas de Percepción Háptica

CUADRO N° 9

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
<b>Identifico al tacto: objetos, frutas, textiles, temperaturas, pesos.</b> <b>Soy capaz de reproducir en el papel figuras previamente realizadas en el aire.</b>	Cumple	MS	58	89%
	No Cumple	PS	7	11%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 9**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 89% 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 11% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas de 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.



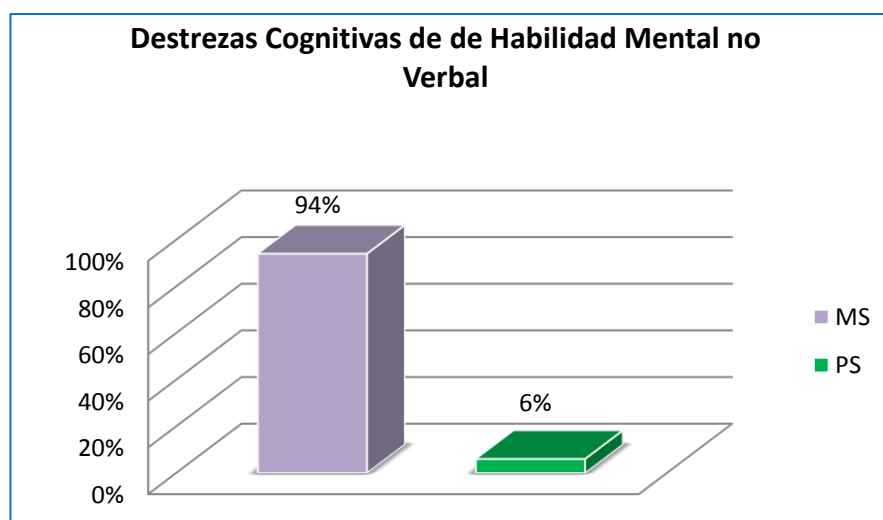
## Destrezas Cognitivas de Habilidad Mental no Verbal

CUADRO N° 10

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entre varios gráficos selecciono el que falta para completar un dibujo	Cumple	MS	61	94%
	No Cumple	PS	4	6%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
**Elaboración:** Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 10



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 94% 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 6% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas de 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.

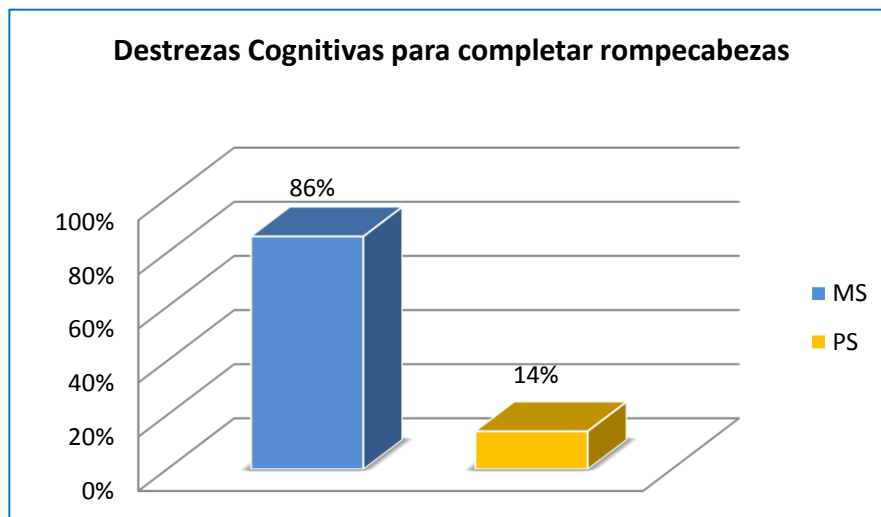
## Destrezas Cognitivas para completar Rompecabezas

CUADRO N° 11

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entre varias piezas similares, seleccionó las piezas para completar un rompecabezas a nivel gráfico.	Cumple	MS	56	86%
	No Cumple	PS	9	14%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
 Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 11



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 86% 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 14% no cumplen equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas para completar 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.

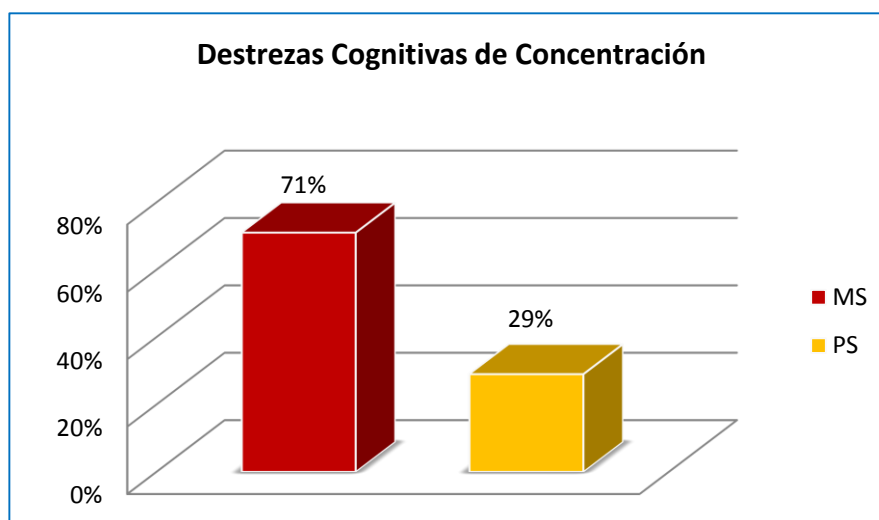
## Destrezas Cognitivas de Concentración

CUADRO N° 12

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Ordeno una serie de imágenes con dificultad.	Cumple	MS	46	71%
	No Cumple	PS	19	29%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumann"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 12



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 71% de las niñas y niños investigados, cumplen con la orden de: Ordeno una serie de imágenes con dificultad equivalente a Muy Satisfactorio, el 29% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas de 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.

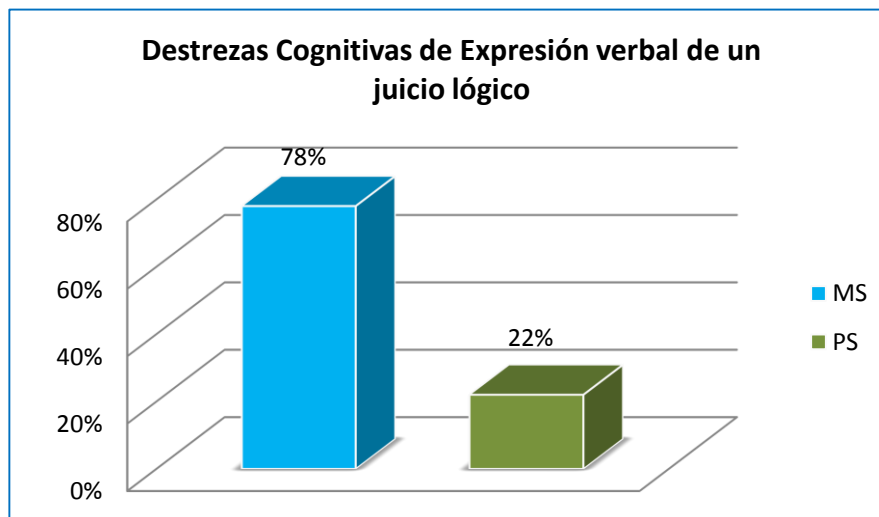
### Destrezas Cognitivas de Expresión Verbal de un Juicio Lógico

**CUADRO N° 13**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
<b>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</b>	Cumple	MS	51	78%
	No Cumple	PS	14	22%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
**Elaboración:** Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 13**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 78% 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 22 % no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas de 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.

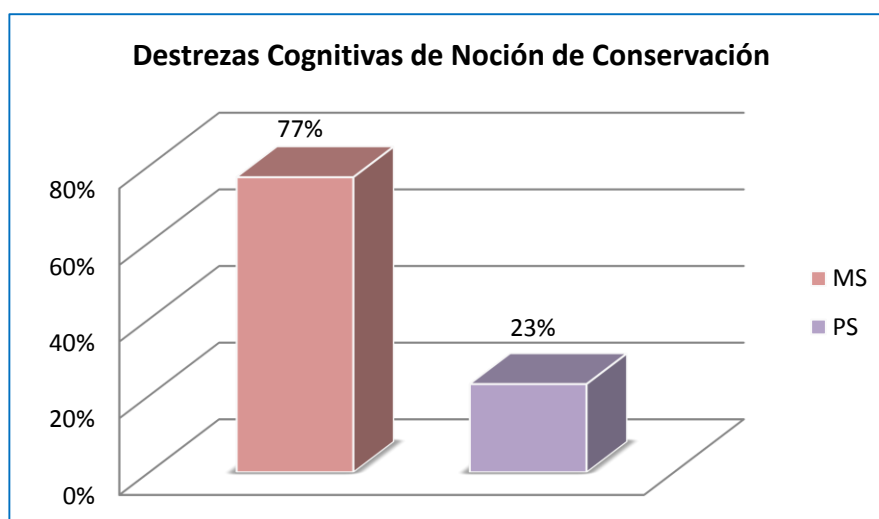
## Destrezas Cognitivas de Noción de Conservación

CUADRO N° 14

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.  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	Cumple	MS	50	77%
	No Cumple	PS	15	23%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 14





## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 77% 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 23% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas de 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.

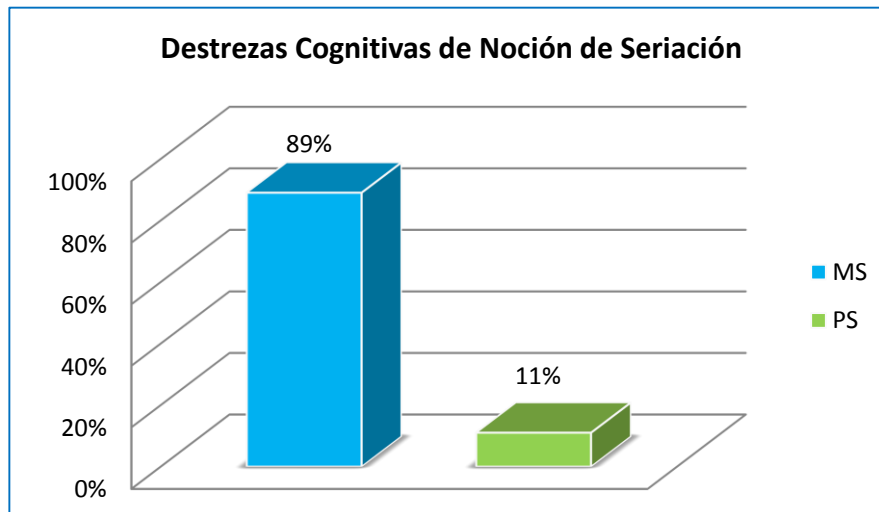
## Destrezas Cognitivas de Noción de Seriación

CUADRO N° 15

INDICADORES DE EVALUACIÓN	PARÁMETRO	CALIF.	f	%
Entregados seis sorbetes con una diferencia de tamaño de dos cm entre cada uno, ordeno de mayor a menor y viceversa.  Ordeno una serie de imágenes con dificultad creciente	Cumple	MS	58	89%
	No Cumple	PS	7	11%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

GRÁFICO N° 15



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 89% 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 11% no cumplen equivalente a Poco Satisfactorio.

Las destrezas Cognitivas 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 Cognitivas de Noción de Inclusión

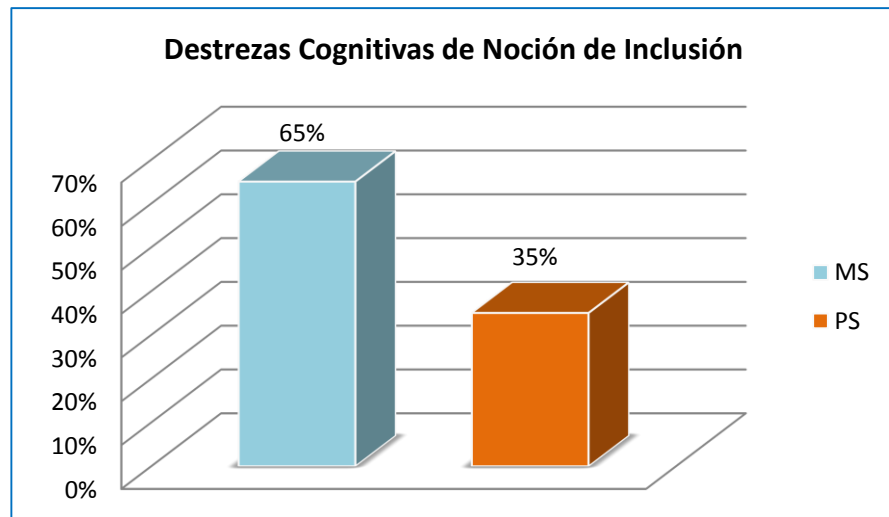
Luego de presenta frutas en las que se incluyen manzanas (M), duraznos (D) y otras frutas(O) resuelvo los siguientes problemas:

**CUADRO N° 16**

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	42	65%
	No Cumple	PS	23	35%
<b>TOTAL</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 16**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 65% 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 35% no cumple equivalente a Poco Satisfactorio.

Destrezas Cognitivas de Noción de Inclusión se basan en 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.

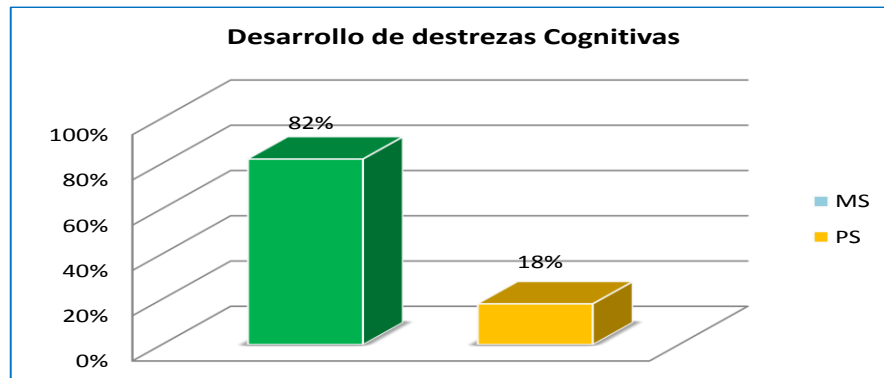
## CUADRO DE RESUMEN DE LA PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS

CUADRO Nro. 17

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CUMPLE	NO CUMPLE
	%	%
<b>Destrezas Cognitivas de Perceptivo Motriz.</b>	80%	20%
<b>Destrezas Cognitivas de Percepción Auditiva</b>	92%	8%
<b>Destrezas Cognitivas de Percepción Háptica</b>	89%	11%
<b>Destrezas Cognitivas de Habilidad Mental no Verbal</b>	94%	6%
<b>Destrezas Cognitivas para completar Rompecabezas</b>	86%	14%
<b>Concentración</b>	71%	29%
<b>Destrezas Cognitivas de Expresión Verbal de un Juicio Lógico</b>	78%	22%
<b>Destrezas Cognitivas de Noción de Conservación</b>	77%	23%
<b>Destrezas Cognitivas de Noción de Seriación</b>	89%	11%
<b>Destrezas Cognitivas de Noción de Inclusión</b>	65%	35%
<b>PROMEDIO</b>	<b>82%</b>	<b>18%</b>

Fuente: Prueba de Destrezas Cognitivas aplicada a los niños y niñas de la Unidad Educativa "Antonio Neumane"  
Elaboración: Karina Sosiry Robalino Tello

**GRÁFICO N° 17**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 18% 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 razonar 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 la finalidad de comprobar el Objetivo planteado para la presente investigación, Identificar los tipos de Juego que realizan las maestras en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013, se recolectó información a través de una encuesta a maestras y tomando como muestra la preguntas **2.- ¿Qué tipos de Juego realiza usted en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?**

Analizados los resultados. Se concluye que El 100% de maestras encuestadas realizan los siguientes tipos de juego Juegos simbólicos, libre, tradicionales y de construcción y el 50% de reglas. en el trabajo diario con los niños y niñas

Para comprobar el segundo objetivo específico Evaluar el desarrollo Cognitivo los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013, se aplicó la Prueba de Destrezas Cognitivas y se obtuvieron los siguientes resultados, El 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo Cognitivo Muy Satisfactorio y 18% Poco Satisfactorio.



Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos se determina que El Juego incide significativamente en el desarrollo de Destrezas Cognitivas de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013,

## **h. CONCLUSIONES**

Después de haber realizado el análisis e interpretación de la información recogida se llega a las siguientes conclusiones:

- El 100% de maestras encuestadas realizan los siguientes tipos de juegos: simbólicos, libre, tradicionales y de construcción y el 50% de reglas. en el trabajo diario con los niños y niñas
- El 82% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo cognitivo Muy Satisfactorio y 18% Poco Satisfactorio. El desarrollo *cognitivo*, se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos.

## **i. RECOMENDACIONES:**

De acuerdo con las conclusiones enunciadas, se plantean las siguientes recomendaciones:

- A las maestras que continúen utilizando el Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas, con actividades de diversos tipos de juego, ya que, el Juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices
- A las maestras que promuevan el desarrollo de Destrezas Cognitivas, mediante la planificación de cada sesión de aprendizaje, utilizando diferentes entornos y estrategias metodológicas adecuadas para intervenir en los cambios del pensamiento y forma de comprender el mundo, desarrollar su capacidad de hacer, de ser independiente y hacer con otros, incluso de aprender, y su adquisición tiene que hacerse en forma progresiva, constantemente, pues se desarrollan en el largo plazo

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (3), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España.
- Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (4), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España.
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos
- Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educativa*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile.
- Blanco Sierra, Javier: (1992) *El juego infantil*, disponible en: <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-en-el-lenguaje-de-nuestros-hijos>.
- Borotav P., (2012), Los juguetes, disponible en: <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>
- CLAPAREDE (1934), citado por Gonzáles, B., en <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>.
- Días Barriga, Frida, (2002), *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*, 2da. Edición, Edit. MCGRAW-Hill, S.A. Atlapampa-México.
- ENCICLOPEDIA DIDÁCTICA CORDINAL, (1981), Edit. Corporación Editora Continental, S.A. Las Begonias.
- FLOREZ Ochoa, Rafael. *Hacia Una Pedagogía Del Conocimiento*, McGraw Hill, 1994, Santa Fe de Bogotá.

- Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España.
- JEAN, Piaget, (1984) Psicología del niño, Edit. Morata, Edit. Guadalupe Ltda. Santa Fe de Bogotá.
- JEAN, Piaget, (1978), Psicología de la inteligencia, Edit. Psiqui, Buenos Aires.
- JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid.
- MOYLES J.R. (1990) El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid- España.
- ORTEGA. R.: (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento, Alfar, Sevilla.
- PIAGET, Jean, (1978) Teorías del Aprendizaje, Edit. Morata, Madrid-España.

### **Soporte electrónico**

RITA M. De Zayas (2012), El juego, disponible en

<http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>.

[www.monografias.com/trabajos/hipoteorg](http://www.monografias.com/trabajos/hipoteorg)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

<http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>

<http://www.muesodelniño.es/sala2/evoljuego>

<http://www.teorias-piaget.shtml>;

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

k. ANEXOS



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA,  
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN  
SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE  
LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

Proyecto de tesis previo al Grado de Licenciada en  
Ciencias de la Educación, mención Psicología  
Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

**KARINA SOSIRY ROBALINO TELLO**

**LOJA – ECUADOR**

**2013**

**a. TEMA**

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**



## **b. PROBLEMÁTICA**

El juego en niños y niñas en un Primer grado de Educación General Básica, se conoce como una actividad propicia, dónde ellos se muestran como seres en constante cambio y, que pueden a través de éste llegar a desarrollar su aprendizaje, de una forma alegre y lo mejor de todo sin aburrimiento.

En un establecimiento educativo se puede observar varios juegos que realizan las maestras, pero no todos los niños pueden disfrutar plenamente en el desarrollo de sus actividades por muchas causas como: no exista el ambiente propicio convirtiéndose en una monotonía, siguiendo reglas, realizando actividades dirigidas sentaditos en su sillita frente a su mesa, dibujando, coloreando, recortando, pegando o haciendo grafismos. No hay ese ambiente de variedad en las actividades, todo es repetitivo e incluso los niños al iniciar sus actividades dicen: ¿ya vamos a pintar?, ¿sacamos las pinturas de colores?, claro es la actividad que más les gusta a su edad.

Cada niño y niña debe educarse en un ambiente dinámico, con actividades variadas, recordemos que a los niños o niñas les gusta siempre estar investigando, manipulando material concreto, interactuando con otros, no se ve bien, que a un niño se lo mantenga todo el tiempo sentado en su silla, escuchando a la maestra, y realizando actividades nada emocionantes, yo creo que la causa sería que no preparó sus actividades con anterioridad e improvisa, porque no tiene experiencia, o desconocimiento de las distintas

estrategias para llegar a su estudiante, provocando en algunas ocasiones la indisciplina en el aula.

El juego debe ser una actividad importante no solo en los momentos de recreo, sino también en el aula dónde la maestra debería aplicar en su plan de clase juegos variados recordemos que hay una infinidad de juegos no solo para realizar en el patio, sino en el aula en el desarrollo de cada destreza, en dónde los niños y niñas disfrutarían y mejorarían en su desarrollo cognitivo e incluso en lo comportamental.

En la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, el juego Infantil produce deleite, pero también aporta conocimientos, informaciones, maneras de ver el mundo; así mismo nos enfrenta a los valores más intrínsecos de la especie humana como la solidaridad, el respeto, el amor, la convivencia.

En el momento que el niño y niña realiza sus actividades por medio del juego permite el Desarrollo Cognitivo, aprendiendo a construir su identidad (individual y social). Nada hay en el desarrollo que no sea la resultante de situaciones de producción humana y social. Desde los primeros años de vida (gateo, balbuceo, cuando aprende a decir mamá, leche, te quiero) hasta las más complejas asociaciones que podamos construir, todas son resultado de las experiencias” las cuales también las enriquecen en la Institución Educativa donde estudian.

En la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, las Maestras de Primer grado de Educación General Básica, planifican actividades con juegos a los niños en la jornada diaria, sin embargo estos no son variados, solo se limitan a unas cuantas actividades repetitivas, puesto que, la mayoría de las veces los materiales y recursos para la ejecución de las mismas son limitados; por lo que se puede evidenciar en los niños que existe dificultad en el Desarrollo Cognitivo como: a nivel de motricidad gruesa, se puede observar que los niños aún no adoptan posturas y actitudes corporales correctas, en su motricidad fina se evidencia problemas en la coordinación viso-manual, y el desarrollo de la pinza digital.

Por lo expuesto se plantea el problema de investigación en los siguientes términos:

**¿De qué manera incide el juego en el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo de los Colorados en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Periodo Lectivo, 2012-2013?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja es una institución de Educación Superior evaluada y acreditada, pública y abierta a todas las corrientes del pensamiento, orientada de la conciencia social, con altos niveles de calidad, pertinencia y compromiso por el accionar de sus profesionales en respuesta a las exigencias sociales, la generación y aplicación de conocimientos científicos y tecnológicos, mediante la obtención de un título que garantice una práctica profesional de calidad que potencie el desarrollo económico y social.

Es importante investigar el tema de: “El juego y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de preparatoria, de Primer grado de Educación General Básica” y es justificado por su accionar en el campo educativo, social y psicológico; ya que el Juego constituye un medio de comunicación individual del niño importante porque potencia su capacidad de creación y expresión personal; además que es un medio propicio para desarrollar sus capacidades perceptivas, ejercitar su coordinación visomotora, estimular y diversificar su agilidad y darle los recursos necesarios que posibiliten el juego y el desarrollo cognitivo.

Este trabajo investigativo beneficiará a niños, padres de familia y maestros en sentido general, y a quienes conforman la Institución Educativa; a mejorar la calidad de la formación en el marco educativo, con alternativas

pedagógicas y psicológicas para un desarrollo pleno de los niños y las niñas; especialmente en su desarrollo cognitivo la misma que es un factor importante para que los niños obtengan aprendizajes significativos.

Para realizar la presente investigación se cuenta con los medios necesarios, con el respaldo académico, científico y experimentado de los Docentes de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad de Loja, con la colaboración de autoridades, maestras, niñas y niños de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo de los Colorados, con los recursos económicos y bibliografía necesaria.

Finalmente a más de realizar este trabajo por ser un requisito para la obtención de grado de licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, es grato poder aportar a la sociedad con un estudio teórico-práctico que aporte soluciones al problema planteado.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- ❖ Dar a conocer a las maestras y padres de familia la importancia que tiene el Juego para el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación Básica.

##### **OBJETIVO ESPECÍFICO**

- ❖ Identificar los tipos de Juego que realizan las maestras en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013.
- ❖ Evaluar el desarrollo Cognitivo los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” del cantón Santo Domingo. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Periodo Lectivo 2012-2013

## **e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

Definición.

El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Importancia del juego en los niños.

Tipos de juegos (desde el punto de vista educativo).

Los juguetes.

Valor educativo del juego.

El juego como estrategia metodológica.

Juegos para niños de cinco años.

El juego en el Desarrollo Cognitivo de los niños.

### **CAPÍTULO II**

#### **DESARROLLO COGNITIVO**

Definición

El ámbito Cognitivo

La teoría de Piaget del desarrollo cognitivo

Etapas del Desarrollo Cognitivo

Factores del Proceso Cognitivo

Períodos del Desarrollo Cognitivo

Áreas del desarrollo del niño

Otros enfoques Teóricos del Desarrollo Cognitivo



## **MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

El juego es una actividad que influye de forma muy positiva en el desarrollo de los niños toda vez que jugando aprenden de sus errores y la acción misma de la diversión hace que haya un disfrute de cada uno de los participantes.

#### **Definición**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (3), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España

Sobre el juego se han dado infinidad de definiciones por diferentes autores y se ha tratado de explicar su naturaleza de acuerdo a diferentes teorías y cada una explica dicho fenómeno desde distintos puntos de vista, así el diccionario de la Real Academia de la Lengua lo contempla como: “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”.<sup>2</sup>

Sin embargo la propia polisemia del término juego y la subjetividad de los diferentes autores implica que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos.

Sin embargo en el caso que nos ocupa en el tema de investigación tomaremos la definición de la teoría cognitivista de Piaget, el mismo que considera que: “el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras, constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto. Que si se puede relacionar con realidades que por ser muy complejas desbordarían al niño”.<sup>3</sup>

Así, los juegos son una necesidad básica para el buen desarrollo y el equilibrio físico y emocional en los niños.

---

<sup>2</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educacional*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

<sup>3</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educacional*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

Pero el juego también es considerado como: "...la actividad más importante en la vida de nuestro hijo, pues en ese momento el niño tiene la capacidad de transformarse en tantos personajes como él lo desea, Es médico, domador de leones, bailarina, azafata, pirata, astronauta, cazador o mamá. A través del juego él supera los límites de la realidad, vuela sueña, imagina, crea... ensaya para vivir. El juego es una actividad inherente al ser humano".<sup>4</sup>

Por lo tanto el juego al ser una actividad libre y espontánea se lo efectúa en un límite temporal o espacial con reglas establecidas o improvisadas.

## **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

---

<sup>4</sup> CLAPAREDE (1934), citado por Gonzáles, B., (2012), El juego, en: <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>

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.

Ahora bien, 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”. Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

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 (Andrés y García, s/f).

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).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, 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). 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.

### **Objetivos 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).

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS**

¿Qué es la importancia?, interrogante el diccionario de la Real Academia de la Lengua define a la importancia como: “algo conveniente o interesante”.<sup>5</sup>

Partiendo de lo dicho, el juego de los niños es importante por ser una actividad libre y espontánea en donde el infante juega con sus propias reglas en un disfrute pleno.

Pero cuál es la importancia del juego en los niños, pregunta que se puede responder de acuerdo al criterio de Hall (1904), el mismo que manifiesta que: “El niño desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el orden en que han sucedido en la historia, al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente hasta llegar a realizar actividades mas complejas y superiores”.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Días Barriga, Frida, (2002), Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo, 2da. Edición, Edit. MCgRAW-Hill, S.A. Atlampa-México

<sup>6</sup> Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España.

Analizando críticamente el enfoque científico abordado desde el evolucionismo nos lleva a concluir que el juego en los niños tiene mucha importancia por ser un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, y citando un ejemplo diríamos que al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el niño imita durante el juego simbólico al hombre o la mujer en muchas de sus actividades, en si el juego es un aprendizaje para la vida y lo que en décadas anteriores los infantes jugaban en calles y plazas a la pelota, al carro al escondite, al aro, hoy la televisión y los juegos de la tecnología digital impide que los niños sigan jugando como lo hacían sus padres y abuelos.

El juego en los niños por ser considerado un medio de expresar sus necesidades y como manifiesta Freud (1905) entonces es “la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo”.<sup>7</sup>

En el campo educativo el juego es muy importante puesto que es espontáneo, no requiere motivación ni preparación, es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño, se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si

---

<sup>7</sup> ENCICLOPEDIA DIDÁCTICA CORDINAL, (1981), El juego, Tomo 3, Edit. Corporación Editora Continental, S.A. Las Begonias

esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.

Y como expresa Blanco “en el desarrollo del juego, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando como juegan, para jugar no es preciso que haya material, es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas”.<sup>8</sup>

### **TIPOS DE JUEGOS (DESDE EL PUNTO DE VISTA EDUCATIVO)**

El juego nivel educativo posibilita el desarrollo y desenvolvimiento del educando, además agudiza la experiencia para los sentidos.

Conlleva a la formación de hábitos y desarrollo de actitudes, así Bernar Lan manifiesta que por las conductas que el juego genera es posible clasificar al juego de la siguiente manera:

**Por organización:** Ensayo y Agrupación

En los juegos de ensayo tenemos aquellos que se realizan con los órganos de los sentidos tales como: provocar ruidos (pitos, cornetas), determinar

---

<sup>8</sup> Blanco Sierra, Javier: (1992) *El juego infantil*, disponible en: <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-en-el-lenguaje-de-nuestros-hijos>

formas (cajitas, tarros), apreciar colores (láminas, móviles), examina dureza (plástico, madera).

Una segunda categoría siempre dentro de los juegos de ensayo la componen juegos motrices con intervención de los elementos de su cuerpo que le llevan a caminar, correr, saltar, y, de aquellos en que el jugador es el agente que produce movimientos en los elementos, ejemplos: rompecabezas, hacer deslizar objetos, lanzar y/o coger implementos.

Siempre en el rubro ensayo, se nos presenta una tercera serie, aquellos juegos de índole psicológica. Es decir, donde el participante hace intervenir facultades inmateriales. Dentro de ello tenemos: juegos intelectuales, donde se debe poner en práctica categorías **cognitivas**, especialmente comparar y reconocer (cartas); reflexión (puzles, adivinanzas, construir, crear (relatos, leyendas, cuentos)).<sup>9</sup>

Juegos de sentimientos: existe una intervención de la sensibilidad que puede ser emotiva; (por caso tenemos las escondidas), el temor (jugar a los fantasmas, el cuco) y por último, aquellos donde participe el sentido de lo artístico, la belleza (construido por el dibujo, bailes, pintura).

---

<sup>9</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educativa*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

En relación a los juegos de agrupación, de organización o estructura social, podemos señalar: juegos físicos (anímicos) y juegos de reproducción (simulación)

Los juegos practicados a nivel social, donde se hace uso de fuerza, en los niños especialmente, son observables a diario, basta citar la lucha, el box, el pillarse como ejemplos.

Los juegos imitativos de gran valor pedagógico y frecuentemente utilizado en la escuela y comunidad, permiten practicar futuras vocaciones: el teatro, la mamá y el papá, jugando al doctor, los deportes.

Según sea la necesidad y el interés de la práctica elegida, un segundo aspecto para clasificar el juego, lo constituye la asociación. Así el juego toma el carácter de: Individual y Colectivo

Jugar en forma particular o individual, sin ser lo más frecuente, es empleado a menudo. Ejemplo: naipes, cubo, rueda.<sup>10</sup>

Los deportes son un buen ejemplo del juego con participación de varios integrantes.

---

<sup>10</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educacional*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

## **Por edad**

Lo aconsejable es que exista una relación de secuencia entre la edad y el juego, ya que esto va a contribuir que éste cumpla con su función integradora.

Por la intencionalidad de guía a nivel de escolaridad, se hace una clasificación del juego en base a las etapas de desarrollo, que para el presente trabajo sólo tomaremos la primera y segunda infancia.

Primera infancia: (hasta los tres años de edad)

Juegos sensoriales: hace ruidos con caja musical, golpea una campanilla, en la cuna, sostiene cubos de construcción, chilla, aporrea el cascabel, maltrata el muñeco, desplaza el andador, patea objetos, gusta hacer descubrimientos y exploraciones menores en su andador. Apetece figuras (cubos) de madera, muñecas, cajitas (ojalá que tenga mucho ruido). Sus juegos pueden presentarse monótonos y faltos de sentido. Pero de la misma forma, en dos distintas barritas, está percibiendo tamaño y color, puede captar disimilitud de sonidos. Con varios trocitos de madera o plástico puede ir dando forma a una torre, que pronto derriba.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educacional*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

En su experimentación (alrededor de dos años) arroja, rosa, golpea, bota, observa, palpa, introduce una figura o elemento en otra y pronto desarma.

De pronto trepa, corre, desarma.

Las muecas surgen en su afán imitativo.

Nace su afición a lo que rueda, autitos, carritos, camioncitos. Su afición le hace interesarse por libros con “monitos”, especialmente de colores (y el consiguiente riesgo de destrucción).

Es posible que “juguetice” objetos que no fueron creados como tal, por ejemplo un cojín pueda ser su moto o la pelota. Lo importante es que el juguete que utilice sea el de su predilección y que no escuche a cada instante “no” lo vaya a romper “no lo bote”, “no lo ....”. Tanta prohibición puede tornarlo inhibido o agresivo”.<sup>12</sup>

En el exterior, el término de la etapa, encuentra a sus pares, con los cuales entra al mundo de la fantasía; al deslizarse es un animalito o un móvil.

Quiere escuchar canciones, y especialmente cuentos. Se desplaza y maneja con destreza su triciclo.

---

<sup>12</sup> ENCICLOPEDIA DIDÁCTICA CORDINAL, (1981), Edit. Corporación Editora Continental, S.A. Las Begonias.

## Segunda infancia

Que se ubica en la preescolaridad e ingreso a la escolaridad básica.

Va a caracterizarle la actividad y la curiosidad, aun permaneciendo los constantes ¿por qué?

Su natural evolución le muestra más despierto, despreocupado y esencialmente juguetón y pleno de vigor.

La fantasía va a llegar a límites insospechados y asombrosos, en esta etapa, él quiere jugar, jugar y jugar, es inagotable la fuente de situaciones que le depara el lanzar una pelota en el niño, como el inconmensurable universo de expectativas a la niña que tiene en brazos su muñeca.

Pareciera ir cada día probándose que la preferencia por los juguetes más simples y que ofrece mayores posibilidades de crear e imaginar es cierta. El complejo y delicado no deja mucho lugar a posibilidades (además que se debe cuidar porque es caro).<sup>13</sup>

Una actividad que es concebida como un mero juego no puede trastocar su intención porque pierde interés y deja de ser juego. Cortar tablas clavar es

---

<sup>13</sup> Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (4), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España.



jugar, la asignación de construir un algo, no es un juego, asume la categoría de tarea y deja de agradar.

Al ayudar en el quehacer del hogar, seguramente resultaría más efectivo que no lo haga, pues generalmente hay que deshacer lo hecho y volver a hacerlo (doble trabajo). Pero si la niña lo hizo con naturalidad, es juego. Renunciar a jugar, es renunciar a desarrollarse. No desarrollarse es negarse un poco, y negarse es no vivir plenamente.

Su avidez se lleva a todas partes. Quiere averiguar todo. Saca las cosas de las cajas, las deja sin volverlas a su lugar. Quiere imitar cada cosa que observa o que su experiencia ha recogido: jugar a la mamá, a la profesora, es jovencito o malvado: vende o compra: es el paciente o el doctor, prepara la comida o se la sirve.

La preocupación por el producto del juego (ejemplo un dibujo) no existe. O sea, lo hace jugando, lo deja y no se preocupa por él.

Se siente de maravilla imitando ruidos y/o sonidos (carros bomba, autos policiales, trenes, aviones, cohetes, ambulancias).

Gusta de cantar, aplaudir y marchar golpeando un objeto contra otro (un tarro y palo o dos tapas de ollas).

Pide que se le lean cuentos, especialmente aquellos tradicionales como Blanca Nieves, Pulgarcito, Caperucita Roja.

En el curso de esta etapa, es posible observar la marcada tendencia por los juegos con sus pares, y la aparición de simples conflictos (¡me quitó mi pelota!). Es la entrada a los juegos en agrupación (sociales).<sup>14</sup>

Al final de esta fase, cuando deja la etapa preescolar y se encamina al transcurso escolar está en condiciones de recibir y arrojar un implemento, a cortas distancias con mayor coordinación.

Necesita juguetes: lugares donde desarrollar sus potencialidades (aros, neumáticos, balancín, carrusel, columpios). Corre trepa, salta da volteretas, se cuelga. Quiere construir con masas, plastilina; modela, pinta. Busca de jugar con agua y/o arena.

En su vida escolar realiza ejercicios de locomoción, caminar, correr y saltar.

Juega ejecutando destrezas gimnásticas básicas; voltereta, ruedas, puede percutir ritmos de frases creadas, aprecia los juegos de carrera y persecución.

---

<sup>14</sup> Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educacional*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile

Disfruta con dramatizaciones (sentirse caballito, conejito, burrito, rey, duende, ángel, cazador).

## **LOS JUGUETES**

Según P.Borotav, afirma que "el juguete es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego". Con esta definición podemos afirmar que todo aquel objeto que sirva para otro tipo de funciones dejara de ser un juguete.

Desde este análisis podemos proponer lo que debe ser el juguete y lo que no debe ser nunca:

**El juguete** debe ser visto como un objeto de juego, bien fabricado por el adulto o bien elaborado u obtenido de forma natural por el propio niño, que favorezca la libertad de elección del juego, que desarrolle capacidades, que incite siempre a la creatividad y la imaginación y enriquezca este juego.

**El juguete nunca** debe ser un objeto que observe con más o menos vida propia y que marque de forma rígida la actividad lúdica del niño. Se ha de evitar que el juguete conspire en el juego del niño de tal forma que le impida expresarse libremente o que le corte su imaginación".<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Borotav P., (2012), Los juguetes, disponible en: <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

## VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO

El juego tiene valor educativo cuando el docente consigue que el niño aprenda jugando, pues por medio del juego enseñamos pequeñas cosas que harán que los niños sean capaces de cumplir seriamente grandes cosas.

“El valor educativo se hace presente cuando con el juego se sonríe, se canta, se salta, etc. El juego es para distraer a pequeños y grandes. Entonces el movimiento no debe ser nada serio. Pero para los niños, niñas y jóvenes, el juego representa la única cosa seria que pueden realizar, puesto que en el juego encuentran la posibilidad de satisfacer sus más íntimas exigencias y urgentes deseos, desde el moverse, actuar, compartir con sus compañeros, etc.; y desde el instinto combativo, al inconcebible desahogo de sus ansias de gozar”.<sup>16</sup>

Para los niños, niñas y jóvenes, el juego es cosa seria. En plena expresión de su propia vida, en el juego se transforman en acción. Si en el movimiento hablamos de juego, es porque en él se captan los dinamismos de las y los muchachos.

Así, con el fin de recrear el mundo que le rodea, el niño recurre frecuentemente a la imaginación. La invención de situaciones fantásticas

---

<sup>16</sup> Borotav P., (2012), Los juguetes, disponible en: <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

divierte al mismo tiempo que se incorpora enriquecimiento de todo aquello externo que se percibe.

De allí que con el propósito de ayudar al niño en su proceso de socialización surgen los juguetes educativos. La curiosidad y la exploración serán posibles si el menor se desenvuelve en un clima de seguridad y confianza. Y aquí el papel de los padres será muy importante ya que servirá de estímulo en todo momento.

En el momento de elegir un juguete, se hace preciso reflexionar sobre qué tipo de juegos se pueden realizar con él y a qué edad va dirigido.

### **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

En este acápite es necesario comenzar manifestando que: “A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para

adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial”.<sup>17</sup>

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

**El juego es sin duda una actividad:**

**Libre.-** No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

**Delimitada.-** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

**Reglamentada.-** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

“El juego como estrategia metodológica es utilizado en primera instancia por los padres en el hogar, pues ellos tienen un papel fundamental en la educación de sus hijos, ya desde la cuna, con la palabra y los gestos transmiten el afecto y la seguridad que necesita el niño para su desarrollo; en la elección de sus primeros juguetes y en el juego con sus hijos ya están

---

<sup>17</sup> RITA M. De Zayas (2012), El juego, disponible en <http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>

educándolos, transmitiéndoles unos valores éticos, morales y estéticos, una forma de interpretar la realidad; les están ayudando a desarrollar sus capacidades tanto intelectuales como afectivas”.<sup>18</sup>

En la escuela, el juego como estrategia metodológica, es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño, desde éste punto de vista partiremos para considerar el gran valor educativo del juego

“El juego es la actividad preferida por los niños(as). El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se torna en cosa seria.

---

<sup>18</sup> FLOREZ Ochoa, Rafael. *Hacia Una Pedagogía Del Conocimiento*, McGraw Hill, 1994, Santa Fé de Bogotá

En el juego, el niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga.

El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades”.<sup>19</sup>

El juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

“El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad. El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo. No es

---

<sup>19</sup> Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España



necesario enseñar a jugar, el juego simplemente aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles”.<sup>20</sup>

El juego facilita la inserción al medio donde el niño(a) se desarrolla y se convierte en un dinamizador entre el crecimiento del individuo y su adaptación a la cultura.

“Por lo regular, las experiencias vividas como placenteras están asociadas al juego. Así que la riqueza pedagógica que se encuentra en el juego como herramienta metodológica aporta múltiples beneficios al niño(a) en su despliegue motor, desarrollo de la inteligencia, expresión de emociones, adaptación a la realidad, descubrimiento de potencialidades. Motivación por establecer vínculos con personas, situaciones y objetos. Activa lenguajes y códigos, dinamiza la convivencia con otros, articula al individuo con la cultura, reconoce e identifica valores y positiva el aprendizaje”.<sup>21</sup>

Los educadores tienen la necesidad y el compromiso de formar hombres responsables y felices. De igual forma, deben hacer de su tarea cotidiana un arte y el arte implica siempre la creación de un nuevo juego de reglas. La estrategia metodológica es explorar alternativas en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

---

<sup>20</sup> MOYLES J.R. (1990) El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid- España

<sup>21</sup> Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España

## **JUEGOS PARA NIÑOS DE CINCO AÑOS**

Los tipos de juegos para niños de cinco años son varios y se pueden ir creando muchos más sólo depende el ingenio de los infantes y la paciencia de las docentes, en el presente estudio se hará mención a varios juegos que pueden ser utilizados por las maestras parvularias:

Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación.

Repite poemas conocidos para él, identifica y nombra colores primarios y secundarios.

Nombra la primera, la del medio y la última posición.

Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno, dos, muchos, ninguno, el dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.

Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución, identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración, hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra, sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno

causal, maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.

Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.

Puede seriar de tres a cinco elementos.

Alrededor de los 4 años responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?

Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas.

Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente.

Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.

Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.

Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos).

De manera general se puede decir que el niño en esta edad presenta las siguientes características: clasifica objetos por lo atributos (tamaño y forma).

Hojea el cuento hasta el final. Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia. Arma rompecabezas de 24 piezas y más. Imita a los modelos de televisión y propagandas.

## **EL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS**

“Favorece al niño en varias formas: en la etapa preoperacional, juega a conocer su entorno físico. Si bien (Piaget) suelen ser egocéntricos, se valen del juego dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales”.<sup>22</sup>

Exploración de los objetos físicos:

Aprende las propiedades y leyes físicas que los rigen. “Al realizar el juego constructivo, adquiere información que le servirá para crear el conocimiento. Y esto a su vez le permitirá una competencia y una comprensión de más alto nivel. Aprenden a clasificar y comparar los objetos y los hechos. Además gracias al juego activo, adquieren habilidades que lo hacen sentirse físicamente tranquilo y seguro”.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> CLAPAREDE (1934), citado por Gonzáles, B., en <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>

<sup>23</sup> FLOREZ Ochoa, Rafael. *Hacia Una Pedagogía Del Conocimiento*, McGraw Hill, 1994, Santa Fé de Bogotá.

Juego y egocentrismo: (Piaget) se pone en manifiesto en el juego con otros, cuando el niño de 2 años observa a otros y parece interesarse en ellos, pero casi no se acercan y si lo hacen quieren jugar con el mismo juguete no con el otro niño, y al jugar están encarnando fantasías individuales.

El juego dramático refleja la madurez social, a los 3 años, tienen mejor comprensión de las ideas ajenas (roles). A los 4 años, identifican con seguridad las situaciones de juego que pueden producir, alegría, tristeza, temor e ira. La madurez social es relativa, a los 3 ó 4 el niño suele ser obstinado y negativo. Ahora les interesa más los efectos que pueden tener sus acciones en el mundo circundante y obtienen gran satisfacción al mostrar a los otros lo que ellos hacen.

Juego dramático y conocimiento social: (preoperacional mayores) favorece el dominio de la representación simbólica con la imitación, la simulación y representación de roles. Que se proyecten en otras personalidades y experimenten una más amplia gama de pensamientos y emociones, de conductas, reacciones y consecuencias. Así se facilita el conocimiento de la gente y una definición más clara del YO. Resolver con más facilidad conflictos y hacerlo en forma más comprensibles para ellos.

La función de los compañeros: el preescolar pasa más tiempo con sus compañeros, hermanos que con los padres, estos juegos estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y resolver problemas.

“Por lo visto, las prácticas escolares, la formación de los maestros, y los lineamientos ministeriales señalan al juego como tema específico del jardín de infantes. La coincidencia en el tema no implica coherencia en los conceptos y pautas de comprensión del juego y de los juegos en el ámbito de las escuelas. La persistencia de contradicciones y superposiciones de significados acerca del juego, repercute directamente sobre las experiencias en el jardín. Ideas y creencias personales se mezclan con definiciones teóricas, constituyendo una amalgama que obstaculiza la reflexión sobre el tema”.<sup>24</sup>

En el jardín de infantes se habla del juego como contenido cultural, eje metodológico, ordenador institucional, instrumento de enseñanza, técnica grupal, recreo, descarga, opción cuando la actividad de clase ya se terminó; y a veces también como la posibilidad de que los chicos puedan expresar temáticas familiares conflictivas. Sabemos también de las tensiones que aparecen entre juego y contenido disciplinar, polos de una cinchada que parece insuperable.

Tomando a estas múltiples e intensas discusiones internas del jardín como fuente inspiradora, se ha ido construyendo el sentido de este texto. Se trata de proponer una organización y jerarquización de conceptos, para que oficien de ordenadores que orienten las propuestas y experiencias de juego

---

<sup>24</sup> Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España

en el jardín. Una organización pensada como referente que permita a los maestros fundamentar sus propuestas de juego y sentir más libertad para jugar en cada sala.

A continuación se describen algunos de los juegos didácticos que pueden contribuir al desarrollo cognitivo del niño comprendido en las edades de cuatro a cinco años.

**Juego No. 1:** "Cambiando la intensidad".

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

**Materiales:** tambor o pandereta.

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

**Juego No. 2:** "¿Qué oíste?".

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.

**Materiales:** bombo y diferentes instrumentos musicales.

**Procedimiento:** la educadora detrás del bombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

**Juego No. 3:** "El tren ciego".

**Proceso:** memoria auditiva.

**Objetivo:** lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

**Materiales:** ninguno.



**Procedimiento:** es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "Chuuu.Chuuu...".

**Juego No. 4:** "Adivina quién es".

**Proceso:** memoria visual y auditiva.

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

**Materiales:** tarjetas ilustradas con diferentes animales.

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

**Juego No. 5:** "Las Palmadas".

**Proceso:** atención, pensamiento (Conceptualización).

**Objetivo:** desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

**Materiales:** ninguno.

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

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

**Juego No. 6:** "La caja con números".

**Proceso:** atención y memoria

**Objetivo:** practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

**Materiales:** una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

**Procedimiento:** se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.

**Juego No. 7:** "El sol y el frío".

**Proceso:** percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones. Conceptualización.

**Objetivo:** vivenciar conceptos de calor y frío.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

**Juego No. 8:** "Pozo de tiburones".

**Proceso:** equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

**Objetivo:** mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

**Materiales:** bancos, colchonetas, aro.

**Procedimiento:** utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el "pozo" de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

**Juego No. 9:** "Aviones y Pilotos".

**Proceso:** coordinación motora. Confianza. Equilibrio.

**Objetivo:** desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** en parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el "avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el "piloto", conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

**Juego No. 10:** ¿Quién fue...?

**Proceso:** sensopercepción. Atención. Noción de espacio.

**Objetivo:** estimular el desarrollo sensoperceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

**Juego No. 11:** "Los Muñecos".

**Proceso:** creatividad, seguimiento de instrucciones. Noción de diferentes.

**Objetivo:** permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.

**Materiales:** cuento o relato elaborado por el docente.

**Procedimiento:** de acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los "muñecos" ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Definición**

La palabra cognitivo es un adjetivo que generalmente se usa para describir a aquel que es capaz de conocer y comprender.

Especialmente el desarrollo cognoscitivo o cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta de aquel que refleja estos procesos y es algo así como el producto de los esfuerzos que emprenderá un niño por comprender y actuar en el mundo y en el contexto en el cual le tocó desarrollarse.

“El desarrollo cognitivo/cognoscitivo. Se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/sociobiológica y la perspectiva contextual)”.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España

## **EL ÁMBITO COGNITIVO:**

Es correcto que como un arranque de este trabajo, y para clarificar la dirección por la que va a ir encaminada, definamos el concepto de cognición tal y como está aceptado en la actualidad:

“Facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar y considerar ciertos aspectos en detrimento de otros”

“En psicología el concepto se refiere a las funciones, procesos y estados mentales de agentes inteligentes, con un enfoque particular en procesos tales como comprensión, inferencia, toma de decisiones, planificación y aprendizaje”

Piaget, autor más destacado en el estudio de este ámbito, a través de su metodología, permite definir el desarrollo cognitivo como:

“Un proceso gradual de adquisición estructural y de cambio en el que toda estructura mental nueva nace de la que la precede por medio de la operación continua de asimilación y adaptación.”

Y dentro de esta definición particular, encontramos los procesos de “asimilación” y “adaptación”, fundamentales en la acción adaptativa, hacen referencia a:



Asimilación: Interpretación o construcción del entorno por parte del sujeto en función de sus aptitudes peculiares.

Acomodación: Generación de estructuras mentales o conductas por parte del sujeto, en función de las características del medio

En su particular, el desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento, los cuales son producidos como consecuencia de una interacción con el entorno. Del entorno que nos rodea recibimos continuamente información, como aquella que nos pueden proporcionar los objetos con los que interactuamos en la vida diaria, refiriéndonos con esto no solo a estructuras inanimadas sino también al resto de personas con las que ya desde el nacimiento establecemos unos lazos interactivos que se tornarían en afectivos con el aprendizaje de capacidades tales como la denominación de estados afectivos o el ser capaz de experimentar las sensaciones del otro individuo poniéndonos simbólicamente en su lugar; el desarrollo de estas capacidades se denomina empatía y si bien al tratarlos estaríamos soslayando el ámbito concerniente en defeco del denominado ámbito afectivo, nunca está de más tener presente la totalidad de los ámbitos constituyentes del desarrollo humano y en este caso la capacidad de empatizar al ser fundamental en la estructuración de un factor emocional dentro de nuestra inteligencia, completando la amalgama de elementos que nos proporcionan un entendimiento acerca del mundo en el que vivimos y las causas que rigen muchas de nuestras motivaciones. Volviendo a los objetos,

podremos edificar una estructura de conocimiento acerca de los mismos no mediante un aprendizaje meramente teórico acerca del objeto al que nos referimos, o mediante una adquisición de conocimiento por medio de una acción educativa externa que evita cualquier interacción física e influenciadora por parte del discente sobre el objeto referido, esto tendrá como consecuencia la adquisición de un conocimiento desestructurado e inocuo puesto que la experiencia real obtenida estará fundamentada en una relación que haga el alumno de experiencias anteriores y relacionables con esta nueva o, en ausencia de las mismas a una mera simbolización por parte del individuo dependiente a si vez el grado de habilidad simbólica de que pueda disponer. Siendo así y dando la razón a Piaget, afirmaremos que el verdadero conocimiento o la para la consecución final del mismo será necesaria la acción, de lo que deduciremos que para conocer realmente un objeto se torna un imperativo ejecutar una acción transformadora con la intención de captación de los mecanismos de esta transformación en relación con las acciones transformadoras, puestas en marcha por el individuo.

**La inteligencia:** es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla adecuadamente.

La inteligencia, entendida desde un enfoque motricista, será simplemente la capacidad de resolver problemas. El nivel de resolución de que una persona dispone está claro que está condicionado en gran medida (si no en la mayor medida) por la memoria, en el recuerdo de experiencias, procesos y

situaciones en que tuvo que enfrentarse a problemas y la o las respuestas que aquellos problemas demandaban. A continuación aplicar esta información retenida en nuestra memoria (experiencia) y aplicarla para la resolución de este nuevo problema. Dicho esto podemos calificar efectivamente a la memoria como la base de la inteligencia.

Denotamos pues lo evidente de la implicación de memoria en el funcionamiento intelectual de individuo, ambas funciones son inseparables.

La memoria permitirá la utilización de esquemas de conducta aprendidos en el pasado así como la construcción de otros nuevos mediante el empleo de otros ya existentes en el supuesto de tener que afrontar un problema nuevo cuya resolución nos es desconocida pero nuestra memoria albergará las claves para elaborarla.

En este sentido, importantes autores definieron la memoria como:

Barbel Inhelder “la aprehensión de lo que se ha experimentado o adquirido en el pasado e implica la conversión de esquemas de inteligencia”

Vygotsky, al estudiar la relación entre el pensamiento y la memoria para el niño “pensar significa recordar”.

Entrando en un concepto más generalista, definiremos la memoria como:

“La capacidad para evocar información previamente aprendida o la habilidad para recordar experiencias y acontecimientos pasados”

Personalmente quiero destacar al psicólogo Howard Gardner, quien definía la inteligencia como un potencial que las personas poseemos en mayor o menor grado planteando que ésta no podía ser medida por instrumentos normalizados en test de CI y ofreció criterios, no para medirla, sino para observarla y desarrollarla.

Gardner también es responsable del denominado “modelo de inteligencias múltiples”, basando está en que si la inteligencia no será solamente la capacidad para resolver problemas sino también la de elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura; propuso varios tipos de inteligencia:

**Inteligencia lingüística:** capacidad de usar las palabras de manera adecuada.

Caracteriza a escritores y poetas. Implica la utilización de ambos hemisferios cerebrales.

**Inteligencia lógica-matemática:** capacidad que permite resolver problemas de lógica y matemática.

Es fundamental en científicos y filósofos. Al utilizar este tipo de inteligencia se hace uso del hemisferio lógico.

Era la predominante en la antigua concepción unitaria de "inteligencia".

**Inteligencia musical:** capacidad relacionada con las artes musicales.

Es el talento de los músicos, cantantes y bailarines. Es conocida comúnmente como "buen oído".

Inteligencia espacial: la capacidad en aspectos como: color, línea, forma, figura, espacio, y sus relaciones en tres dimensiones. Esta inteligencia atañe a campos tan diversos como el diseño, la arquitectura, la ingeniería, la escultura, la cirugía o la marina.

**Inteligencia corporal-cinestésica:** capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos con él.

Es el talento de los actores, mimos, o bailarines. Implica a deportistas o cirujanos.

**Inteligencia intrapersonal:** está relacionada con las emociones, y permite entenderse a sí mismo.

No está asociada a ninguna actividad concreta.

**Inteligencia interpersonal o social:** capacidad para entender a las demás personas con empatía; está relacionada con las emociones.

Es típica de los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

También es denominada Inteligencia emocional.

Posteriormente añadió:

**Inteligencia naturalista:** la utilizamos al observar y estudiar la naturaleza para organizar y clasificar.

Los biólogos y naturalistas son quienes más la desarrollan.

**Inteligencia existencial:** la capacidad para situarse a sí mismo con respecto al cosmos.

Requiere de un estudio más profundo para ser caracterizada como inteligencia.

La crítica más común es que la inteligencia musical y la cinestésica no muestran inteligencia, sino talento.

### **Los Procesos Cognitivos:**

#### **La memoria:**

En un sentido más estricto se puede definir la memoria como la capacidad para evocar información previamente aprendida o la habilidad para recordar experiencias y acontecimientos pasados, en esta capacidad están presentes tres procesos:

**Proceso de adquisición:** responde de la entrada de información. Intervienen los factores perceptivos y de atención.

**Proceso de almacenamiento o retención:** se refiere a la forma en que se organiza y codifica la información para poder ser almacenada. Se distinguen dos estructuras de memoria:

La memoria a corto plazo.

La memoria a largo plazo.

**Proceso de recuperación:** se trata de los mecanismos y condiciones para utilizar la información adquirida o retenida.

### **Almacenamiento de la información**

Actualmente los autores coinciden en establecer dos tipos de memoria: a largo plazo y a corto plazo.

**La memoria a corto plazo.-** permite retener datos, con una capacidad limitada, durante un tiempo más o menos breve; así pues, es posible memorizar en el momento un número de teléfono oído y evocarlo inmediatamente, pero si no se utiliza alguna estrategia para retenerlo durante más tiempo, al cabo de media hora se habrá olvidado.

**La memoria a largo plazo.-** se puede decir que es un almacenamiento sin límites de capacidad donde se acumulan datos o experiencias que ocurren a lo largo de toda la vida.

Existe una relación entre una y otra memoria, aunque cada tipo tienen una estructura diferente, los datos que se almacenan en la memoria a corto

plazo, si se organizan de alguna manera significativa o se utiliza otro tipo de estrategia pasará a la estructura de la memoria a largo plazo.

Este modelo de memoria sirve para explicar por qué algunas personas mayores son capaces de recordar experiencias de su infancia y sin embargo son incapaces de retener datos inmediatos, de modo que, por ejemplo, preguntarán una y otra vez “¿Qué horas es?” o “¿qué día es hoy?”, esto significa que la estructura de la memoria a corto plazo se ha deteriorado, mientras que la memoria a largo plazo no ha sufrido alteración alguna.

Los niños en el proceso de desarrollo utilizan la memoria a corto plazo para estructurar posteriormente la memoria a largo plazo. Algunos indican que los niños en edad escolar tienen gran capacidad de retención a corto y a largo plazo debido fundamentalmente al interés que muestran por las actividades que realizan.

La capacidad de memoria aumenta con la edad, y parece ser que estos cambios son debidos fundamentalmente a las estrategias que se utilizan en el control de la información., “que permiten mantener y elaborar de forma más completa recibida, y por tanto, recordarla mejor” (A. Marchesi). La estrategia es el plano o programa que lleva a cabo un sujeto, que le permite recordar una serie de datos o, como dice Flavell: “la actividad más o menos consciente que una persona puede utilizar con objeto de hacer más fácil el recuerdo”. Estas estrategias pueden ser diversas:



La repetición de los datos, que puede realizarse de diferentes maneras: en voz alta, con ayuda visual, repitiendo uno por uno los datos o agrupándolos, etc. Esta estrategia la utilizan los niños de forma espontánea a partir de los 6 años.

La organización de los datos agrupándolos en función de las relaciones entre los mismos, que proporcionan un significado. Esta estrategia, que es más compleja, aparece más tarde, sobre los 9 ó 10 años, aunque en la etapa infantil el niño es capaz de organizar los datos según las relaciones funcionales entre ellos, como por ejemplo: "las cosas que sirven para vestirnos", "las cosas que podemos comer", etc.

Estrategias no verbales son las que vean a utilizar los niños menores de 6 años, ayudándose de datos externos, como mirar, señalar o tocar los objetos, o pedir ayuda a otra persona, lo cual sirve para compensar la dificultad para establecer estrategias en el ámbito interno; esto puede ser debido también a una dificultad en la verbalización misma a causa del desarrollo.

El material se aprende mejor cuando la práctica es distribuida (el aprendizaje se distribuye a lo largo del tiempo) que cuando la práctica es masiva (se realiza de una vez).

El material significativo se aprende y se retiene mejor que el material no significativo.

La mayor cantidad de olvido se produce inmediatamente después de un aprendizaje, luego se pierde cada vez menos.

Los pequeños aumentos en el material a aprender supone grandes aumentos de tiempo en aprenderlos.

### **Recuperación de la información.**

Para Flavell, introducir cosas en la memoria se denominan almacenamiento; sacarlas de ella, recuperación, la cual puede consistir en:

Reconocimiento de algo que ya está en la percepción. Esta memoria aparece desde los primeros meses de vida del niño. Algunas investigaciones han demostrado que un niño de 4 a 6 meses puede ver una fotografía de una cara durante sólo un par de minutos y mostrar efectos apreciables de reconocimiento incluso hasta 2 semanas más tardes.

La evocación: esta forma de recuperación de los datos almacenados es más complejas; supone el recuerdo de experiencias que no están presentes, por lo que exige una capacidad de representación mental u organización determinada para determinada para almacenarla. Esta memoria aparece a

partir de los 2 años y, aunque de forma limitada, va desarrollándose a lo largo de la etapa.

Estudios realizados sobre el recuerdo de cuentos o historias sencillas demuestran que, en general, es más fácil recordar éstas si tiene una estructura lógica y ordenada; y que la capacidad de evocación depende de la edad del niño; así, a los 3 años el recuerdo puede ser escaso o desordenado y hacia los 4 o 5 años ya son capaces de recordar el cuento según el orden establecido. También se ha observado que las historias se recuerdan mejor si la narración se realiza al mismo tiempo que la dramatización o asocia a otro código, como por ejemplo el visual, a través de imágenes o dibujos (las ilustraciones de los cuentos).

### **Factores que intervienen en la memorización.**

Tanto las características de la tarea a memorizar como las características del sujeto van a determinar el grado o nivel de memorización.

En cuanto al objeto, se ha observado que es más fácil la retención si éste es claro, o bien si es poco común, si es significativo o tiene sentido. También es más fácil el recuerdo en situaciones naturales que artificiales o de laboratorio, es decir dentro de un contexto significativo.

En lo referente al sujeto, las diferencias individuales, el nivel de inteligencia, nivel de atención, estado emocional del individuo, motivación, edad, estado

fisiológico, todo ello va a determinar la capacidad para memorizar tareas. En los niños en edad preescolar la memoria tiene las características siguientes:

**Concreta:** basada en hechos concretos y de experiencias inmediata sensorial, y no abstracta o conceptual.

Subjetiva y personal: basada fundamentalmente en sus intereses y necesidades. El niño recuerda sobre todo lo que para él es importante o significativo y está relacionado con la afectividad, recuerda lo que más le ha gustado.

Fragmentaria: recuerda datos inconexos y desordenados, los que resultan más interesantes, sin poder ordenarlos; esto hasta que es capaz de mantener una estructura temporal y ordenar cronológicamente una sucesión de acontecimientos.

Como seres complejos, el ser humano se diferencia del resto de criaturas por varias razones. Cuando una criatura ejecuta una acción, el motivo de la cual es que su instinto le está ordenando responder al estímulo que posteriormente ha desembocado en la puesta en marcha de esa acción. Incluso cuando se trata de criaturas similares a nosotros, como el resto de primates, al observarles alimentar a una cría o establecer lazos afectivos con sus congéneres, se trata de variantes más complejas de técnicas instintivas para la lograr la supervivencia del individuo y perpetuar la especie. El ser

humano es consciente de sí mismo, de su individualidad, y en consecuencia de la linealidad de su vida desde una perspectiva animal, con esto me refiero que, al contrario que los animales que viven en el día presente sin tener en cuenta el pasado o lo que les deparara su futuro, ya sea inmediato o lejano.

El hombre planea el momento presente en función de sus perspectivas para el futuro o condiciona su vida radicalmente por causa de sucesos pasados, pero lo más importante es que, su intelecto y conciencia superiores le hacen percatarse no solo del comienzo de su vida, sino también de su inminente e inevitable final, aunque este es un tema en el que no voy a hacer hincapié al no tener que ver con el objeto de este trabajo.

Podemos diferenciar 4 tipos de procesos cognitivos:

**La percepción.-** es la función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno.

La percepción, en general, puede interpretarse como un proceso de la actividad humana que tiene una función primordialmente adaptiva y se inscribe en el conjunto de los llamados procesos cognitivos, es la selección y organización de estímulos del ambiente para proporcionar experiencias significativas a quien los experimenta. La percepción incluye la búsqueda de la obtención y el procesamiento de la información. Al decir que es un proceso se quiere dar a entender el carácter dinámico de la actividad

perceptiva frente a otras concepciones estáticas que entienden la percepción como una reacción puramente pasiva de la información exterior entrante, es decir, un simple registro de datos. Por el contrario, la percepción es una actividad que el organismo realiza para extraer del medio ambiente la información que necesita para su funcionamiento normal.

Aunque son muchos los estímulos que llaman a la puerta de los sentidos y estimulan los órganos receptores, no todos tienen valor informativo, en realidad, sólo los estímulos que provocan algún tipo de conducta reactiva o adoptiva tienen trascendencia vital para el sujeto. Esto pone de relieve otra cualidad de la percepción humana, que es un proceso selectivo.

Decíamos que la percepción consistía en un proceso de extracción de la información para facilitar la adaptación del organismo al ambiente. Ahora bien, este proceso de extraer información se realiza de forma diferente en los animales y el hombre. En los animales existen unos programas perceptuales radicalmente encajados en la estructura corporal que codifican la información de una forma rígida y estable. Son programas heredados y difícilmente modificables por la experiencia o el aprendizaje. Sin embargo, en los seres humanos, estos programas perceptuales son más susceptibles de modificación.

En el niño, por ejemplo, los esquemas perceptuales funcionan todavía de una manera rígida y preestablecida pero, a medida que el niño se desarrolla,

la experiencia va modificando los programas perceptivos y éstos se van haciendo cada vez más flexibles y complejos, para servir a funciones también más complejas, para servir a funciones también más complejas de la actividad humana, como puede ser contemplación de una obra de arte o escuchar una composición musical.

**La atención.-** es la primera condición básica que ha de darse en el acto del conocimiento. Nuestra capacidad perceptiva recibe ingentes cantidades de información cada momento de la cual casi toda se retiene fugazmente en la memoria instantánea para enseguida olvidarla o directamente ignorarla. Es por esto que para asimilar una determinada información deberemos centrarnos en los estímulos de nuestros sentidos relativos a dicha información en detrimento del resto que si bien también son percibidos por nuestros sentidos pero al no tratarse estos de estímulos indicadores de peligro o que capten la atención del sujeto por un motivo puntual serán simplemente atendidos de soslayo por la percepción. Esto permitirá memorizar dicha información concreta y almacenarla siempre que sea rememorada, en la memoria a largo plazo para elaborar a partir de ella esquemas motrices en el caso de que pueda ser empleada de ese modo,

Álvarez Villar afirmaba en cuanto a la atención:

“La contracción de las cuerdas de nuestro psiquismo para lanzar la flecha de nuestra actividad hacia un objeto determinado”

En resumen, la atención es un proceso cognitivo en el que el sujeto selecciona la información y procesa sólo algunos datos de entre la múltiple estimulación sensorial. Se puede constatar esto, cuando realizamos cualquier actividad (ya sea múltiple, visual, manipulativas, etc.) en el hecho de centrar la atención sobre un aspecto determinado y dejar de atender a otras cosas que suceden a nuestro alrededor.; por ejemplo, al leer este trabajo nuestra atención está dirigida a la comprensión de dicho texto, aunque también hay otros estímulos a nuestro alrededor susceptibles de ser atendidos, como otros ruidos de fondo, los muebles de la habitación. etc.; es decir, estamos llevando a cabo una selección de toda la información que nos rodea en este momento.

Si no se llevara a cabo esta selección, sería imposible manejar todos los datos que captan los receptores sensoriales.

### **Atributos de la atención**

En conjunto se podría destacar cuatro atributos esenciales de la atención que configuran sus dimensiones reales como fenómeno psicológico:

**Actividad:** atender, estar atento, prestar atención, son expresiones equivalentes que hacen referencia a una actividad del sistema nervioso por el cual incrementa sus niveles de vigilancia y concede la entrada a los mensajes informativos sensoriales.



**Amplitud:** la capacidad de asimilación de la información del sistema nervioso es, desde luego, limitada, estimulándose el ámbito atencional en torno a 7 ítems ( de 5 a 9), tanto si los ítems son letras como si son números, palabras o frases. La atención tiene pues una amplitud ilimitada que se compensa con otros recursos funcionales.

**Selectividad:** como consecuencia de la capacidad de asimilación informativa del sistema nervioso, éste se ve obligado a seleccionar unos estímulos con preferencia a otros, estableciendo una jerarquía de prioridades, lo que bastaría para aliviar las dificultades originadas por su limitada capacidad de procesamiento simultáneo.

**Organización:** la atención introduce un factor de organización, de coherencia, dentro de la masa caótica de estimulaciones que se ofrecen constantemente por los sentidos. La masa de datos presentes en la experiencia humana sólo cobra sentido desde que la atención actúa sobre ella; selecciona, excluye. Ordena, relaciona y organiza.

### **El pensamiento**

El pensamiento es una capacidad exclusiva del ser humano; permite al individuo resolver problemas y razonar.

Esta actividad intelectual compleja va a estar en estrecha relación con otros procesos intelectuales como la percepción, memoria, atención, lenguaje. La conexión directa del pensamiento con el lenguaje es evidente, ya que si

pensamos en algo o alguien, por lo general utilizaremos un lenguaje interior para describir las características o situar el objeto en el contexto. Por tanto, el lenguaje no es sólo el instrumento que nos sirve para expresarnos y comunicarnos con los demás sino también para comprender, planificar, razonar, solucionar; es decir, pensar. No siempre los pensamientos se presentan a partir de conceptos o del lenguaje, también podemos utilizar imágenes mentales; es posible tener representaciones mentales o pensamientos mediante palabras, imágenes u otros símbolos.

La percepción, para que se dé, necesita de la presencia de las cosas; el pensamiento no, es decir, es representativa. Según Pinillos, lo propio del pensamiento consiste en resolver problemas y razonar.

### **Solución de problemas**

Un problema es cualquier cosa que crea una sensación de tensión en una persona, y una solución es algo que descarga la tensión. La tensión no necesariamente tiene que ser desagradable. Un requisito básico es que el problema sea nuevo para la persona, de manera que no pueda reproducir una respuesta aprendida anteriormente.

Los problemas que puedan aparecer son de diversas índoles: manuales, mecánicos, mentales, de razonamiento, de tipo personal o social, etc.

Las formas o estrategias en la resolución de problemas pueden ser de diferentes tipos:

Una manera de resolver problemas suele ser a través del ensayo-error; se va haciendo hasta llegar a la solución, que a veces puede ser fortuita.

El análisis gradual; aquí intervienen la comprensión, que se va realizando paso a paso. Cada paso se comprueba antes de dar el siguiente.

La intuición o insight: la solución aparece repentinamente. La comprensión de da de forma súbita.

Según el tipo de problemas que se plantee, se utilizará una clase de pensamiento u otro. El pensamiento puede ser:

Concreto; permite resolver problemas a través de la manipulación de los objetos, como, realizar un puzzle, cerrar la tapadera de un frasco, etc.

Abstracto: se utiliza la representación abstracción para resolver problemas. Se puede pensar o manejar ideas, conceptos, relaciones, sin necesidad de actuar sobre los objetos para llegar a la solución.

El modo de solucionar los problemas puede responder también a otros tipos de pensamiento propuestos por J.P. Guilford: pensamiento convergente y pensamiento divergente:

**El pensamiento convergente** trata de hallar la única solución propia del problema. Por ejemplo, en el problema de multiplicar cuatro por siete, la solución es veintiocho, es decir, que solo tiene una solución.

**El pensamiento divergente o creativo;** trata varios modos de solución o múltiples respuestas partiendo de una información dada. Por ejemplo, ¿qué podemos hacer este fin de semana? La solución es variada; se puede decir ir al cine, al campo, visitar unos amigos, etc.

El pensamiento creativo conduce al nacimiento de nuevas ideas. Algunas características del pensamiento creativo son:

Fluidez o número de ideas que es capaz de dar.

Flexibilidad o capacidad de respuestas e ideas de diferentes tipos.

Originalidad o capacidad de dar ideas nuevas o inusuales.

Elaboración o número de pasos dados hasta llegar a la solución.

### **El razonamiento**

El razonamiento es un pensamiento completo, consciente y controlado con una intención y una orientación apoyado en las leyes de la lógica; así, éste

puede ser deductivo si a partir de unos principios o premisas se llega a una conclusión o se obtiene una consecuencia llegamos a establecer los principios.

Esta capacidad supone el proceso de adquisición de conceptos y el descubrimiento de las relaciones entre los objetos o ideas. Así pues, se llega a un concepto al extraer las características comunes que comparten varios objetos. A partir de la abstracción podemos hacer una generalización y aplicar un determinado concepto a todos los objetos que tiene características iguales.

Ambos procesos de abstracción y generalización permiten crear conceptos y manejarlos mentalmente sin necesidad de la presencia inmediata del objeto, es decir, nos permite pensar.

El razonamiento del niño en la etapa que nos ocupa es pre-lógico, es decir, no es capaz de utilizar la deducción o la inducción, y la formula juicios a través de la transducción; hace afirmaciones de implicación, como por ejemplo: “no he dormido la siesta, luego no es por la tarde”, aunque no haya siempre relación entre los dos hechos.

La explicación de esto consiste en lo siguiente: el niño, en este estadio, para razonar dispone de preconceptos, es decir, aún no puedo utilizar los conceptos en toda su dimensión como símbolos generales o particulares.

Piaget denomina “preconcepto” a los primeros conceptos confusos y “sobre generalizados”; esta sobre generalización explica por qué llama papá a todos los hombres y no sólo a su padre. Las limitadas experiencias que tiene el niño le impiden comprender, en un principio, las relaciones entre los representantes de una clase y la clase misma (su papa y los hombres); no puede incluir los elementos en un todo, y tiende a identificar los elementos parciales entre sí sin la intervención del todo o la clase. Este pensamiento preconceptual se manifiesta cuando el niños pregunta: “¿son los gusanitos animales?”, o cuando afirma: “eso no son flores, son margaritas”.

### **Evolución del pensamiento**

La manera de pensar de los individuos depende del tipo de tarea a la que se enfrentan y de las características individuales de los sujetos. Esta capacidad evoluciona con la edad.

El niño pequeño necesita en un principio de la ayuda del adulto para resolver sus problemas o necesidades (de alimentación, higiene, etc.) Llegado el momento, se dará cuenta de las relaciones entre los objetos o sucesos y actuará para encontrar soluciones; así pues, ante una necesidad (el hambre), su llanto o grito intencionado y no reflejo, y posteriormente las palabras, atraerán la atención de su madre de forma que ésta le proporcione el alimento.

Observamos cómo el niño ha podido establecer una relación entre los elementos hambre-llanto-biberón que le permite resolver su problema de hambre; es decir, ha planteado un sistema de actuación para lograr un fin.

Esta forma de pensar muy elemental se va haciendo más compleja; y si, bien al principio requiere la ayuda de los demás, su maduración motora le va a permitir actuar él mismo sobre los objetos. Así, por ejemplo, si quiere coger un juguete que está encima de un mueble pensará la solución, que consistirá en acercar una silla y subirse a ella para llegar al objeto.

Su pensamiento es de tipo concreto y exige una acción directa sobre los objetos. Más tarde, al aparecer el lenguaje, éste va a poder sustituir a la acción, de forma que el niño ya puede resolver situaciones mentalmente y establecer previamente el plan de actuación, valorando la conveniencia y eficacia de las posibles respuestas.

Aparece el pensamiento pre lógico hacia los 2 años, aunque antes ya ha empezado a establecer relaciones de causa-efecto a partir de sus pequeñas experiencias, como accionar el interruptor que enciende la luz, empujar la pelota para provocar su movimiento, etc. Los 7 años marcan un punto decisivo en el desarrollo intelectual del niño. Comienza a pensar lógicamente, resolver problemas mediante el razonamiento, y a ser realista en las observaciones del mundo.

## **LA TEORÍA DE PIAGET DEL DESARROLLO COGNITIVO.**

“El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento”.<sup>26</sup>

Jean Piaget desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiendo que a partir de la herencia genética el individuo construye su propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización.

Conforme a la teoría estudiada se conoce que durante los últimos cincuenta años, el psicólogo suizo Jean Piaget desarrolló un modelo que describe cómo los humanos le dan sentido a su mundo reuniendo y organizando la información (Piaget, 1954, 1963, 1970). Su teoría reitera la existencia de varias etapas por las que debe pasar una persona para desarrollar los procesos del pensamiento de un adulto.

El “constructivismo Piagetiano” es el que sigue más de cerca las aportaciones del pedagogo, particularmente aquellas que se relacionan con la epistemología evolutiva, es decir el conocimiento sobre la forma de

---

<sup>26</sup> JEAN, Piaget, (1984) Psicología del niño, Edit. Morata, Edit. Guadalupe Ltda. Santa Fe de Bogotá.



construir el pensamiento de acuerdo con las etapas psicoevolutivas de los niños.

A la teoría de Piaget no es preciso ubicarle como una teoría del aprendizaje ya que este Psicólogo no se preocupó de cómo aprenden los estudiantes en el salón de clase, sino como potenciar los aprendizajes, sus esfuerzos estuvieron concentrados en explicar cómo conocemos el mundo y como cambia nuestro conocimiento sobre él y asume una postura pasiva frente a la escuela , pues considera que el desarrollo es una esencia, independiente de los procesos de aprendizaje y que está determinado fundamentalmente por la tendencia dominante hacia el equilibrio.

El desarrollo es en esencia independiente de los procesos de aprendizaje determinándolo fundamentalmente la tendencia dominante hacia el equilibrio según la postura pasiva de Piaget frente a la Escuela.

Según Piaget considera el desarrollo de la inteligencia como un desarrollo de la facultad capaz de obtener un equilibrio, resalta dos factores capitales. El primero es la medida en que un organismo puede controlar la desviación de la orientación. El segundo es la capacidad del organismo para desarrollar operaciones.

## **ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN PIAGET**

“Para comenzar debo comentar la primera etapa que va desde el nacimiento hasta los dos años de edad. En esta etapa se desarrolla la actividad Sensoriomotora, que trata de experimentar el mundo mediante los sentidos y las acciones; tales como la vista, el tacto, el contacto de diferentes elementos con la boca. A lo largo de este periodo se desarrolla la permanencia de los objetos y la ansiedad ante desconocidos. La permanencia de objetos se refiere a que los niños de seis meses no comprenden que las cosas sigan existiendo cuando no pueden verlas.

Aproximadamente desde los 2 a los 6 años, se desarrolla la etapa Preoperacional. Que se corresponde con la representación de las cosas mediante palabras e imágenes, pero sin razonamiento lógico. En esta etapa se desarrollan los juegos ficticios, el egocentrismo y el desarrollo del lenguaje.

Desde los 7 a los 11 años aproximadamente, se desarrollan las Operaciones Concretas. Es decir, desarrollamos el pensamiento lógico de hechos concretos, comprensión de analogías concretas y realización de operaciones aritméticas. Las características de esta etapa se pueden concretar en conservación y transformaciones matemáticas. Las operaciones concretas son aquellas que permiten lograr operaciones mentales que les permiten razonar lógicamente acerca de sucesos concretos.

Desde los 12 años en adelante, es habitual desarrollar las operaciones formales de razonamiento abstracto. Estas se ven reflejadas en la lógica abstracta y la capacidad de razonamiento moral adulto".<sup>27</sup>

## **FACTORES DEL PROCESO COGNITIVO**

**(Según Piaget)**, los factores del proceso educativo son:

**Maduración y Herencia:** La maduración es inherente porque estamos predeterminados genéticamente; el desarrollo es irreversible, nadie puede volver atrás. Ejemplo: primero se es niño, luego adolescente luego adulto, entonces ningún adulto puede volver a ser niño, por lo tanto es el desarrollo de las capacidades heredadas.

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

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

**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.

---

<sup>27</sup> PIAGET, Jean, (1978) Teorías del Aprendizaje, Edit. Morata, Madrid-España

Conforme el enfoque de los factores, el *desarrollo cognitivo* se centra en procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/sociobiológica y la perspectiva contextual). El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento. El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

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”.<sup>28</sup>

## **PERÍODOS DEL DESARROLLO COGNITIVO**

Según lo describe Piaget el desarrollo de la inteligencia se encuentra dividido en varias partes, estas son: nacimiento del individuo hasta los 2 años de edad. Es el aprendizaje que se lleva a cabo a través de los sentidos y las posibles representaciones que la memoria haga de los objetos y situaciones a las que el individuo se enfrenta. En esta etapa la imitación es la respuesta al aprendizaje.

**Período preoperacional:** A partir de los 2 años y hasta llegar a los 7 el niño puede analizar las cosas mediante los símbolos, de ahí la importancia de los cuentos infantiles llenos de metáforas prácticas que permiten que el pequeño tome conciencia de su entorno, la limitación que existe en esta

---

<sup>28</sup> JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid

etapa se encuentra ligada a la lógica y es la imitación diferida y el lenguaje las formas en las que la persona reacciona frente a lo que aprende.

**Período de acciones concretas:** Esta etapa abarca desde los 7 años hasta los 11, se caracteriza por el desarrollo de la capacidad de razonamiento a través de la *lógica* pero sobre situaciones presentes y concretas, no es posible aún, de acuerdo a la edad del CI, que el individuo realice abstracciones para clasificar sus conocimientos. De todas formas, la persona es capaz de comprender conceptos como el tiempo y el espacio, discerniendo qué cosas pertenecen a la realidad y cuales a la fantasía. Se da también en esta etapa el primer acercamiento al entendimiento de la moral. La reacción frente a los conocimientos es la lógica en el instante que ocurren los hechos”.<sup>29</sup>

**Período de operaciones formales:** Desde los 11 años hasta los 15, el individuo comienza a desarrollar la capacidad de realizar tareas mentales para las cuales necesita el pensamiento para formular hipótesis y conseguir la resolución a los problemas. Comienza a manifestar interés en las relaciones humanas y la identidad personal”.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> PIAGET, Jean, (1978 ) Teorías del Aprendizaje, Edit. Morata, Madrid-España

<sup>30</sup> JEAN, Piaget, (1978), Psicología de la inteligencia, Edit. Psiqui, Buenos Aires

## **ÁREAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO**

### **Área Cognitiva o de la Inteligencia:**

En esta área el niño empieza a comprender su entorno a través de estructuras, mediante una interacción con el entorno. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.

### **Área del Lenguaje:**

Esta área se refiere a las habilidades en las que el niño podrá comunicarse con su entorno. Podrá expresarse mediante gestos y palabras, a la vez que comprende el significado de las mismas. Este último aspecto se desarrolla primero. Desde antes del año, los bebés pueden comprendernos, aunque todavía no lo puedan expresar oralmente, es por ello la importancia de estimularlos dándole el nombre correcto de las cosas, sin usar un lenguaje "de bebe" o empleando diminutivos para referirnos a personas, objetos o animales".<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid

### **Área Socio-Emocional:**

“Fortalecer el área socio-emocional mediante el vínculo con la madre en un principio, permitirá al niño sentirse amado y seguro de sí mismo, así como manejar su conducta y expresar sus sentimientos. Posteriormente, logrará socializar con los demás en una sociedad determinada. Es importante incluir en las actividades que los padres realicen con sus bebés y niños, juegos que permitan el contacto, abrazos, masajes, caricias. Ocurre que algunos padres, por el deseo de ver a sus hijos caminar, o dejar los pañales, empiezan a preocuparse cada vez más, exigiendo al niño, algunas veces gritando o molestándose con él, en vez de notar que cada pequeño avance es muy bueno para que logre realizar lo propuesto. En este caso, es altamente recomendable reforzarlos con palabras de ánimo, muestras de afecto, o un "¡muy bien, tú puedes!", en vez de "ha retrocedido", "no lo haces bien", "no seas torpe", "mira cómo tu amiguito si puede".<sup>32</sup>

### **Área Motora:**

Esta área se refiere al movimiento y al control que el niño tiene con su cuerpo, para tomar contacto con su entorno. Comprende dos aspectos:

**Coordinación motora fina:** Comprende actividades donde se coordina la vista y mano, lo que posibilita realizar actividades con precisión como: coger

---

<sup>32</sup> JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid



objetos, guardarlos, encajar, agrupar, cortar, pintar, etc. Se van desarrollando estas habilidades desde el nacimiento y son muy importantes porque posibilitará al niño el dominio de muchas destrezas, entre ellas, el poder leer y escribir. Para estimular al niño en esta área, tiene que manipular los objetos para establecer la relación de su funcionamiento. De esta manera, mediante el tacto también envía información a su cerebro en cuanto a texturas, sensaciones, formas, etc.

**Coordinación motogruosa:** La base del aprendizaje se inicia en el control y dominio del propio cuerpo. Implica la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc., para ello es necesaria la fuerza en los músculos y la realización de movimientos coordinados. Para que los padres estimulen a sus hijos desde pequeños, es importante que no "salten" etapas. Antes de caminar, el bebé debe gatear, pues con esta actividad aprenderá a poner las manos al caer, desarrollará la fuerza necesaria en músculos de brazos y piernas para luego apoyarse en los muebles, pararse y lograr caminar con mucha mayor destreza y habilidad".<sup>33</sup>

Como ya se mencionó el desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con

---

<sup>33</sup> JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid

las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

### **OTROS ENFOQUES TEÓRICOS DEL DESARROLLO COGNITIVO.**

Piaget es el científico más relevante del desarrollo cognitivo, pero hay otros importantes enfoques teóricos.

Las teorías del estímulo-respuesta adoptan un enfoque diferente al de Piaget, en el sentido de que su interés principal es el comportamiento observable. Tienen la convicción de que todo comportamiento es aprendido, como resultado de asociar un estímulo con una respuesta. Postulan que una respuesta se repetirá si se la refuerza positivamente y se inhibirá si se la refuerza negativamente. Dentro de este grupo encontramos a Watson y Skinner.

La teoría de Heiz Werner es de interés no solo por el énfasis de su desarrollo minucioso y la influencia de sus especulaciones en los escritores posteriores. Ve al hombre como representante de una discontinuidad del mundo animal.

El enfoque de Jerome Bruner sobre la cognición es en gran parte psicológico. Bruner se preocupa del proceso del conocer es decir, de qué modo la persona se enfrenta con la información a través de la selección, la retención y la transformación. El individuo es concebido como alguien que construye su mundo perceptivo con la información que les da los sentidos. Y la percepción es un proceso de toma de decisiones en que el perceptor tiene que decidir qué es lo que no piensa estar viendo.

Chomsky daba a entender que los bebés humanos nacen con un mecanismo cerebral propio de la especie implantado como objetivo de detectar en el habla las reglas de la gramática. Una idea popular entre los teóricos de la psicología es la de la mente como unidad de procesamiento de la información. Para Chomsky los niños nacen con una representación mental innata de la estructura gramatical de las frases.

Bower sostiene que no comenzamos la vida con la única capacidad de responder reflejamente a unos pocos estímulos específicos, como afirmaba Piage. Influido por el modelo de inteligencia del procesamiento de la información, aporta pruebas para demostrar que los bebés nacen con una

representación del mundo de un alto nivel de abstracción. El desarrollo no consiste en un proceso que va de los reflejos específicos a los conceptos abstractos, como Piaget, sino, lo contrario. Los bebés desarrollan su pensamiento mediante un aprendizaje que consiste en convertir sus ideas abstractas en ideas más específicas. Conforme se familiarizan con los contextos concretos en que deben actuar.

## **f. METODOLOGÍA**

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO:** El método 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, permitió organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzará los objetivos que se han planteado. Partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

**INDUCTIVO – DEDUCTIVO:** El método Inductivo 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. 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 Inductivo permitirá la

delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la deducción servirá para partir de una teoría general acerca del Juego y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo.

**ANALÍTICO – SINTÉTICO:** El método Analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método admitió el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado, para que el presente trabajo tenga lo más importante y sobresaliente del tema propuesto. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio.

**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 El Juego y su incidencia en el desarrollo Cognitivo de 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, posibilitó la interpretación y análisis racional y objetivo.

**MODELO ESTADÍSTICO:** Es aquel que utilizado sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitió emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de la Encuesta dirigida a las maestras; y, la Prueba de Destrezas Cognitivas aplicado a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis. Sirvió para la organización de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, los mismos que fueron representados en cuadros y gráficos estadísticos.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

**ENCUESTA.-** Se aplicará a las maestras de Primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” para establecer los tipos de Juego que utiliza en la Jornada Diaria de Trabajo con los niños y niñas.

**PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS.** Se aplicará a los niños y niñas de Primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Neumane” para Evaluar el Desarrollo Cognitivo.

## POBLACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE”				
PARALELOS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	MAESTRAS
1° “A”	17	15	32	1
1° “B”	15	18	33	1
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>2</b>

**Fuente:** Libros de matrícula de la Unidad Educativa “Antonio Neumane”

**Elaboración:** Karina Sosiry Robalino Tello



### g. CRONOGRAMA

Actividades Tiempo	2012				2013																																															
	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sept.				Octubre				Nov.				Diciembre			
	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	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración del proyecto	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																																				
Presentación del proyecto																	■																																			
Inclusión de correcciones																					■	■	■	■																												
Aprobación del proyecto																					■																															
Trabajo de campo																									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Tabulación de resultados																																	■	■	■	■	■	■	■	■												
Elaboración del informe final																																									■	■	■	■								
Calificación de tesis																																													■							
Inclusión de correcciones																																													■	■	■	■				
Sustentación pública																																																	■	■	■	■

#### h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>RUBROS</b>	<b>VALOR</b>
Adquisición de bibliografía	50
Adquisición de una computadora	750
Copias e impresiones	100
Elaboración y aplicación de instrumentos	50
Elaboración del borrador de la tesis	50
Levantamiento del texto final	130
Material audiovisual	50
Transporte y estadía	250
Imprevistos	150
<b>TOTAL:</b>	<b>1580</b>

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (3), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España.
- Barone Luis, Cajita de Sorpresas (2005), Juegos, pasatiempos, cuentos, Vol. (4), Edit. Ruinas S.A. Badalona-España.
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos
- Bernard, M., (2008), *Manual de Orientación Educativa*, Edit. Imprenta Salesianos S.A., Santiago de Chile.
- Blanco Sierra, Javier: (1992) *El juego infantil*, disponible en: <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-en-el-lenguaje-de-nuestros-hijos>.
- Borotav P., (2012), Los juguetes, disponible en: <http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>
- CLAPAREDE (1934), citado por Gonzáles, B., en <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>.
- Días Barriga, Frida, (2002), *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*, 2da. Edición, Edit. MCGRAW-Hill, S.A. Atlapampa-México.
- ENCICLOPEDIA DIDÁCTICA CORDINAL, (1981), Edit. Corporación Editora Continental, S.A. Las Begonias.
- FLOREZ Ochoa, Rafael. *Hacia Una Pedagogía Del Conocimiento*, McGraw Hill, 1994, Santa Fé de Bogota.

- Gispert Carlos, Grupo Océano, (2008), Cursos de Orientación Familiar, Vol. (6) Psicología Infantil y Juvenil, Edit. Océano S.A., Barcelona-España.
- JEAN, Piaget, (1984) Psicología del niño, Edit. Morata, Edit. Guadalupe Ltda. Santa Fe de Bogotá.
- JEAN, Piaget, (1978), Psicología de la inteligencia, Edit. Psiqui, Buenos Aires.
- JEAN, Piaget, (1981), Infancia y Aprendizaje Edit. Morata, Madrid.
- MOYLES J.R. (1990) El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid- España.
- ORTEGA. R.: (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento, Alfar, Sevilla.
- PIAGET, Jean, (1978) Teorías del Aprendizaje, Edit. Morata, Madrid-España.

### **Soporte electrónico**

RITA M. De Zayas (2012), El juego, disponible en

<http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>.

[www.monografias.com/trabajos/hipoteorg](http://www.monografias.com/trabajos/hipoteorg)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

<http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>

<http://www.muesodelniño.es/sala2/evoljuego>

<http://www.teorias-piaget.shtml>;

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Piaget](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

**j. ANEXOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO NEUMANE” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO PARA IDENTIFICAR LOS TIPOS DE JUEGO QUE REALIZAN EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.**

**Distinguidas Maestras:**

**1.-¿Utiliza el Juego en las actividades diarias que realiza con los niños y niñas?**

Siempre	( )
A veces	( )
Nunca	( )

**2.- ¿Qué tipos de juego realiza usted en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?**

- Juego Simbólico ( )
- Juego de Reglas ( )
- Juego Libre ( )
- Juegos Tradicionales ( )

**3.- ¿Con qué recursos cuenta usted para desarrollar diversos tipos de juegos en la jornada diaria de trabajo?**

- Colchonetas (    )
- Balones (    )
- Disfraces (    )
- Juguetes (    )

**4.- ¿Mediante el Juego qué Áreas considera usted que se desarrollan en el niño?**

- Cognitiva (    )
- Lenguaje (    )
- La sociabilidad (    )
- La afectividad (    )

**5.- ¿Considera usted que el juego influye en el desarrollo Socio-afectivo de los niños y niñas?**

- SI (    )
- NO (    )

**6.-Ha recibido capacitación del juego para aplicar en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.**

- SI (    )
- NO (    )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS APLICADA A LOS NIÑOS DE 4  
A 6 AÑOS DE EDAD**

Nombres..... Apellidos.....

Fecha de Nacimiento.....

Valoración: C = cumple

NC = no cumple

La prueba de destrezas cognitivas aplicada a los niños de 4 a 6 años de edad, se la realizará durante una semana y serán evaluadas con criterios de valoración: C= cumple; NC= no cumple.

	<b>Destrezas Cognitivas</b>	<b>Criterio de Valoración</b>		<b>Observaciones</b>
		Cumple	No cumple	
1.-	<b>PERCEPTIVO MOTRIZ</b>			
	Trazo líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba-abajo uniendo dos puntos o gráficos. Encuentro el camino correcto			



	y uno con una línea dos figuras en un laberinto.			
2.-	<b>PERCEPCIÓN AUDITIVA</b>	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.-	<b>PERCEPCIÓN HÁPTICA</b>	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.-	<b>HABILIDAD MENTAL NO VERBAL</b>	Cumple	No cumple	
	Entre varios gráficos selecciono el que falta para completar un dibujo.			
5.-	<b>ROMPECABEZAS</b>	Cumple	No cumple	
	Entre varias piezas similares, selecciono las piezas para completar un rompecabezas a nivel gráfico.			
6.-	<b>CONCENTRACIÓN</b>	Cumple	No cumple	

	Ordena una serie de imágenes de dificultad			
7.-	<b>EXPRESIÓN VERBAL DE UN JUICIO LÓGICO.</b>	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.-	<b>NOCIÓN DE CONSERVACIÓN</b>	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.			

9.-	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:			
10	<b>NOCIÓN DE INCLUSIÓN</b>	Cumple	No cumple	
	Luego de presentarme frutas en la que se incluyen manzanas (M), duraznos ( D) y otras frutas ( O) resuelvo los siguientes problemas:			

## ÍNDICE

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁGINA</b>
Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de Autorización	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Esquema de contenidos	vii
a. Título	1
b. Resumen	2
Summary	3
c. Introducción	4
d. Revisión de Literatura	7
e. Materiales Y Métodos	38
f. Resultados	42
g. Discusión	73
h. Conclusiones	75
i. Recomendaciones	76
j. Bibliografía	77
k. Anexos	80
Índice	181