



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

## **FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **TÍTULO**

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA  
ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO  
2017-2018

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

#### **AUTORA**

Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

#### **DIRECTORA**

Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2018

## CERTIFICACIÓN

Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc.

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

### **CERTÍFICA:**

Haber dirigido, asesorada, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "D" SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018**, de autoría de la Srta. Valeria Alexandra Sánchez Cuenca. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para su efecto.

Loja, 07 de agosto del 2018.

f.)

  
.....  
Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

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

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

**Autora:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Firma:** ......

**Cédula:** 1105175184

**Fecha:** Loja 07 de agosto del 2018

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

Yo, Valeria Alexandra Sánchez Cuenca, declaro ser autora de la tesis titulada: EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "D" SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018, como requisito para optar al Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los siete días del mes de agosto del dos mil dieciocho.

**Firma:** .....  .....

**Autora:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Número de cédula:** 1105175184

**Dirección:** Loja, Ciudadela "Daniel Álvarez", Calles: Manuel Rosas y Francisco Santander

**Correo electrónico:** valito.sanchz@gmail.com

**Celular:** 0986717953

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de Tesis:** Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc.

**Presidenta:** Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc.

**Primer Vocal:** Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

**Segunda Vocal:** Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Al culminar mi vida estudiantil y empezar a servir a la sociedad profesionalmente, quiero dejar mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a todos los docentes que han impartido día a día sus enseñanzas con su solidaridad.

Es muy importante reconocer mi agradecimiento a la Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc. Directora de Tesis, por su paciencia, dedicación, sabiduría y comprensión, por brindarme la asesoría necesaria para que este trabajo de investigación culmine con éxito. Así mismo mi más sincero agradecimiento a la directora, docentes y niños de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, por su acogida y valiosa colaboración para el desarrollo de dicha investigación.

***LA AUTORA***

## **DEDICATORIA**

Con mucho amor y gratitud dedico este trabajo de investigación primeramente a Dios por haberme permitido llegar a culminar con éxito una etapa más de vida, a mis queridos padres quienes han sido el principal apoyo moral, espiritual y material para lograr culminar con éxito mi vida estudiantil y pase a formar parte de la sociedad como una profesional y mujer de bien de nuestro medio.

**Valeria Alexandra**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA	Fuente	Fecha/Año	ÁMBITO GEOGRÁFICO						Otras desagregaciones	Otras observaciones
				Nacional	Regional	Provincia	Cantón	Parroquia	Barrio Comunidad		
<b>TESIS</b>	Valeria Alexandra Sánchez Cuenca  EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018	UNL	2018	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	El Valle	El Valle	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS  
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN DE LOJA**



**CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN  
ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ**





## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN  
ABSTRACT
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE  
LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO  
ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo titulado, EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018, tiene como objetivo general determinar la incidencia del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, se utilizó los métodos, científico, analítico-sintético, deductivo-inductivo y estadísticos, las técnicas que se emplearon fueron la encuesta dirigida a las docentes para diagnosticar la existencia del uso del juego didáctico en la jornada de clases y la prueba de destrezas cognitivas de la autoría del Dr. Amable Ayora para determinar el desarrollo cognitivo de los niños. La muestra de estudio constó de 22 niños investigados. De lo que se obtiene como principal resultado que en la prueba inicial 12 niños que representan el 54.54% se encuentran con un bajo nivel cognitivo, luego se aplicó una guía de actividades por el lapso de dos meses para reevaluar a los niños y la efectividad de las actividades evidenciándose un avance en el desarrollo cognitivo, donde 18 niños investigados representando el 86.33% tienen un desarrollo cognitivo muy satisfactorio, por lo que se concluye que la elaboración y la aplicación de una guía de actividades de juegos didácticos es esencial para guiar al profesional en el proceso de enseñanza tomando como base el juego didáctico para potenciar el área cognitiva de los niños, finalmente se recomienda a las maestras hacer hincapié en las actividades que involucren el juego didáctico, y aplicarlo diariamente en cada jornada de clases para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

## **ABSTRACT**

This research work, THE EDUCATIONAL GAME TO ENHANCE THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN OF FIRST GRADE GENERAL EDUCACIÓN BASIC PARALLEL "D" MORNING SECTION OF THE SCHOOL TENIENTE HUGO ORTIZ OF THE CITY OF LOJA, PERIOD 2017-2018, has as general objective to determine the incidence of educational game to enhance the cognitive development of children, methods, scientific, analytical and synthetic, deductive-inductive and statistical was used, the techniques used were the survey to the teacher to diagnose the existence of the use of the didactic game in the school day and test skills cognitive of the author Dr. Amable Ayora to determine the cognitive development of children. The study sample consisted of 22 children investigated. What you get as a main result in the initial test 12 children representing 54.54% are with low cognitive level, then an activity guide was applied for a period of two month to reevaluate children and the effectiveness of the activities evidenced an improvement in cognitive development of 18 investigated children representing 86.33% with a cognitive very satisfactory development, so it is concluded that the development and implementation of an activity guide educational games is essential to guide the professional in the teaching process based on the educational game to enhance the cognitive area of children, teachers finally recommended to emphasize activities involving the educational game, and apply it daily in each school day to enhance the cognitive development of children.

### **c. INTRODUCCIÓN**

En la etapa infantil uno de los aspectos más fundamentales en el desarrollo de los niños es el juego, actividad propia de todos los seres humanos evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales y sobre todo que permite al niño adquirir nuevos conocimientos de manera factible y divertida.

García, (2009). Manifiesta que el juego didáctico es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, ya que, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. (p.1)

Es por ello que cuando los docentes no utilizan como metodología el juego-trabajo en el desarrollo de sus clases, esto no permitirá estimular el desarrollo cognitivo de los niños, siendo este tan importante para la adquisición de aprendizajes, ya que pone en marcha todos los procesos cognitivos.

Según José V, (2008) manifiesta que “Los docentes en varios países han utilizado, el juego didáctico sólo como una estrategia para lograr procesos socializadores; y no para lograr adquirir conocimientos significativos en el niño” (p.2). Lo que esto conlleva a que los niños no desarrollen sus capacidades, inteligencia, creatividad e imaginación y sobre todo no genere nuevos aprendizajes.

Lo que se evidencia que en muchos casos los niños tienen dificultades en su desarrollo cognitivo a la hora de realizar alguna actividad de la vida diaria, como, por ejemplo: No tiene una buena percepción visual y auditiva, no tienen una buena expresión verbal de un juego lógico, no desarrollan bien su concentración entre otros; y esto tiene como consecuencia de que el niño no se desarrolle bien en su aprendizaje.

El propósito de generar estas inquietudes actualmente en la docencia 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, pero sin embargo en muchas instituciones no utilizan el juego didáctico ya que los docentes no consideran importante en su planificación como parte de sus estrategias, de allí que, el

aprender resulte para cada uno de los niños, una experiencia motivadora, entusiasta, y a la vez potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

Tomando en cuenta los antecedentes anteriormente citado se consideró pertinente investigar: **EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018.**

Para poder desarrollar de forma eficaz el trabajo investigativo se planteó como objetivos específicos los siguientes: fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores lo relacionado con el juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños, diagnosticar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para potenciar el desarrollo cognitivo, crear una guía de actividades de juegos didácticos que potencie el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, aplicar la guía de actividades para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y evaluar el beneficio de la aplicación de la guía de actividades de juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños.

En la revisión de la literatura se fundamentó con la primera variable que abordó el juego didáctico y subtemas tales como: concepto de juego didáctico, el juego didáctico y su caracterización, ventajas del juego didáctico, el juego didáctico y sus etapas, el juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, diseño de un juego didáctico, clasificación del juego didáctico según Jean Piaget, modelos del juego didáctico y el juego didáctico para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños.

En la segunda variable se habla sobre el desarrollo cognitivo y de esta se desprenden subtemas como: conceptos del desarrollo cognitivo, importancia del desarrollo cognitivo, procesos del desarrollo cognitivo, Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo, teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva sociocultural de Vygotsky, teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jerome Bruner y la estimulación del área cognitiva en los niños de 5 a 6 años.

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron los siguientes:

Método Científico, este método estuvo presente durante todo el transcurso de la investigación; analítico-sintético que partió de la desintegración de las variables sobre el juego didáctico y el desarrollo cognitivo, para en lo posterior agrupar las dos partes investigadas y hacer un análisis en conjunto. Este método se utilizó en la elaboración de las conclusiones; deductivo-inductivo permitieron plantear la problemática del proyecto y conocer acerca de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, dando la pauta necesaria para enfocarse en lo particular y desarrollar el proyecto. Además, implicó pasar de los resultados particulares a generales para lograr contrastar información y así llegar a conclusiones sobre el análisis de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños y el método estadístico que se usó para recopilar e interpretar los datos recolectados a través de instrumentos para en lo posterior poder realizar el análisis para la interpretación del resultado de la investigación.

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en esta investigación para obtener la información fueron: la observación, que se utilizó para visualizar aspectos que ayuden a recolectar información suficiente para entender de mejor manera la realidad de la utilización del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo, la encuesta mediante la cual se pudo obtener información relevante y necesaria para identificar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para el desarrollo cognitivo de los niños, fue dirigida a las docentes. Como instrumento se utilizó una prueba de destrezas cognitivas autoría del Dr. Amable Ayora para conocer el desarrollo cognitivo y la importancia del mismo en los niños. Esta prueba fue aplicada por dos ocasiones, la primera para diagnosticar y la segunda para la verificación de la efectividad del plan de propuesta.

Después de realizar el diagnóstico inicial del desarrollo cognitivo de los niños se aplicó una guía de actividades de juegos didácticos para el mejoramiento del mismo, el progreso de las diferentes actividades se realizó durante dos meses de acuerdo a las fechas planificadas en la guía. Posteriormente se aplicó por segunda vez la prueba de destrezas cognitivas a los niños para comprobar la eficacia de la guía de actividades antes mencionada.

En los resultados obtenidos del desarrollo cognitivo de los niños se evidencia que en la prueba que se aplicó inicialmente la mayoría de los investigados, no tienen una buena

percepción auditiva, mientras que en el resto más de la mitad de los niños investigados se encuentran con una buena percepción auditiva viendo una mejora a los resultados obtenidos de la primera prueba aplicada, de igual manera en la prueba inicial se evidenció que la mayoría de los investigados se encuentran con bajo nivel de expresión verbal de un juicio lógico, y la prueba final la mayoría de los niños tiene una buena expresión verbal de un juicio lógico, es decir que más de la mitad de los niños alcanzaron los saberes establecidos en la propuesta y reflejados al momento de aplicar prueba de destrezas cognitivas.

En la investigación se concluyó que con la aplicación de las diversas actividades que contenía la guía didáctica se pudo constatar que esta influyó de manera positiva en los niños, así mismo que el Post-test es una herramienta que sirvió para corroborar la evolución de los niños en relación al juego didáctico como proceso de enseñanza-aprendizaje.

Frente a todo lo investigado se planteó las siguientes recomendaciones: Elaborar guías de actividades de juegos didácticos como herramientas que brindan una mejor enseñanza a los niños, sobre todo para potenciar el área cognitiva de estos y así lograr resultados de aprendizajes significativos y que las docentes evalúen los resultados de aprendizajes en los niños para poder evidenciar si los niños logran tener aprendizajes significativos, para en lo posterior poder aplicar un plan de mejora si los niños logran resultados pocos satisfactorios.

Finalmente, éste informe de investigación contiene: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones bibliografía y anexos.



#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

##### **EL JUEGO DIDÁCTICO.**

###### **Conceptos de juego didáctico.**

El juego es una de las manifestaciones más importantes de la vida infantil, ha sido analizado desde diferentes perspectivas y todas ellas destacan su gran valor educativo, sobre todo en la adquisición de aprendizajes significativos que es esencial para un buen desarrollo integral de los niños.

Desde el punto de vista de las teorías cognitivas el juego está directamente relacionado con la construcción del conocimiento. Para las teorías psicoafectivas, el juego posibilita la libre expresión de sentimientos y emociones. Y desde las teorías funcionalistas y naturalistas, el juego facilita el desarrollo y la adquisición de habilidades. (Blández, 2005, p. 39)

El juego didáctico es el ámbito esencial donde el niño a través del mismo desarrolla su personalidad, el aprendizaje y va forjando posturas para su desempeño futuro. La participación de los niños en el juego hace que estén en un proceso de acción, mientras juegan son felices, comparten con los demás, sienten la presencia y el sentir de sus pares y por ende están más decididos a seguir con la propuesta de la actividad lúdica. (Mercano, 2015, p. 28)

Partiendo de estos conceptos se recalca la importancia que tiene la utilización de los juegos didácticos dentro del salón de clases ya que estos desempeñan diversas funciones en las diferentes áreas del desarrollo del niño que son en la área afectiva, motriz, lenguaje y sobre todo en el área cognitiva; todas estas áreas son tan importante para un buen desarrollo integral de los niños; por tal razón los juegos didácticos tienen la clave esencial para un buen desarrollo cognitivo, ya que con un buen desarrollo del mismo, el niño podrá enfrentar a cualquier situación que se le presente en su vida y sobre todo porque en el futuro serán una personas con una buena formación tanto en conocimientos como en valores.

Así mismo el Juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos

didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido, que algo monótono y rutinario donde no adquiriera ningún conocimiento.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. (Cepeda, 2017, p. 1)

Desde este punto de vista, el juego no es solo una actividad naturalmente feliz; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el jugar por jugar, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico, por tal razón los docentes deben direccionar a los juegos didácticos con objetivos de aprendizajes para alcanzar en los niños.

### **El juego didáctico y su importancia en el ámbito educativo.**

El juego didáctico posee una importancia en el desarrollo del niño, ya que el niño se prepara para ser adulto, realiza en ese periodo de su vida los aprendizajes necesarios para su futura madurez. El juego contribuye a esto, pues en él pone en funcionamiento todas las posibilidades que surgen de su persona: potencialidades y capacidades que asimilan, une, desarrolla, complica y coordina, logrando, de este modo, moldear tanto sus funciones fisiológicas como psíquicas. (Mercano, 2015, p. 74)

De aquí la importancia que tienen los juegos didácticos en el ámbito educativo, ya que estos se involucran en todo el desarrollo del niño sobre todo en la parte cognitiva, porque pone en juego todas sus capacidades, habilidades, su creatividad, su razonamiento, su imaginación, su espíritu de competitividad, es decir todas sus funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

Además, estos juegos van a ayudar al niño a desarrollar diferentes actividades motoras, y según de qué juego se trate también a hacer actividad física, sin duda para utilizar los juegos didácticos van a tener que socializar y va a ser gracias a los materiales o juguetes que van a empezar a realizar las primeras interacciones con otros niños, también, los juegos didácticos van a servir a los niños para que éstos puedan expresar sus emociones, lo que sienten y desarrollar la imaginación, la creatividad y puedan expresar lo que quieran.

En el ámbito educativo, el docente ejerce su rol de enseñante a través de una comunicación didáctica interactuando con el alumno, quien a su vez sentirse protagonista de esa comunicación para lograr el aprendizaje. El desarrollo de los aprendizajes depende de las estrategias y los métodos de enseñanzas, los cuales siempre orientan la actividad comunicacional. (como se citó en Keil, 2011, p. 19)

Por tal motivo los docentes deben escoger las mejores estrategias para la enseñanza y aprendizaje de nuevos conocimientos y sobre todo para el desarrollo de la parte cognitiva de los niños. Y una de estas estrategias son los juegos didácticos siendo estos muy esenciales para que los niños paulatinamente lleguen a formar una representación completa de una actividad en las que se especifican todos los objetos, las acciones y sus interrelaciones.

Así mismo la motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes y esta se conseguirá a través de los juegos didácticos. En cuanto al alumno, la motivación influye en las metas que establece, la perspectiva que asume, sus expectativas de logro y las atribuciones que hace de su propio éxito o fracaso.

La tarea de enseñar, en cualquier nivel educativo, demanda del educador un esfuerzo importante a la hora de lograr el adecuado ajuste entre el contenido que va a enseñar, las estrategias que piensa desplegar, la propuesta que va a ofrecer a su grupo como experiencia de aprendizaje y las posibilidades, tanto reales como potenciales, de sus niños para aprender aquello que el docente les quiera enseñar (Sarlé, 2010).

Si se habla del juego como contenido, se estará hablando de las vinculaciones entre el juego y la enseñanza, lo cual significa entrar de lleno al corazón de la propuesta

didáctica del docente de educación infantil. Es él quien, a la hora de pensar en aquello que va a ofrecer a sus niños como experiencia de aprendizaje, define los modelos de aproximación a los contenidos que considera más pertinentes, potentes y fructíferos para que el aprendizaje suceda. (Sarlé, 2010, p. 77)

Por tal razón la importancia que tiene el juego didáctico en el ámbito escolar, ya que el docente es quien propone el juego a su grupo, teniendo en cuenta la intencionalidad didáctica o educativa, y sobre todo el aprendizaje que desea brindar a sus estudiantes.

### **El juego didáctico y su caracterización.**

Son muchas e innumerables las características del juego didáctico que son la base fundamental en el alcance de los logros, indicadores y objetivos planificados dentro de los planes de clases elaborados por los docentes. A continuación, se destacará algunas de ellas:

- El juego didáctico constituye un excelente medio para formular los planteamientos didácticos, y como vehículo para alcanzar los diferentes logros programados dentro del plan de clases
- Mediante el juego se posibilitan las habilidades sociales, los dominios motores y el desarrollo de las cualidades físicas.
- Las actividades utilizadas dentro del juego didáctico permitirán poner de manifiesto el liderazgo, el respeto, la solidaridad, la ayuda mutua; los valores que permite ampliar de manera positiva y significativa la relación con los demás
- A través del juego didáctico se alcanza la autonomía, pues con él se educan las persistencias, el autocontrol, la autoconfianza, la participación, la solidaridad, la cooperación, la independencia, los dominios motores, las capacidades físicas.

Por todas estas características es importante que la planta docente tenga en cuenta estos juegos para aplicarlos dentro del salón de clases, ya que cumplen una serie de funciones en el desarrollo del niño, en especial en el área cognitiva, siendo el juego una actividad con una amplia gama de posibilidades didácticas (Bermúdez, 2010).

Además, según otros autores los juegos cumplen un rol importante en la vida de los niños ya que aporta con algunas características fundamentales que son primordiales para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Estas son:

- El placer; puede ser definido como una sensación o sentimiento agradable que en su forma natural se manifiesta cuando se satisface plenamente alguna necesidad del organismo humano.
- Libertad; que es la facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, por lo que es responsable de sus actos, características basadas en el conocimiento, la decisión y la responsabilidad.
- Memorable; digno de memoria, evoca recuerdos, forja nuevas asociaciones de la memoria comprensiva
- Voluntario, que se hace por espontánea voluntad no por obligación o deber, ya que la voluntad es la capacidad para llevar a cabo acciones contrarias a nuestras tendencias inmediatas en un mundo dado.
- Ficticio: se encuentra en un espacio de premisos y prohibiciones, entre la realidad y la fantasía.
- Pautado; está constituido por un acuerdo entre los jugadores, por el cual tendrá la duración, la sanción, el límite puesto y cambiado por los mismos protagonistas.
- Tiempo y espacio, presupone una determinación del o de los propios jugadores, que determinaran mediante el juego o previo al mismo sus lugares y sus tiempos.  
(Mercano, 2015, p. 26)

Es importante que el docente cumpla con todas estas características en los juegos, ya que son muy esenciales para llevar a cabo un buen aprendizaje, y sobre todo para obtener un buen desarrollo cognitivo del niño, porque el área cognitiva en un niño se estimula de mejor manera si interactúa con el medio que lo rodea y pone en marcha todos sus procesos cognitivos.

Los juegos didácticos cumplen un rol importante por la cantidad de características que poseen para un buen desarrollo de los mismos, y así brindar una estimulación adecuada en cada una de las áreas de desarrollo en el niño, motivo por el cual el docente debe conocer a profundidad cuales son estas:

- Intención didáctica, es decir cual el fin didáctico que tiene dicho juego para el desarrollo integral del niño
- Objetivo didáctico, como toda actividad tiene un objetivo, así mismo el juego didáctico presenta un objetivo que debe alcanzar al final del juego.
- Reglas, limitaciones y condiciones, los juegos didácticos presentan en algunas reglas para estimular la concentración del niño, otros sus limitaciones y condiciones para que el niño tenga su pensamiento activo.
- Un número de jugadores, así mismo hay juegos didácticos individuales y grupales con la finalidad de ver el trabajo en conjunto.
- Una edad específica, el juego debe estar planificado acorde a la edad del niño que va a trabajar.
- Diversión, como todo juego tiene que existir la diversión para que el niño asimile de mejor manera lo aprendido, y no se le torne aburrido.
- Trabajo en equipo, esto es para que los niños aprendan a trabajar en conjunto compartiendo ideas unos a otros, es por eso que estos juegos ayudan mucho para reforzar este punto
- Competición, que es un punto esencial para el desarrollo del niño ya que le permite razonar, pensar, ser creativo y sobre todo sea una persona triunfadora en la vida.

De ahí la importancia primordial que cumple las características de los juegos en la infancia, por lo que brinda un fructífero desarrollo tanto emocional, lingüístico, motriz y sobre todo cognitivo de los estudiantes, ya que el juego didáctico es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, para comprenderlo y asimilar mejor la realidad (Delgado, 2011).

Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, que es primordial para lograr cumplir cada uno de los objetivos propuestos de una manera divertida para el niño, logrando así un óptimo desarrollo en el mismo.

### **Ventajas del juego didáctico.**

El juego didáctico en su expresión original, didáctico, divertido y placentero involucra al niño a situaciones imaginarias, ya sea para hacerle entrar en un juego o plantearle situaciones problemáticas o dilemas que tienen que resolver. Razón por la cual el juego didáctico presenta una serie de ventajas para el niño en su desarrollo.

- Facilita la adquisición de conocimientos
- Dinamizar las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumno ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción, la cognición y la inteligencia emocional
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad. (Bernabeu y Goldstein, 2009, p. 54)

Por consiguiente, el juego constituye un recurso de primer orden para la educación integral del alumno. Generalmente, en un juego didáctico el niño despliega todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de utilizar para resolver conflictos que el juego plantea. Además, en el contexto escolar se suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares.

Gracias a las ventajas de estos juegos, en la hora de jugar hace que el niño invente situaciones imaginarias en las que en la que descubre de forma distraída aspectos de la realidad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en el juego sus conocimientos

previos, se sale de los disciplinario y afronta los retos con una mente interdisciplinaria (Bernabeu y Goldstein, 2009).

Esto juegos permite al niño formar nuevos conocimientos, es decir que pone en marcha sus cocimientos previos con lo nuevo que aprende y así lograr construir aprendizajes significativos, motivo principal para que las docentes utilicen este tipo estrategia para el cumplimiento de cada objetivo.

### **El juego didáctico y sus etapas.**

Los juegos didácticos son aquellos en los que se benefician tanto el desarrollo del aspecto cognitivo del niño como el resto de elementos en su crecimiento: su expresión oral o escrita, la capacidad de comunicación. A través de los juegos se puede impulsar la capacidad de aprendizaje de los niños, y permitir a los niños enfocar su aprendizaje de forma distinta. Pero para que se dé cumplimiento de una manera fructífera todos los beneficios de estos juegos deberán realizarse de la forma correcta, es decir, cumpliendo todas sus etapas.

Sarlé, (2010) afirma que los juegos didácticos deben cumplir tres etapas para que este tenga resultados significativos en el niño; estas etapas son:

- Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (p 48)

Es importante que los docentes conozcan las etapas que deben tener los juegos didácticos para llevarlos al aula de manera adecuada y con un fin determinado, es decir



para llevar a conseguir los objetivos propuestos para estos juegos y sobre todo para que los niños aprendan de una manera significativa y de una forma divertida.

Así mismo existen tres fases mejor dicho tres momentos esenciales que deben realizar los educadores al momento de planificar y ejecutar un juego didáctico dentro de su salón de clases. Estas fases son muy importantes para el desarrollo cognitivo del niño. A continuación, se detallará cada una de estas fases:

- Antes del juego: El docente les muestra a los niños los objetos disponibles y les indica el proceso del juego para que activen sus conocimientos involucrados al mismo. El educador intenta no solo que los niños conozcan los objetos con los que van a jugar, sino que también intenta que los niños puedan anticipar y planificar qué van a jugar.
- Durante el juego: el docente colabora activamente con los niños, no solo para proporcionarles objetos, sino para contribuir al desarrollo de la trama que sostiene el juego.
- Después del juego: el docente colabora con los niños para que puedan reconstruir lingüísticamente a qué jugaron. De este modo, el educador, al promover la representación de las experiencias infantiles en formato narrativo, promueve en los niños el desarrollo del discurso como forma de representación cognitiva. (Sarlé, 2010, p. 53)

El juego puede ser entonces potenciador del desarrollo cognitivo antes, durante y después de jugar, sea cual sea su momento de su ejecución se obtiene los mismos resultados, lo importante es ejecutarlo correctamente, además ayuda a la interacción entre los compañeros y la docente, creando un ambiente agradable y confiable para la adquisición de nuevos aprendizajes.

### **El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.**

El juego didáctico o actividad lúdica, está dado por el hecho que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, realimentación, modelación,

obtención de resultados, iniciativa, carácter sistemático y competencia. (Marcano, 2015, p. 185)

Partiendo de lo antes mencionado los juegos didácticos además de ser atractivos y motivadores, captan la atención de los niños hacia un nuevo conocimiento, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada alumno desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, ya que el juego didáctico combina varias funciones o papeles que se cumplen durante el aprendizaje. De igual manera, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador o conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas

Actualmente los juegos didácticos son considerados como una de las estrategias más esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que son un conjunto de juegos que sirve para lograr o facilitar el aprendizaje en los niños, la cual el docente necesita un amplio conocimiento sobre este tipo de estrategias que faciliten su labor pedagógica y en las que el juego le sirva de gran ayuda para favorecer el desarrollo del alumno, sus capacidades y competencias generales. Esto se debe al hecho de que la persona no sólo aprende los contenidos en sí mismo, sino acerca del proceso y experimenta para aprender.

El juego es pensado como una actividad placentera que activa y estimula la imaginación, contribuye en el desarrollo de contenidos y refuerza el aprendizaje; en consecuencia, los juegos didácticos son al mismo tiempo, medios que enriquecen el desarrollo intelectual y algunos actúan como herramientas para estimular la participación del alumno. (Vicuña y Carrillo, 2008, p. 26)

De allí la importancia del juego didáctico como una de las técnicas participativas de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de buena dirección y conducta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de autodeterminación en ellos, es por ello que los juegos didácticos son un gran estímulo para su aprendizaje, ya que mediante ellos aprenden y desenvuelven nuevas habilidades y conceptos, desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás.

“El juego didáctico como una estrategia para incrementar el desarrollo intelectual, pensando con creatividad e innovación, estimulando la participación, lo que implica para

el alumno un aprendizaje significativo” (Vicuña y Carrillo, 2008, p. 27) ... Es por ello, que el docente debe incluir en su planeación esta estrategia, para que los alumnos tengan una experiencia motivadora, no fastidiosa y que a la vez aprendan; en la parte didáctica las principales características de las formas de trabajar de los docentes con los alumnos son: el conjuntar el aspecto cognitivo como el aspecto emocional, ya que cuando se logra que los alumnos se contagien del gusto por el saber y el conocer, se da la empatía y esto nos lleva a un acercamiento al conocimiento pero ahora por el gusto de saber y no sólo por la necesidad de aprobar una asignatura; además; tratar de ser accesible a su capacidad e inquietudes.

Finalmente cabe mencionar que la importancia de aplicar esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico, sino en la creación de un entorno que estimule a los estudiantes en construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido, donde el docente impulse poco a poco al estudiante a niveles superiores o de mayor complejidad.

### **Diseño de un juego didáctico.**

La construcción y diseño de juegos didácticos constituye un apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, en los cuales se les brinda la oportunidad de experimentar, indagar, construir y apropiarse de nuevos saberes, garantizando aprendizajes significativos en los niños. (Colmenares, 2012, p. 34)

Por tal razón, el juego didáctico es un recurso muy esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que este contiene una múltiple gama de ventajas, beneficios y finalidades para el desarrollo del niño, sobre todo para el área cognitiva, pero para que todo se dé cumplimiento es necesario tener el conocimiento sobre como diseñar estos juegos, es decir como planificarlos.

Coble y Hounshell (como se citó en Colmenares, 2012) en el momento de elaborar un juego, el docente debe seguir varios pasos:

- Se deben definir los objetivos, tener claro lo que él desea que los niños alcancen a través del juego.

- El juego permitirá la evaluación en el estudiante, de los procesos y las habilidades mínimas que él desarrollará a lo largo de la ejecución del juego, para alcanzar los conocimientos esperados.
- Tomar en cuenta de qué forma los alumnos se deben dividir, todo el grupo, grupos pequeños o individuales, realizar la actividad, asegurando con esto la efectividad y mayor resultado en ésta.
- Al tener definido lo que desea realizar se tiene que seleccionar los materiales y equipos más idóneos para el tipo de juego, de tal forma que su presentación sea capaz de llamar la atención del estudiante.
- Antes de comenzar el juego se debe especificar y detallar las instrucciones y las reglas del juego, asegurando así el logro de los objetivos planificados por el docente al culminar la actividad.
- Teniendo presente todos y cada uno de los pasos en el momento de elaborar un juego, se logrará que este sea didáctico, cuando se adquiriera un aprendizaje y al igual que sea capaz de ayudar al niño y niña en su crecimiento desde el punto de vista físico, emocional, intelectual y social. (p. 53)

Además, los juegos didácticos como estrategia instruccional ofrecen otras ventajas para el proceso de enseñanza, entre ellas el de ser un medio para atraer al estudiante en un tema de una forma agradable y efectiva, producción así un aprendizaje fructífero en los estudiantes y a la vez forjando valores que es la esencia de las personas.

### **Clasificación del juego didáctico según Jean Piaget.**

Se encuentra una variedad de clasificaciones de los juegos, es por ellos que la clasificación de los juegos asociados a edades determinadas, facilita una organización útil para establecer su aplicación en el ámbito escolar.

Piaget (como se citó en López, 2010) ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

- Los juegos de ejercicio: son característicos del periodo sensorio-motor, desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores que permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto.
- Los juegos simbólicos: son característicos de la etapa preconceptual que implican la representación de un objeto por otro. El niño simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Además, adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos.
- Los juegos de reglas: A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad y ejercitan la responsabilidad, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. (p. 30)

Se puede apreciar que la clasificación del juego según Jean Piaget es muy importante ya que están clasificados según la edad de los niños, y de esto depende mucho para la elaboración de los mismo, ya que cada niño se desarrolla de diferente manera y como no, que aprendan a través de estos juegos didácticos que son esenciales en el contexto educativo.

Las etapas de desarrollo de los niños son muy importantes para la adquisición de cualquier destreza que se quiera desarrollar en los mismos, por lo que es esencial tomar en cuenta la clase de juego que se quiera impartir de acuerdo a la edad del niño. Además, cabe mencionar que si se logra un buen aprendizaje en el niño se lograra formar en un futuro personas con buenos criterios tanto de aprendizajes como valores.

Se concibe el juego como un de las importantes manifestaciones del pensamiento infantil porque intervienen los sentidos, la creatividad, el razonamiento, la memoria, el ingenio, más bien dichos los procesos cognitivos para estimularse y adquirir mayor

desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. (Bernabeu y Goldstein, 2009, p. 49)

Es por ello que los docentes deben conocer bien cada clasificación de los juegos didácticos porque deben estar acordes a la temática o los objetivos que quiera llegar o alcanzar con los niños, también deben tener en cuenta que para seleccionar un juego es muy importante tener presente las características, la edad o las cualidades de los niños, ya que todos los niños no son iguales.

### **Modelos del juego didáctico.**

Los juegos didácticos conforman un tipo de juego que hace posible el desarrollo de procesos que contribuyan a la enseñanza y aprendizaje. Mientras los niños, en muchos casos, juegan a la disciplina escogida, se dispone a aprender nuevas habilidades o practicar las aprendidas, de una forma casi inconsciente.

En los diversos tipos de juegos didácticos se aprende de forma poco consciente puesto que el niño no está concentrado en el hecho de que está asimilando conocimientos, sino que se encuentra abstraído en la dinámica del juego. Estos son algunos juegos educativos que son más conocidos en la actualidad:

- Juegos de Memoria
- Rompecabezas
- Adivinanzas
- Cuentos y relatos
- Moldeando a la figura de plastilina
- Canciones y dibujos para aprender
- Videojuegos didácticos (Decroly y Monchamp, 2002).

Afianzando lo anterior, los juegos didácticos son aquellos juegos que están diseñados para proporcionar conocimientos sobre diversos temas, la expansión de conceptos y el apoyo en la comprensión de lecciones o cualquier actividad educativa que se produzca en el curso del juego. Si el docente utiliza estos juegos ayudara en gran medida al desarrollo óptimo del niño y sobre todo en la estimulación de la cognición del niño.

Existen otra tipología de los juegos didácticos que los ponen en cuatro categorías, que son los juegos sensoriales, los juegos motores, los juegos intelectuales y los juegos sociales, donde cada juego que corresponde a cada uno de estos cumple un papel fundamental para el desarrollo del niño; a continuación, se conceptualizara cada uno de estos juegos.

### **Juegos sensoriales.**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocando la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar alimentos, hacer ruidos, observar variedad de colores, y palpar objetos. En definitiva, estos juegos ayudan al desarrollo de los sentidos.

### **Juegos motores.**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. Además, cabe recalcar que estos juegos ayudan a estimular y desarrollo la parte motriz del niño tanto gruesa como fina.

### **Juegos intelectuales.**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). Este juego a más de ayudar la parte intelectual del niño ayuda en el desarrollo de la parte cognitiva adquiriendo y modificando cada uno de los aprendizajes adquiridos.

### **Juegos sociales.**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. De igual manera este juego ayuda de

una manera significativa a la relación con los demás y aprenden a socializar con los suyos generando vínculos de afecto (Creatty, 2004).

Todos estos tipos de juegos son muy fundamentales ya son una buena forma para que los niños vivan esa linda etapa de la vida, divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades y destrezas que les va a durar para toda la vida.

Conocer cada tipo de juego es un punto fundamental para impartir de mejor manera diferentes contenidos e ir construyendo una gama de conocimientos en los niños, y sobre todo para ofrecer una buena estimulación en todas las áreas de desarrollo especialmente el área cognitiva, siendo esta significativa para un buen desenvolvimiento del niño en el mundo que vive.

### **El juego didáctico para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños.**

Para favorecer el óptimo desarrollo del niño. Los juegos didácticos se enfocan en las siguientes áreas: área cognitiva, motriz, lenguaje, sensorial y socioemocional.

Es por ello que, con el juego didáctico, el niño crea, imagina y participa en forma libre en su propio aprendizaje, jugando, pero a la vez aprendiendo al lado del docente, el cual lo apoyará y servirá como facilitador. En realidad, el juego representa para el niño y niña la primera oportunidad de imponerse limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos. Cuando el niño es capaz de comprender cuál es la meta del “pasatiempo”, inventa estrategias, reglas y principios para alcanzarla, especialmente si la actividad tiene alguna importancia para él.

El niño de cinco años ya es una persona con gran capacidad de expresión, sentimiento y carácter definidos, sociable e inquieto, pero sobre todo y, ante todo, un ser con una enorme necesidad de descubrir y aprender. Es importante saber en qué momento evolutivo están los niños, para saber qué les puede pedir, que es normal que hagan, digan, piensen y que no. Cada niño lleva su propio ritmo de desarrollo, que no debemos forzar, pero sí estimular de acuerdo a unas pautas generales. El nivel óptimo de desarrollo dependerá de las experiencias que viva en su relación con los demás. Está en un momento de transición. (Grupo Latino Editores, 2010, p. 446)



Por lo consiguiente en esta edad del niño es la etapa precisa para estimular la parte cognitiva del niño, ya que el niño es una persona con una gran capacidad para captar cualquier tipo de conocimiento, por lo que el docente debe provechar utilizando los juegos didácticos, ya que estos ayudan favorablemente en el desarrollo cognitivo del niño porque brindan experiencias significativas para la vida de los estudiantes. Además, el niño a esta edad ya tiene una capacidad de razonamiento, cercana al adulto y, en ocasiones, se sienten preparados y dispuestos a todo. En muchos aspectos, son más realistas y equilibrados.

Así mismo, a esta edad comienza el gusto por los juegos de reglas. La competencia se vuelve más fuerte. Los niños son curiosos, preguntones, inquietos, autónomos y encuentran gran placer en compartir juegos con sus pares. El juego se hace más organizado, mantiene sus roles, tiene conciencia de sus responsabilidades, vive en el mundo de la información, han incorporado gran parte de sus conocimientos.

## **DESARROLLO COGNITIVO.**

### **Conceptos del desarrollo cognitivo.**

El área cognitiva hace referencia a como el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años. (Grupo Latino Editores, 2010).

Es decir que la parte cognitiva permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área los niños necesitan 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.

La cognición es el acto o proceso de conocer. Como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la inteligencia, la lingüística, como de la educación. Se ha convertido en un saber interdisciplinario que explica procesos como la percepción, memoria, atención, entre otros. (Ortiz, 2014, p. 49)

Para Neisseria (como se citó en Ortiz, 2014) cualquier cosa que conozca acerca de la realidad, tiene que ser medida, no solo por los órganos de los sentidos, sino por un complejo de sistemas que interpretan y la información sensorial. La palabra cognición corresponde a la etimología latina de los términos conocimiento y conocer. (p. 49)

Todas estas conceptualizaciones sobre el desarrollo cognitivo hacen referencia al desarrollo de las habilidades, procesos e información que procesa el cerebro a través de la percepción, atención, concentración; que son quienes reciben y dan órdenes a los diferentes estímulos que recibe el niño en su entorno. Además, hace posible que el niño vea la realidad de las cosas que giran en su alrededor a través de los órganos de los sentidos y esto ayuda a que el niño vaya asimilando cada uno de sus conocimientos.

Por otra parte, Ausubel (como se citó en Sánchez y Andrade, 2014) hace una interpretación del aprendizaje argumentado que, si la nueva información se incorpora a la estructura cognitiva vinculándose a conocimientos ya existentes en ella, mediante el establecimiento de nuevas relaciones con conceptos ya conocidos, ocurrirá un aprendizaje significativo. Tanto más significativo cuanto mayor sea el número de vinculaciones. (p. 47)

Esto quiere decir que el aprendizaje nuevo se va conectando, se va activando con el aprendizaje ya existente en la estructura cognitiva del niño o de la persona y va cobrando sentido y significado; por ejemplo cuando el niño tiene un conocimiento existente que es la gallina y se le presenta un nuevo conocimiento que es el pavo, es aquí donde el niño asimila el conocimiento existente y el nuevo; teniendo un nuevo conocimiento en que la gallina y el pavo son similares pero diferentes. Todo este proceso que se realiza es mediante la estructura cognitiva del niño por eso la importancia de estimular esta área.

### **Importancia del desarrollo cognitivo.**

El aprendizaje es un proceso constructivo no receptivo; según el punto de vista de la mayoría de los psicólogos cognitivos, el aprendizaje es el producto de la interacción entre lo que los alumnos ya saben, la información que reciben y lo que hacen mientras aprenden. Aprendizaje no es tanto adquisición de conocimientos y destrezas como la construcción de significados por parte de los alumnos. (como se citó en Bruning, Schraw, Norby, y Ronning, 2005, p. 7)

Por tal motivo el desarrollo cognitivo es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, ya que el conocimiento como se menciona en la cita anterior se crea y se vuelve a crear sobre la base del aprendizaje previo, es decir, el aprendizaje existente, lo que motiva el aprendizaje es realmente la búsqueda de significados.

De igual manera, es importante estimular el desarrollo cognitivo ya que, gracias a esta área, el niño podrá razonar, resolver problemas y utilizar todas las habilidades cognitivas para cualquier actividad que se realice en su salón de clases o para cualquier situación de su vida. Por esta razón muy importante la planta docente debe enfocarse y conocer el

desarrollo cognitivo de los niños para poder poner en marcha las mejores estrategias para un buen desarrollo de la misma.

Aprender de forma satisfactoria no implica solo la comprensión del contenido sino aprender ser un alumno reflexivo, autorregulado, motiva y activo. La actividad cognitiva se produce dentro del marco de las metas, las expectativas y las creencias del alumno y todas ellas tienen importantes consecuencias a la hora de determinar lo que los estudiantes deciden hacer, cuánto van a persistir en ello y cuánto éxito consiguen. (Bruning et al., 2005, p. 9)

La importancia de actividad cognitiva se enfoca en las funciones cognitivas que son los procesos mentales que permiten recibir, seleccionar, almacenar, transformar, elaborar y recuperar la información del entorno en la que vive el niño permitiendo a la vez entender y relacionarse con el mundo que nos rodea. Formando así personas reflexivas, críticos e independientes para que su vida sea llevada de la mejor manera posible y llena de éxitos.

Además, es muy importante porque el modelo cognitivo trae consigo dos cambios esenciales en la concepción del proceso enseñanza-aprendizaje:

- Se describe el aprender como un proceso que ocurre dentro del alumno y que es influido por el mismo.
- Los resultados del aprendizaje se ven ahora como algo que depende tanto de la información que el docente presenta como del proceso por el alumno para procesar tal información (Sánchez y Andrade, 2014).

Por lo tanto, se establecen dos tipos de actividades que influyen en el proceso de aprender; las estrategias de enseñanza, es decir, como se presenta el material en su tiempo y forma determina y las estrategias de aprendizaje, es decir, como el alumno a través de la su propia actividad organiza, elabora y reproduce dicho material.

Finalmente se puede decir que la capacidad de conocer, es la simultaneidad de la actividad neuronal, y aunque el estado interno que llamamos mente se rige por los sentidos, también es generado por esas oscilaciones por dentro del cerebro, es por ello

que la cognición depende también de la afectividad y que procesos afectivos y emocionales del ser humano, determinan el curso de los procesos cognitivos.

### **Procesos del desarrollo cognitivo.**

La cognición es el conjunto de procesos mentales que tienen lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a éstos, son las funciones complejas que operan sobre las representaciones perceptivas o recobradas de la memoria, es decir, las estructuras mentales organizadoras que influyen en la interpretación de la información, influyendo en la configuración con la que se fija y evoca la información en la memoria determinado en alguna medida la respuesta conductual humana. (Ortiz, 2014, p. 50)

Para un buen desarrollo cognitivo es importante que los procesos cognitivos cumplan de la mejor manera todas sus funciones, ya que de estas depende la estimulación al área cognitiva de los niños. Además, estos procesos cognitivos son considerados como los procesos psicológicos relacionados con el percibir, atender, memorizar, recordar y pensar, constituyen una parte sustantiva de la producción del psiquismo humano. De tal manera que el docente debe tener en cuenta mucho estos procesos cognitivos al momento de estimular la parte cognitiva de los niños para logara así un buen desarrollo del mismo.

La psicología cognitiva se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos cognoscitivos por los que las personas adquieren, almacenan, recuperan y usan el conocimiento. Su objeto es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y resultados de las mismas; la cognición y relaciones con la conducta. (Rivas, 2008, p. 66)

Dentro de los procesos cognitivos se encuentran dos tipos que son los básicos o simples y los procesos complejos o superiores. En los procesos cognitivos básicos o simples son los procesos sensoriales y los procesos representativos. Los procesos cognitivos complejos o superiores son los procesos racionales. Los principales procesos sensoriales son la sensación, la percepción, la atención y la concentración. Los principales procesos representativos son la memoria, la imaginación e incluso el sueño. Los principales procesos racionales son el pensamiento, el lenguaje, la inteligencia y la creatividad (Ortiz, 2014).

## **Procesos cognitivos básicos o simples.**

Dentro de los procesos básicos o simples se encuentran los procesos sensoriales y los procesos representativos. En los procesos sensoriales están la sensación, la percepción, la atención y la concentración; y los procesos representativos son la memoria, la imaginación e incluso el sueño.

### ***La sensación.***

El estudio del proceso sensorial tiene una gran importancia en la psicología y en la educación, ya que es el momento inicial del conocimiento del mundo y tiene un papel fundamental en la organización de la actividad práctica y además sirve de base al proceso racional. La sensación es el efecto inmediato de los estímulos en el organismo (recepción del estímulo) y está constituida por procesos fisiológicos simples. Se trata de un fenómeno fundamental biológico. Muy convertido y con múltiples acepciones en el pensamiento filosófico y neurológico. (Ortiz, 2014, p. 51)

De esta manera el ser humano conoce el mundo y lo innova, y al hacerlo profundiza, amplía sus conocimientos sobre éste, pero además en esta acción transformadora el ser humano se construye a sí mismo, ya que la sensación es el proceso según el cual los receptores sensoriales y el sistema nervioso reciben y representan la energía de los estímulos procedentes del entorno.

Además, la sensación es el procesamiento cerebral primario procedente de los órganos de los sentidos principales, es decir, la vista, el tacto, el olfato, el gusto y el oído. La representación mental se consigue a través de este proceso cognitivo; pero sin la capacidad para seleccionar, organizar e interpretar nuestras sensaciones, esta no sería posible por el siguiente proceso cognitivo que es la percepción

### ***La percepción.***

La percepción es aquella parte de la representación consciente del entorno, es la acumulación de información usando los cinco sentidos. También se refiere a veces a los procesos cognitivos independientes de los sentidos, pero en general se refiere a las actividades sensoriales. El proceso sensorial viene de la percepción de las propiedades

del objeto, incluye la interpretación de las sensaciones, dándoles significado y organización. (Ortiz, 2014, p. 52)

Esto quiere decir que la organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos, implica la actividad no solo de los órganos sensoriales, sino también del cerebro, lo cual permite percibir como función principal del cerebro humano, muy diferente del reflejo. También la percepción es considerada como el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan, por medio de este proceso cognitivo se distingue y diferencian unas cosas de otras, el ser del mundo, la realidad de las otras cosas.

Si la sensación era un mero proceso receptivo, la percepción es algo más que eso, es el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan. Por la percepción distinguimos y diferenciamos unas cosas de otras, nuestro ser del mundo, nuestra realidad de las otras cosas. La percepción supone una serie de elementos en los que hay que distinguir:

- La existencia del objeto exterior
- La combinación de un cierto número de sensaciones
- La integración de nuevos estímulos percibidos en experiencias anteriores y acumulados en la memoria.
- La selección de ciertos elementos de sensaciones y eliminación de otras.

(Departamento de Orientación Psicológica, 2010, p. 2)

Es decir, que, en el acto perceptivo, el cerebro no sólo registra datos, sino que además interpreta las imágenes que captan los sentidos, es decir todo lo que se observa, huele, toca y saborea el niño. En la percepción la cosa ocurre de otro modo, la respuesta que se da al estímulo viene siempre reestructurada, de tal modo que un mismo fenómeno observado y percibido por distintas personas, reciben respuestas distintas, y es interpretado de modo muy distinto.

La sensación y la percepción están estrechamente relacionados, son procesos sensoriales muy ligados entre sí, tanto que hoy se puede hablar de sensopercepción, que no es más que el reflejo del objeto en una compleja integración de sus distintas cualidades como resultado de la estimulación sobre nuestros órganos receptores como el oído, el

gusto, el tacto, el olfato y la vista, es decir, es el reflejo del objeto de imagen concreta e inmediata.

### ***La atención.***

La atención es la capacidad de seleccionar la información sensorial y dirigir los procesos mentales. En el caso de la educación, se puede decir que es el despliegue que realiza el niño y la niña en el transcurso de su actividad de aprendizaje. Consiste en una búsqueda que tiene, por una parte, aspectos conductuales y, por otro, manifestaciones neurofisiológicas, focalizando u orientado la energía hacia un lugar, espacio o situación determinada, con la intención consciente o inconsciente de lograr un objetivo. Se suele asociar con la vista o el oído, pero se puede extender a estímulos táctiles, gustativos u olfativos. (Ortiz, 2014, p. 54)

De aquí la importancia que tiene que los docentes deben estimular esas potencialidades, presentes en todos los niños, quienes tienen una capacidad para aprender. Cuando un profesor solicita de manera exigente la atención del niño y la niña no está teniendo en cuenta los fundamentos de atención que explican cuándo y cómo el cerebro esta efectivamente dispuesto a aprender, el educador nunca debe pedirles a sus niños que atiendan, pero sí debe diseñar y aplicar estrategias que movilicen la atención de su cerebro. Y como no utilizar los juegos didácticos que es una estrategia divertida y que llama la atención de los niños.

Por eso es preciso cambiar la exigencia por una enseñanza basada en el funcionamiento del cerebro humano, que despierte el interés de asociar lo bueno con lo viejo, y, sobre todo, que emplee técnicas diversas y estimuladoras de los diferentes procesos cognitivos a través de juegos didácticos, dinámicas de grupo y estrategias pedagógicas donde exista una dificultad que faciliten la concentración de los niños en el proceso de aprendizaje.

### ***La concentración.***

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados. La concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar



la atención a otros objetos, sujetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia. (Ortiz, 2014, p. 55)

En otras palabras, se puede decir que la concentración es el aumento de la atención sobre un estímulo, por lo tanto, no son procesos diferentes. En condiciones normales del proceso de enseñanza-aprendizaje el niño está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente solo algunos: los que implican sorpresa, novedad o satisfacción de una necesidad, la selección depende de las características del estímulo y de la forma como lo adquiere el niño, es decir, a sus necesidades, intereses, expectativas, experiencias y de las exigencias del proceso en sí.

### ***La memoria.***

La memoria es el proceso cognitivo que nos permite la fijación, conservación y ulterior reproducción de experiencia anterior y reaccionar a señales y situaciones que han actuado sobre las personas. Las influencias que el ser humano recibe, durante su vida, dejan huellas cognitivas en el que conforman su experiencia, o sea, el caudal de conocimientos y las vivencias que el ser humano experimenta con la interacción con el mundo que lo rodea, no desaparecen, sino que persisten, se graban y son susceptibles de ser evocados en virtud del proceso cognitivo que denominamos memoria. (Ortiz, 2014, p. 56)

Como se menciona la memoria es un proceso cognitivo que permite guardar el conocimiento antes adquirido, así como reproducirla o renovar, es decir que es un mecanismo de grabación, archivo y codificación de la información, pero para que funcione fructíferamente el docente debe enseñar en un ambiente agradable y ameno, ya que la memoria se asocia a diferentes canales del cerebro a través de los sentidos.

Este proceso cognitivo es fundamental en la vida de cada persona porque ejerce una cantidad increíble de funciones para el desenvolvimiento ante la sociedad o cualquier situación de la vida. Por tal razón es muy significativo que se estimule de mejor manera este proceso para ganar miles de beneficios en el aprendizaje del niño

### ***La imaginación.***

La imaginación es el proceso cognitivo, exclusivo del ser humano, mediante el cual se elaboran imágenes nuevas que transforman anticipadamente la realidad en el plano mental. Las imágenes de la representación no se limitan a la reproducción de lo anteriormente percibido, sino que también existen imágenes de la representación en las que su rasgo fundamental es la transformación. El niño y la niña pueden formar imágenes de lo que no existen en realidad en esa forma concreta. Mientras que la reproducción es el sesgo fundamental de la memoria, lo característico de la imaginación es la modificación. (Ortiz, 2014, p. 58)

Se puede afirmar que la creación de nuevas imágenes por el niño está estrechamente vinculada con toda su experiencia anterior, con todos los conocimientos que él ha acumulado sobre la realidad de que se trate, y todos los momentos que ha vivido tanto en la escuela como en su hogar, pero también es un proceso cognitivo en el que se expresa con fuerza la vida afectiva del niño, ya que a través de su imaginación el niño expresa todos sus sentimientos en la que está pasado en su vida.

Cabe recalcar que los niños tienen una imaginación increíble por lo que debe ser aprovechada para la enseñanza de nuevos aprendizajes. Como se dice la imaginación es la creación un mundo nuevo con un poco de la realidad que ha vivido el niño, pero diferente. Esto coadyuva que el niño debe tener una buena formación tanto de la escuela como la del hogar, porque de cada situación que viva el niño se activa su imaginación.

### **Procesos cognitivos complejos o superiores.**

Los procesos complejos o más conocidos como superiores son los procesos racionales y estos procesos racionales son el pensamiento, el lenguaje, la inteligencia y la creatividad.

### ***El pensamiento.***

El pensamiento es un proceso mental complejo que implica la utilización de representaciones simbólicas abstractas que no están presentes en ese momento para solucionar problemas. El pensamiento influye sobre el lenguaje porque este es el signo

del lenguaje; no hay lenguaje sin pensamiento como no hay verdadera palabra si carece de sentido, es decir, de pensamiento. En cambio, muchas veces nos hayamos la palabra que exprese nuestras ideas (Ortiz, 2014) .

El pensamiento ayuda de manera significativa a la formación del lenguaje y sobre todo a enriquecer el vocabulario para la construcción de un léxico abundante. Es decir, que todo lo que se piensa lo transformamos al proceso del lenguaje para que los demás conozcan lo que se piensa. Teniendo un pensamiento rico en ideas y en matices se formará un lenguaje intachable para una buena comunicación ante los demás. De ahí la importancia que se debe tomar en cuenta para una buena estimulación de este proceso cognitivo en los niños.

### ***El lenguaje.***

El lenguaje se define como un mecanismo por el que, empleando sonidos vocales, signos escritos o gestos, las personas pueden comunicarse, es decir que es un sistema o conjunto de signos fonéticos u otros, especialmente visivos, que sirven para la expresión del pensamiento o la indicación de una conducta. También hay un lenguaje interior, en el cual los signos solamente son pensados o imaginados (Ortiz, 2014).

El lenguaje es un proceso por el cual las personas se pueden comunicar y expresar sus ideas, conocimientos y pensamientos, todo se da gracias a este proceso cognitivo, además existen varios lenguajes para comunicarse, estos son el lenguaje escrito, oral y simbólico, de ahí la importancia que tiene estimulara este proceso, ya que gracias a esto los niños puedes comunicar sus necesidades e inquietudes.

Los docentes deben trabajar mucho con este proceso por lo que es recomendable utilizar estrategias que permitan un buen funcionamiento del mismo como son los juegos didácticos, si los niños tienen un buen lenguaje no tendrán problemas en la adquisición de conocimientos y sobre todo podrán resolver cualquier situación de la vida.

### ***La inteligencia.***

La inteligencia se utiliza para la solución de un problema, es decir crear una situación nueva frente a la que hay que crear una respuesta que sea adecuada para alcanzar un fin

determinado, donde no existen respuestas previstas ni por el instinto ni por aprendizajes realizados en el pasado. Se llama inteligencia a la capacidad individual de solucionar problemas actuales, en donde los elementos para la solución del problema están presentes ante el individuo, utilizándose representaciones simbólicas concretas (Sánchez y Andrade, 2014).

En otras palabras, claves y precisas la inteligencia es la capacidad para comprender el mundo, pensar racionalmente y emplear en forma adecuada los recursos disponibles para enfrentar cualquier desafío o situación de la vida, es decir habilidad para razonar e identificar soluciones adecuadas ante cualquier problema.

### ***La creatividad.***

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo. (Esquivias, 2004, p. 3)

La creatividad es el proceso cognitivo más complejo que se configura en el cerebro humano, en la creatividad influye también los efectos, las emociones, los sentimientos, las actitudes y los valores, es decir, la creatividad está medida por la afectividad humana, en su resultado y su finalidad, y utiliza como medios el pensamiento, el lenguaje y la inteligencias, en si los demás procesos cognitivos superiores que son importantes para el desarrollo o funcionamiento del mismo.

### **Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo.**

Piaget, en la teoría Cognitiva, restaura el concepto de la inteligencia del niño centrándose en el desarrollo cognitivo y la adquisición de competencias o habilidades. Desde este punto de vista, la idea de inteligencia se justifica como una mejor forma de adaptación biológica, y también, por primera vez, se considera el papel activo del individuo en la evolución constructiva de su conocimiento. (Sánchez y Andrade, 2014, p. 46)

La teoría de Jean Piaget es que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través del hacer y explorar

activamente. La teoría del desarrollo cognitivo se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea al niño; es conocida principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero, de hecho, se trata de la naturaleza del conocimiento en sí y cómo los seres humanos llegan gradualmente a adquirirlo, construirlo y utilizarlo.

Es decir, que el desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea a través de su percepción, es decir por medio de sus sentidos y desarrollar así su inteligencia y sus capacidades, lo cual comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia. Esto involucra dos funciones básicas: la asimilación y la acomodación.

- La asimilación: la asimilación es cómo los seres humanos perciben y se adaptan a la nueva información, es decir, es el proceso de adecuar nueva información en los esquemas cognitivos preexistentes. Se produce cuando los seres humanos se enfrentan a la información nueva o desconocida y hacen referencia a la información previamente aprendida con el fin de hacer sentido de ella, es decir, asimilar los conocimientos tanto nuevo con el existente.
- La acomodación: es el proceso en que el individuo tome nueva información del entorno y altere los esquemas preexistentes con el fin de adecuar la nueva información. Esto ocurre cuando el conocimiento existente no funciona y necesita ser cambiado para hacer frente a una nueva situación (Pérez y Navarro, 2011).

En definitiva, según Jean Piaget estos dos procesos son muy fundamentales en el desarrollo cognitivo para el niño, ya que cada uno de estos procesos cumplen una función primordial para adquirir un conocimiento, es decir, que una depende de la otra para cumplir todos estos procesos anteriormente mencionados.

En definitiva, para Piaget, el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Además, la teoría de este psicólogo manifiesta que el aprendizaje en los niños es con el cumplimiento de estos dos procesos; por ejemplo, un niño conoce que es una gallina y luego un pavo siendo un nuevo conocimiento para él; el niño asimila su conocimiento

previo con el nuevo; construyendo así un nuevo aprendizaje que la gallina y el pavo son diferentes.

“Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo: el período sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales” (Pérez y Navarro, 2011, p. 22)

- Sensoriomotriz (0-2 años): En esta etapa el niño uso sus sentidos y habilidades motrices para conocer aquello que le rodea en su entorno, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinación de sus sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.
- Preoperacional (2-7 años): Se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son jerarquizadas como operaciones por su confusión, congruencia y falta de reversibilidad. Los niños experimentan un rápido avance en la adquisición de sus capacidades simbólicas de lenguaje, juego, representación pictórica e imitación. Es esta etapa donde se inicia la construcción de las nociones de cantidad, número, tiempo y espacio.
- Operaciones concretas (7-11 años): El niño en esta fase ya no solo usa símbolos, sino que es capaz de usarlo de modo lógico y, a través de la capacidad de almacenar, hace generalidades. Adquiere la capacidad intelectual de guardar cantidades numéricas, materiales y superficies, es decir, comprender que la cantidad se mantiene, aunque varía su forma.
- Operaciones formales (11-15 años): El cerebro humano está capacitado genéticamente para formular pensamientos realmente abstractos.

En conclusión, según Jean Piaget estableció estas cuatro etapas de acuerdo a la edad del niño para que se dé un buen desarrollo del área cognitiva; ya que esta es muy importante para un excelente desenvolvimiento del niño durante el aprendizaje de cualquier contenido, acontecimiento o experiencia. Cada una de estas etapas como la sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales son

importante tenerlas en cuenta en la enseñanza-aprendizaje porque cada una tiene su fundamental tarea dentro de los procesos cognitivos.

### **Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva sociocultural de Vygotsky.**

En la perspectiva de Vygotsky no aparecen estadios evolutivos como lo propone Jena Piaget. Y es que el desarrollo no sigue una secuencia predeterminada e internamente guiada, sino un curso genéticamente mediado y dependiente de los procesos de aprendizaje que ocurren en el plan de interacción educativa y la participación en situaciones culturales y socialmente organizadas. (Pérez y Navarro, 2011, p. 26)

Es decir que la teoría de Vygotsky se basa así en el aprendizaje sociocultural de cada individuo, y, por lo tanto, en el medio que se desarrolla; ya que el aprendizaje es un componente fundamental del desarrollo del niño.

Es por ello que el desarrollo cognoscitivo se da en el momento en que los niños incorporan el producto de sus interacciones sociales y cuando se ponen en contacto con los objetos que se encuentran en su alrededor. Y así logran asimilar los conocimientos nuevos con los conocimientos ya obtenidos y construir nuevos.

Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer. Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social, puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, estas funciones están determinadas por la forma de ser de esa sociedad. Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente (Pérez y Navarro, 2011).

El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás se adquiere conciencia, se aprende el uso de los símbolos que, a su vez, permite pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

Así mismo en la teoría de Vygotsky propone que para el aprendizaje es necesario la Zona de Desarrollo Próximo que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Esta sería la principal razón para sugerir que los docentes utilicen ejercicios de aprendizaje cooperativo donde los niños con menores competencias, logren desarrollar habilidades con la ayuda de compañeros más hábiles, como parte de la zona de desarrollo próximo.

### **Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jerome Bruner.**

Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señala una teoría de instrucción prescriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados. Esta teoría también nos motiva puesto que establece metas y trata con las condiciones para satisfacerlos. (Palacios, 2001, p. 8)

La teoría de la instrucción se preocupa por el aprendizaje y por el desarrollo y además se interesa por lo que se desea enseñar para que se pueda aprender mejor con un aprendizaje que no se limite a lo descriptivo, es decir que para adquirir un aprendizaje es necesario aplicar ciertas reglas para en lo posterior poder medir y evaluar. Existen 4 características en ésta teoría:

- Disposición para aprender: una teoría de la instrucción puede interesarse por las experiencias y los contextos que tenderán a hacer que el niño esté deseoso y sea capaz de aprender cuando entre a la escuela.
- Estructura de los conocimientos: especificará la forma en que un conjunto de conocimientos que deben estructurarse a fin de que el aprendizaje los entienda más fácilmente.
- Secuencia: habrá que especificar las secuencias más efectivas para presentar los materiales.



- Reforzamiento: tendrá que determinar la naturaleza y el esparcimiento de la recompensa, moviéndose desde las recompensas extrínsecas a las intrínsecas.

“Bruner destaca que en el desarrollo alude a su interés en el desarrollando cognoscitivo y recalca tres modalidades de representación en una secuencia” (Palacios, 2001, p. 11).

- Acto: es el aprendizaje por medio de una determinada acción, se realiza sin palabras, ejemplo aprender a saltar la cuerda.
- Icónica: es la representación por medios perceptibles como mediante una imagen como por ejemplo un mapa mental que nos permita seguir una ruta.
- Simbólica: se da a través de un esquema abstracto que puede ser el lenguaje o cualquier otro sistema simbólico estructurado. Es la traducción de la experiencia en palabras que permiten otro tipo de transformaciones más complejas

Tanto estas características como estas modalidades representativas según la teoría de Bruner son muy importante para el desarrollo del niño ya que es una forma de adquirir nuevos conocimientos, aprendizajes, experiencias; son procesos secuenciales para adquirir algo nuevo.

### **Estimulación del área cognitiva en los niños de 5 a 6 años.**

La estimulación del área cognitiva de los niños le permitirá comprender, relacionarse, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso de su pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita experiencias, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reacciones de forma rápida ante diversas situaciones.

El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas a medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le

permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años. (Grupo Latino Editores, 2010, p. 60)

La estimulación cognitiva es una técnica neuropsicológica que busca potenciar o mejorar la capacidad mental de una persona en cualquier etapa de la vida. Se trabajan áreas de la memoria, el lenguaje y la atención; si se usan métodos de aprendizajes cognitivo apropiado se mejorará significativamente la calidad de vida una persona. (Grupo Latino Editores, 2010, p. 61)

Es por ello, que las estrategias y los materiales que utilice el educador son de suma importancia, por eso hay que ofrecer materiales variados, pues de su uso se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando comienzo a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen a su libre albedrío. En el juego didáctico es una estrategia esencial para estimular el desarrollo cognitivo de los niños.

En conclusión, se puede decir que los procesos que se aplican en la estimulación cognitiva son útiles en todas las etapas, en especial en la etapa preoperacional que es la edad de dos a siete años, donde el niño ya está apto para captar nuevos conocimientos; utilizando una serie de actividades específicas y juego estimulará las facultades donde se busca formación o refuerzo

## e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la presente investigación se utilizaron las siguientes materias:

- Material didáctico
- Computadora
- Impresora
- Papel y fotocopias
- Libros, documentos
- Flash memory

Para el desarrollo del presente proyecto se usó de diferentes métodos de investigación y técnicas de recolección de información para poder obtener el cumplimiento de los objetivos planteados.

**Métodos.** - Los métodos que sirvieron de apoyo en todo el proceso investigativo fueron:

**Método Científico:** “El método científico integra una serie de procedimientos lógicos sistemáticos, racionales e intelectuales que permite resolver interrogantes. En todo caso, lo importante es que mediante el método científico podamos obtener información confiable, imparcial y relevante” (Maya, 2014, p. 12). Este método estuvo presente en el desarrollo de toda la investigación, se lo utilizó para construir la revisión de literatura de la misma, es decir la parte teórica permitiendo alcanzar información confiable, imparcial y relevante y sobre todo para obtener resultados bien confiables.

**Método analítico-sintético:** “Este método es útil cuando se llevan a cabo trabajos de investigación documental, que consiste en revisar en forma separada todo el acopio del material necesario para la investigación” (como se citó en Maya, 2014, p. 13). A través de este método se logró la desintegración de las variables sobre el juego didáctico y el desarrollo cognitivo, para en lo posterior agrupar las dos partes investigadas y hacer un análisis en conjunto; el mismo que se utilizó en la elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

**Método deductivo-inductivo:** “El método de deductivo-inductivo se utiliza con los hechos particulares, siendo deductivo en un sentido, de lo general a lo particular, e

inductivo en sentido contrario, de lo particular a lo general” (Abreu, 2014, p. 200). Estos métodos son importantes porque permitieron plantear la problemática del proyecto y conocer acerca de la utilización del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, dando la pauta necesaria para enfocarse en lo particular y desarrollar el proyecto. Además, implicó pasar de los resultados particulares a generales para lograr contrastar información y así llegar a conclusiones sobre el análisis del tema de estudio.

**Método estadístico:** “El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación” (Behar, 2008, p. 34). Este método se usó para recopilar e interpretar los datos recolectados a través de los instrumentos para en lo posterior poder realizar el análisis para la interpretación del resultado de la investigación.

### **Técnicas e Instrumentos**

- **Observación:** Se usó esta técnica para visualizar aspectos que ayuden a recolectar información suficiente para entender de mejor manera la realidad de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo y dar una idea clara y concisa del mejoramiento del mismo.
  
- **Encuesta:** Con esta técnica se pudo obtener información relevante y necesaria para identificar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para el desarrollo cognitivo de los niños, este tipo de técnica estuvo dirigida hacia las docentes.
  
- **Prueba de destrezas cognitivas:** se aplicó para determinar el nivel cognitivo que poseen los niños de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Teniente Hugo Ortíz.

### **Población y muestra**

Para el desarrollo de la presente investigación se contó con la muestra de:

Cuatro docentes de primer grado de educación general básica de la Escuela Teniente Hugo Ortiz, 22 niños de primer grado de educación general básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

Tabla I

**Escuela: Teniente Hugo Ortiz**

	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Docentes de primer grado de EGB	04	04
Niños de primer grado de EGB	88	22
<b>Total</b>	<b>92</b>	<b>26</b>

**Fuente:** Secretaría de la Escuela Teniente Hugo Ortiz

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

## f. RESULTADOS

### Resultados de la encuesta realizada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

#### Pregunta uno

¿Conoce usted la importancia de la utilización del juego didáctico?

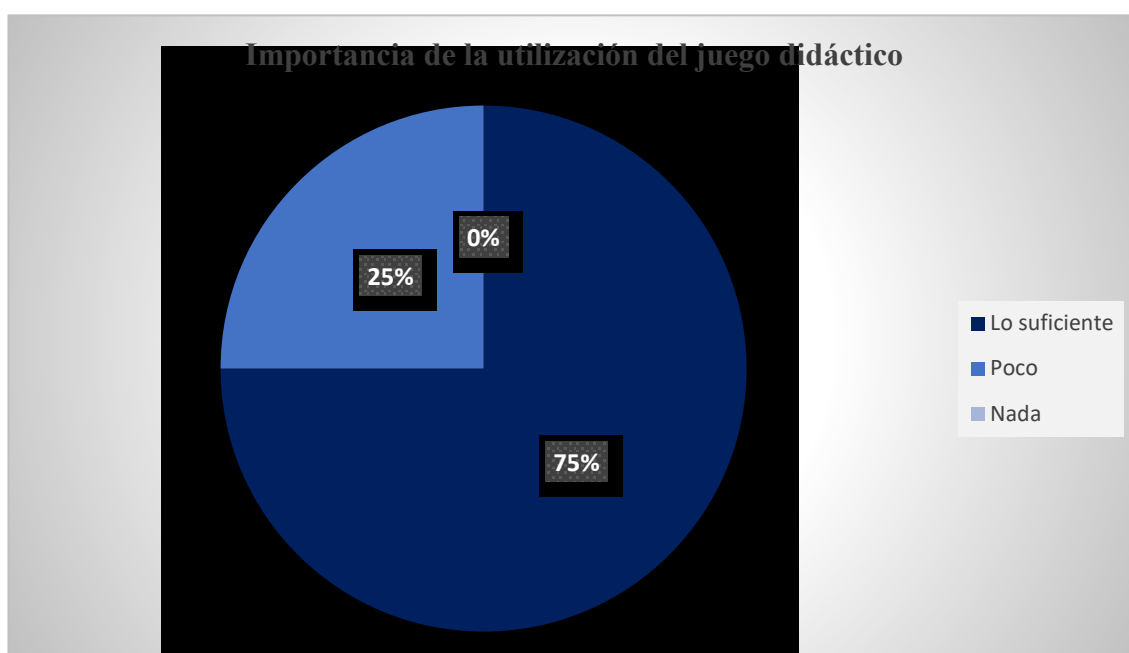
Tabla 1

Variables	f	%
Lo suficiente	3	75
Poco	1	25
Nada	-	-
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz

Elaboración: Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

Gráfico 1



#### Análisis e interpretación

El juego didáctico es importante porque es un medio de socialización, expresión y comunicación, una manera de conocerse a sí mismo y a los demás y establecer relaciones afectivas. Jugando se interiorizan las normas y las pautas de

comportamiento social y se desarrollan las funciones psíquicas necesarias para un desarrollo de la capacidad de aprendizaje: percepción, lenguaje, imaginación, memoria y también las funciones físicas: correr, saltar, equilibrio, coordinación y destrezas. (Linaza, 1998, p. 5)

De los resultados obtenidos se evidencia que 3 docentes que equivale el 75 % conocen lo suficiente sobre la importancia que tiene la utilización de los juegos didácticos, mientras que 1 docente que representa el 25% tiene poco conocimiento de lo antes mencionado.

Se considera que las docentes conocen la importancia que tiene la utilización del juego didáctico, ya que esta ayuda en el desarrollo de las funciones psíquicas necesarias para un buen progreso del aprendizaje, además, estos juegos estimulan de una manera satisfactoria los procesos cognitivos de los niños.

### **Pregunta dos**

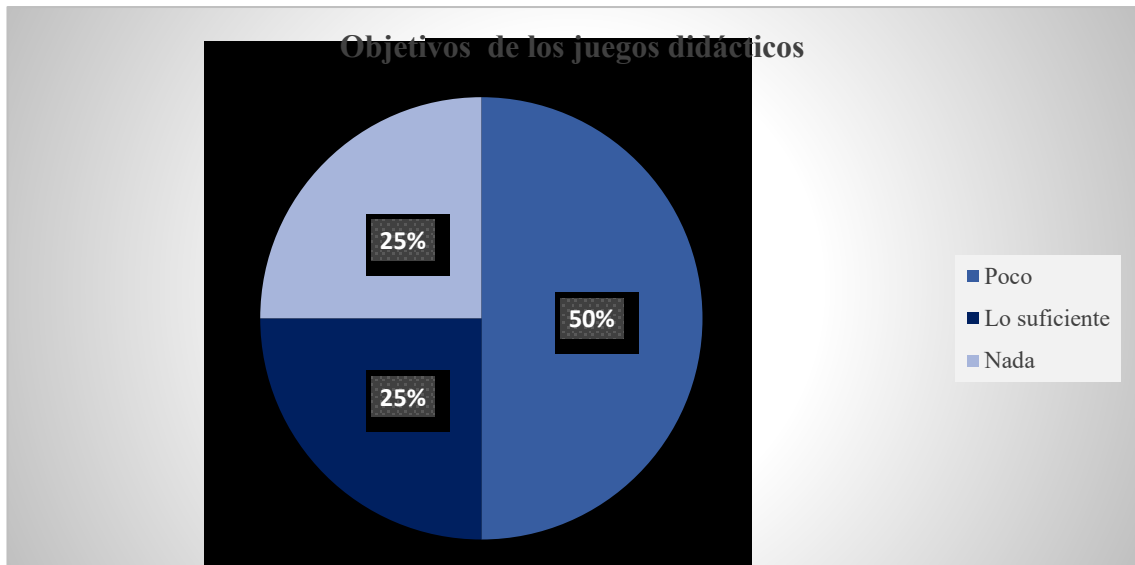
¿Conoce usted los objetivos que persiguen los juegos didácticos?

**Tabla 2**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Lo suficiente	1	25
Poco	2	50
Nada	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 2**



### **Análisis e interpretación**

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. 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. (Chacón, 2008, p. 3)

Se evidencia que 2 docentes que representa el 50% tienen poco conocimiento de los objetivos que persiguen los juegos didácticos, mientras que 1 docente que equivale al 25% conoce lo suficiente sobre el tema y 1 docente que representa el otro 25% no tiene conocimiento.

Los datos reflejan, que existe poco conocimiento de qué los juegos didácticos persigue una serie de objetivos que permite al docente establecer las metas con las que quieren llegar a obtener en los niños, todo esto coadyuva que la falta de conocimientos sobre estos objetivos tendrá una consecuencia negativa con el aprendizaje en el niño, ya que estos cumplen un papel muy importante en el desarrollo integral del niño.



Situación que no es favorable para la preparación de los niños, la cual se considera que los docentes se deben preparar mejor en cuanto a la utilización de estrategias que ayuden a potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, como los juegos didácticos.

### Pregunta tres

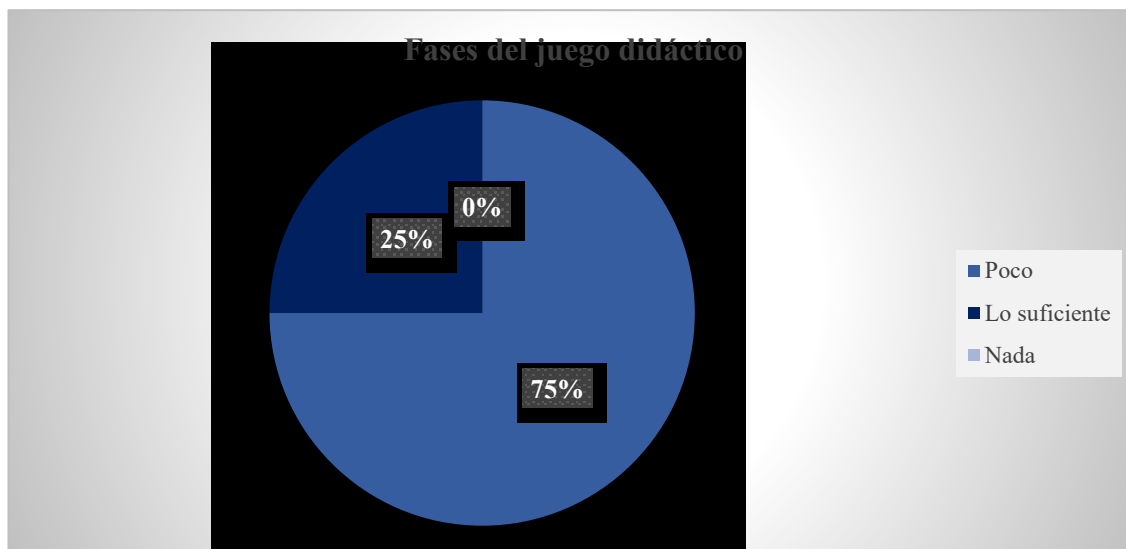
¿Conoce usted las fases que implican en la utilización del juego didáctico?

**Tabla 3**

Variables	f	%
Lo suficiente	1	25
Poco	3	75
Nada	-	-
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 3**



### Análisis e interpretación

Sarlé, (2010) afirma que los juegos didácticos deben cumplir tres etapas para que este tenga resultados significativos en el niño; estas etapas son introducción que comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos;

desarrollo donde durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego y culminación que el juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (p 48)

Es evidente que de los resultados obtenidos 3 docentes que representan el 75% tienen poco conocimiento sobre las fases que implican en la utilización de los juegos didácticos, mientras que 1 docente que equivale el 25% conoce lo suficiente de lo antes mencionado.

El cumplimiento de las fases para el desarrollo de un juego didáctico es muy importante para lograr aprendizajes significativos en los niños, ya que cada una de estas cumplen un papel fundamental para su desarrollo, según los datos obtenidos los docentes tienen poco conocimientos sobre las fases de estos juegos, razón por la cual es desfavorable para una buena estimulación del desarrollo cognitivo de los niños.

#### **Pregunta cuatro**

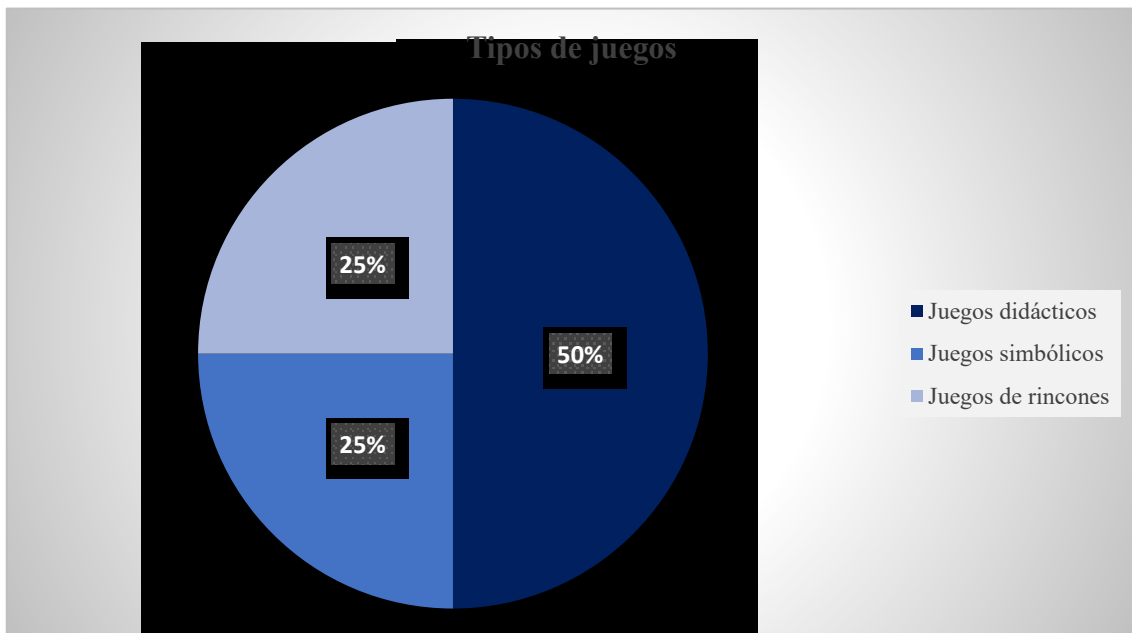
¿Conoce usted los tipos de juegos que potencian el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?

**Tabla 4**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Juegos didácticos	2	50
Juegos simbólicos	1	25
Juegos de rincones	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 4**



### **Análisis e interpretación**

“Los tipos de juegos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades” (Ortiz, 2014, p. 62).

Los datos estadísticos reflejan que 2 docentes el cual equivale el 50% manifiestan que los juegos didácticos potencian el desarrollo cognitivo de los niños, mientras que 1 docente que representa el 25% menciona que los tipos de juegos que potencian el desarrollo cognitivo de los niños son los juegos simbólicos y 1 docente que equivale el otro 25% señalo que son los juegos de rincones.

De los datos obtenidos se considera que los tipos de juegos que ayudan a potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas son los juegos didácticos, ya que esta estrategia es muy esencial para para el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo así el desarrollo de diferentes habilidades cognitivas en los estudiantes.

### Pregunta cinco

¿Con que frecuencia durante el desarrollo de sus clases utiliza los juegos didácticos?

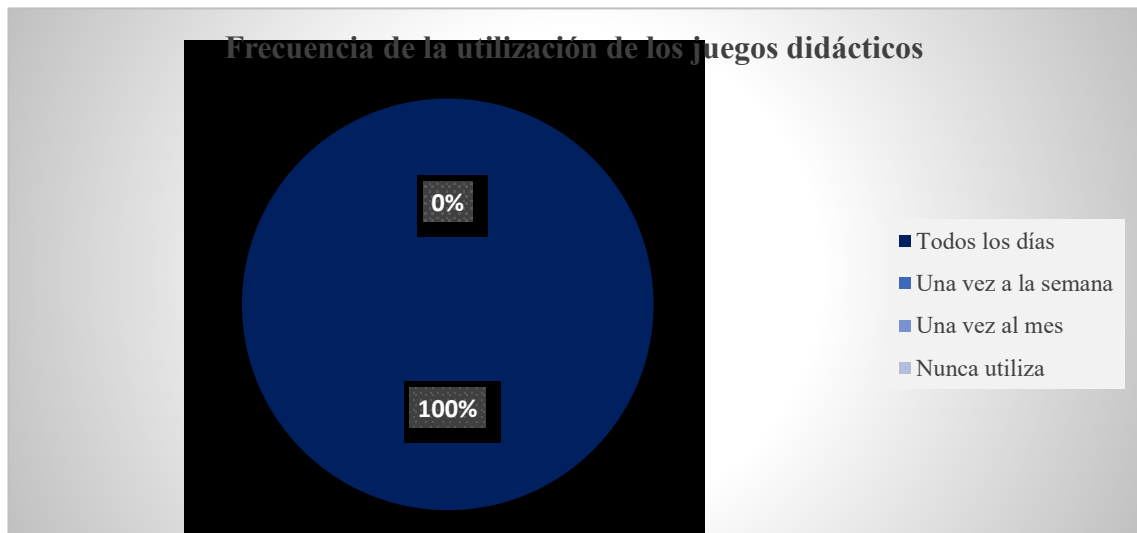
**Tabla 5**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Todos los días	4	100
Una vez a la semana	-	-
Una vez al mes	.	-
Nunca utiliza	-	-
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 5**



### Análisis e interpretación

La implementación de los juegos didácticos como una forma de metodología para enseñar a nivel educativo, demuestra el papel que puede llegar a tener una vez que incursione dentro de las aulas de clases para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Montero, 2017, p. 88)

Los datos revelan que 4 docentes que representan el 100% utilizan los juegos didácticos todos los días durante el desarrollo de sus clases.

Datos que reflejan que todos los días utilizan los juegos didácticos en el desarrollo de sus clases, ya que es una estrategia muy importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, pero sin embargo en los resultados obtenidos de la prueba aplicada a los niños se demuestra que no se utilizan los juegos didácticos dentro de clases como la docente manifiesta en la encuesta.

### Pregunta seis

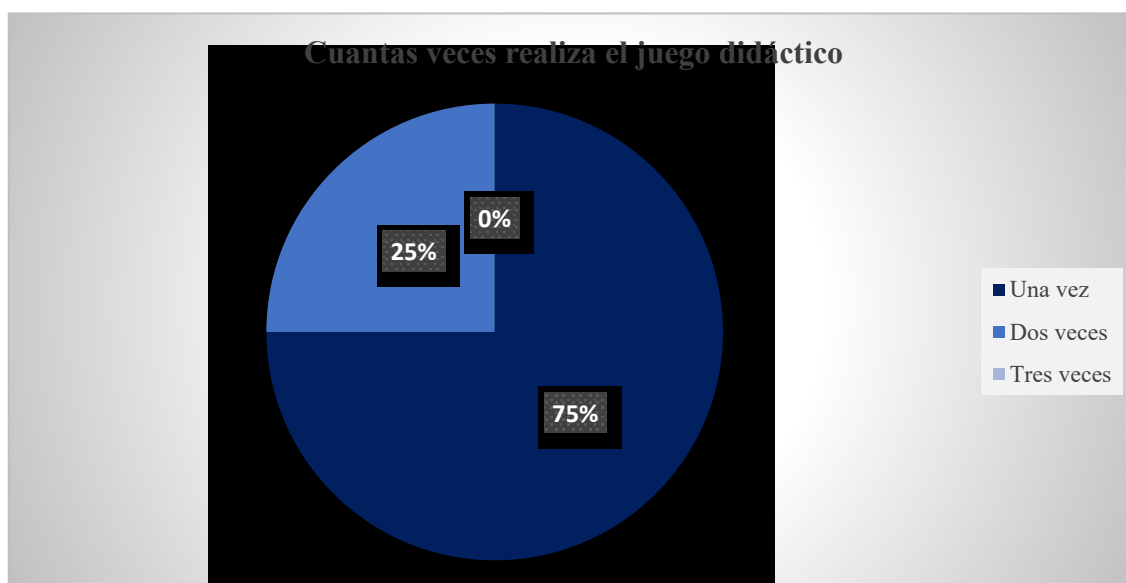
¿Cuántas veces considera adecuado realizar el juego didáctico dentro de su plan de clases?

**Tabla 6**

Variables	f	%
Tres veces	-	-
Dos veces	1	25
Una vez	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 6**



## **Análisis e interpretación**

El sistema educativo actual considera de gran importancia la implementación de los recursos didácticos dentro del aula como herramienta de apoyo del docente ya que los mismos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho, por lo que están íntimamente ligados a la actividad y rol activo de parte del alumno. Estos recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenido, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre profesor y alumnos. De esta manera, dichas experiencias de enseñanzas se convierten en el medio para promover el aprendizaje significativo a través de esta interacción entre profesor y alumno, alumnos y actividad y alumno con su par, logrando una forma totalmente enriquecedora de aprendizaje. (González, 2014, p. 1)

De datos estadísticos se refleja que 3 docentes el cual representa el 75% consideran que una vez al día es adecuado realizar los juegos didácticos dentro de sus planes de clases, mientras que 1 docente que equivale el 25% señalo realizar dos veces al día los juegos didácticos.

Esto dejar ver la importancia que tiene los juegos didácticos dentro del plan de clases ya que es un gran apoyo a los docentes para la estimulación de todas las áreas de desarrollo en el niño. Razón por la cual se debe aplicar una vez al día estos juegos dentro del salón, pero sin embargo se ha evidenciado que no realizan ni una sola vez estos tipos de juegos, lo que coadyuva una baja estimulación del desarrollo cognitivos en los niños.

### **Pregunta siete**

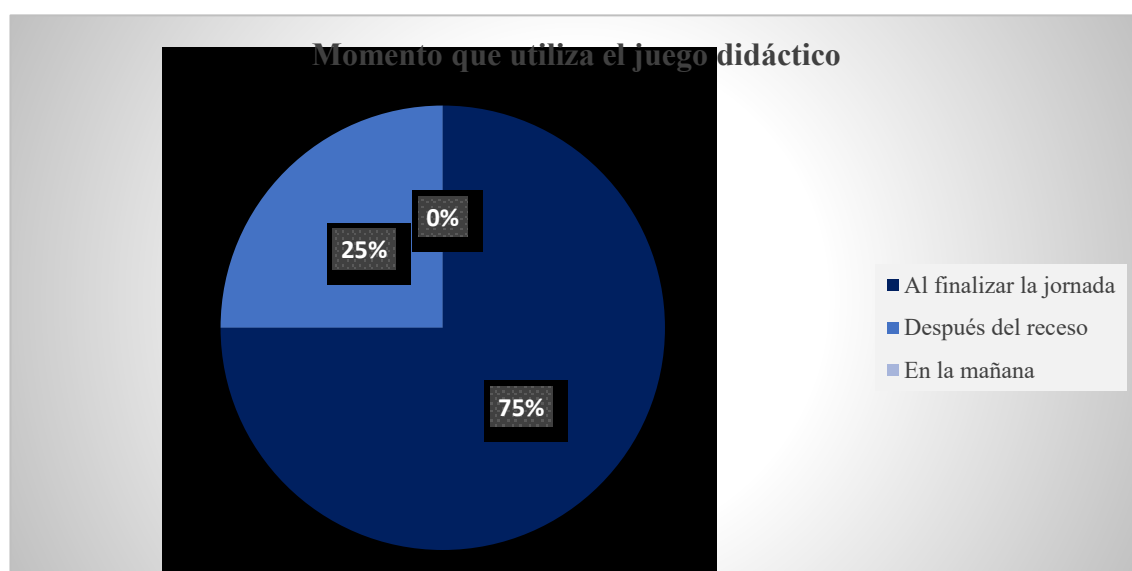
¿En qué momento utiliza el juego didáctico durante su jornada de clases?

**Tabla 7**

Variables	f	%
En la mañana	-	-
Después del receso	1	25
Al finalizar la jornada	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 7**



### **Análisis e interpretación**

“La utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje propicia diferentes ventajas, por lo que pueden ser utilizados en cualquier momento al constituir un estímulo para el desarrollo psíquico del educando” (Corujo, 2011, p. 1).

De los resultados obtenidos se evidencia que 3 docentes el cual representan el 75% manifiestan que utilizan los juegos didácticos al finalizar sus jornadas de clases, mientras que 1 docente que equivale 25% señaló después del receso.

Esto deja ver que los resultados obtenidos están en lo correcto, ya que los juegos didácticos se pueden utilizar en cualquier momento de la clase, porque darán lo mismo

resultados o se obtendrá los objetivos que se desee alcanzar sea cual sea el momento de ejecutar el juego didáctico.

### Pregunta ocho

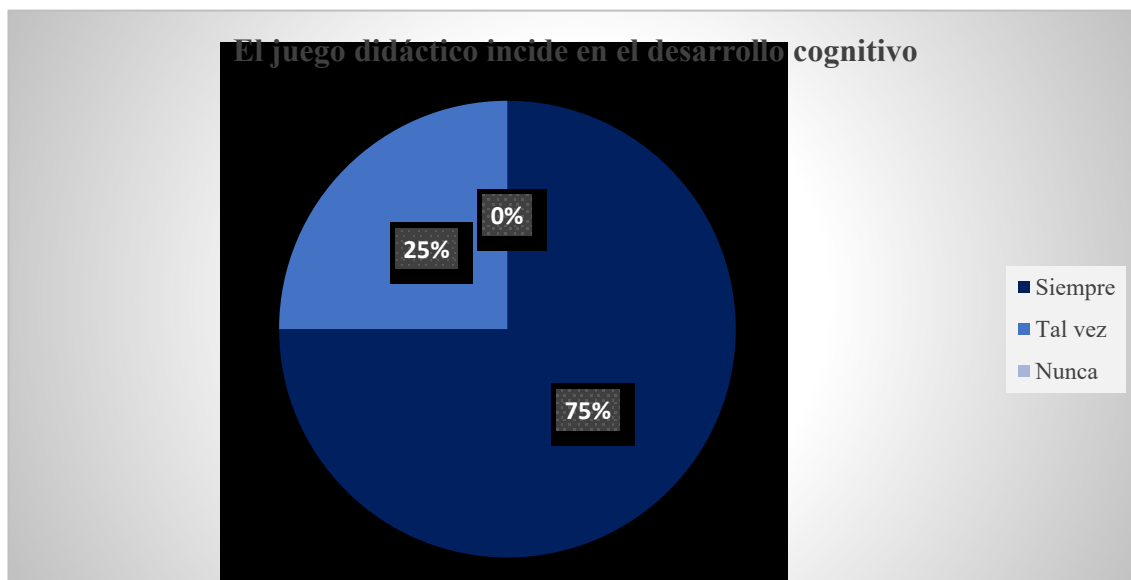
Considera Ud. ¿Qué la utilización del juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?

**Tabla 8**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	3	75%
Tal vez	1	25%
Nunca	-	-
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de primer grado de Educación General Básica de Escuela Teniente Hugo Ortiz  
**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca.

**Gráfico 8**



### Análisis e interpretación

El juego didáctico influye de manera significativa en el desarrollo cognitivo, ya que a través de él experimentan, aprenden, comprenden la realidad que les rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, ayuda a resolver problemas. Realmente en una



herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. (Delgado, 2011, p. 25)

Según los datos 3 docentes que representan el 75% consideran que la utilización de los juegos didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, mientras que 1 docente que equivale el 25% manifiesta que tal vez estos juegos inciden en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Según los datos obtenidos se considera que la utilización de juegos didácticos incide el desarrollo cognitivo de los niños, ya que influye de manera satisfactoria en la estimulación de los procesos cognitivos, por la cual se establece que estos juegos son fundamentales dentro del salón de clases para un buen desarrollo del mismo.

**Resultados de la prueba inicial de destrezas cognitivas realizada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la escuela Teniente Hugo Ortiz.**

**Percepción visual**

**Traza líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba – abajo uniendo dos puntos o gráficos.**

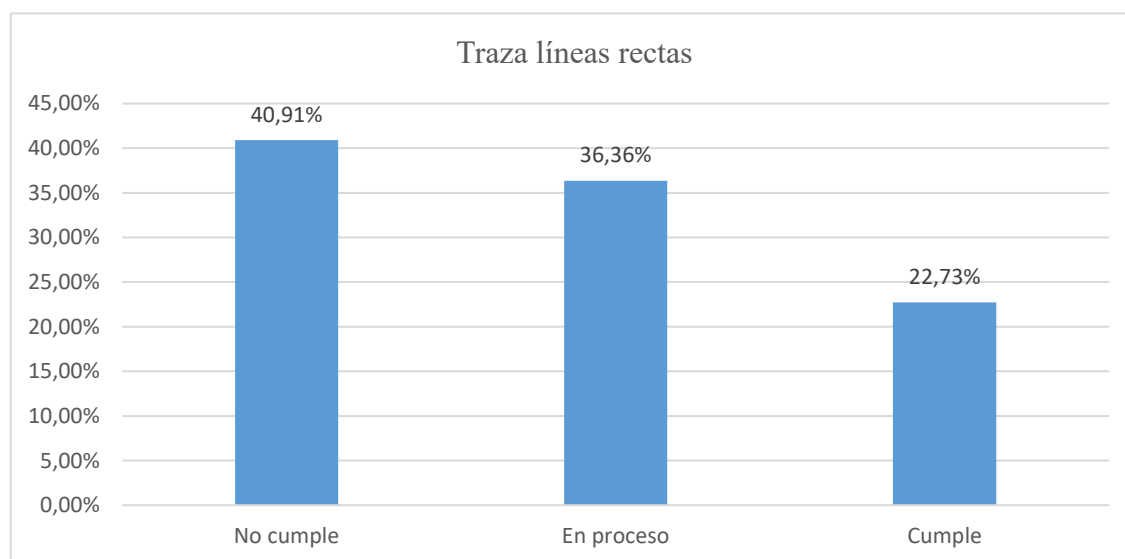
**Tabla 9**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	9	40,91
En proceso	8	36,36
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 9**



### **Análisis e interpretación**

El sistema visoespacial consiste de una serie de habilidades utilizadas para entender conceptos direccionales que organizan el espacio visual externo. Estas habilidades

llevan a comprender la diferencia entre conceptos de arriba y abajo, atrás y adelante y derecho e izquierdo. (Merchán y Henao, 2011, p. 94)

Los datos estadísticos recogidos muestran que 9 niños el cual representan el 40.91% no trazan líneas rectas tanto de arriba-abajo, como de izquierda-derecha, mientras que 8 niños que equivale el 36.36% se encuentran en proceso, y 5 estudiantes que es el 22.73% siendo el porcentaje más bajo, representa a los niños que cumplen con lo señalado.

Datos que reflejan que el mayor porcentaje de los niños no cumple con el desarrollo del trazo de líneas tanto izquierda-derecha como arriba-abajo, ya que esta es una de las habilidades muy importantes para estimular el sistema visoespacial del niño, que en si es la estimulación de la percepción visual que es uno de los procesos cognitivo. Así mismo es importante recalcar que para una buena estimulación de lo antes mencionado es recomendable la utilización de los juegos didácticos.

**Trazo círculos continuos, siguiendo dirección contraria a los movimientos del reloj, sin salir de los límites establecidos.**

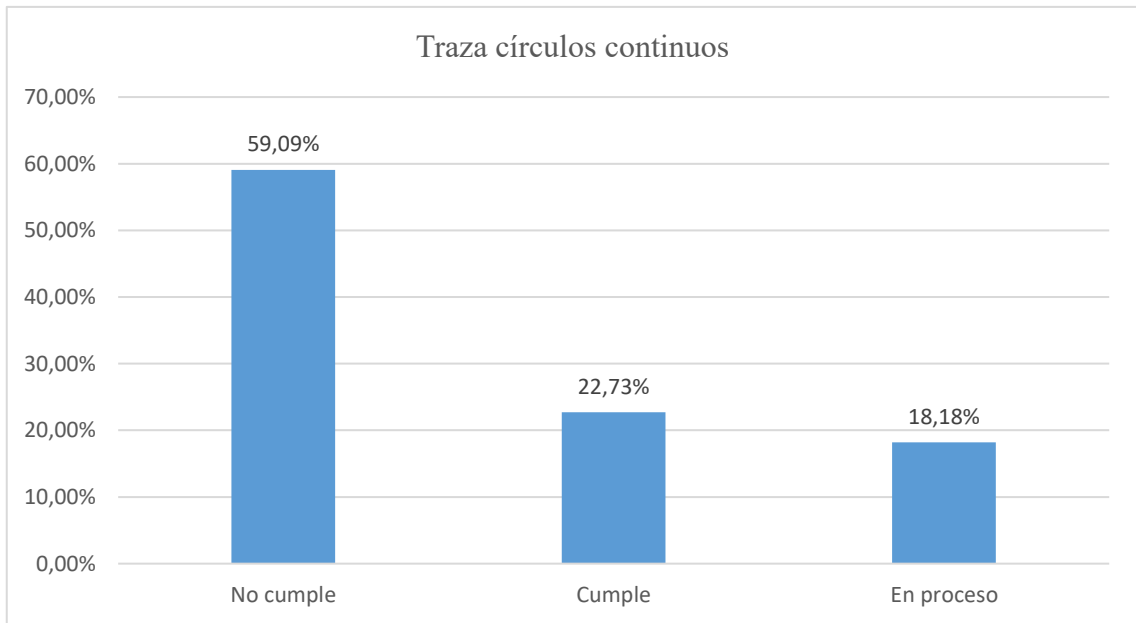
**Tabla 10**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	13	59,09
En proceso	4	18,18
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 10**



### **Análisis e interpretación**

“La direccionalidad es la habilidad para interpretar direcciones hacia la izquierda o derecha en el espacio exterior” (Merchán y Henao, 2011, p. 95)

De los datos obtenidos se observa que 13 niños que representan el 59.09% no cumplen con los trazos de círculos continuos. Otro 22.73% que representan a 5 niños, si cumplen con lo establecido, mientras que 4 niños que equivale el 18.18% se encuentran en proceso.

Según los datos se considera que la mayoría de los niños no desarrollan los trazos de círculos continuos, que es muy importante para estimular la direccionalidad siendo esta una habilidad para interpretar direcciones hacia la derecha o izquierda. Se considera que se debe estimular todas las habilidades que conlleva a la percepción visual ya que ayuda al niño a desarrollar su parte cognitiva. Pero, sin embargo, según los resultados la docente se contrapone en la encuesta que utiliza los juegos didácticos para potenciar el área cognitiva; lo que significa que los niños deberían realizar todas estas habilidades.

**Une con líneas cinco puntos ubicados en distintos lugares de la hoja, siguiendo una secuencia de numeración**

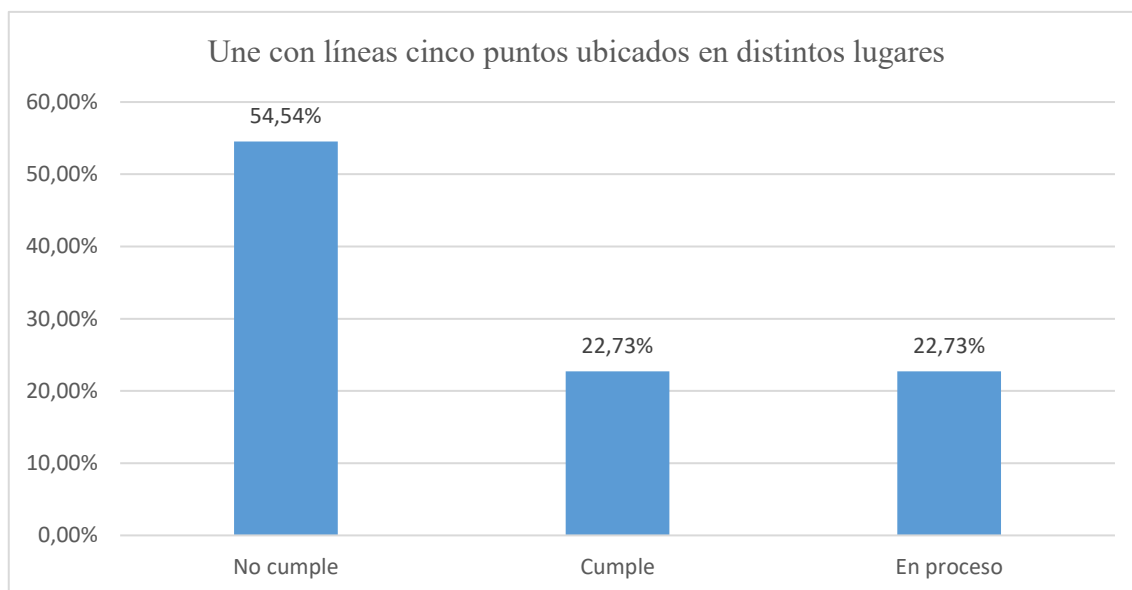
**Tabla 11**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	12	54,54
En proceso	5	22,73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 11**



**Análisis e interpretación**

Las habilidades espaciales son importantes para muchas destrezas que incluyen “navegar” a través del mundo giros a la derecha o la izquierda, el seguimiento de instrucciones “pon tu nombre en la esquina derecha de la hoja”, el reconocimiento de la orientación y secuencia de los símbolos lingüísticos b y d y numéricos. (Merchán y Henao, 2011, p. 96)

Se observa que 12 niños el cual representa el 54.54% no unen con líneas cinco puntos ubicados en distintos lugares, mientras que 5 estudiantes que equivale el 22.73% están en proceso y los otros 5 niños que representa el 22.73% muestran que cumplen con lo señalado.

Lo que deja ver que existe un máximo porcentaje de los niños que no pueden unir cinco puntos ubicados en distintos lugares siguiendo una secuencia numérica, que es una destreza muy importante para estimular las habilidades espaciales y así lograr en el niño el reconocimiento de la orientación y secuencia tanto de símbolos como de números y con ello lograr un buen desarrollo cognitivo de los niños.

### Encuentra el camino correcto y une con líneas dos figuras en un laberinto

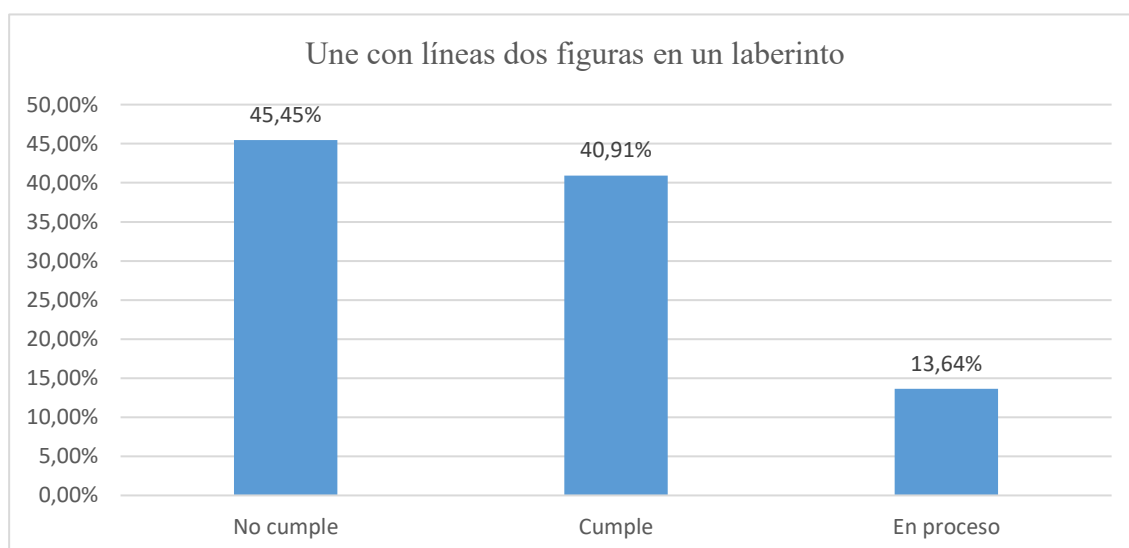
**Tabla 12**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	9	40,91
No cumple	10	45,45
En proceso	3	13,64
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 12**



## **Análisis e interpretación**

“Las habilidades perceptuales visuales son las encargadas de la organización y el procesamiento de la información a nivel visual formando parte de la percepción visual y colaborando en el desarrollo cognitivo” (Merchán y Henao, 2011, p. 97).

De los resultados obtenidos se puede evidencia que 10 niños que equivale el 45.45% no unen con líneas dos figuras en un laberinto. Otro 40.91% que representa a 9 niños, cumplen con la destreza planteada y 3 niños que representan el 13.64% de los niños están en un proceso de adquisición.

Se considera que los niños deben realizar destrezas como unir con líneas dos figuras en un laberinto siendo muy importante para lograr un buen despliega de las habilidades perceptuales visuales que son encargadas de la organización y procesamiento de la información. Pero, sin embargo, el mayor porcentaje de los datos obtenidos reflejan que los niños no cumplen con la destreza establecida perjudicando así el desarrollo cognitivo.

## **Discrimina formas geométricas de acuerdo a tres criterios, tamaño, color y forma**

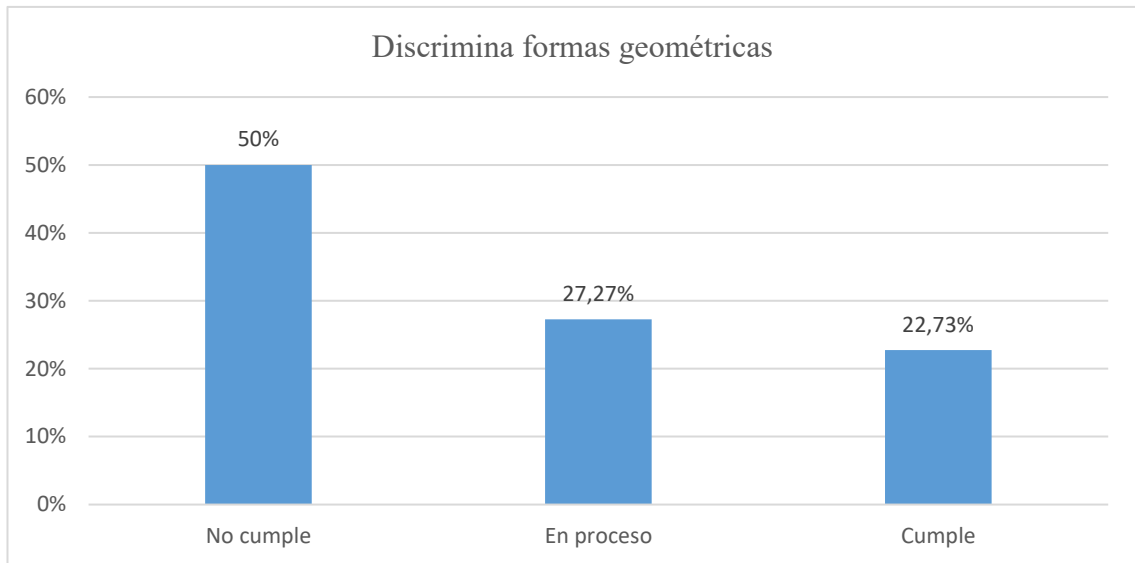
**Tabla 13**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	11	50
En proceso	6	27,27
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 13**



### **Análisis e interpretación**

“Discriminación visual es la habilidad para darse cuenta de los diferentes aspectos de la forma como tamaño, color y orientación, para determinar las similitudes y diferencias entre ellos” (Merchán & Henao, 2011, p. 95).

De los resultados obtenidos muestran que 11 niños que representa el 50% no cumplen con la discriminación de formas geométricas, mientras que 6 niños que equivale el 27.27% están en proceso de adquirir esta destreza y 5 niños que representan el 22.73% si cumple, es decir que pueden discriminar figuras geométricas.

El mayor porcentaje de los datos obtenidos refleja que los niños no pueden discriminar figuras geométricas de acuerdo a varios criterios como tamaño, forma y color, lo que demuestra que no tienen una buena estimulación de la discriminación visual, siendo esta una habilidad para diferenciar objetos con varios aspectos. Razón por la cual se debe estimular esta destreza ya que es un aspecto fundamental para una buena percepción visual y a la vez poder obtener un buen desarrollo cognitivo en los estudiantes.



## Entre cinco figuras identifica el detalle direccional que diferencia a una de otras

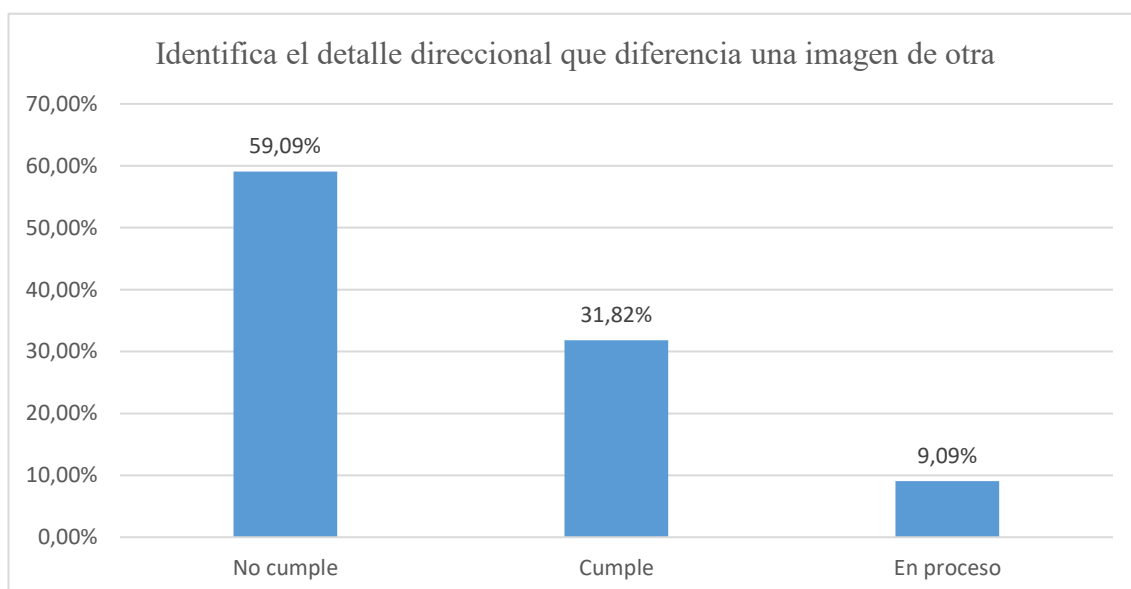
**Cuadro 14**

Variables	f	%
Cumple	7	31,82
No cumple	13	59,09
En proceso	2	9,09
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 14**



### **Análisis e interpretación**

El sistema de análisis visual consiste de un grupo de habilidades usadas para reconocer, recordar y manipular la información visual. Estas destrezas son importantes para muchas actividades como observar las diferencias y similitudes entre formas y símbolos, recordar formas y símbolos y visualizarlos. (Merchán y Henao, 2011, p. 95)

De los datos estadísticos recogidos muestran que 13 niños que es el 59.09% no pueden identificar el detalle direccional que diferencia una imagen de otra. 7 niños que

representan el 31.82% si cumplen con el desarrollo de lo antes mencionado, mientras que 2 niños que equivale el 9.09% están en proceso.

Datos que muestran que el máximo porcentaje de los niños no pueden identificar el detalle direccional que diferencia una imagen de otra, lo que coadyuva que no tiene una buena estimulación del sistema de análisis visual siendo esta un conjunto de habilidades que ayuda al niño a observar las diferencias y similitudes entre forma y símbolos y sobre todo a recordar y manipular la información visual; pero si se logra una buena estimulación de los antes mencionado se llegara obtener un buen desarrollo del área cognitiva en el niño

### Entre una corrida de cinco palabras señalo las iguales al modelo

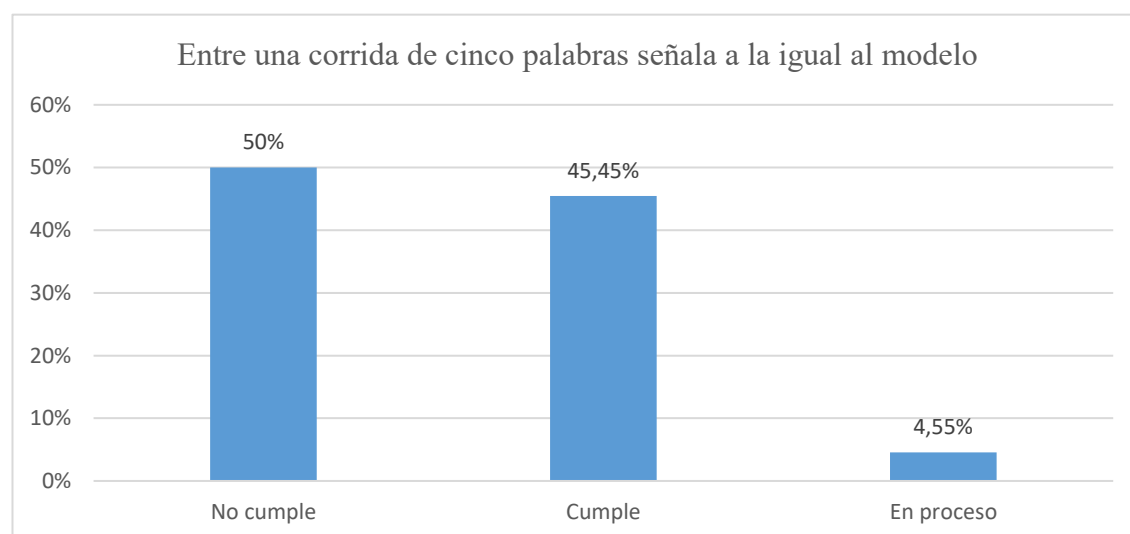
**Tabla 15**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	10	45,45
No cumple	11	50
En proceso	1	4,55
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 15**



## Análisis e interpretación

La atención visual es la habilidad para analizar, organizar y determinar los aspectos sobresalientes de estímulo visual. En otras palabras, es la habilidad para centrar la atención en los requerimientos de la tarea permitiéndole al niño involucrarse apropiadamente en la actividad. (Merchán y Henao, 2011, p. 96)

11 niños que representan el 50% reflejan que no pueden en una corrida de cinco palabras señalar a la igual al modelo, mientras que 10 niños que equivale el 45.45% si cumplen con la destreza de manera satisfactoria y 1 niño que es el 4.55% se encuentran en proceso de adquirir esta destreza antes mencionada.

Se considera que la mayor parte de los niños no pueden en una corrida de cinco palabras señalar a la igual al modelo, motivo por el cual no tienen una buena estimulación de la atención visual siendo esta una habilidad para analizar, organizar y determinar los aspectos sobre salientes de un estímulo visual. Razón por la cual se debe estimular esta habilidad para permitir al niño involucrarse en este tipo de actividades y a su vez tener un buen desarrollo integral en el niño.

### Entre una corrida de cinco palabras señala las diferentes al modelo

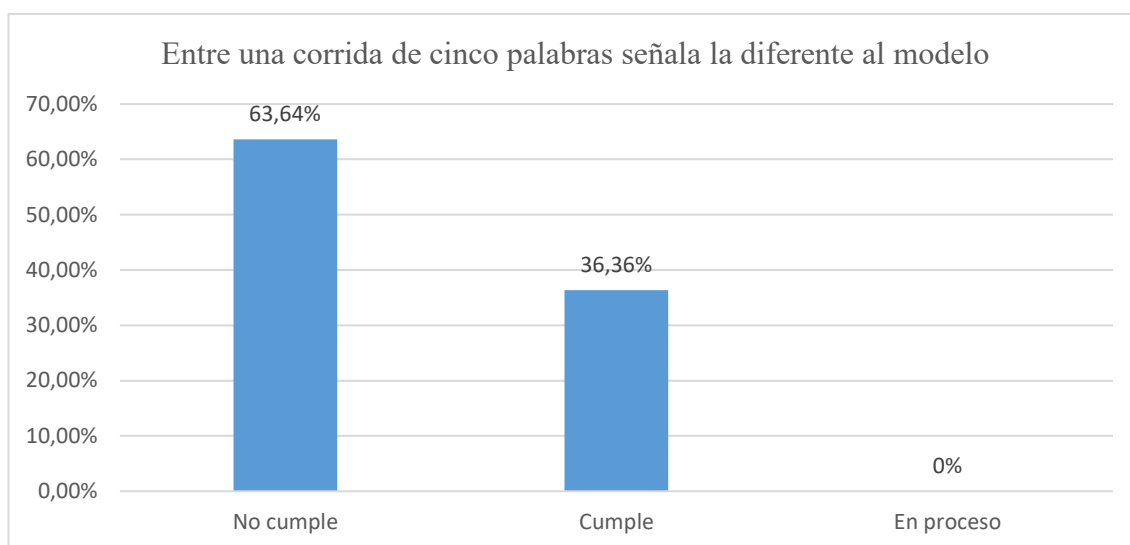
**Tabla 16**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	8	36,36
No cumple	14	63,64
En proceso	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 16**



### **Análisis e interpretación**

La atención visual es la habilidad para analizar, organizar y determinar los aspectos sobresalientes de estímulo visual. En otras palabras, es la habilidad para centrar la atención en los requerimientos de la tarea permitiéndole al niño involucrarse apropiadamente en la actividad. (Merchán y Henao, 2011, p. 96)

Se evidencia que de los datos obtenidos 14 niños que representan el 63.64% no pueden en una corrida de cinco palabras señalar la diferente al modelo, mientras que 8 niños que equivale el 36.36% reflejan que si cumplen con lo señalado.

De tal manera que la estimulación de la atención visual es muy importante para que los niños puedan analizar, organizar y determinar los aspectos sobresalientes del estímulo visual, razón por la cual se debe estimular dicha habilidad para que los estudiantes puedan involucrarse apropiadamente a estas actividad, pero sin embrago el mayor porcentaje de los niños no tienen una buena estimulación de la atención visual, motivo el cual el niño no puede en una corrida de cinco palabras señalar la diferente al modelo.

**Luego de observar una hoja con siete gráficos, durante 30 segundos, recuerda al menos 6 de ellos**

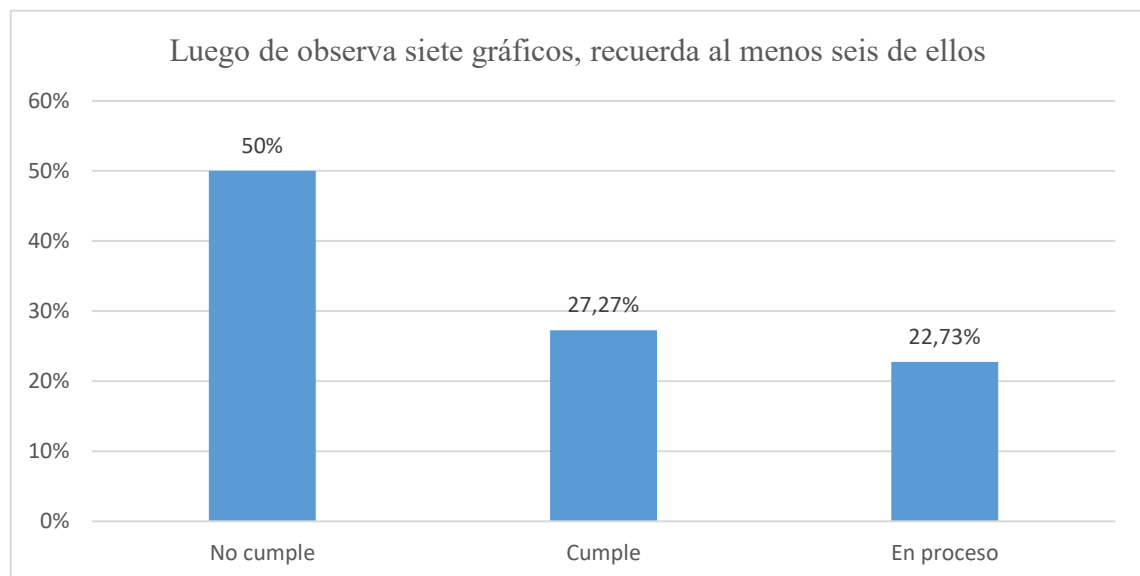
**Tabla 17**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	6	27,27
No cumple	11	50
En proceso	5	22,73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 17**



### **Análisis e interpretación**

“La velocidad perceptual establece la habilidad para realizar tareas de procesamiento visual rápidamente con un esfuerzo cognitivo mínimo. Influye en la habilidad para procesar la información visual rápida y eficazmente” (Merchán y Henao, 2011, p. 96).

De los resultados obtenidos se obtiene que 11 niños que equivale el 50% no cumplen con la destreza, es decir, que luego de observar siete gráficos no recuerda al menos seis

de ellos, mientras que 6 niños que representan el 27.27% si cumplen y 5 niños que es el 22.73% están en proceso de adquirir dicha destreza.

Se observa que la mayor parte de los estudiantes luego de observar siete gráficos no recuerdan al menos seis de ellos, esto quiere decir que, no existe una buena estimulación de la velocidad perceptual que es una habilidad para realizar tareas de procesamiento visual rápidamente con un esfuerzo cognitivo mínimo. Todo esto conlleva que la docente desempeña un papel muy importante en la estimulación de estas habilidades, para lograr en los niños un buen desarrollo cognitivo.

### Percepción auditiva

#### Diferencia sonidos de acuerdo a los siguientes criterios: débiles y Fuertes.

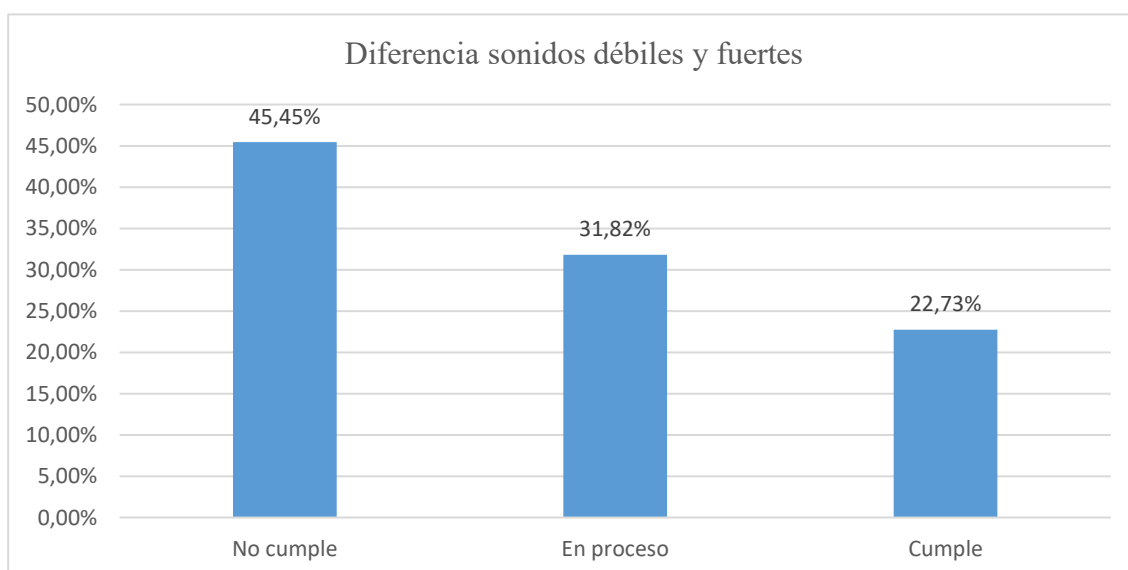
**Tabla 18**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	10	45,45
En proceso	7	31,82
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 18**



## **Análisis e interpretación**

“Mediante la discriminación auditiva se diferencian los parámetros del sonido entre aquellos producidos por su cuerpo, los objetos del entorno y los instrumentos escolares, a fin de que desarrollen sus capacidades auditivas de atención, concentración y memoria” (Torres, 2011, pág. 2).

De los datos estadístico se muestra que 10 niños que representa el 45.45% no pueden diferenciar sonidos tanto débiles como fuertes, mientras que 7 niños que equivale el 31.82% se encuentran en proceso y 5 estudiantes que representa el 22.73% si cumple, es decir que si pueden diferenciar sonidos débiles y fuertes.

De la misma manera se puede decir que de los datos obtenidos el mayor porcentaje de los niños no pueden diferenciar los sonidos tanto débiles y fuertes, lo que significa que no tiene un desarrollo de la percepción auditiva y en especial de la discriminación de sonidos, todo esto conlleva que el niño no desarrollara sus capacidades auditivas que es la atención, concentración y memoria, ya que estos son procesos cognitivos importantes para su desarrollo. Razón por la cual se debe estimulara todas estas capacidades para obtener mejores resultados en los estudiantes.

### **Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco palabras**

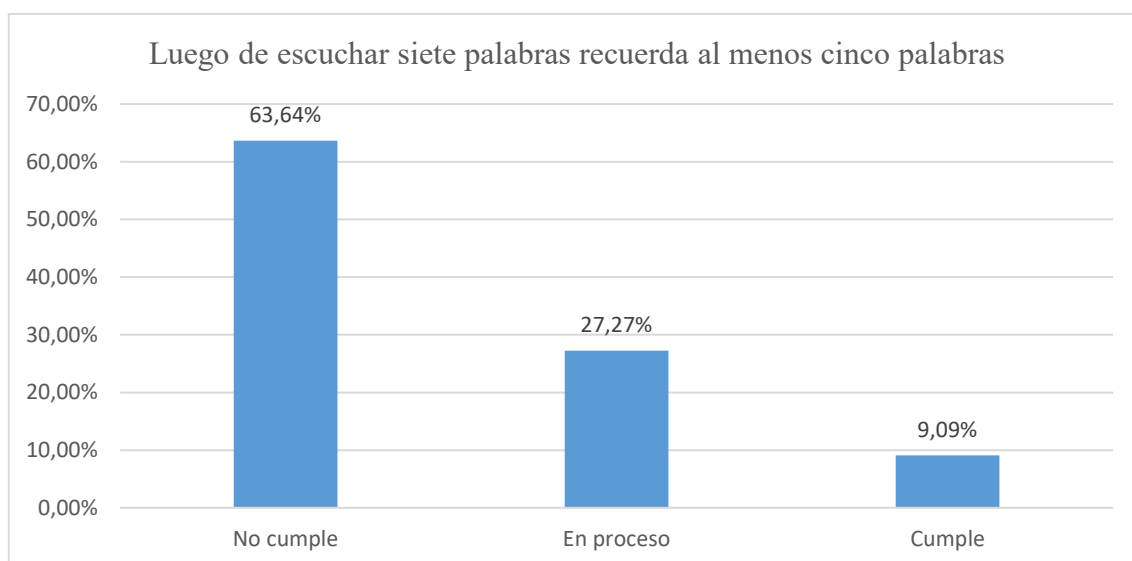
**Tabla 19**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	2	9,09
No cumple	14	63,64
En proceso	6	27,27
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 19**



### **Análisis e interpretación**

“Con la memoria auditiva se busca que el niño reconozca, conserve y reproduzca estímulos auditivos en forma verbal o gráfica” (Córdova y Marlene, 2005, p. 4).

Se evidencia que de los datos obtenidos 14 niños que representan el 63.64% no pueden recordar al menos cinco palabras luego de escuchar siete palabras, mientras que 6 estudiantes que equivale el 27.27% están en proceso de adquirir la destreza, y 2 niños que representa el 9.09% si cumplen con lo establecido, es decir que si recuerdan al menos cinco palabras.

Aquí se corrobora la información de los resultados obtenidos, donde la mayor parte de los niños no recuerdan al menos cinco palabras luego de escuchar siete palabras, lo que demuestra que no hay una buena estimulación de la memoria auditiva que tiene como función reconocer, conservar y reproducir los estímulos auditivos en forma verbal. Es por ello que se debe estimular dentro de los planes de clases la memoria auditiva en los ya que es un proceso cognitivo muy importante para el desarrollo del mismo.

### **Percepción Háptica**

**Identifica al tacto: objetos, frutas y peso**



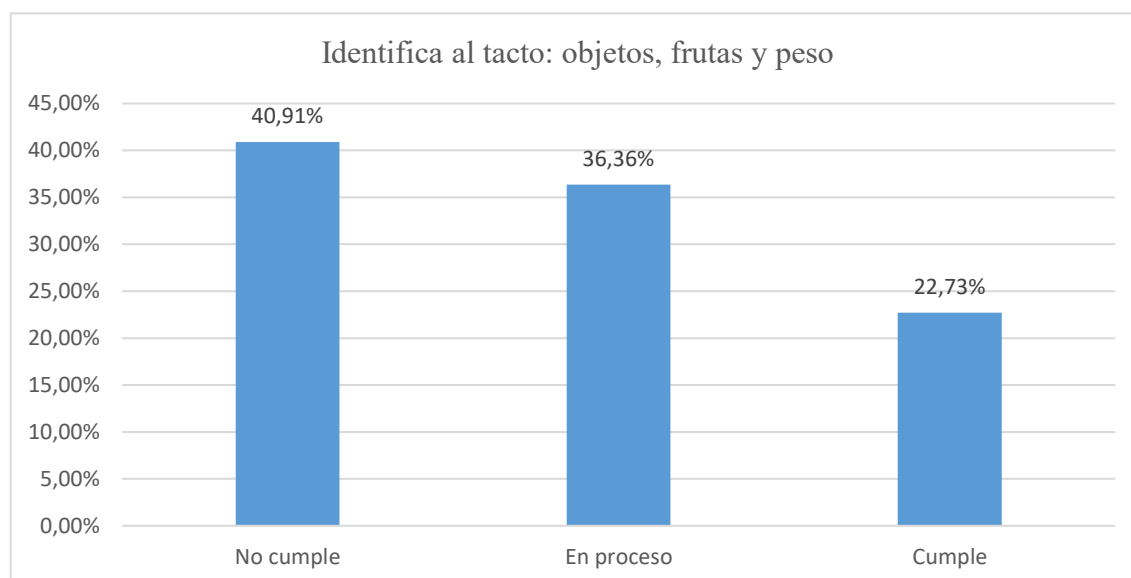
**Tabla 20**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	9	40,91
En proceso	8	36,36
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 20**



### **Análisis e interpretación**

La percepción háptica no depende de la visual, como han propuesto algunos investigadores, sino que suministra importante información sobre ciertas dimensiones de los objetos como su temperatura, peso, rugosidad, etc., que no pueden percibirse a través de otras modalidades sensoriales. A través del sentido del tacto activo se puede extraer con rapidez y precisión gran cantidad de información sobre los objetos siempre que esta modalidad se pruebe adecuadamente. (Departamento de Psicología Básica, 2011, p. 1)

De los resultados obtenidos se muestra que 9 niños que equivale el 40.91% no identifican al tacto: objetos, frutas y peso. Mientras 8 estudiantes que representa el 36.36% se encuentran en proceso y 5 niños que equivale el 22.73% siendo el menor porcentaje de los niños que si pueden identificar al tacto, es decir que si cumple con la destreza

Se considera que la falta de estimulación de la percepción háptica que es la encargada de suministrar importante información sobre ciertas dimensiones de los objetos como su temperatura, tamaño, peso, entre otras, es por ello que el mayor porcentaje de los niños reflejan que no pueden identificar al tacto, objetos, frutas y peso. La cual es importante que se realice una buena estimulación de la percepción háptica para un buen desarrollo de la habilidad antes mencionada.

### **Habilidad mental no verbal**

#### **Entre varios gráficos, selecciona el que falta completar un dibujo**

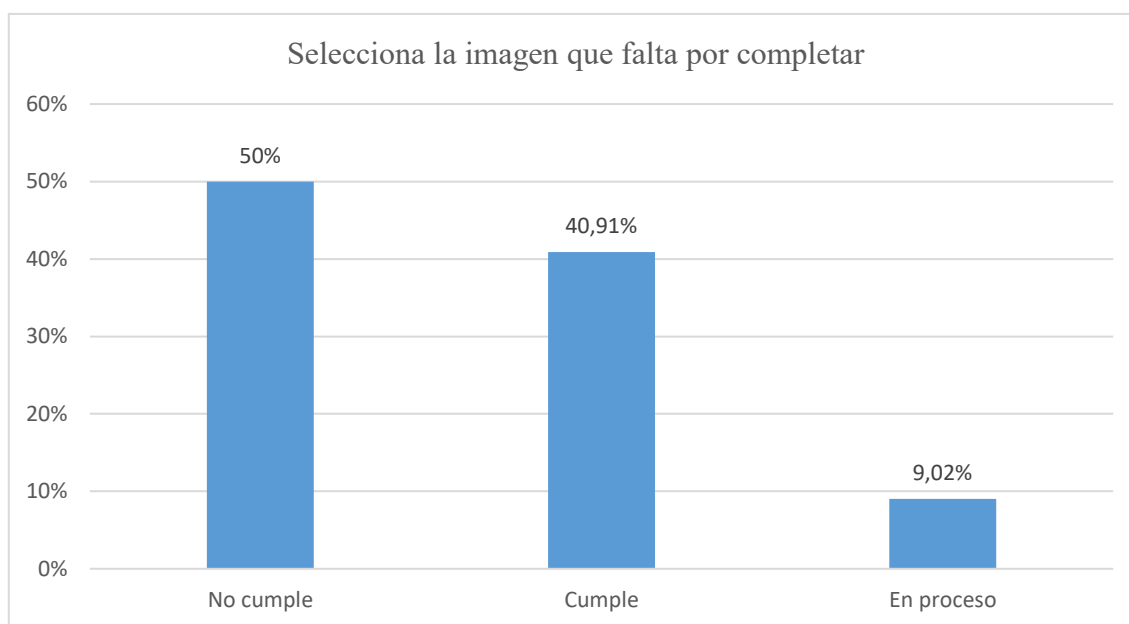
**Tabla 21**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	9	40,91
No cumple	11	50
En proceso	2	9,02
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 21**



### **Análisis e interpretación**

Habilidades no verbales: Como parte de las diferencias hemisféricas funcionales, tradicionalmente se ha considerado que el hemisferio derecho es el sustrato del lenguaje no verbal, de las capacidades visoperceptivas y visoespaciales, del procesamiento de la conducta emocional, así como de la percepción global. (Zomora, 2015, p. 33)

Se observa en el cuadro #21 que 11 niños que representan el 50% no pueden seleccionar la imagen que falta por completar entre varios gráficos que se les presenta, mientras que 9 estudiantes que equivale el 40.91% si cumplen con la destreza y 2 niños que representan el 9.09% se encuentran en proceso de adquirir dicha destreza.

Según la prueba aplicada se destella que la mayor parte de los niños no pueden seleccionar la imagen que falta por completar entre varios gráficos que se les presenta, lo que demuestra que no existe una buena estimulación de las habilidades no verbales en los niños, sien está muy esencial para un buen desarrollo cognitivo del niño, ya que cumple una función importante en la misma.

## Rompecabezas

### Arma rompecabezas de más de diez fichas.

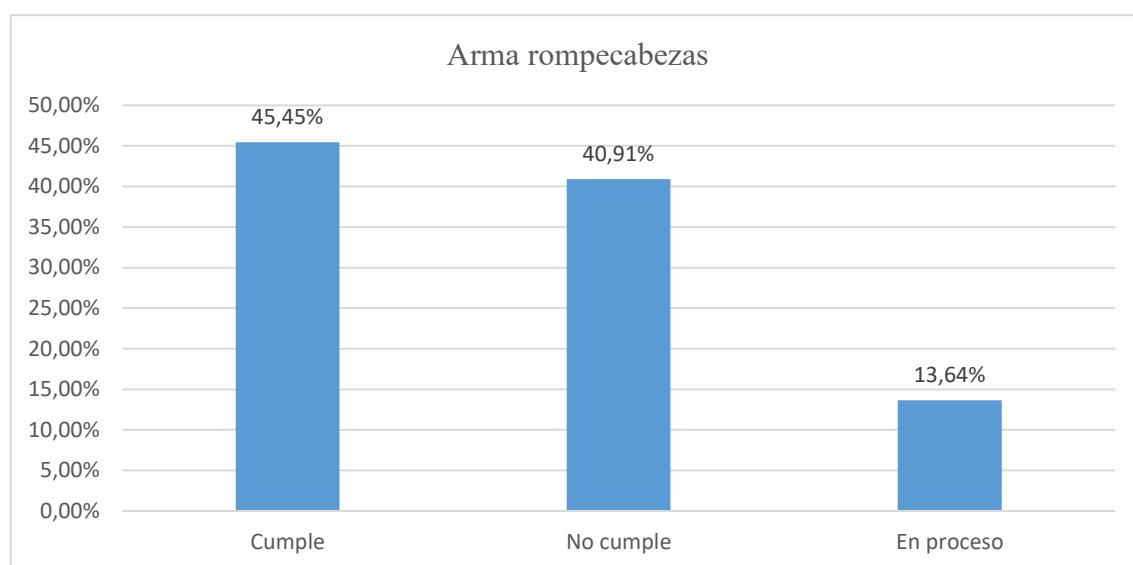
Tabla 22

Variables	f	%
Cumple	10	45,45
No cumple	9	40,91
En proceso	3	13,64
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

Gráfico 22



### Análisis e interpretación

“Los rompecabezas han sido diseñados con la finalidad de poder desenvolver múltiples habilidades mentales, primero está la ubicación espacial, luego la coordinación visomotriz y por último el desarrollo de la memoria; son útiles en todas las edades” (Aronson y Patnoe, 2011, p. 12).

De los datos estadísticos obtenidos se muestra que 10 niños que representan el 45.45% si pueden armar rompecabezas, mientras que 9 estudiantes que equivale el 40.91% no

cumplen con lo establecido y 3 niños que es el 13.64% se encuentran en proceso, es decir que esta aun adquiriendo dicha destreza.

Se considera que los rompecabezas son muy importantes en la edad infantil, ya que permite desarrollar un cumulo de habilidades mentales que son esenciales para un buen desarrollo cognitivo en los niños, lo cual se observó que en los datos obtenidos el mayor porcentaje de los niños si cumplen satisfactoriamente con esta destreza que es armar rompecabezas. Pero, sin embargo se debe seguir estimulando estas habilidades para alcanzar mejores resultados.

### Concentración

#### Inicia y termina una tarea durante un tiempo determinado

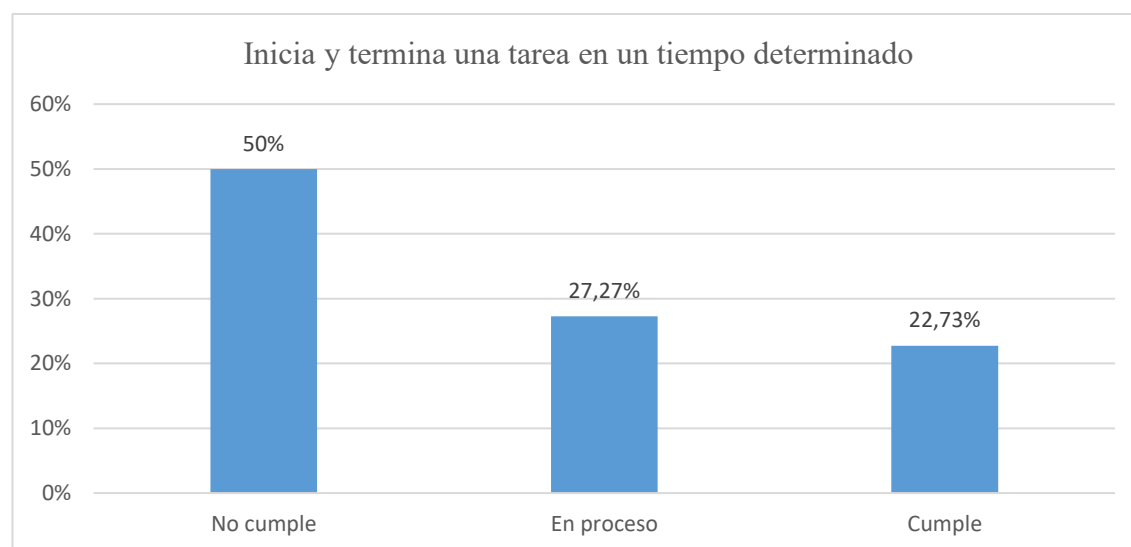
**Tabla 23**

Variables	f	%
Cumple	5	22,73
No cumple	11	50
En proceso	6	27,27
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 23**



## Análisis e interpretación

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados. La concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos, sujetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia. (Ortiz, 2014, p. 55)

Se observa que 11 niños que equivale el 50% no cumplen con la destreza, que consiste en iniciar y terminar una tarea en un tiempo determinado, mientras que 6 estudiantes que representa el 21.27% se encuentran en proceso y 5 niños que es el 22.73% si cumplen con lo establecido de manera fructífera.

Lo que deja ver que el mayor porcentaje de los niños no cumplen con lo antes mencionado, lo que quiere decir que no tiene una buena concentración al momento de realizar una tarea en un tiempo determinado, siendo la concentración uno de los procesos cognitivos básicos para un buen desarrollo del mismo. Razón por la cual se debe estimular dicho proceso para alcanzar en los niños un buen desarrollo en el área cognitiva

## Expresión verbal de un juicio lógico

**Expresa en forma diferentes frases negativas, ejemplo: No es verdad que esta pelota es grande**

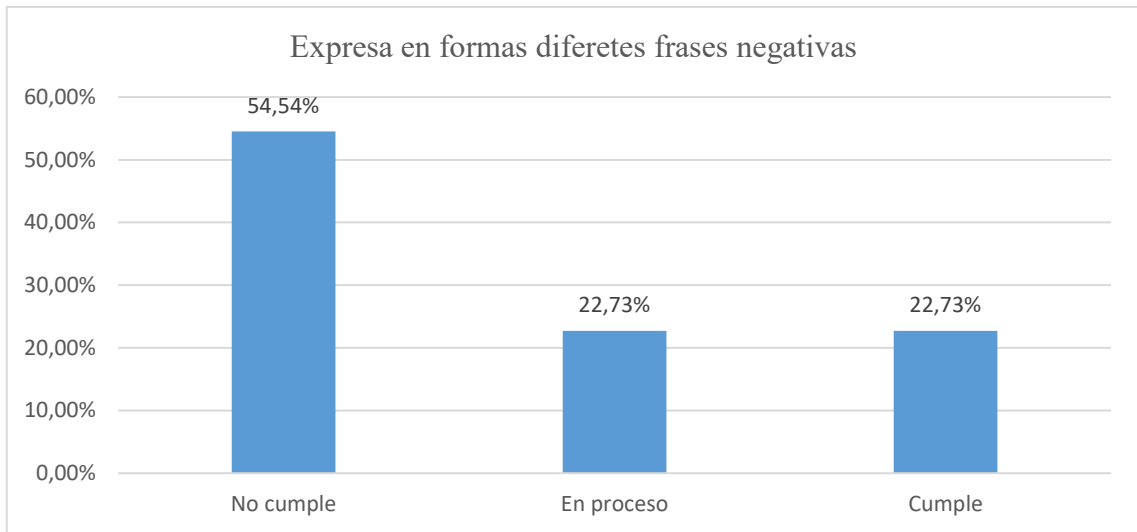
**Tabla 24**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	12	54,54
En proceso	5	22,73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 24**



### **Análisis e interpretación**

La expresión verbal de un juicio lógico hace referente a la emisión espontánea de reflexiones de valor en sus expresiones verbales habituales cuando afirman o niegan las propiedades de los objetos y se divide de la siguiente manera: la negación: pretende buscar formas diversas de expresar frases negativas al expresarse y la conjunción: implica expresar la presencia combinada de dos propiedades o de dos relaciones al utilizar la “y” en las conversaciones. (Alessio, 2014, p. 34)

Se evidencia que de los resultados obtenidos 12 niños encuestados que representan el 54.54% no pueden expresar en formas diferentes frases negativas. 5 estudiantes que equivale el 22.73% se encuentran en proceso de adquirir dicha destreza, mientras que 5 niños que es el 22.73% no cumplen con lo establecido, es decir que no pueden expresar en formas diferentes frases negativas.

Se observa que la mayor parte de los niños no pueden expresar en formas diferentes frases negativas, lo que conlleva que no existe un buen desarrollo de la expresión verbal de un juicio lógico que es la que permite al niño la emisión de expresiones verbales cuando afirma o niega las propiedades de los objetos, motivo por el cual el niño tendrá un bajo desarrollo cognitivo, es por ello que se debe estimular de mejor manera estas habilidades para un mejor resultado.

**En un gráfico, selecciona una de las dos alternativas propuestas, ejemplo señala la muñeca que tiene vestido o sombrero.**

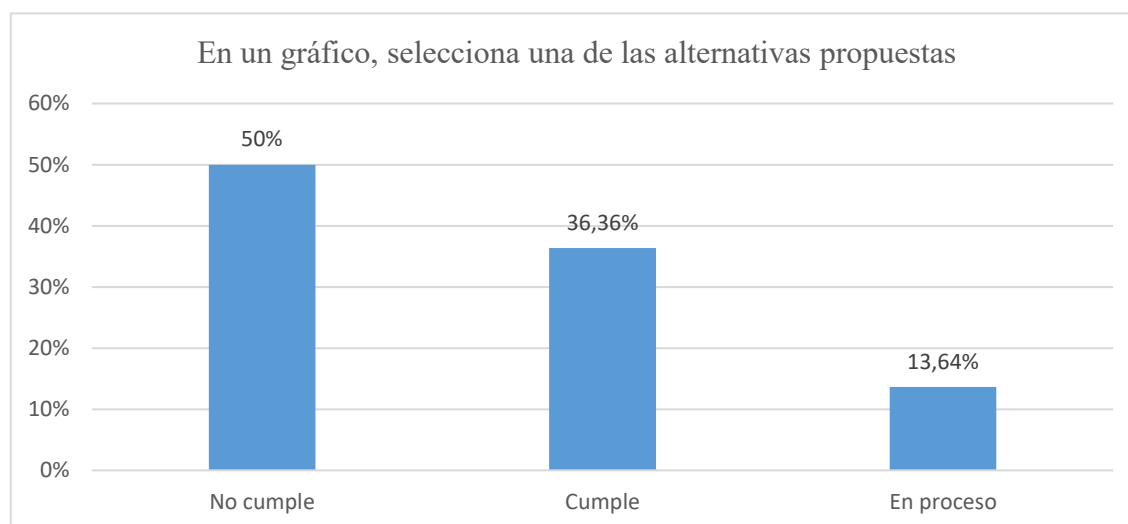
**Tabla 25**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	8	36,36
No cumple	11	50
En proceso	3	13,64
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 25**



### **Análisis e interpretación**

“Tomar decisiones. Hace referencia al estilo cognitivo: aquí se encuentran el niño que toma decisiones rápidas y adecuadas, y el reflexivo que resuelve problemas lentamente” (Merchán y Henao, 2011, p. 96).

De los datos estadísticos se obtiene que 11 niños el cual representan el 50% no seleccionan una de las alternativas propuestas en un gráfico, mientras que 8 estudiantes que es 36.36% si cumplen con lo señalado y 5 niños que equivale el 13.64% se encuentran en proceso.



Se considera que la toma de decisiones es un estilo cognitivo que permite al niño a tomar decisiones rápidas y adecuadas y así poder resolver problemas, esto conlleva a la selección de alternativas en cualquier situación. Pero, sin embargo, se nota que existe un bajo desarrollo de esta destreza, perjudicando al niño en su desarrollo cognitivo que es esencial para la resolución de problemas en su entorno.

**Utiliza cuantificadoras como: algunos, pocos, todos, etc.**

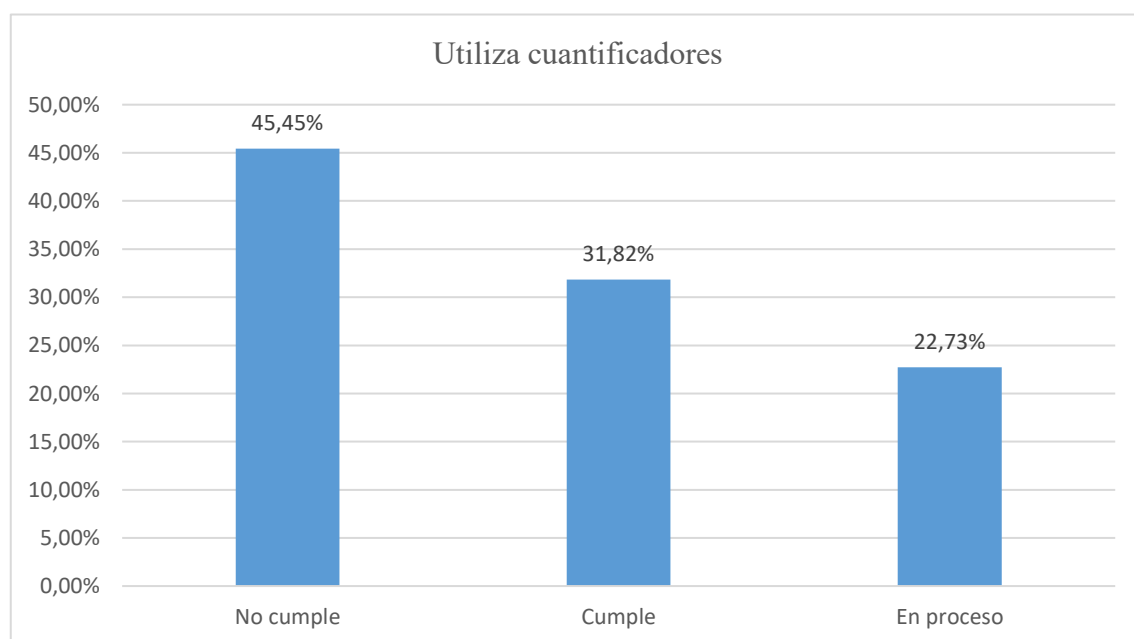
**Tabla 26**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	7	31,82
No cumple	10	45,45
En proceso	5	22,73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 26**



## **Análisis e interpretación**

En la vida cotidiana, el niño y la niña utilizan muy pronto un vocabulario relacionado con la cantidad: todo, nada, algunos... y también con las parejas de contraste: muchos-poco, más-menos. Ejemplo: “dame muchos caramelos”, “dame un poquito de agua”, “esto pesa mucho”, “esta cuerda es más larga que la otra. Todos estos términos se utilizan para comparar. (Cedeño, 2005, p. 26)

De los resultados obtenidos se evidencia que 10 niños evaluados que representan el 45.45% no pueden utilizar cuantificadores, mientras que 7 estudiantes que equivalen el 31.82% si cumplen con lo señalado y 5 niños que es el 22.73% se encuentran en proceso en la utilización de cuantificadores.

Se considera que es muy importante que el niño utilice cuantificadores como muchos, poco, nada, ya que estos son muy importantes en la vida cotidiana del niño ante cualquier situación que se le presente. Pero, sin embargo, en los datos obtenidos refleja que el mayor porcentaje de los niños no tiene un buen desarrollo de esta habilidad, es por ello que los niños no pueden utilizar estos cuantificadores.

## **Noción de conservación**

**Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, al atravesarlo entre otros de diferentes tamaños y formas; afirma que se mantiene la misma cantidad**

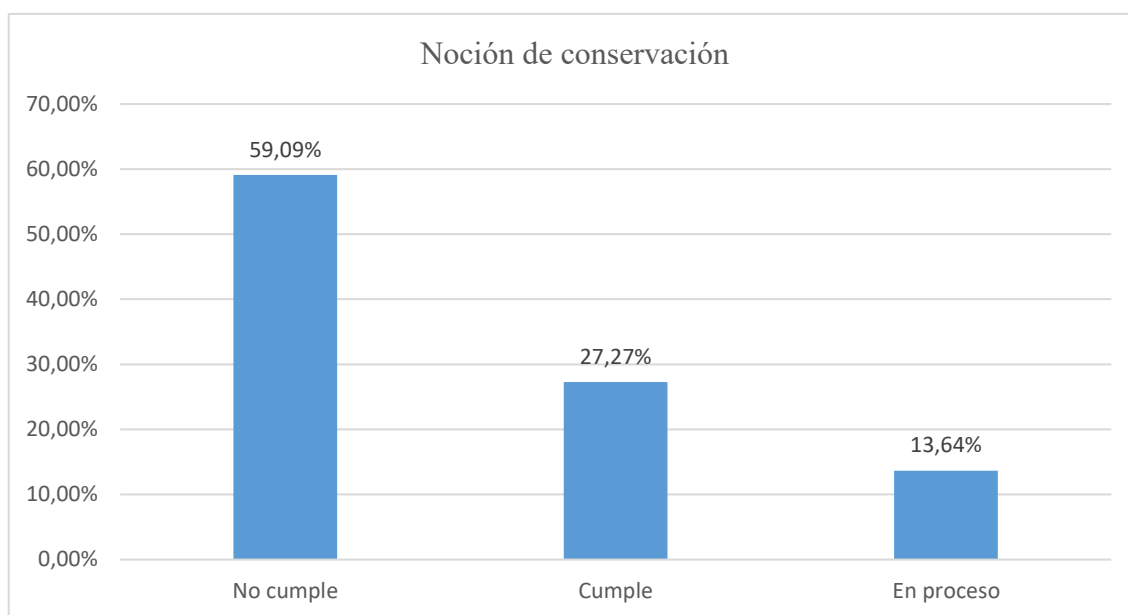
**Tabla 27**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	6	27,27
No cumple	13	59,09
En proceso	3	13,64
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 27**



### **Análisis e interpretación**

La conservación de la cantidad resulta una noción imprescindible para captar tanto la cardinalidad como la ordinalidad del número. Donde la conservación de la cantidad, implica la capacidad de percibir que una cantidad no varía, cualesquiera que sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración total, siempre y cuando no se le quite ni se le agregue nada. (Villegas, 2010, p. 64)

De la observación de resultados obtenidos se muestra que 13 niños evaluados que equivale el 59.09% no cumplen con la destreza, mientras que 6 estudiantes que representan el 27.27% si cumplen con lo señalado y 3 niños que equivale el 13.64% se encuentran en proceso.

Los datos reflejan que el mayor porcentaje de los niños no tienen un buen desarrollo de la noción de conservación, siendo esta una noción indispensable que tiene la capacidad de percibir que una cantidad no varía y permite al niño reconocer si la cantidad cambien de una dimensión a otra. Es por ello que se debe estimular esta noción que es muy importante para obtener un buen desarrollo cognitivo en los niños.

## Noción de seriación

**Entrega seis sorbetes, con una diferencia de tamaño de dos centímetros entre cada uno, ordena de mayor a menor o viceversa**

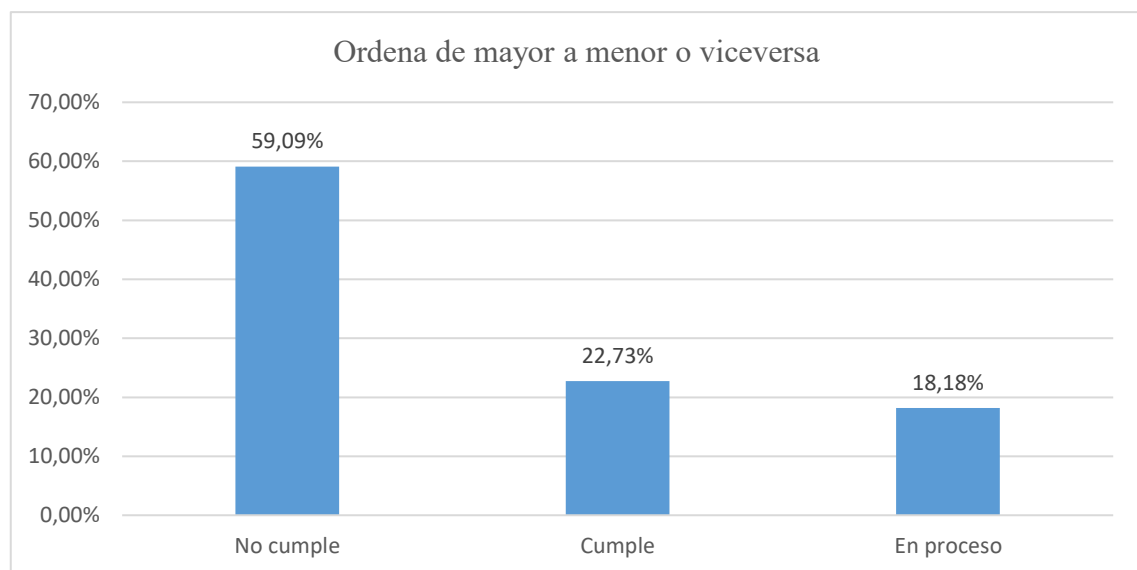
**Tabla 28**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	13	59,09
En proceso	4	18,18
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 28**



## Análisis e interpretación

La seriación consiste en ordenar elementos basándose en el establecimiento de relaciones de comparación entre dichos elementos. La intervención de la noción de orden permite distinguir cada elemento del que lo precede o lo sigue. Esta relación permite la formación del concepto de número ordinal: primero, segundo, tercero. (Moya, 2004, p. 32)

Se evidencia que de los datos obtenidos 13 estudiantes que representa el 59.09% no pueden ordenar sorbetes de distintos tamaños de mayor a menor o viceversa, mientras que 5 niños que equivale el 22.73% si cumplen con la destreza planteada y 4 niños que es el 18.18% se encuentran en proceso, es decir que aún no lo realizan en su totalidad.

Se refleja que de los datos obtenidos el mayor porcentaje de los niños no pueden ordenar sorbetes de mayor a menor o viceversa, lo que demuestra que no tienen un buen desarrollo de la noción de seriación, que es aquella que permite al niño ordenar elementos basándose en la relación de comparación.

### Ordena una serie de imagines, de dificultad creciente.

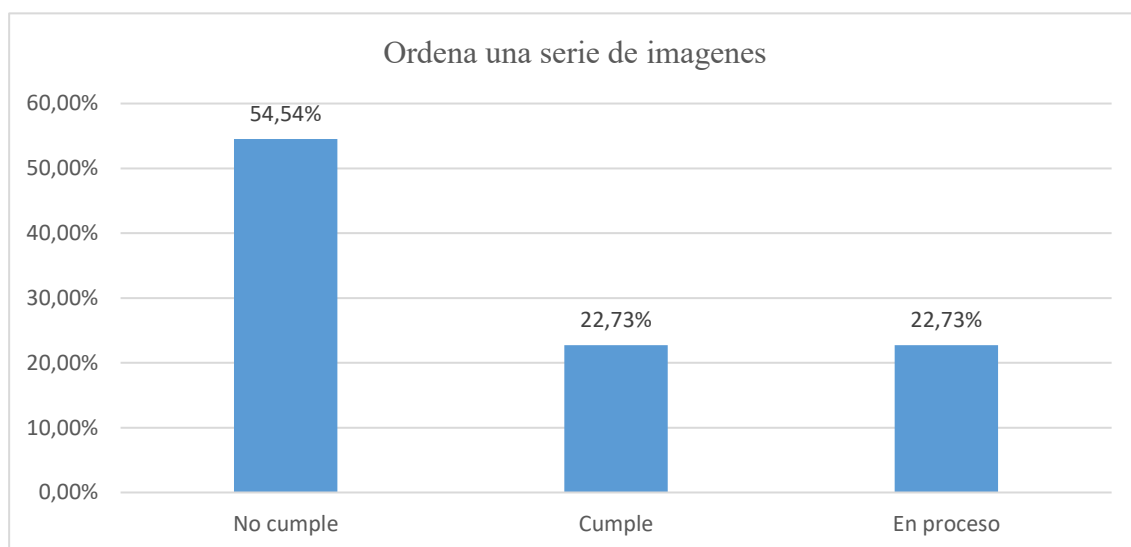
**Tabla 29**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cumple	5	22,73
No cumple	12	54,54
En proceso	5	22,73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Prueba de destreza cognitiva aplicada a los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo "D" sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**Gráfico 29**



## **Análisis e interpretación**

La ordenación de una serie se realiza en forma creciente y decreciente y los elementos que se utilicen deben ocupar un lugar preciso por ejemplo esta actividad que puedo realizar con los niños es: Cuando nos bañamos realizamos diferentes pasos como: enjabonarnos, vestirnos, cerrar la llave del agua, secarnos, desvestirnos, mojarnos, abrir la llave del agua, los niños van a pensar sobre el ordenamiento de la actividad de bañarse y aprenderán también de esta manera la seriación. (Capiz, 2005, pág. 24)

Del análisis de los datos estadísticos, se obtiene que 12 niños que representa el 54.54% no pueden ordenar una serie de imágenes. Mientras que 5 estudiantes que equivale el 22.73% se encuentran en proceso, y 5 niños que representa el 22.73% si cumplen con la destreza de ordenar una serie de imágenes.

Se considera que la mayor parte de los niños no pueden ordenar una serie de imágenes, lo que quiere decir que no existe un buen desarrollo de la noción de seriación, siendo esta una noción importante para la vida del niño, y sobre todo para estimular el área cognitiva de los niños, área que permite al niño a revolver cualquier problema que se le presente en su entorno.

**Cuadro comparativo de la prueba de destrezas cognitivas del test y ret test de la guía de juegos didácticos “Jugando aprendo” dirigido a los niños y niñas de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.**

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>1. Traza líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba – abajo uniendo dos puntos o gráficos</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	15	68.18
<b>No cumple</b>	9	49.91	<b>No cumple</b>	4	18.18
<b>En proceso</b>	8	36.36	<b>En proceso</b>	3	13.64
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>2. Traza círculos continuos, siguiendo dirección contraria a los movimientos del reloj, sin salir de los límites establecidos.</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	14	63.63
<b>No cumple</b>	13	59.09	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	4	18.18	<b>En proceso</b>	5	22.73
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>3. Une con líneas cinco puntos ubicados en distintos lugares de la hoja, siguiendo una secuencia de numeración</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	12	54.54
<b>No cumple</b>	12	54.54	<b>No cumple</b>	5	22.73
<b>En proceso</b>	5	22.73	<b>En proceso</b>	5	22.73
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>4. Encuentra el camino correcto y une con líneas dos figuras en un laberinto</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	9	40.91	<b>Cumple</b>	15	68.18
<b>No cumple</b>	10	45.45	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	3	13.64	<b>En proceso</b>	4	18.18
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>5. Discrimina formas geométricas de acuerdo a tres criterios, tamaño, color y forma</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	13	59.09
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	6	27.27	<b>En proceso</b>	6	27.27
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>6. Entre cinco figuras identifica el detalle direccional que diferencia a un de otras</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	7	31.82	<b>Cumple</b>	13	59.09
<b>No cumple</b>	13	59.09	<b>No cumple</b>	6	27.27
<b>En proceso</b>	2	9.09	<b>En proceso</b>	3	13.64
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100



<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>7. Entre una corrida de cinco palabras señalo las iguales al modelo</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	10	45.45	<b>Cumple</b>	14	63.63
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	1	4.55	<b>En proceso</b>	5	22.73
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>8. Entre una corrida de cinco palabras señalo las diferentes al modelo</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	8	36.36	<b>Cumple</b>	13	59.09
<b>No cumple</b>	14	63.64	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	-	-	<b>En proceso</b>	6	27.27
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100
<b>9. Luego de observar una hoja con siete gráficos, durante 30 segundos, recuerda al menos 6 de ellos</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	6	27.27	<b>Cumple</b>	12	54.54
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	5	22.73	<b>En proceso</b>	7	31.82
<b>Total</b>	22	100	<b>Total</b>	22	100

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>10. Diferencia sonidos de acuerdo a las siguientes criterios: débiles y Fuertes.</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	13	59.09
<b>No cumple</b>	10	45.45	<b>No cumple</b>	5	22.73
<b>En proceso</b>	7	31.82	<b>En proceso</b>	4	18.18
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>11. Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco palabras</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	2	9.09	<b>Cumple</b>	11	50
<b>No cumple</b>	14	63.64	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	6	27.27	<b>En proceso</b>	8	36.36
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>12. Identifica al tacto: objetos, frutas y peso</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	15	68.18
<b>No cumple</b>	9	40.91	<b>No cumple</b>	5	22.73
<b>En proceso</b>	8	36.36	<b>En proceso</b>	2	9.09
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
----------------------------	--	--	--------------------------	--	--

**13. Entre varios gráficos, selecciona el que falta completar un dibujo**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	9	40.91	<b>Cumple</b>	13	59.09
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	6	27.27
<b>En proceso</b>	2	9.09	<b>En proceso</b>	3	13.64
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**14. Arma rompecabezas de más de diez fichas.**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	10	45.45	<b>Cumple</b>	20	90.91
<b>No cumple</b>	9	40.91	<b>No cumple</b>	-	-
<b>En proceso</b>	3	13.64	<b>En proceso</b>	2	9.09
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**15. Inicia y termina una tarea durante un tiempo determinado**

<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	12	54.54
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	4	18.18
<b>En proceso</b>	6	27.27	<b>En proceso</b>	6	27.27
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>16. Expresa en forma diferentes frases negativas, ejemplo: No es verdad que esta pelota es grande</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	14	63.63
<b>No cumple</b>	12	54.54	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	5	22.73	<b>En proceso</b>	5	22.73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>17. En un gráfico, selecciona una de las dos alternativas propuestas</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	8	36.36	<b>Cumple</b>	16	72.73
<b>No cumple</b>	11	50	<b>No cumple</b>	2	9.09
<b>En proceso</b>	3	13.64	<b>En proceso</b>	4	18.18
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>18. Utiliza cuantificadoras como: algunos, pocos, todos, etc.</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	7	31.82	<b>Cumple</b>	14	63.63
<b>No cumple</b>	10	45.45	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	5	22.73	<b>En proceso</b>	5	22.73
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

<b>Diagnóstico Inicial</b>			<b>Diagnóstico Final</b>		
<b>19. Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, al atravesarlo entre otros de diferentes tamaños y formas; afirma que se mantiene la misma cantidad</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	6	27.27	<b>Cumple</b>	11	50
<b>No cumple</b>	13	59.09	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	3	13.64	<b>En proceso</b>	8	36.36
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>20. Entrega seis sorbetes, con una diferencias de tamaño de dos centímetros entre cada uno, ordena de mayor a menor o viceversa</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	17	77.27
<b>No cumple</b>	13	59.09	<b>No cumple</b>	3	13.64
<b>En proceso</b>	4	18.18	<b>En proceso</b>	2	9.09
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>
<b>21. Ordena una serie de imagines, de dificultad creciente.</b>					
<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cumple</b>	5	22.73	<b>Cumple</b>	12	54.54
<b>No cumple</b>	12	54.54	<b>No cumple</b>	4	18.18
<b>En proceso</b>	5	22.73	<b>En proceso</b>	6	27.27
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

## **Análisis e interpretación**

En los primeros años de la vida el juego favorece el desarrollo integral a distintos niveles. Todo lo que se aprende a través del juego se asimila de un modo más rápido y eficaz. Por este motivo se acentúa la importancia del juego didáctico en un entorno educativo, ya que motivar a los niños resulta mucho más sencillo. (Delgado, 2011, p. 23)

El juego didáctico influye de manera significativa en el desarrollo cognitivo, ya que a través de él experimentan, aprenden, comprenden la realidad que les rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, ayuda a resolver problemas. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. (Delgado, 2011, p. 25)

Los resultados obtenidos mediante el post-test se manifestaron satisfactorios para los niños de primer grado de Educación General Básica del paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz, ya que a través de la guía de actividades de juegos didácticos que se aplicó durante dos meses logró potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

En el cuadro comparativo de los datos estadísticos se evidencia que en todos los ítems se ha obtenido una mejora, como se ve en el ítem de discriminación de figuras geométricas, inicialmente se obtuvo que 11 niños que equivale el 50% no cumplen con la destreza, mientras que 6 estudiantes que representa el 27.27% se encuentran en proceso y 5 niños que equivale el 22.73% cumplen con lo establecido; pero en el ret-test el porcentaje más alto es 59.09 % que representa a 13 niños que si cumplen con dicha destreza; mientras que 6 niños que equivale el 27.27% están en proceso y 3 niños que es el 13.64% no cumplen. De igual manera, en el ítem de ordenar sorbetes de diferentes tamaños de mayor a menor o viceversa, en el diagnóstico inicial se evidencia que 13 niños que representan el 59.09% no cumplen con el ítem, mientras que 5 niños que equivale el 22.73% cumple con lo establecido y 4 estudiantes que representa el 18.18% están en proceso. Posteriormente en el post-test se obtiene que 17 niños investigados que equivale el 77.27% cumple con la destreza, mientras que 3 niños que representa el 13.64% no cumple y 2 estudiante que equivale el 9.09% se encuentran en proceso.

De la misma forma luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco, en este ítem en la prueba inicial los datos estadísticos demuestran que 14 niños que equivale el 63.64% no cumplen con la destreza, mientras que 6 estudiantes que representa 27.27% están en proceso y 2 niños que equivale el 9.09% si cumplen; en el post-test se muestra que 11 niños que representan el 50% si cumple con lo establecido, mientras 8 estudiantes investigados que equivale el 36.36% están en proceso y 3 niños el cual representa el 13.64% no cumplen. En el ítem que corresponde en utilizar cuantificadores como: algunos, pocos, todos, etc., en la prueba inicial se muestra que 10 niños el cual representa el 45.45% no cumplen con lo establecido, mientras que 7 niños que equivale el 31.82% cumplen con la destreza y 5 estudiantes que representa el 22.73% están en proceso. Posteriormente en la prueba final los datos estadísticos reflejan que 14 niños que equivale el 63.63% si cumplen con el ítem correspondiente, 5 niños el cual representa el 22.73% están en proceso y 3 niños que es el 13.64% no cumplen.

Se considera que la aplicación de la propuesta ha ayudado fructíferamente para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, como se evidencio en los resultados estadísticos de la prueba final, todo esto conlleva que los juegos didácticos son muy importantes para estimular el área cognitiva de los niños, ya que estos juegos además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. 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 niño como: el área motriz, el área socio-emocional, el área cognitiva y el área del lenguaje. Además, es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

Los juegos didácticos impartidos ponen en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Es así como la actividad didáctica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, este tipo de juegos se convierte en uno de los medios más poderosos para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia, sin que el niño se dé cuenta que además de estar divirtiéndose él está aprendiendo de la mejor manera.

## **g. DISCUSIÓN**

En el presente trabajo se investigó el juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños que están cursando el primer grado de Educación General Básica, donde se observó que las docentes no utilizan los juegos didácticos dentro del plan de clases, lo que conlleva una baja estimulación del área cognitiva de los niños.

Se aplicó la encuesta a una muestra de cuatro docentes, la misma que tuvo como propósito diagnosticar si las docentes utilizan los juegos didácticos para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños. De acuerdo con resultados de la encuesta se pudo evidenciar que las docentes conocen sobre este tipo de juegos y que lo utilizan todos los días, pero sin embargo se puede observar que no se usa esta estrategia que son los juegos didácticos.

Para demostrar que los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz, tienen un bajo nivel del desarrollo cognitivo, se aplicó la prueba de destrezas cognitivas, la cual arrojó resultados muy bajos en el nivel cognitivo de los mismos, y con estos datos estadísticos se puede evidenciar que las docentes no aplican los juegos didácticos como mencionan en la encuesta.

En la presente investigación se planteó los siguientes objetivos: el primer objetivo específico es fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores lo relacionado con el juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños. Para el cumplimiento de este objetivo se recolectó información actualizada de libros tanto físicos como digitales, artículos, revistas, entre otras fuentes, para fundamentar la investigación y la organización de los conceptos y subtemas que se derivan.

El segundo objetivo específico que dice: diagnosticar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para potenciar el desarrollo cognitivo. Con la finalidad de cumplir este objetivo, se procedió a recolectar información por medio de una encuesta aplicada a las docentes, obteniendo resultados que manifiestan que utilizan un juego didáctico diariamente al finalizar la jornada, es decir que se diagnostica la existencia del uso de estos juegos en el aula. Así mismo, se aplicó una prueba de destrezas cognitivas a los niños, determinando los siguientes resultados, en el ítem de discriminar figuras



geométricas se evidencia que 11 niños investigados que es el 50% no cumplen con la destreza, mientras que el 27.27% que representan a 6 niños están en proceso y el otro 22.73 % que equivale a 5 niños si cumplen con la destreza, con estos datos que se obtuvieron se pudo notar que existe un bajo nivel de desarrollo cognitivo en los niños lo cual se da por la falta de la utilización de los juegos didácticos.

El tercer objetivo específico: crear una guía de actividades de juegos didácticos que potencie el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Para llevar a cabo este objetivo se elaboró una guía de actividades de juegos didácticos, la misma que contiene juegos que ayudan a potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, esta guía fue elaborada con fundamentación teórica para la aprobación y acreditación de la misma.

El cuarto objetivo específico es: Aplicar la guía de actividades para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños. Para este objetivo se aplicó la guía de actividades que fue elaborada con anterioridad, esta se desarrolló durante dos meses desde el 29 de enero al 31 de marzo del presente año, durante esos meses se trabajó conjuntamente con los niños de acuerdo a la planificación de la misma, el objetivo de la aplicación es potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, la misma que se dio cumplimiento de dicho propósito, ya que los juegos didácticos influyen de manera significativa en la estimulación del área cognitiva porque desarrollan su imaginación, creatividad, atención, memoria, es decir, todos los procesos cognitivos.

Así mismo en el quinto objetivo específico que es: evaluar el beneficio de la aplicación de la guía de actividades de juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños. Para el desarrollo de este objetivo se aplicó la prueba de destrezas cognitivas para evaluar el beneficio del desarrollo de la guía de actividades de juegos didácticos, dicha prueba fue aplicada a cada uno de los niños con el propósito de evaluar su desarrollo cognitivo, los resultados obtenidos de la evaluación son muy fructíferos ya que se evidencia que en todos los ítems de la prueba aplicada se obtuvo más del 50% de los niños que cumplieron con la ejecución de las actividades solicitadas en relación las destrezas cognitivas, tales como: perceptivo visual, percepción auditiva, percepción háptica, habilidad mental no verbal, rompecabezas, concentración, expresión verbal de un juicio lógico, noción de conservación y noción de seriación; como se ve en el ítem de ordena una serie de imágenes, de dificultad creciente, en la prueba inicial se evidencia que

12 niños que es el 54.54% no cumple con lo establecido, mientras que 4 estudiantes que representa el 22.73% si cumplen y los 5 infantes más que equivale al 22.73% están en proceso; pero en el post-test los datos estadísticos reflejan que 12 niños cumplen con la destreza y 6 están en proceso dando un 86.33% de los niños han mejorado y solo 4 estudiantes que equivale el 18.18% no cumplen; lo que quiere decir que si se logró potenciar el desarrollo cognitivo de los niños a través de la guía de actividades que se aplicó.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos de la información procesada, analizada e interpretada se acepta el objetivo general planteado: Determinar la incidencia del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de Primer Grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Periodo 2017 – 2018. Concluyendo que los juegos didácticos si incide el desarrollo cognitivo de los niños, ya que durante la comprobación de los cinco objetivos específico y a los resultados obtenido se comprueba el cumplimiento del objetivo general antes mencionado.

## **h. CONCLUSIONES**

- La recolección de información de distintas fuentes fue esencial para sustentar la importancia que tiene el uso del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.
- La prueba de destrezas cognitivas aplicada a los niños y la encuesta a las docentes sirvió como instrumentos para diagnosticar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.
- La elaboración de una guía de actividades de juegos didácticos es esencial para guiar al profesional en el proceso de enseñanza tomando como base el juego para potenciar el área cognitiva de los niños.
- Con la aplicación de la guía didáctica se pudo constatar que esta influyó de manera positiva en los niños.
- El Post-test es una herramienta que sirvió para corroborar la evolución de los niños en relación al juego didáctico como proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es fundamental seguir haciendo revisión bibliográfica del tema investigado para poder conocer más a profundidad de como los juegos didácticos ayudan a potenciar el desarrollo cognitivo.
- Que las docentes utilicen la prueba de destrezas cognitivas para la evaluación del desarrollo cognitivo de los niños y ejecuten los juegos didácticos como herramienta para potenciar el mismo.
- Elaborar guías de actividades de juegos didácticos como herramientas que brindan una mejor enseñanza a los niños, sobre todo para potenciar el área cognitiva de estos y así lograr resultados significativos.
- A las maestras de la Escuela Teniente Hugo Ortiz hacer hincapié en las actividades que involucren el juego didáctico, y aplicarlo diariamente en cada jornada de clases, para ello es válido sugerir se aplique la Guía de actividades de juegos didácticos, para lograr un desarrollo integral de los niños.
- A las maestras que evalúen los resultados de aprendizajes en los niños para poder evidenciar si los niños lograr tener aprendizajes significativos, para en lo posterior poder aplicar un plan de mejora si los niños arrojan resultados pocos satisfactorios.



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

## **FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **PROPUESTA ALTERNATIVA**

Guía de juegos didácticos “Jugando Aprendo” para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Período 2017-2018

#### **AUTORA**

Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

#### **DIRECTORA**

Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc

LOJA-ECUADOR

2018

## **1. Título.**

Guía de juegos didácticos “Jugando Aprendo” para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Período 2017-2018

- **Duración:** dos meses

## **2. Presentación.**

Los docentes son los encargados en estimular el área cognitiva de los estudiantes desde el primer día de clases, a través de diversos juegos didácticos que ayuden a desarrollar el desarrollo cognitivo de los niños y potenciar mejor sus aprendizajes, y a la vez, proporcionan los medios adecuados para un desarrollo integral del niño, ya que estos juegos no solo proponen un objetivo sino también brindan una diversión y ambiente ameno para el niño.

El niño en esta edad es cuando adquieren con mayor facilidad cualquier conocimiento, por tal razón se debe estimular con las mejores estrategias como los juegos didácticos para la enseñanza y estimulación de su desarrollo cognitivo.

## **3. Justificación.**

La aplicación del presente proyecto se justifica porque propone incentivar a los docentes que el desarrollo cognitivo de los niños es importante, ya que un buen desarrollo del mismo permite al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso de su pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea.

Por medio de estos juegos didácticos el docente puede ayudar al niño a estimular su desarrollo cognitivo, ya que es una de las formas más adecuadas para el desarrollo del mismo.

Por tal razón es importante concientizar la importancia que tienen los juegos didácticos como estímulo para el área cognitiva del niño, ya que fomenta la capacidad mental y la

práctica de conocimientos en forma activa. Por tal razón es esencial que los docentes apliquen estos juegos en su planificación para lograr así un éxito académico en los niños.

#### **4. Objetivos.**

- Potenciar el desarrollo cognitivo de los niños a través de los juegos didácticos para que tengan una buena estimulación del mismo.
- Demostrar a la docente la importancia que tiene la estimulación del desarrollo cognitivo mediante los juegos didácticos, para el desarrollo del mismo.
- Involucrar al niño en cada uno de los juegos didácticos mediante la guía de actividades para crear un ambiente ameno y obtener un mejor resultado de la guía.

#### **5. Contenidos Teóricos.**

##### **El juego didáctico y su importancia en el ámbito educativo.**

El juego didáctico posee una importancia en el desarrollo del niño, ya que el niño se prepara para ser adulto, realiza en ese periodo de su vida los aprendizajes necesarios para su futura madurez. El juego contribuye a esto, pues en él pone en funcionamiento todas las posibilidades que surgen de su persona: potencialidades y capacidades que asimilan, une, desarrolla, complica y coordina, logrando, de este modo, moldear tanto sus funciones fisiológicas como psíquicas. (Mercano, 2015, p. 74)

Los juegos didácticos son tan importantes en el ámbito educativo ya que desempeñan diversas funciones en las diferentes áreas del desarrollo del niño tanto en el área afectiva, motriz, de lenguaje y sobre todo en la cognitiva, por tal razón estos juegos son la clave esencial para el desarrollo cognitivo del niño, donde el niño podrá enfrentarse a cualquier situación que se le presente en su vida.

Por esta razón los docentes deben ejercer su rol de enseñanza a través de una comunicación didáctica interactuando con el niño, y como no hacer a través de la utilización de los juegos didácticos que es una estrategia adecuada para estimular un buen desarrollo cognitivo del niño.

## **Ventajas del juego didáctico**

El juego didáctico en su expresión original, didáctico, divertido y placentero involucra al niño a situaciones imaginarias, ya sea para hacerle entrar en un juego o plantearles situaciones problemáticas o dilemas que tienen que resolver. Por lo cual el juego didáctico presenta una serie de ventajas para el niño en su desarrollo.

- Facilita la adquisición de conocimientos
- Dinamizar las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumno ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción, la cognición y la inteligencia emocional
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad. (Bernabeu y Goldstein, 2009, p. 54)

Generalmente, en un juego didáctico el niño despliega todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de utilizar para resolver conflictos que el juego plantea. Además, en el contexto escolar se suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares.

## **El juego didáctico y sus etapas.**

El juego didáctico cumple con tres etapas para un buen desarrollo del mismo y para obtener una correcta estimulación del desarrollo cognitivo de los niños. Estas etapas son:

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



- Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

### **Importancia del desarrollo cognitivo**

La importancia de actividad cognitiva se enfoca en las funciones cognitivas que son los procesos mentales que permiten recibir, seleccionar, almacenar, transformar, elaborar y recuperar la información del entorno en la que vive el niño permitiendo a la vez entender y relacionarse con el mundo que nos rodea. Formando así personas reflexivas, críticos e independientes para que su vida sea llevada de la mejor manera posible y llena de éxitos.

Además, es muy importante porque el modelo cognitivo trae consigo dos cambios esenciales en la concepción del proceso enseñanza-aprendizaje:

- Se describe el aprender como un proceso que ocurre dentro del alumno y que es influido por el mismo.
- Los resultados del aprendizaje se ven ahora como algo que depende tanto de la información que el docente presenta como del proceso por el alumno para procesar tal información (Sánchez y Andrade, 2014).

### **Estimulación del área cognitiva en los niños de 5 a 6 años**

La estimulación del área cognitiva de los niños le permitirá comprender, relacionarse, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso de su pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita experiencias, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reacciones de forma rápida ante diversas situaciones.

La estimulación cognitiva es una técnica neuropsicológica que busca potenciar o mejorar la capacidad mental de una persona en cualquier etapa de la vida. Se trabajan áreas de la memoria, el lenguaje y la atención; si se usan métodos de aprendizajes cognitivo apropiado se mejorará significativamente la calidad de vida una persona. (Grupo Latino Editores, 2010, p. 61)

Por tal razón, los procesos que se aplican en la estimulación cognitiva son útiles en todas las etapas, en especial en la etapa preoperacional que es la edad de dos a siete años, donde el niño ya está apto para captar nuevos conocimientos; utilizando una serie de actividades específicas y juego estimulará las facultades donde se busca formación o refuerzo

## **6. Metodología**

La metodología que se empleará será la del constructivismo ya que es una teoría que se basa en que para que se produce el aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir. Así pues, aunque el aprendizaje pueda facilitarse, cada persona) reconstruye su propia experiencia interna, por lo que el aprendizaje no puede medirse, por ser único en cada uno de los sujetos destinatarios del aprendizaje.

Y para el cumplimiento de esta teoría se utilizará una técnica esencial como la que es los juegos didácticos, ya que ayudan a los niños a construir su propio aprendizaje de una manera divertida y amena, y sobre todo porque es un buen estímulo para el desarrollo cognitivo.

Dentro de estos juegos didácticos que se desarrollaran en los niños se utilizaran una variedad de materiales, ya que estos juegos son didácticos y como se sabe es primordial contar con una gama de materiales. Entre estos materiales tenemos: material reciclable, papel, crepe, fomix, hoja, cubos, cartulinas, instrumentos musicales, entre otros. La cual ayudara a cumplir satisfactoriamente los juegos planteados.

Los niños por su parte, serán los personajes principales que intervendrán en las actividades, con la finalidad de estimular su desarrollo cognitivo y a la vez que adquieran nuevos conocimientos.

## 7. Operatividad

<b>Jugando Aprendo</b>				
<b>Fecha</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales</b>	<b>Logros Alcanzados</b>
<b>Lunes 29 de enero</b>	La percepción	<b>Juego: Adivina mi sonido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los instrumentos</li> <li>- Conocer los sonidos de los diferentes instrumentos</li> <li>- Reconocer e identificar los sonidos de acuerdo a los siguientes criterios (suaves - fuertes)</li> </ul>	Instrumentos musicales	Reconoce e identifica los diferentes sonidos.
<b>Martes 30 de enero</b>	La atención auditiva	<b>Juego: Cambiando de ritmo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir el instrumento (pandereta)</li> <li>- Manipular el instrumento</li> <li>- Conocer los diferentes ritmos (lento, rápido)</li> <li>- Realizar diferentes movimientos corporales según los diferentes ritmos</li> </ul>	Pandereta	Conoce los diferentes ritmos
<b>Miércoles 31 de enero</b>	La atención y memoria	<b>Juego: Me divierto con el cubo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar el cubo</li> <li>- Manipular el cubo</li> <li>- Indicar las reglas del juego</li> <li>- Conocer las consignas de cada número de los lados del cubo</li> <li>- Ejecutar las diferentes expresiones (gritar, llorar, reír) de acuerdo al movimiento del dado poniendo en marcha la atención y memoria</li> </ul>	Un cubo con números en sus seis lados con algún objeto sonoro en el interior.	Ejecuta las diferentes expresiones utilizando la atención y la memoria

<b>Jueves 1 de febrero</b>	La concentración	<b>Juego ordenando</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales a utilizar</li> <li>- Colocar las bolitas de papel en recipientes</li> <li>- Reconocer los colores y el tamaño de los tubos</li> <li>- Ordenar los tubos de acuerdo al color y al tamaño para lazar las bolitas de acuerdo al color que corresponda</li> </ul>	Tubos de papeles borrados de diferentes colores, bolitas de papel crepe y recipientes	Ordena los tubos de acuerdo al color y al tamaño
<b>Viernes 2 de febrero</b>	La concentración	<b>Juego al bingo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir todas las materias y las reglas del juego</li> <li>- Guardar las imágenes en la caja</li> <li>- Reconocer las diferentes imágenes(animales, transportes terrestres) que se presenten para colocar una bolita de plastilina en el casillero que corresponde de la tabla</li> </ul>	tarjetas de los animales, imágenes, caja y plastilina	Reconoce diferentes imágenes
<b>Lunes 5 de febrero</b>	La memoria visual	<b>Juego: Mi caja de figuras</b> Presentar los materiales Formar dos grupos de niños Colocar las cajas en una distancia determina de los niños Entregar las figuras geométricas a cada niño Insertar las figuras geométricas de acuerdo a su tamaño en el caja	Dos cajas con los orificios de las figuras geométricas Figuras geométricas de diferente tamaño	Inserta figuras geométricas de acuerdo a su tamaño
<b>Martes 6 de febrero</b>	La percepción	<b>Juego: mis manitos lo saben</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar las características de cada material</li> <li>- Explorar cada una de las frutas y objetos</li> <li>- Colocar las frutas y objetos en el baúl didáctico</li> <li>- Identificar al tacto los diferentes elementos que se encuentra en el baúl (objetos y frutas)</li> </ul>	Baúl didáctico, frutas, objetos y una bufanda	Identifica al tacto diferentes elementos

<b>Miércoles 7 de febrero</b>	La habilidad mental	<b>Juego: Armo mi rompecabezas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar las reglas del juego</li> <li>- Entregar los rompecabezas de menor (4) a mayor (12) piezas</li> <li>- Armar los rompecabezas de acuerdo al número de piezas en el tiempo indicado</li> </ul>	Rompecabezas, cronometro	Arma rompecabezas más de diez piezas
<b>Jueves 8 de febrero</b>	Noción de cantidad (mucho – poco)	<b>Juego: pescando pelotas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir los materiales</li> <li>- Hacer bolitas de lana</li> <li>- Colocar las bolitas de lana y las cucharas en el cajón</li> <li>- Pescar las pelotas</li> <li>- Utilizar los cuantificadores (poco - mucho) después de a ver pescado las pelotitas de lana</li> </ul>	Cajón, bolas de lana, cucharas de plástico	Utiliza los cuantificadores poco – mucho.
<b>Viernes 9 de febrero</b>	Noción de seriación	<b>Juego: Ordenando mis tarjetas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar los materiales que se utilizarán</li> <li>- Entregar las tarjetas de las imágenes con su respectiva cinta</li> <li>- Colocar el cartel en la pared</li> <li>- Ordenar la serie de imágenes de dificultad creciente</li> </ul>	Cartel, imágenes, y cinta	Ordena una serie de imágenes de dificultad creciente
<b>Lunes del 12 al 16 de febrero</b>		Vacaciones por feriado de carnaval y fin de quimestre		

<b>Lunes 19 de febrero</b>	Memoria visual y auditiva	<b>Juego: Adivina quién soy</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar las tarjetas</li> <li>- Conocer el nombre de cada animal doméstico y su sonido</li> <li>- Tomar una tarjeta para emitir el sonido y hacer el movimiento del animal</li> <li>- Identificar el nombre del animal y su sonido.</li> </ul>	Tarjetas con diferentes animales	Identifica el nombre y el sonido de los animales domésticos
<b>Martes 20 de febrero</b>	La discriminación visual	<b>Juego: Armando mis cubos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir las reglas del juego</li> <li>- Conocer las características de los cubos (tamaño y color)</li> <li>- Clasificar los cubos de acuerdo al color y tamaño</li> <li>- Armar torres de cubos dependiendo de la orden que se dé</li> </ul>	Cubos de diferentes tamaños y colores	Arma torres de cubos de acuerdo al tamaño y color
<b>Miércoles 21 de febrero</b>	El tacto	<b>Juego: Encestando</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales</li> <li>- Hacer bolitas de papel</li> <li>- Colocar el cartón decorado a una distancia determinada</li> <li>- Entregar las bolitas a los niños</li> <li>- Encestar el mayor número de bolitas en el cartón en un tiempo establecido.</li> </ul>	Cartón decorado y bolitas de papel.	Encesta las bolas de papel en el cartón
<b>Jueves 22 de febrero</b>	Razonamiento lógico-matemático	<b>Juego: mis números favoritos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencionar las indicaciones del juego</li> <li>- Colocar los aros uno tras otro hasta formar un camino</li> <li>- Escribir un número del 1 al 10 dentro de cada aro</li> <li>- Ubicar un niño en el aro número uno</li> </ul>	Aros y tiza	Pronuncia los números del 1 al 10 ascendente y descendente.

<b>Viernes 23 de febrero</b>	Atención, percepción y memoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar cada una de las ordenes que se le pida, es decir ubicarse en el número de aro que se diga ya sea descendente o ascendente</li> <li>- Pronunciar los números del 1 al 10 de forma ascendente y descendente</li> </ul> <p><b>Juego: Ordeno mi cuento favorito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar cada una de las láminas</li> <li>- Narrar el cuento planificado</li> <li>- Entregar las láminas a los niños</li> <li>- Ordenar las láminas siguiendo la secuencia del cuento.</li> </ul>	Caja y láminas con diferentes ilustraciones del cuento	Ordena laminas siguiendo la secuencia de un cuento
<b>Lunes 26 de febrero</b>	Atención y concentración	<p><b>Juego: Buscando el camino correcto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales a utilizar</li> <li>- Entregar una bolita de espuma flex y un sorbete a cada niño</li> <li>- Ubicar la maqueta en un lugar firme</li> <li>- Encontrar el camino correcto del laberinto soplando la bolita en el más mínimo tiempo que sea posible.</li> </ul>	Una maqueta de un laberinto, bolitas de espuma flex y sorbetes.	Encuentra el camino correcto del laberinto
<b>Martes 27 de febrero</b>	Expresión verbal	<p><b>Juego: quien dice lo correcto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar los materiales</li> <li>- Colocar todos los objetos en el baúl</li> <li>- Sacar un objeto del baúl cada niño</li> <li>- Contestar si el objeto escogido es el correcto al que diga la maestra</li> </ul>	Dos figuras de animales en fomix, dos frutas, dos pelotitas de papel de diferentes color y tamaño y baúl decorado	Contesta que el objeto es el correcto
<b>Miércoles 28 de febrero</b>	La Memoria	<p><b>Juego: Mis colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir los materiales</li> <li>- Entregar a cada niño una tarjeta de diferente color</li> <li>- Indicar la acción de cada tarjeta dependiendo su color (caminar, gritar, saltar, sentarse)</li> <li>- Levantar una tarjeta a lazar</li> </ul>	Tarjetas de colores de la figuras geométricas	Reconoce el color y la acción de cada tarjeta.

<b>Jueves 1 de marzo</b>	Razonamiento lógico-matemático	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar la acción de la tarjeta que se levante</li> <li>- Reconocer los colores y las acciones de cada tarjeta</li> </ul> <p><b>Juego: Mi serie favorita de números</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar las normas del juego</li> <li>- Ubicar el cartel en un lugar visible</li> <li>- Pronunciar series numéricas del 1 al 20</li> <li>- Entregar las tarjetas de números</li> <li>- Colocar en el cartel una serie numérica utilizando las tarjetas</li> <li>- Identificar los errores que existen dentro de la serie numérica</li> </ul>	Tarjetas de números y un cartel grande	Reconoce los errores de una serie numérica.
<b>Viernes 2 de marzo</b>	Noción de conservación	<p><b>Juego: Divierte con el agua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales e indicaciones</li> <li>- Colocar los recipientes donde corresponda</li> <li>- Arrojar la misma cantidad de agua en diferentes recipientes</li> <li>- Establecer igualdad de cantidad o contenido en diferentes formas de recipientes</li> </ul>	Recipientes de diferentes formas, agua de colores, un pito	Establece igualdad de cantidad en diferentes recipientes.
<b>Lunes 5 de marzo</b>	Percepción Visual	<p><b>Juego: Uno mis números</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregar los números a cada niño</li> <li>- Manipular los números de fomix</li> <li>- Pegar el número a cada niño en su pecho</li> <li>- Ubicar los números de cada niño en diferente orden</li> <li>- Unir con hilo cada número siguiendo una secuencia de numeración</li> </ul>	Números de fomix Hilo de lana Un silbato	Une cada número siguiendo una secuencia numérica
<b>Martes 6 de marzo</b>	La atención auditiva	<p><b>Juego: Adivina mi sonido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los instrumentos</li> <li>- Conocer los sonidos de los diferentes instrumentos</li> </ul>	Instrumentos musicales	Reconoce e identifica los diferentes sonidos.



<b>Miércoles 7 de marzo</b>	La memoria visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer e identificar los sonidos de acuerdo a los siguientes criterios (suaves - fuertes)</li> </ul> <p><b>Juego: observo y coloco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar los materiales a utilizar</li> <li>- Colocar la cartera en el lugar indicado</li> <li>- Discriminar las figuras geométricas de acuerdo a tres criterios (tamaño, color y forma)</li> <li>- Ubicar las figuras geométricas en la cartelera de acuerdo al color, forma y tamaño.</li> </ul>	Cartelera y figuras geométricas de diferentes colores.	Discrimina las figuras geométricas de cuerdo al tamaño, color y forma
<b>Jueves 8 de marzo</b>	La concentración	<p><b>Juego: Me divierto con el cubo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar el cubo</li> <li>- Manipular el cubo</li> <li>- Indicar las reglas del juego</li> <li>- Conocer las consignas de cada número de los lados del cubo</li> <li>- Ejecutar las diferentes expresiones (gritar, llorar, reír) de acuerdo al movimiento del dado poniendo en marcha la atención y memoria</li> </ul>	Un cubo con números en sus seis lados con algún objeto sonoro en el interior.	Ejecuta las diferentes expresiones utilizando la atención y la memoria
<b>Viernes 9 de marzo</b>	La atención	<p><b>Juego: Cada número donde corresponde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir cada uno de los materiales</li> <li>- Formar dos grupos de niños</li> <li>- Colocar cada pieza numérica en el lugar que corresponde</li> </ul>	Una silueta redonda con número del uno al diez Piezas con diferentes números de objetos	Coloca piezas numéricas donde corresponde
<b>Lunes 12 de marzo</b>	La concentración	<p><b>Juego al bingo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir todas las materias y las reglas del juego</li> <li>- Guardar las imágenes en la caja</li> <li>- Reconocer las diferentes imágenes(animales, transportes terrestres) que se presenten para colocar</li> </ul>	tarjetas de los animales, imágenes, caja y plastilina	Reconoce diferentes imágenes

<b>Martes 13 de marzo</b>	La percepción	<p>una bolita de plastilina en el casillero que corresponde de la tabla</p> <p><b>Juego: mis manitos lo saben</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar las características de cada material</li> <li>- Explorar cada una de las frutas, objetos y peso</li> <li>- Colocar las frutas, objetos y peso en el baúl didáctico</li> <li>- Identificar al tacto los diferentes elementos que se encuentra en el baúl (objetos, frutas y peso)</li> </ul>	Baúl didáctico, frutas, objetos, peso y una bufanda	Identifica al tacto diferentes elementos
<b>Miércoles 14 de marzo</b>	Noción de seriación	<p><b>Juego: Formando mi palabra favorita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir el material</li> <li>- Entregar a cada niño una letra</li> <li>- Ubicar a cada niño en lugares distintas</li> <li>- Formar palabras en un tiempo determinado.</li> </ul>	Letras decoradas	Forma palabras en un tiempo determinado.
<b>Jueves 15 de marzo</b>	La discriminación visual	<p><b>Juego: Armando mis cubos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detallar las reglas del juego</li> <li>- Conocer las caracterizas de los cubos (tamaño y color)</li> <li>- Clasificar los cubos de acuerdo al color y tamaño</li> <li>- Armar torres de cubos dependiendo de la orden que se dé</li> </ul>	Cubos de diferentes tamaños y colores	Arma torres de cubos de acuerdo al tamaño y color
<b>Viernes 16 de marzo</b>	La memoria	<p><b>Juego: Recordando</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar las láminas de diferentes gráficos (animales, frutas, medios de transporte, figuras geométricas)</li> <li>- Formar dos grupos</li> <li>- Entregar a cada grupo cinco láminas</li> <li>- Describir cada uno de los gráficos expuestos en la lámina</li> </ul>	Láminas (animales, frutas, medios de transporte, figuras geométricas) Cronómetro	Recuerda los nombres de los gráficos

<b>Lunes 19 de marzo</b>	Atención, percepción y memoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordar los nombres de los gráficos luego de observar en un tiempo determinado</li> </ul> <p><b>Juego: Ordeno mi cuento favorito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar cada una de las láminas</li> <li>- Narrar el cuento planificado</li> <li>- Entregar las láminas a los niños</li> <li>- Ordenar las láminas siguiendo la secuencia del cuento.</li> </ul>	Caja y láminas con diferentes ilustraciones del cuento	Ordena laminas siguiendo la secuencia de un cuento
<b>Martes 20 de marzo</b>	Memoria visual	<p><b>Juego: Uniendo las piezas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar las piezas de las figuras geométricas</li> <li>- Entregar a cada niño una pieza</li> <li>- Unir cada pieza de acuerdo al tamaño y color de las figuras geométricas</li> </ul>	Figuras geométricas	Une las figuras geométricas de acuerdo a su tamaño y color
<b>Miércoles 21 de marzo</b>	Razonamiento lógico-matemático	<p><b>Juego: Mi serie favorita de números</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar las normas del juego</li> <li>- Ubicar el cartel en un lugar visible</li> <li>- Pronunciar series numéricas del 1 al 20</li> <li>- Entregar las tarjetas de números</li> <li>- Colocar en el cartel una serie numérica utilizando las tarjetas</li> <li>- Identificar los errores que existen dentro de la serie numérica</li> </ul>	Tarjetas de números y un cartel grande	Reconoce los errores de una serie numérica.
<b>Jueves 22 de marzo</b>	La memoria	<p><b>Juego: Caja de sorpresas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar dos grupos</li> <li>- Indicar objetos del aula de diferentes tamaños</li> <li>- Entregar una caja a cada grupo</li> <li>- Clasificar los objetos en tres grupos (grande, mediano y pequeño) en el menor tiempo posible.</li> </ul>	Dos cajas decoradas Objetos de diferentes tamaños	Clasifica objetos de acuerdo al tamaño

<b>Viernes 23 de marzo</b>	La concentración	<p><b>Juego: Cuento y uno</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar las tarjetas de diversos objetos</li> <li>- Entregar a cada niño una tarjeta</li> <li>- Colocar en una caja los números del 1 al 15</li> <li>- Contar los objetos de la tarjeta y unir con el número correspondiente.</li> </ul>	Tarjetas Caja decorada Números de fomix del 1 - 15	Cuenta los objetos y une con el número correspondiente
<b>Lunes 26 de marzo</b>	Atención y concentración	<p><b>Juego: Buscando el camino correcto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales a utilizar</li> <li>- Entregar una bolita de espuma flex y un sorbete a cada niño</li> <li>- Ubicar la maqueta en un lugar firme</li> <li>- Encontrar el camino correcto del laberinto soplando la bolita en el más mínimo tiempo que sea posible.</li> </ul>	Una maqueta de un laberinto, bolitas de espuma flex y sorbetes.	Encuentra el camino correcto del laberinto
<b>Martes 27 de marzo</b>	La memoria visual	<p><b>Juego: Mi abecedario</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregar a cada niño las paletas con el abecedario</li> <li>- Colocar una caja al frente de cada niño</li> <li>- Reconocer cada letra del abecedario y ubicar donde corresponde en la caja.</li> </ul>	Papelitas con las letras del abecedario cajas	Reconoce cada letra del abecedario.
<b>Miércoles 28 de marzo</b>	Noción de conservación	<p><b>Juego: Divierte con el agua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar los materiales e indicaciones</li> <li>- Colocar los recipientes donde corresponda</li> <li>- Arrojar la misma cantidad de agua en diferentes recipientes</li> <li>- Establecer igualdad de cantidad o contenido en diferentes formas de recipientes</li> </ul>	Recipientes de diferentes formas, agua de colores, un pito	Establece igualdad de cantidad en diferentes recipientes.
<b>Jueves 29 de marzo</b>	Razonamiento lógico-matemático	<p><b>Juego: Caja de números</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocar la caja de números en medio del círculo de niños</li> <li>- Entregar a cada niño tarjetas con los números del 1 al 10</li> </ul>	Caja de números Tarjetas de los números	Coloca series numéricas como corresponde en la caja

<b>Viernes 30 de marzo</b>	Memoria visual y auditiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocar series numéricas en la caja según la orden de la maestra.</li> </ul> <p><b>Juego: Adivina quién soy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar las tarjetas</li> <li>- Conocer el nombre de cada animal doméstico-salvajes y su sonido</li> <li>- Tomar una tarjeta para emitir el sonido y hacer el movimiento del animal</li> <li>- Identificar el nombre del animal y su sonido.</li> </ul>	Tarjetas con diferentes animales	Identifica el nombre y el sonido de los animales domésticos-salvajes
----------------------------	---------------------------	---	----------------------------------	--

---

## **8. Evaluación.**

Toda la propuesta está enfocada en hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje un instante de placer y de experiencias ricas y significativas para la vida diaria de los niños por medio de los juegos didácticos, alcanzando un objetivo común que es potenciar el desarrollo cognitivo.

La evaluación se realizará a través del seguimiento individual de cada alumno y de las actividades que se desarrollan dentro de la propuesta, como fuera de él. La participación de los niños en los diferentes juegos didácticos que surjan dentro de la propuesta también será evaluada para determinar la continuidad en los planes propuestos. En la culminación de la propuesta se realizará una evaluación sumatoria para cobrar el logro de los objetivos previstos mediante la prueba de destreza cognitiva.

### ***Aspectos a evaluar***

- La participación activa de los niños para la realizar los juegos didácticos
- El nivel del desarrollo cognitivo de los niños

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Bermúdez, J. (2010). *Juegos didácticos* (Primera ed.). Bogotá: Deportivamente Magisterio. Recuperado el 14 de Febrero de 2018
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea, S.A. ediciones . ISBN:978-84-277-1628-5
- Blández, J. (2005). *La utilización del material didáctico y del espacio en Educación Física* (Vol. III). Barcelona, España. ISBN:84-87330-36-3
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M., & Ronning, R. (2005). *Psicología cognitiva y de la instrucción* (Cuarta ed.). (J. Posadas, Ed.) España: Pearson Educación. ISBN:84-205-4346-2
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Revista Internacional Magisterio* N° 76., 1. Recuperado el Domingo de Enero de 2018, de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Colmenares, Y. (2012). *Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura*. Tesis de Grado, Universidad Central de Venezuela, Humanidades y Educación, Venezuela. Recuperado el 17 de Febrero de 2018, de <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf>
- Creatty, B. (2004). *Juegos didácticos activos*. (C. Cesarman, Ed.) México: Pax México. ISBN:968-860-250-7
- Creatty, B. (2004). *Juegos Didácticos Activos*. México: Pax México. ISBN:963-860-250-

- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El Juego Educativo* (Cuarta ed., Vol. I). (J. Morata, Ed.) Madrid: Ediciones Morata. ISBN:84-7112-216-2
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed., Vol. I). (A. Cerviño, & N. Duarte, Edits.) Filipinas, España: Ediciones Praninfo. ISBN:978-84-9732-821-0
- Departamento de Orientación Psicológica. (2010). *Sensación y Percepción*. Gobierno de Cantabria, Consejería de Educación, Cantabria. Recuperado el 18 de Febrero de 2018, de <http://almez.pntic.mec.es/~erug0000/orientacion/psicologia/Documentos/Sensacion%20y%20Percepcion.pdf>
- Esquivias, M. (31 de Enero de 2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, V(1). ISBN:1067-6079
- Grupo Latino Editores. (2010). *Consultor Didáctico para la Primera Infancia* (Primera ed.). (F. Durán, Ed.) Bogotá: Bogotá:Grupo Latino. ISBN:978958736020-2
- Keil, G. (2011). *Comunicación en el ámbito escolar en relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Tesis doctoral, Universidad Abierta Interamericana. Recuperado el 14 de Febrero de 2018, de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC104122.pdf>
- López, I. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. ISBN:1989-9041
- Marcano, K. (Enero de 2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de Investigación*, 185.



Recuperado el 13 de Febrero de 2018, de  
<http://www.scielo.org.ve/pdf/ri/v39n84/art09.pdf>

- Mercano, L. (2015). *Juego y recreación en educación: un manual de reflexión* (Vol. I). Argentina: Brujas. ISBN:978-987-591-175-8
- Ortiz, A. (2014). *Educación infantil: ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clases?* (Primera ed.). Bogotá: Ediciones de la U. ISBN:978-958-762-183-9
- Palacios, J. (2001). Desarrollo Cognitivo y Educación. En J. Bruner, *Desarrollo Cognitivo y Educación* (Segunda ed.). España. ISBN:84-7112-319-3
- Pérez, N., & Navarro, I. (2011). *Psicología del Desarrollo Humano: Del nacimiento a la vejez*. España: Editorial Club Universitario. ISBN:978-84-9948-613--0
- Rivas, M. (2008). *Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significativo*. Documento de trabajo, Organización Educativa de la Comunidad de Madrid, Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería, Madrid. ISBN:978-84-451-3132-9
- Sánchez, L., & Andrade, R. (2014). *Inteligencias Múltiples y Estilos de Aprendizaje: Diagnóstico y estrategias para su potenciación* (Primera ed., Vol. I). (M. Grillo, Ed.) México: Alfaomega Grupo Editor. ISBN978-607-622-041-2
- Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar: Cómo entrar el juego en la escuela* (Primera ed., Vol. I). (Rosario, Ed.) Argentina, Argentina: Homo Sapiens Ediciones. ISBN:978-950-808-612-9

Vicuña, I., & Carrillo, S. (2008). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en primer año, Educación Básica-Nivel Primaria*. Tesis, Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado el 13 de Febrero de 2018, de <http://200.23.113.51/pdf/27879.pdf>

Abreu, J. (2014). *El Método de la Investigación*. :ISBN1870-577X

Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Shalom. Recuperado el 20 de Febrero de 2018, de [https://www.google.com.ec/search?q=Concepto+Método+Estadístico+pdf+libros&source=lnms&tbn=bks&sa=X&ved=0ahUKEwjU3fOM3LPZAhUGnFkKHVrzAJEQ\\_AUIDygA&biw=1366&bih=654](https://www.google.com.ec/search?q=Concepto+Método+Estadístico+pdf+libros&source=lnms&tbn=bks&sa=X&ved=0ahUKEwjU3fOM3LPZAhUGnFkKHVrzAJEQ_AUIDygA&biw=1366&bih=654)

Díaz, L. (2011). *La observación*. Texto de Apoyo Didáctico, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de la Psicología. Recuperado el 20 de Febrero de 2018, de [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)

Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación* (Segunda ed.). México. ISBN:978-97032-5432-3

k. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**

**COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**

**PARVULARIA**

**TEMA**

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO  
DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO  
ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado  
de Licenciada en Ciencias de la Educación;  
Mención: en Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA**

Valeria Alexandra Sánchez Cuenca

**LOJA-ECUADOR**

**2017**

**a. TEMA**

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018

## **b. PROBLEMÁTICA**

La Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja está ubicada en la Avenida Salvador Bustamante Celi, Santa Rosa y Chone perteneciente a la parroquia El Valle, se inicia en el año de 1981-1982, está conformada por 29 profesores, 2 administrativos y 750 estudiantes, donde ofrece una educación de tipo regular. Siendo actualmente la directora de la Escuela la Licenciada Luz Angélica Cabrera.

Esta Institución Educativa brinda servicio con dos jornadas, matutina y vespertina, de la misma manera cuenta con servicios de transporte, servicios públicos como: agua potable, luz eléctrica, colectivos de basura, teléfono público y privado e internet, cuenta con 12 aulas con capacidad para 24 estudiantes cada una, una sala de computación, una biblioteca, un bar, varias canchas deportivas de fútbol, voleibol y baloncesto.

La Escuela, además, desarrolla su práctica educativa con el compromiso de formar personas que puedan actuar en una sociedad basada en la información y el conocimiento, para lo cual se ha creado el aula de cómputo a fin de ser partícipes de la Cultura Informática.

La misión de la Institución es proporcionar a la niñez lojana una formación integral de calidad, con solidez científica, fomentando los valores humanos y conocimientos acordes a la nueva tecnología, que les permita a los estudiantes integrarse a la sociedad.

Así mismo, su visión se caracteriza por ser un establecimiento que se proyecta a satisfacer las demandas de la comunidad educativa y está dispuesta a promover los cambios radicales hacia una educación de calidad. Entregará a la comunidad alumnos equilibrados, con un desarrollo bio-psicosocial armónico muy competente, capaz de continuar sus estudios en cualquier Institución de su interés. Gozará del apoyo y reconocimiento de la comunidad y de sus autoridades fomentando el progreso y desarrollo de Loja

El presente trabajo investigativo se basa en el estudio de la utilización del juego didáctico en los niños dentro del salón de clases, ya que es una estrategia de gran

importancia para potenciar el desarrollo cognitivo, que ha sido de estudio a lo largo de la vida, pero sigue estando presente en la actualidad.

En la educación infantil se evidencian muchos casos de niños que tienen dificultades en su desarrollo cognitivo a la hora de realizar alguna actividad de la vida diaria, como, por ejemplo: No tienen una buena percepción visual y auditiva, poca expresión verbal de un juego lógico, no desarrollan bien su concentración entre otros; y esto tiene como consecuencia que el niño no se desarrolle bien en su aprendizaje.

Sin embargo, son muchos los problemas que asechan en Ecuador en cuanto al aprendizaje de los niños, debido a que los docentes desconocen que una de las estrategias adecuadas para potenciar el desarrollo cognitivo son los juegos didácticos; al no aplicar este tipo de juegos en las aulas de clases se está produciendo en los niños un bajo rendimiento académico, y como efecto la mala estimulación de la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración. Sin el juego el núcleo esencial del desarrollo cognitivo se torna lento, por la falta de experimentación, manipulación, invención de estrategias de acción.

García, (2009). Manifiesta que el juego didáctico es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, ya que, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. (p.1)

Es por ello que cuando los docentes no aplican estos tipos de juegos, se produce un bajo desarrollo cognitivo en los niños, no desarrollan su creatividad y su imaginación por falta del desconocimiento sobre las ventajas que tienen estos juegos. Por tal motivo, los juegos didácticos deberían ser parte de la vida del niño, no solo fomentan la capacidad cognitiva, sino que ayudan a desarrollar distintas capacidades para que se pueda desenvolver en la vida diaria sin ningún problema.

Además, la diversión en las clases debería ser un objetivo docente ya que 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, es decir que, con el juego, los

docentes dejan de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser elementales facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Según José V, (2008) manifiesta que “Los docentes en varios países han utilizado, el juego didáctico sólo como una estrategia para lograr procesos socializadores; y no para lograr adquirir conocimientos significativos en el niño” ...Lo que este conlleva a que los niños no desarrollen sus capacidades, su inteligencia, su creatividad e imaginación y sobre todo no genere nuevos aprendizajes. (p.2)

El juego didáctico es una estrategia de enseñanza a través de la diversión, cuyo fin es que los niños y niñas aprendan algo específico de forma lúdica que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus beneficios. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por eso que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del niño.

La importancia de esta estrategia radica en que los docentes no se deben enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los niños a construir su propio conocimiento y elaborar sus propios criterios, 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.

Además, cabe mencionar que el docente no conoce las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cómo utilizarlo y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de niños. 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.

Por esta razón, el docente debe poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las

reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa anímica en la que se encuentre los niños.

. El propósito de generar estas inquietudes actualmente en la docencia 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, pero sin embargo en muchas instituciones no utilizan el juego didáctico ya que los docentes no considera importante en su planificación como parte de sus estrategias, de allí que, el aprender resulte para cada uno de los niños, una experiencia motivadora, entusiasta, y a la vez potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

Por otro lado, cabe mencionar que estos juegos didácticos toman más fuerza en la infancia del menor, puesto que en esta etapa de la vida es en la que más se aprende, por lo que los docentes por lo general no aprovechan eso para reforzar las capacidades de los niños y no toman en cuenta que es una realidad que a través del juego el niño puede expresar mejor sus emociones y liberar la energía acumulada siendo aceptado socialmente.

El niño, por norma general, siempre está en busca de aprendizaje, por eso ponen interés en iniciar a gatear, a caminar, en decir las primeras palabras, pero, sin embargo, no todos tienen la misma capacidad cognitiva y a algunos les cuesta más que a otros, ya sea por nerviosismo, por inquietud o por algún tipo de falta de interés. Por ello, la enseñanza tradicional no es aplicable por igual a todos los niños, hoy en día existen muchos tipos de enseñanza, y una de ellas es a través del juego didáctico, ya que el juego en la vida de los niños es lo más entretenido y divertido y como no aprovechar esta ventaja del juego para transmitir aprendizajes significativos.

El estudio se limitará a la Escuela Fiscal Mixta Teniente Hugo Ortiz, ubicada en la parroquia El Valle, del Municipio de Loja, el móvil de este trabajo cubrirá en el hecho de averiguar como el juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo en los niños de primer grado de Educación Básica y a la vez dar solución a los problemas provocados por la falta de la utilización de los juegos didácticos dentro del salón de clase por parte de los docentes. La investigación cubrirá un periodo de 15 meses de julio 2017 a noviembre del 2018.



En la provincia de Loja, en la Escuela Teniente Hugo Ortiz en Primer Grado de Educación Básica, a un no se ha hecho ninguna investigación, pero a través de diversos instrumentos y técnicas se podría constatar la falta de aplicación de los juegos didácticos para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, lo cual genera de esta manera falencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre ellos el bajo nivel de conocimientos y perjudicando de esta manera su formación académica futura.

En consecuencia, a lo antes mencionado, se plantea el problema de la siguiente manera:

**¿De qué manera incide el juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de Primer Grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Periodo 2017-2018?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto tiene gran importancia porque busca dar solución a problemas en cuanto a la falta de la utilización del juego didáctico para un buen desarrollo cognitivo de los niños, ya que se considera que el juego didáctico se convierte en una estrategia pedagógica, que le permitirá a los docentes de educación infantil, aplicarlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida para fomentar la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido.

Las razones que motivaron a realizar este proyecto se enmarcan en la falta de aplicación de los juegos didácticos en el aula, provocando no solo un bajo desarrollo cognitivo de los niños, sino también un bajo desarrollo de distintas capacidades como la memoria, la autoestima, concentración, la creatividad, entre otras. Todo esto causado por el desconocimiento de los docentes sobre las múltiples ventajas que tienen este tipo de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por la falta de interés y aplicación de esta estrategia esencial en ámbito educativo.

Esta investigación es factible debido a que se cuenta con la suficiente información bibliográfica aportada por diferentes autores lo relacionado al juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños, además cuenta con el apoyo y apertura de los directivos de la institución educativa, los docentes, los niños y sujetos al proceso investigativo, así mismo se cuenta con los recursos económicos, los procesos teóricos y metodológicos y los instrumentos necesarios para cumplir la meta propuesta. Y sobre todo se cuenta con el tiempo suficiente para el proceso investigativo y para llegar con el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Tendrá un gran aporte social y educativo ya que dará a conocer la importancia de la utilización de los juegos didácticos para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, y sobre todo para que los docentes conozcan las ventajas y beneficios que brindan estos juegos. Además, la Universidad Nacional de Loja a través de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia busca dar solución a problemas reales que afectan a nuestra sociedad aplicando los conocimientos adquiridos durante nuestra formación

profesional, y así poco a poco ir marcando una diferencia en la sociedad para un cambio fructífero en todos los aspectos.

Paralelamente este proyecto de investigación está encaminado a afianzar la formación tanto profesional como intelectual y obtener experiencia en el campo educativo, a medida poder contribuir directa o indirectamente a la sociedad, la información que se aportará en la presente indagación servirá como base para determinar la influencia de la utilización de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo y para dar a conocer que el juego es la mejor estrategia para enseñar, ya que el juego es la parte fundamental en la vida de cada uno de los niños, como ya se sabe, que la infancia del niño es el juego y es ahí donde adquiere aprendizaje significativos.

Esta investigación será de mucha utilidad, ya que permitirá a los docentes obtener información sobre las ventajas del juego didáctico como herramienta principal para desarrollar nuevas experiencias y conocimientos en los niños. Así mismo es importante la elaboración de una guía de actividades de juegos didácticos para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, ya que mediante su aplicación las maestras podrán reprogramar sus actividades, adaptando los juegos didácticos a sus planificaciones para brindar día tras día una mejor enseñanza a los niños a través de los diferentes juegos que constarán en la guía de actividades antes mencionada. Porque, como ya se sabe que el niño aprende de mejor manera a través del juego, que un acto de diversión y entretenimiento para los alumnos.

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, se considera que es oportuno el desarrollo de la tesis de grado titulada como: “EL JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “D” SECCIÓN MATUTINA DE LA ESCUELA TENIENTE HUGO ORTIZ DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017-2018”. Que permite determinar el uso del juego didáctico como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y afianzar los conocimientos para un desempeño profesional efectivo.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

Determinar la incidencia del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Periodo 2017 – 2018.

##### **Objetivo específico**

- Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores lo relacionado con el juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Diagnosticar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para potenciar el desarrollo cognitivo.
- Crear una guía de actividades de juegos didácticos que potencie el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.
- Aplicar la guía de actividades para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños
- Evaluar el beneficio de la aplicación de la guía de actividades de juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **1. Juego didáctico.**

1.1. Definición

1.2. Importancia del juego didáctico

1.3. Características del juego didáctico

1.4. Objetivos que persiguen el juego didáctico

1.5. Principios básicos de la aplicación de los juegos didácticos

1.6. Fases del juego didáctico

1.6.1. Inicio

1.6.2. Desarrollo

1.6.3. Culminación

1.7. Clasificación de los juegos didácticos

1.8. Tipos de juegos didácticos

1.8.1. Juegos sensoriales

1.8.2. Juegos motores

1.8.3. Juegos intelectuales

1.8.4. Juegos sociales

1.9. El juego didáctico y el desarrollo cognitivo

### **2. Desarrollo cognitivo.**

2.1. Definición

2.2. Características del desarrollo cognitivo

2.3. Habilidades cognitivas

2.4. Funciones del desarrollo cognitivo

2.4.1. Funciones cognitivas antes el aprendizaje

2.4.2. Funciones cognitivas durante el aprendizaje

2.5. Teorías del desarrollo cognitivo

2.5.1. Teoría de Jean Piaget

2.5.2. Teoría del Vygotsky

2.6. Desarrollo Cognitivo de los niños de 5 a 6 años

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **1. Juego didáctico.**

#### ***1.1. Definición.***

El juego es una actividad propia de todos los seres humanos evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego didáctico los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales, para que en un futuro sean personas con principios y sean capaces de enfrentarse a cualquier situación.

El juego didáctico es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, ya que, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. (Llull y Garcia, 2009, p. 315)

Partiendo de estas definiciones por varios autores el juego didáctico, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. 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 niño como: el área motriz, el área socio-emocional, el área cognitivo-verbal y la dimensión académica. Además, es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

Es por ello que el juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Es así como la actividad didáctica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego didáctico se convierte en uno de los medios más poderosos para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia, sin que el niño se dé cuenta que además de estar divirtiéndose él está aprendiendo de la mejor manera. Así mismo el Juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica

de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido.

### ***1.2. Importancia del juego didáctico.***

El juego didáctico es importante porque es un medio de socialización, expresión y comunicación, una manera de conocerse a sí mismo y a los demás y establecer relaciones afectivas. Jugando se interiorizan las normas y las pautas de comportamiento social y se desarrollan las funciones psíquicas necesarias para un desarrollo de la capacidad de aprendizaje: percepción, lenguaje, imaginación, memoria y también las funciones físicas: correr, saltar, equilibrio, coordinación y destrezas. (Linaza, 1998, p. 5)

El juego didáctico, además, es importante porque permite afianzar el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños y niñas, de manera que a través de estos juegos permita adquirir nuevos contenidos de manera significativa, es decir, que sean capaces de utilizarlos en situaciones diferentes a aquéllas en las que se produjo el aprendizaje y en momentos de dificultad en que la vida les prepare.

Todos estos aspectos son tan importantes en la vida de los niños para que vayan preparándose como futuros profesionales ante la sociedad, ya que es aquí la etapa más esencial para el aprendizaje porque en esta edad la memoria de los niños son como una esponja que absorbe todo lo que perciben a través de sus sentidos.

La importancia del juego cabe recalcar que es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica, es por ello que el juego didáctico nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser y sobre todo, el aprendizaje resulta más natural si se lleva a cabo por medio de estos juegos, de esta forma, los niños solo piensan que están jugando cuando en realidad, además de jugar y de pasar un buen rato, están logrando un aprendizaje bastante importante para su desarrollo evolutivo.

Cabe mencionar que el juego didáctico es muy importante para el desarrollo integral de los niños por varias razones y fines que son muy esenciales para el desarrollo integral de los niños:

- El juego didáctico permite el desarrollo mental del niño ya que en esta etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, es ahí cuando desarrolla sus capacidades de análisis, concentración, abstracción, además el niño al resolver varias situaciones que se presentan en el juego activa su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver problemas de la vida cotidiana.
- El juego didáctico permite y favorece la atención a la diversidad, es decir, la personalización de la enseñanza, el ajuste de la intervención educativa a las necesidades de cada persona. Importante para una enseñanza de calidad porque cada persona posee un ritmo, un estilo de aprendizaje diferente.
- Facilita la socialización, contribuye a superar el egocentrismo, a establecer relaciones entre los demás, a aceptar puntos de vista diferentes, a consensuar reglas, a asumir normas de funcionamiento. Además, favorecen el aprendizaje cooperativo, la interacción, el respeto a las diferencias de sexo, clase social, raza u otras características individuales, sociales o culturales.
- El juego didáctico es tomado como motor de aprendizajes significativos en los niños y como vehículo para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, si estos juegos son aplicables dentro del salón de clases se obtendrá un resultado positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre todo se dará un progreso integro en el niño en todas las áreas del desarrollo.

Es por eso que es primordial que la planta de docentes tenga información y formación para elegir juegos variados que favorezcan la adquisición, el refuerzo, la consolidación y la ampliación de numerosos contenidos. Pero, sobre todo, que quieran y sepan introducirlos a los estudiantes por un camino de aprendizajes significativos; porque el juego constituye un conductor de aprendizaje, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo social, y además son trasmisoras de habilidades, conocimientos, saberes y enseñanzas (Guale, 2016).



Por tal razón, el juego didáctico es importante también porque 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.

### **1.3. Características del juego didáctico.**

Los juegos didácticos presentan una variedad de características que hace que el juego sea diferente en cada temática a tratar, provocando así una buena estructuración tanto de la actividad como del proceso de enseñanza que se va a impartir.

Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las características que poseen estos juegos, ya que se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades, estas características generales son:

- Aceleran la adaptación de los niños a los procesos sociales de su vida.
- Rompe con los esquemas del salón de clases, del papel de informador del docente, ya que se liberan las potencialidades de los niños.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas con limitación en el tiempo.
- Despierta el interés hacia las diferentes tareas, incluso en las menos atractivas para los niños.
- Exigen la aplicación de los conocimientos en las actividades de las diferentes temáticas.
- Crean en los niños las habilidades de colaboración, cumplimiento y cooperación ante una actividad o juego en grupo.
- Se utilizan para fomentar y comprobar los conocimientos adquiridos en clases y poder verificar si el niño está aprendiendo satisfactoriamente. (Chacón, 2008)

Por tal motivo, los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Los juegos didácticos cumplen un rol importante en la vida de los niños ya que aporta con algunas características específicas que son primordiales para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición (Chacón, 2008, p. 4)

En pocas palabras el juego didáctico permitirá captar la atención, estimular las habilidades para poder realizar actividades en el aula y cumplir con las tareas asignadas. En efecto al utilizar los juegos didácticos se pretenderá que los niños pongan en práctica los conocimientos que aprehendieron con anterioridad y de esta manera se podrá ver cuánto han saben o cuanto han aprendido.

En el desarrollo del niño el juego didáctico también tiene un carácter adaptativo, es decir, es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social. Por qué:

- El juego didáctico permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.
- El juego didáctico contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos socialmente establecidos.
- El juego didáctico es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación, etc.
- El juego didáctico es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida. (Minerva, 2002)

#### ***1.4. Objetivos que persiguen el 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, muchos de los docentes deben conocer que para construir un juego deben tener en cuenta que lo primordial es plantear el objetivo al que quiere llegar por medio de esta estrategia esencial que es el juego didáctico, 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. (Chacón, 2008)

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los docentes y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, etc., logrando así el docente dirigir la atención, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico, que es el que precisa el juego y su contenido, cuya finalidad es que los niños logren desarrollar diferentes habilidades.
- Las acciones lúdicas constituyen un elemento fundamental del juego didáctico ya que estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de enseñanza y captan la atención de los niños. Un rasgo de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arma un rompecabezas ellos van a recordar qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

- Las reglas del juego constituyen un elemento organizativo del mismo; estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y, además, dan la pauta de cómo cumplir con las actividades planteadas.

Es por ello que los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado, pero si cumple con todos los objetivos a los que se quiere llegar. (Chacón, 2008)

### ***1.5.Principios básicos de la aplicación de los juegos didácticos***

- *La participación:* Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el niño. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.
- *El dinamismo:* Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- *El entretenimiento:* El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.
- *El desempeño de roles:* Está basado en la modelación lúdica de la actividad del niño, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- *La competencia:* Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay

juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Chacón, 2008)

Con todo lo antes mencionado es importante que el docentes tenga presente los principios básicos para la aplicación de los juegos didácticos, ya que los principios de participación, dinamismo, entretenimiento, competencia y desempeño de roles nos ayuda a que los juegos sean mas placenteros y confortables para los niños.

### ***1.6.Fases del juego didáctico.***

Los juegos didácticos, de manera general, permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica, es decir, gracias a los juegos, los niños interiorizan pautas de comportamiento sin que apenas ellos lo perciban, lo cual ofrece además, una huella duradera en su aprendizaje, al tomar lo que están haciendo como una diversión y no como una tarea u obligación.

Ademas, los juegos didácticos brindan una serie ventajas y beneficios como se menciona anteriormente, pero para que se logre estas, deben cumplir tres fases en su desarrollo, ya que cada fase cumple un papel muy importante para lograr en el niño un aprendizaje satisfactorio, pero para ello también es necesario el orden de estan fases.

Ortiz, (2009) señala que los juegos didácticos deben cumplir tres fases para desarrollo:

#### ***1.6.1. Inicio.***

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

#### ***1.6.2. Desarrollo.***

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

#### ***1.6.3. Culminación.***

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad

de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (p 25)

Lo cual, se aprecia que el juego didáctico tiene sus fases, las mismas que deben ser conocidas por los docentes para que su aplicación sea funcional y cumpla con los objetivos propuestos, para ello una vez seleccionado el juego que se va aplicar se debe programar cada una de las actividades que se van a desarrollar, las mismas que deben ser viables e integrar a todos los niños y niñas.

### ***1.7. Clasificación del juego didáctico***

Para empezar los juegos didácticos también tiene su clasificación, pero la elección adecuada de los juegos didácticos debe estar relacionado a los objetivos que pretende llegar el docente, o al contenido de la enseñanza que son todas las destrezas con criterio de desempeño que tiene que enseñar de acuerdo a lo que establece el currículo de primer año de educación básica, también la forma en como este organizado las actividades que el docente va a desarrollar con los estudiantes es por eso que según. (Ortiz, 2009, p. 32)

Por lo tanto, los docentes deben conocer bien cada clasificación de los juegos didácticos porque deben estar acordes a la temática o los objetivos que quiera llegar o alcanzar con los niños, también deben tener en cuenta que para seleccionar un juego es muy importante tener presente las características, la edad o las cualidades de los niños, ya que todos los niños no son iguales.

Una clasificación de los juegos didácticos en forma general se la considera de la siguiente manera: de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico. (Ortiz, 2009)

Así mismo existe otra clasificación a la cual se encamina cada uno de los autores enfocándose en las cualidades, desarrollo cognitivo, dinamización y el trabajo grupal,

todos estos son impulsores de los procesos de aprendizaje, donde se clasifican de la siguiente manera:

*Por sus finalidades:* Se desarrollan las destrezas físicas, que son cualidades motrices del ser humano como la fuerza, velocidad, flexibilidad, equilibrio y agilidad; y las habilidades mentales, que es el desarrollo y la capacidad de crear pensamientos para lograr construir y asimilar los nuevos conocimientos que se adquiere día a día a través del juego.

*Por el medio de implementación:* Existen tanto manuales que se refiere a los juegos como el ajedrez, las damas chinas; y los electrónicos que se refiere a los juegos virtuales.

*Por la cantidad y relación entre sus participantes:* Pueden ser individuales donde cada persona realiza su propio juego, pero la mayor parte se practican por parejas y colectivos donde participan más de dos personas, aquí se práctica la colaboración y la cooperación entre los miembros del mismo grupo. (Ortiz, 2009)

Se encuentra una variedad de clasificaciones de los juegos, contando que la clasificación de los juegos asociados a edades determinadas, facilita una organización útil para establecer su aplicación en el ámbito escolar.

Piaget (como se citó en Ordóñez, 2008) afirma que los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo de los niños, según lo cual existen:

*Juegos sensoriomotor:* Los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas que promueve esquemas motrices y de experimentar con los sentidos.

*Juegos simbólicos:* El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos. Su función es simbólica, que permite utilizar representaciones mentales, la imitación diferida, con el uso de símbolos para introducir al niño a la acción de pensar.

*Juegos de reglas:* El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación. Empieza a ser capaz de trabajar y pensar con mayor

objetividad. En estos juegos surgen las reglas lúdicas que se estructuran sobre la base de reglas que requieren de actuaciones en grupo.

Se puede apreciar que la clasificación del juego según Jean Piaget ya presenta la aplicación de los sentidos, creatividad, ingenio, memoria, razonamiento. Además, existen juegos que ayudan a la memoria y se ejecuta bajo reglas establecidas las que en si pueden ayudar a mantener un orden. (Ordoñez y Tinajero, 2008)

Cailloies, (como se citó en Raabe, 1980) propone que la clasificación del juego didáctico esta dividida en cuatro categorías donde los niños y niñas revelan su espíritu competitivo, los cuales siempre buscaran en ultima instancia un ganador que muestre valentía y competitividad.

*Juegos de simulacro o imitación:* Este grupo esta relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan actividades de los adultos y realiza simulacros cuando juega al maestro, al papá y mamá, entre otros.

*Juegos de destreza física:* Se destaca los juegos que comprende actividades motoras como son: el avión, al correr, atrapar, lanzar y otros.

*Juegos de estrategias:* Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego, ejemplo; damas chinas.

*Juegos de azar:* El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde esperan que les sea favorable para ganar.

Todos estos juegos son muy entretenidos y divertidos para el niño pero al utilizarlos con fines didácticos se convierten en una actividad planificada y orientadora que satisface ciertas exigencias académicas que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación que ayudan, a resolver tareas educativas, dejando en la personalidad de cada niño una estilo entre ellos.

### ***1.8. Tipos de juegos didácticos.***

Los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. por



eso, el juego será siempre una vía importante para lograr que los alumnos apliquen creadoramente los conocimientos, con un desarrollo constante del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras, y dirigirlos a conocimientos nuevos, es decir, contribuyendo la formación de un pensamiento productivo con una marcada actividad mental.

Existen diferentes tipos de juegos didácticos para el cumplimiento de lo antes mencionado en las diferentes áreas de desarrollo de los niños, estos tipos de juegos son:

#### *1.8.1. Juegos sensoriales.*

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocando la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar alimentos, hacer ruidos, observar variedad de colores, y palpar objetos. En definitiva, estos juegos ayudan al desarrollo de los sentidos.

#### *1.8.2. Juegos motores.*

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. Además, cabe recalcar que estos juegos ayudan a estimular y desarrollo la parte motriz del niño tanto gruesa como fina.

#### *1.8.3. Juegos intelectuales.*

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). Este juego a más de ayudar la parte intelectual del niño ayuda en el desarrollo de la parte cognitiva adquiriendo y modificando cada uno de los aprendizajes adquiridos.

#### *1.8.4. Juegos sociales.*

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. De igual manera estos juegos ayuda de

una manera significativa a la relación con los demás y aprenden a socializar con los suyos generando vínculos de afecto. (Creatty, Juegos didacticos activos, 2004)

Todos estos tipos de juegos son muy importantes ya son una buena forma para que los niños vivan esa linda etapa de la vida, divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades y destrezas que les va a durar para toda la vida. Además, porque cada tipo de juego cumplen un papel primordial en el desarrollo integral del niño, por lo cual se recomienda que los docentes estén empapados de toda esta información esencial para que puedan utilizarlo de la mejor manera en su enseñanza dentro de su salón de clases.

### ***1.9. El juego Didáctico y el desarrollo cognitivo.***

En los primeros años de la vida el juego favorece el desarrollo integral a distintos niveles. Todo lo que se aprende a través del juego se asimila de un modo más rápido y eficaz. Por este motivo se acentúa la importancia del juego didáctico en un entorno educativo, ya que motivar a los niños resulta mucho más sencillo. (Delgado, 2011, p. 23)

El juego didáctico influye de manera significativa en el desarrollo cognitivo, ya que a través de él experimentan, aprenden, comprenden la realidad que les rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, ayuda a resolver problemas. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. (Delgado, 2011, p. 25)

Todo esto permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho, ya que jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Es por eso que proponer jugar un juego es proponer un significado muy importante, como jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje.

Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños ya las niñas y sus aprendizajes.

Es por ello que el juego didáctico favorece al niño en el desarrollo cognitivo, es decir en el aprendizaje de contenidos de las diversas áreas curriculares: En el área de identidad y autonomía personal el juego didáctico facilita aprendizajes sobre la vida cotidiana. Los niños aprenden a enfrentarse por sí mismos a situaciones de la vida.

- En el área del medio físico y social se trabaja la empatía y los diferentes roles sociales. El juego didáctico fomenta la interacción entre los compañeros de clases, pudiendo ser considerada un recurso metodológico, así como un objetivo así mismo.
- En el área de comunicación se trabaja en la adquisición del lenguaje a nivel comprensivo y expresivo, incrementando notablemente el vocabulario y la adquisición de conceptos.
- En cuanto a la resolución de problemas: permite la experimentación en un medio seguro.

En definitiva, la utilización del juego como recurso didáctico queda justificada por promover la descentralización cognitiva y promover la evaluación de los aprendizajes a través de la observación u otras técnicas, así que se recomienda a los futuros docentes utilizar las mejores técnicas de aprendizaje. (Delgado, 2011)

## **2. Desarrollo cognitivo**

### **2.1. Definición.**

El desarrollo cognitivo es el “conjunto de actividades mentales que realiza el niño para aprender y resolver problemas. Comprende la memoria, la concentración, la atención, la percepción, la imaginación y la creatividad” (Rosselli, Matute y Ardila, 2010, p. 39).

Por cuanto el desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas del desarrollo, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia, este tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico, es decir, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia

El desarrollo cognitivo es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurrir de la vida, por el que se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Además, Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente. (Ramos & Herrera y Ramirez, 2010, p. 202)

El desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de hechos y habilidades, sino también de transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento, donde una vez que el niño o niña entra en una nueva etapa, no retrocederá a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento, por tanto, se desprenden indicadores como la memoria, atención, sensopercepción, concentración, razonamiento y habilidad del infante.

Sobre el aprendizaje cognitivo han hablado múltiples autores, entre los que se encuentran Piaget, Gestalt y Bandura, todos coinciden en que es el proceso en el que la información entra al sistema cognitivo, es decir de razonamiento, donde dicha información es procesada y causa una determinada reacción o respuesta ante dicho estímulos en las personas, por tal razón los docentes deben en la mayor parte estimular a los niños para que la información procesada sea aprovechada para buenos aprendizajes.

Con todo lo antes mencionado se puede definir al desarrollo cognitivo como el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumenta

los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender; estas habilidades son utilizadas para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana.

Además, el desarrollo cognitivo es un proceso psicofisiológico, mediante el cual se recibe la información, se procesa y se entrega un tipo de respuesta. Intervienen a su vez otros procesos como: La percepción, la memoria, el razonamiento, la reflexión.

- La percepción: Proceso mediante el cual el niño descubre, organiza e interpreta la información procedente del medio externo y del medio interno
- La memoria: es una función cognitiva, que es un proceso por el cual se adquiere, retiene, registra, reproduce y se consolida una información. Dentro de la memoria existen varias modalidades que son: la memoria semántica, la memoria de procedimientos y la memoria cognitiva que es la que registra hechos personales y la información sensorial.
- El razonamiento: a través el cual el niño hace inferencias necesarias y llega a conclusiones.
- La reflexión: es la valoración de la calidad de ideas, pensamiento, emociones, etc. (Gutiérrez, 2005)

## ***2.2. Características del desarrollo cognitivo***

Los niños son completamente conscientes de su entorno y están en todo momento explorando el mundo que los rodea desde el momento del nacimiento. Cuando nacen los bebés desde un inicio empiezan a recopilar, clasificar y procesar información que hay alrededor de su mundo con ello usan estos datos para desarrollar habilidades de pensamiento y de percepción, es así como los niños desde un inicio aprenden todos día, aunque el adulto no lo note él bebe adquiere nuevos conocimientos.

Por lo consiguiente el concepto del desarrollo cognitivo, es todo lo que una persona percibe piensa y es capaz de comprender el mundo a través de interacciones aprendidas anteriormente, y de algunos factores genéticos. Entre las áreas del desarrollo cognoscitivo se puede encontrar las siguientes características:

- Adaptar la información
- La inteligencia
- El desarrollo del lenguaje
- El razonamiento
- Finalmente, la memoria (Rodríguez y Fernández, 1997)

Los docentes deben tener en cuenta que es muy importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños y entender su mentalidad en cada etapa para poder favorecer y enriquecer su aprendizaje, además, entender las características, funciones y habilidades del desarrollo cognitivo que son muy fundamentales para el progreso del mismo.

El proceso de construcción del conocimiento no es algo predeterminado por las estructuras internas del sujeto ni sus características, sino que son una construcción sólida del mismo ya que el aprendizaje es el resultado de las interacciones entre el niño y el objeto, todo esto es un proceso de interacciones con el mundo que lo rodea porque el niño que aprende es activo en todas las etapas de su desarrollo.

### ***2.3.Habilidades cognitivas.***

“Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente” (Ramos et al., 2010, p. 202)

Para adquirir una habilidad cognitiva es necesario que se ejecuten tres momentos. En un primer momento, la persona desconoce que la habilidad existe; en un segundo momento, se realiza el proceso en sí de adquirir la habilidad y desarrollarla a través de la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es independiente de los conocimientos pues ha sido interiorizada de tal manera que su aplicación en casos simples es fluida y automática, es por ello, que las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello.

Las habilidades cognitivas se pueden clasificar en básicas y superiores. Las básicas son consideradas como centrales y ayudan a construir las habilidades cognitivas superiores y pueden ser utilizadas en diferentes momentos del proceso de pensamiento y en más de una ocasión.; estas habilidades cognitivas básicas son enfoque, obtención y recuperación de información, organización, análisis, transformación y evaluación. Habilidades cognitivas superiores: solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico y pensamiento creativo. (Ramos et al., 2010)

Se afirma que, las habilidades cognitivas son un conjunto de procedimientos mentales cuyo objetivo es que el niño integre la información adquirida básicamente a través de la percepción es decir a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él, estas habilidades se las puede agrupar en tres grupos:

- *Dirección de la atención:* a través de la atención y de una ejercitación constante de la misma, se ayudará en el desarrollo de habilidades como: anticipación, inferencia, interpretación, clasificación y observación
- *Percepción:* es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben a través de los sentidos y así desarrollar un conocimiento de las cosas que nos rodean, esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee, por tal motivo, es beneficioso que los niños integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo para que aprendan a manejar y organizar la información.
- *Procesos del pensamiento:* se refieren a la última fase del proceso de percepción, en este momento se deciden que datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información. (Ramos et al., 2010)

Son tantas las habilidades cognitivas que existen en el desarrollo cognitivo de los niños, que serán útiles para construir nuevos conocimientos, es por ellos que se debe conocer cada una de ellas, entre estas tenemos: la observar que es dar una dirección intencional a nuestra percepción; analizar que significa destacar los elementos básicos de una unidad de información; ordenar que es disponer de manera sistemática un conjunto de datos, a partir de un atributo determinado; clasificar se refiere al hecho

de disponer o agrupar un conjunto de datos según categorías; representar es la recreación de nuevos hechos o situaciones a partir de los existentes; memorizar implica procesos de codificación, almacenamiento y recuperación de una serie de datos; interpretar es atribuir significado personal a los datos contenidos en la información recibida, y evaluar consiste en valorar a partir de la comparación entre un producto, los objetivos y el proceso.

#### ***2.4. Funciones del desarrollo cognitivo.***

Las funciones cognitivas son los pre-requisitos básicos de la inteligencia que permite, desde de los procesos cognitivos, interiorizar información y autorregular al organismo para facilitar el aprendizaje significativo. Las funciones cognitivas se refieren entonces a la cantidad y calidad de los datos acumulados por una persona antes de enfrentar un nuevo aprendizaje o a la solución de un nuevo problema. (Lafrancesco, 2005, p. 83)

Es definitiva las funciones cognitivas son los procesos mentales que permiten recibir, seleccionar, almacenar, transformar, elaborar y recuperar la información del entorno en la que vive el niño permitiendo a la vez entender y relacionarse con el mundo que nos rodea.

El cerebro, además de regular todas las actividades, también es el responsable de los procesos mentales necesarios para manejarnos adecuadamente en el día a día. Estos procesos son las funciones cognitivas, necesarias para la vida cotidiana. Las principales son:

- Atención: es una función cognitiva que permite centrarse en un determinado estímulo o información relevante tanto externos (olores, sonido, imágenes) como internos (pensamientos emociones) los que son esenciales para realizar una actividad motora o mental. A su vez, existen diferentes tipos de atenciones según su menos o mayor complejidad; estas son: atención focalizada, atención sostenida, atención selectiva, atención alternante y atención dividida.
- Sensación: es la función cognitiva básica que capta la información física del exterior y la transforma en información nerviosa, es decir que son respuestas de forma directa



e inmediata a una estimulación de los órganos (oído, nariz, lengua, ojos y mano), ya sea en forma de imagen, sonido, aromas, sabores, etc.

- **Percepción:** función cognitiva que se encarga de percibir las sensaciones y facilitar una representación mental. Esta función se encarga además de seleccionar, organizar e interpretar las sensaciones, así, la percepción inicia en los receptores sensoriales y culmina con la integración de las sensaciones que el cerebro hace a partir de procesos internos.
- **Memoria:** es la función cognitiva que nos permite retener sucesos e información vivida con anterioridad, para después reutilizarla afectando nuestras respuestas a nuevas experiencias, las cuales a su vez irán formando parte del receptor de la memoria, en pocas palabras la memoria permite la codificación, almacenamiento y recuperación de la información. (Lafrancesco, 2005)

Sin estas funciones cognitivas no podríamos efectuar las actividades de la vida cotidiana en la que vive el ser humano, ya que estas funciones hacen posible que una persona tenga un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración y recuperación de la información lo que le permite desenvolverse de la mejor manera ante la sociedad.

Así mismo, las funciones cognitivas, como actividades del sistema nervioso explican, en parte, la capacidad que tiene las personas para servirse de la experiencia previa en su adaptación a nuevas situaciones. Cabe recalcar que las funciones cognitivas también se clasifican dependiendo de la fase del acto mental:

#### *2.4.1. Funciones cognitivas antes del aprendizaje.*

Estas funciones cognitivas se refieren a la cantidad y calidad de los datos acumulados por un individuo antes de enfrentarse a la solución del problema. Estas son:

- *Percepción clara:* representa el conocimiento exacto y preciso, pero de forma simple y familiar, de la información.
- *Exploración sistemática de una situación de aprendizaje:* es la capacidad para organizar y planificar la información acumulada de forma sistemática. Si esta

función cognitiva no se da, los educandos carecen de pensamiento reflexivo, explicativo y argumentativo.

- *Habilidad lingüística a nivel de entrada*: es la capacidad para discriminar y diferenciar objetos, sucesos, relaciones y operaciones a través de reglas verbales estableciendo significados de símbolos y signos. Si esta función cognitiva no se da el educando, no aprende conceptos y es incapaz de entender palabras
- *Orientación espacial*: capacidad para establecer relaciones entre sucesos y objetos situados en el espacio. Si esta función cognitiva no se da, el educando tendrá dificultad para identificar las relaciones que guardan en el espacio los sucesos y las cosas.
- *Precisión y exactitud en la recogida de la información*: capacidad para percibir la información con rigurosidad y cuidado. (Lafrancesco, 2005, p. 84)

#### *2.4.2. Funciones cognitivas durante el aprendizaje.*

Estas funciones cognitivas están relacionadas con la organización y estructuración de la información en la solución de problemas. Estas son:

- *Percepción y definición de un problema*: consiste en la habilidad para delimitar que pide el problema, que puntos hay que acortar y como averiguar.
- *Selección de información relevante*: capacidad para elegir la información previamente almacenada y relevante para la solución del problema de que se trata.
- *Amplitud y flexibilidad mental*: capacidad para utilizar diferentes fuentes de información, estableciendo entre ellas una coordinación y combinación adecuada para llegar al pensamiento operativo.
- *Planificación de la conducta*: capacidad para prever la meta que se quiere conseguir utilizando la información adquirida proveniente, es decir obtener aprendizajes significativos. (Lafrancesco, 2005, p. 85)

#### *2.5. Teorías del desarrollo cognitivo.*

Numerosos modelos psicológicos del desarrollo cognitivo han sido, propuestos, pero pocos han sido los modelos que han tratado de establecer una correspondencia entre el desarrollo cognitivo. Una de las teorías más reconocidas es la teoría de Jean Piaget y

Vygotsky; la teoría de Piaget ayuda entender cómo el niño interpreta el mundo a edades diferentes y la teoría de Vygotsky servirá para comprender los procesos sociales que influyen en la adquisición de sus habilidades intelectuales.

### 2.5.1. Teoría de Jean Piaget.

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en Psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos.

La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose, en otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones, estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Las teorías de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo han tenido un gran impacto en la forma como los psicólogos perciben el desarrollo intelectual del niño. Entre los principales aportes de Piaget está hacer cambiado el paradigma niño, de un ser que recibe y acumula conocimiento con base a estímulos y refuerzos externos al estilo conductista, a un sujeto activo que construye su conocimiento desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que le rodea, a través de los procesos de asimilación y acomodación, que le permite avanzar hacia esquemas mentales más complejos. (como se citó en Ordóñez, 2008, p. 39)

Es decir, que el desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea a través de su percepción, es decir por medio de sus sentidos y desarrollar así su inteligencia y sus capacidades, lo cual comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia. Esto implica tres procesos, que son:

- *El constructivismo*: Es una corriente psicológica que sostiene que el desarrollo de la personalidad y la adquisición de conocimientos son el resultado de un proceso de aprendizaje.

- *La asimilación:* Es el proceso mediante el cual un organismo se enfrenta a un estímulo nuevo del entorno y lo incorpora sin modificarlo al esquema mental existente y así forma un nuevo conocimiento
- *La acomodación:* Implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. En este proceso se reestructuran cognitivamente los aprendizajes.

En definitiva, Jean Piaget manifiesta que el desarrollo cognitivo es una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y el medio ambiente ante los estímulos que se adquieren.

“Piaget postula cuatro etapas en el desarrollo cognitivo del niño: sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales” (Rosselli, Matute y Ardila, 2010, p. 39).

- *Sensoriomotriz (0-2 años):* Los niños actúan, conocen y se relacionan con el mundo a través de sus sentidos, manos y equipo sensoriomotor., se caracteriza por el hecho de que el bebé comienza a diferenciarse progresivamente de los objetos que le rodean y comienza a reconocer cada uno de los objetos, de forma que las cosas llegan a cobrar identidad propia, aunque se encuentren en diferentes lugares.
- *Preoperacional (2-7 años):* Los niños son capaces de representar internamente sus estructuras sensoriomotoras, lo que significa que adquieren la capacidad de pensar, aunque no a un nivel lógico. Los niños experimentan un rápido avance en la adquisición de sus capacidades simbólicas de lenguaje, juego, representación pictórica e imitación. Es esta etapa donde se inicia la construcción de las nociones de cantidad, número, tiempo y espacio. Además, tiene la particularidad de dividirse en dos fases: la fase preoperacional y la fase instintiva, en la primera, el niño mantiene una postura egocéntrica, lo cual lo incapacita para adoptar el mismo punto de vista de las demás personas y en la segunda fase, la instintiva, el niño ya será capaz de pensar las cosas a través del establecimiento de clases y relaciones, así como del uso de los números, pero todo ello de forma intuitiva, sin tener conciencia del procedimiento empleado.

- *Operaciones concretas (7-11 años)*: El razonamiento adquiere características lógicas. Los niños son capaces de aplicar su marco cognitivo racional en el mundo de los objetos concretos. Además, comenzarán a producirse modificaciones en las concepciones que tiene sobre las nociones de cantidad, espacio y tiempo.
  
- *Operaciones formales (11-15 años)*: El niño ya es capaz de pensar de manera abstracta, intuyendo las consecuencias que pueden tener acciones que realice o no durante el presente, también puede razonar sobre representaciones mentales que no sean reales. El razonamiento y la reflexión, por tanto, comienzan a ser realmente eficaces a la hora de comprender el mundo que tienen alrededor, con ellos alcanzan deducciones sobre la realidad más complejas que antes.

En cada etapa se supone que el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes, pero según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento.

Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento. Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable. Es decir, todos los niños pasan por las cuatro etapas en el mismo orden. No es posible omitir ninguna de ellas.

Así mismo Jean Piaget menciona que en el desarrollo de la conducta cognoscitiva existe una combinación de diferentes áreas; y estas son: maduración, que es la diferenciación del sistema nervioso; la experiencia que es el proceso de interacción con el mundo físico; la transmisión social que se refiere a los cuidados, educación y estimulación; y por último el equilibrio que es la autorregulación de la adaptación cognoscitiva, es decir el principio principal del desarrollo mental. (Ordóñez y Tinajero, 2008)

De igual manera existen varias unidades en la actividad cognoscitiva, es decir en el momento de estimular el desarrollo cognitivo de los niños; las cuales son las siguientes:

- *Esquemas*: son representaciones, es decir el recuerdo de elementos, aspectos o detalles más importantes de un acontecimiento, por ejemplo, cuando un niño está en una cancha de fútbol el niño recuerda a los jugadores.
- *Imágenes*: es un contexto más complejo que es el esquema, es la representación más detallada, representa mayor esfuerzo mental y reflexión.
- *Símbolos*: son formas convencionales de representación mental de acontecimientos concretos, con todas las características y cualidades.
- *Conceptos*: es un conjunto de atributos identificables entre un grupo de esquemas, imágenes o símbolos.

En un solo concepto final del desarrollo cognitivo según Jean Piaget se entiende al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

#### 2.5.2. *Teoría de Vygotsky.*

La teoría de Vygotsky recalca las relaciones entre el individuo y la sociedad. Para comprender el desarrollo de un niño es necesario tener entendimiento de la cultura en la que es criado, por medio de las actividades sociales, los niños aprenden a incorporar herramientas culturales tales como el lenguaje, los sistemas de cálculo, la escritura, el arte, y demás invenciones sociales a su pensamiento. Es por ello que el desarrollo cognoscitivo se da en el momento en que los niños incorporan el producto de sus interacciones sociales y cuando se ponen en contacto con los objetos que se encuentran en su alrededor. Y así logran asimilar los conocimientos nuevos con los conocimientos ya obtenidos y construir nuevos.

La teoría de Vygotsky es considerada como una teoría de carácter socio-cultural, porque ofrece una unión sin fisuras entre los procesos individuales, sociales y culturales. La mente se desarrolla en el proceso social, a través de una experiencia individual que se interioriza. Desde esta perspectiva socio-cultural, la unión básica de análisis ya no es el individuo y sus propiedades, sino la actividad socio cultural en

cuanto que implica la participación activa de las personas en costumbres establecidas socialmente. (Rodríguez y Fernández, 1997, p. 42)

En la teoría de Vygotsky es fundamental la idea de participación de los niños en actividades culturales, bajo la guía de adultos o compañeros más capaces; esto es lo que permite al niño interiorizar, apropiarse de los instrumentos necesarios para pensar y solucionar los problemas con más seguridad que si actúan por su cuenta, lo que interioriza es lo que ha realizado en el contexto social. Los procesos cognitivos aparecen primero en el plano social, para después ser interiorizado, transformados para construir el plano individual.

Vygotsky definió al desarrollo cognoscitivo en términos de cambios cualitativos en los procesos de pensamiento. Sin embargo, describió estos cambios del desarrollo desde el punto de vista de las herramientas técnicas y psicológicas que los niños emplean para dar sentido a su mundo. Las herramientas técnicas se suelen emplear para cambiar objetos o para lograr el dominio del medio ambiente, en tanto que las psicológicas sirven para organizar o controlar el pensamiento y la conducta. (Rodríguez y Fernández, 1997)

Pero para Vygotsky el lenguaje es la herramienta psicológica más importante que influye en el desarrollo cognoscitivo del niño. Ya que a través del lenguaje el niño puede adquirir mayor información y a la vez la puede procesar, es por ello que identificó tres diferentes etapas en el empleo que hacen los niños del lenguaje: social, egocéntrico y de habla interna.

- En el habla social el lenguaje se emplea sobre todo para funciones comunicativas
- En el habla egocéntrica, empieza a utilizar el lenguaje para regular su conducta y pensamiento, es decir un habla más privada que social.
- En el habla interna los niños incorporan el lenguaje egocéntrico, es decir que emplea internamente para guiar su pensamiento y su conducta provocando así posibles soluciones a problemas.

Vygotsky se interesaba más en el potencial de los niños para el crecimiento intelectual que en su nivel real de desarrollo. La zona de desarrollo próximo define a las funciones que aún no han madurado pero que están en proceso de maduración, las

funciones que madurarán mañana pero que en este momento se encuentran en estado embrionario. (Baquero, 1997)

Se conoce que Vygotsky afirma, que, para comprender el desarrollo cognitivo, es necesario la Zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (como se citó en Baquero, 1997, p. 3)

Esta sería la principal razón para sugerir que los docentes utilicen ejercicios de aprendizaje cooperativo donde los niños con menores competencias, logren desarrollar habilidades con la ayuda de compañeros más hábiles, como parte de la zona de desarrollo próximo.

Lo importante aquí es recordar que la ZDP (Zona del Desarrollo Próximo) estimula a pensar más que en una capacidad o característica de un sujeto, en las características de un sistema de interacción socialmente definido. Aunque no resulte inmediatamente intuible, hay una creciente coincidencia en la interpretación de la ZDP (Zona del Desarrollo Próximo) en términos de sistema social más que de capacidades subjetivas.

### ***2.6. Desarrollo Cognitivo de los niños de 5 a 6 años.***

Cada ser humano es diferente y por lo tanto cada niño va a desarrollar a su propio ritmo, pero las habilidades que desarrolle el niño dependerán en gran parte de la calidad de las interacciones que los padres, adultos, cuidadores y educadores ofrezcan a los niños.

Cierto es que cada niño tiene su propio ritmo en el desarrollo, pero en general, en este periodo evolutivo, los niños de entre 5 y 6 años, progresan mucho en su desarrollo motor, en su modo de pensar, en el conocimiento de su propio cuerpo y en la comunicación con los demás y sobre todo en su desarrollo cognitivo.

Los niños de 5 a 6 años siguen repletos de energía, quieren jugar y siguen aprendiendo jugando, pero en esta etapa, los niños están a punto de dar un gran salto, dejar el preescolar e iniciar la escuela primaria, es decir es un momento de transición donde las cosas van cambiando y paulatinamente los niños van haciéndose mayores.



- *Conceptos de color, forma y tamaño:* la habilidad para nombrar y distinguir las diferencias entre los tamaños, las formas y los colores.
- *Conceptos cuantitativos y cualitativos:* capacidad para seguir instrucciones, responder preguntas, describir eventos usando conceptos cualitativos (bonito, feo, bueno, malo, etc.) y conceptos cuantitativos (mucho, poco, nada, algunos, etc.).
- *Relaciones espaciales y temporales:* capacidad para seguir instrucciones, responder preguntas y contar eventos usando conceptos temporales y espaciales (dentro, debajo, tarde, entre otros).
- *Categorización:* capacidad de ordenar objetos por sus características.
- *Secuencias:* capacidad para colocar objetos en series crecientes de acuerdo con su tamaño y recordar eventos siguiendo su secuencia correcta.
- *Recordar eventos:* habilidad para platicar una anécdota sin tener un elemento que lo recuerde.
- *Entendimiento fonológico y lectura emergente:* comprensión del sonido de las palabras y su identificación al observarlas de manera escrita. (Pastor, Nashiki, y Pérez, 2010, p. 31-32)

## **f. METODOLOGÍA**

Para el desarrollo del presente proyecto se hará uso de diferentes métodos de investigación y técnicas de recolección de información para poder el cumplimiento de los objetivos planteados.

El diseño de la investigación es eminentemente social, enmarcándose en los principios de investigación acción, cuyo objetivo es intervenir con propuestas que permitan intervenir una problemática de socio-educativa.

**Métodos.** - Los métodos que servirán de apoyo en todo el proceso investigativo serán:

Método Científico, Se refiere a las series de etapas que hay que reconocer para obtener un conocimiento valido con una visión científica, este método estará presente durante todo el transcurso de la investigación.

Método analítico-sintético que partirá de la desintegración de las variables sobre el juego didáctico y el desarrollo cognitivo, para en lo posterior agrupar las dos partes investigadas y hacer un análisis en conjunto. Este método será utilizado en la elaboración de las conclusiones

El método deductivo-inductivo estos métodos son importantes porque permitirá plantear la problemática del proyecto y conocer acerca de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, lo que nos dará la pauta necesaria para enfocarnos en nuestro caso particular y desarrollar el proyecto. Además, implica pasar de los resultados particulares a generales para lograr contrastar información y así llegar a conclusiones sobre el análisis de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños.

El método estadístico será usado para recopilar e interpretar los datos recolectados a través de instrumentos para en lo posterior poder realizar el análisis para la interpretación del resultado de la investigación.

### **Técnicas e Instrumentos**

- **Observación:** Se usará esta técnica para visualizar aspectos que ayuden a recolectar información suficiente para entender de mejor manera la realidad de la utilización del juego didáctico para el desarrollo cognitivo y dar una idea clara y concisa del mejoramiento del mismo.
- **Encuesta:** Con esta técnica se podrá obtener información relevante y necesaria para identificar la existencia del uso del juego didáctico como herramienta para el desarrollo cognitivo de los niños, este tipo de técnica estará dirigida hacia las docentes.
- **Prueba:** Determinará el desarrollo cognitivo mediante la aplicación de la Prueba de Destrezas Cognitivas, esta va dirigido a los niños y niñas.

### **Población y muestra**

Para el desarrollo de la presente investigación se contará con la muestra de:

Cuatro docentes de primer grado de Educación General Básica, 22 niños de primer grado de Educación General Básica, de la Escuela Teniente Hugo Ortiz.

Tabla II

#### **Escuela: Teniente Hugo Ortíz**

	<b>Número</b>
Docentes de primer grado de EGB	04
Niños de primer grado de EGB	22
<b>Total</b>	<b>26</b>

**Fuente:** Secretaría de la Escuela Teniente Hugo Ortiz

**Elaboración:** Valeria Alexandra Sánchez Cuenca



## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

Tabla III

*Presupuesto*

<b>Presupuesto Estimado</b>			
<b>Recursos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Costo Total</b>
<b>Recursos Materiales</b>			
Resma de papel boom	4	5	20,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	4	30,00	120,00
Servicio de internet	50	1,00	05,00
Material audiovisual	15	10,00	150,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
<b>Recursos Financieros</b>			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	2000	0,20	400,00
Empastado de tesis	6	6,00	36,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>Imprevistos</b>			
Recursos Humanos financiados por el autor			100,00
<b>Total Presupuesto Estimado</b>			<b>\$ 1.105,00</b>

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el Aprendizaje Escolar* (Vol. II). Argentina: Aique Grupo. Recuperado el 24 de 08 de 2017, de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W-14J7/art%C3%ADculo.pdf>
- Chacón, P. (Julio-Diciembre de 2008). *El Aprendizaje Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Nueva Aula Abierta. Recuperado el 18 de Noviembre de 2017, de <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Creatty, B. (2004). *Juegos didácticos activos*. (C. Cesarman, Ed.) Mexico: Pax Mexico. ISBN:968-860-250-7
- Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. (M. J. Lopez, Ed.) Madrid, España: Paraninfo. ISBN:978-84-9732-821-0
- Guale, J. (2016). *Juegos didácticos para el desarrollo cognitivo de los niños*. Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/3377/1/UPSE-TEP-2016-0012.pdf>
- Gutiérrez, F. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo*. (J. M. Cejudo, Ed.) Madrid, España. ISBN:84-481-9822-0
- José, V. (2008). *Juego y Aprendizaje*. Maracaibo.

- Lafrancesco, G. (2005). *Didáctica de la biología: aportes a su desarrollo* (Primera ed., Vol. I). (A. Ayarza, Ed.) Bogota, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. ISBN:958-20-0810-5
- Linaza, J. (1998). *El juego en el Desarrollo Infantil. La escuela, el juego y el Jugete*. Catedrático de la Universidad Autónoma de Madrid. Valencia. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Linaza/publication/268265700\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf)
- Llull y Garcia, A. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología* (pág. 315). Madrid. ISBN:1577-0338
- Minerva, C. (2002). *El Juego. Una estrategia importante*. Educere, 6. ISBN:1316-4910
- Ordoñez y Tinajero, M. (2008). *Estimulación Temprana; Inteligencia emocional y cognitiva* (Equipo Cultural ed.). Madrid, España. ISBN:978-84-8055-776-4
- Ordóñez, M. (2008). *Estimulación Temprana* (Vol. I). ESpaña: Equipo Cultural. Recuperado el 23 de 08 de 2017
- Ortiz, A. L. (2009). *Educación Infantil, Afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Primera.
- Pastor , R., Nashiki, R., & Pérez, M. (2010). *El desarrollo y aprendizaje infantil y su observación*. Recuperado el 24 de 08 de 2017, de [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo\\_y\\_aprendizaje\\_infantil\\_y\\_su\\_observacion\\_Pastor\\_Nashiki\\_y\\_Perez.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo_y_aprendizaje_infantil_y_su_observacion_Pastor_Nashiki_y_Perez.pdf)
- Ramos, & Herrera y Ramirez, A. J. (2010). *Desarrollo de las habilidades cognitivas con aprendizaje movil*. Monterrey, México. ISBN:1134-3478

- Raabe, J. (1980). *El niño y el juego. planteamientos teoricos y aplicaciones pedagógicas*. UNESCO.
- Rodriguez y Fernández, R. y. (1997). *Desarrollo Cognitivo y Aprendizaje Temprano: La Lengua Escrita en la Educación Infantil*. ISBN:84-8317-007-8
- Rosselli, & Matute y Ardila, M. E. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Mexico: El Manual Moderno. ISBN:978-607-448-043-6
- Ruiz , F., Ruiz, A., Perelló, I., & I, N. (2003). *Educación Física* (Vol. II). España: MAD. ISBN:84-665-1294-2
- Tania, E. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Francisco. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica/>



## OTROS ANEXOS



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

### ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

Estimado (a) docente

Como estudiante de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, solicito a usted respetuosamente se digne facilitar su valiosa información, con el propósito de efectuar una investigación referente a la utilización del juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

**1. ¿Conoce usted la importancia de la utilización del juego didáctico?**

Lo suficiente ( )

Poco ( )

Nada ( )

**2. ¿Conoce usted los objetivos que persigue los juegos didácticos?**

Ofrecer un medio agradable y satisfactoria ( )

Diversión en los niños ( )

Desarrollar destrezas en el niño ( )

Pasatiempo ( )

Educar ( )

Estimular solo la parte social de los niños ( )

Brindar un ambiente de estímulo intelectual y emocional ( )

**3. ¿Conoce usted las fases que implican en la utilización del juego didáctico?**

Inicio ( )

Pre-inicio ( )

Desarrollo ( )

Proceso ( )

Culminación ( )

**4. ¿Conoce usted los tipos de juegos que potencia el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**

Juegos simbólicos ( )

Juegos didácticos ( )

Juegos de rincones ( )

**5. ¿Con qué frecuencia durante el desarrollo de sus clases utiliza los juegos didácticos?**

Todos los días ( )

Una vez a la semana ( )

Una vez al mes ( )

Nunca Utiliza ( )

**6. ¿Cuántas veces considera adecuado realizar el juego didáctico dentro de su plan de clases?**

Tres veces ( )

Dos veces ( )

Una vez ( )

**7. ¿En qué momento utiliza el juego didáctico durante su jornada de clases?**

En la mañana ( )

Después del receso ( )

Al finalizar la jornada ( )

**8. Considera Ud. ¿Qué la utilización del juego didáctico incide en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**

Siempre ( )

Tal vez ( )

Nunca ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



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

**PRUEBA DE DESTREZAS COGNITIVAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS**

**Nombres:**

**Apellidos:**

**Fecha de examen**

**Fecha de nacimiento:**

**Institución Educativa:**

**Examinador (a)**


**CRITERIOS DE VALORACIÓN**

C: Cumple

NC: No cumple

EP: En proceso

	<b>DESTREZAS COGNITIVAS</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
	<b>PERCEPTIVO VISUAL</b>		
<b>1</b>	Trazo líneas rectas de izquierda a derecha y de arriba – abajo uniendo dos puntos o gráficos		
<b>2</b>	Trazo círculos continuos, siguiendo dirección contraria a los movimientos del reloj, sin salir de los límites establecidos.		
<b>3</b>	Une con líneas cinco puntos ubicados en distintos lugares de la hoja, siguiendo una secuencia de numeración		
<b>4</b>	Encuentra el camino correcto y une con líneas dos figuras en un laberinto		

5	Discrimina formas geométricas de acuerdo a tres criterios, tamaño, color y forma 		
6	Entre cinco figuras identifica el detalle direccional que diferencia a una de otras		
7	Entre una corrida de cinco palabras señalo las iguales al modelo		
8	Entre una corrida de cinco palabras señalo las diferentes al modelo		
9	Luego de observar una hoja con siete gráficos, durante 30 segundos, recuerda al menos 6 de ellos		
<b>PERCEPCIÓN AUDITIVA</b>			
10	Diferencia sonidos de acuerdo a las siguientes criterios: débiles y Fuertes.		
11	Luego de escuchar siete palabras recuerda al menos cinco palabras		
<b>PERCEPCIÓN HÁPTICA</b>			
12	Identifica al tacto: objetos, frutas y peso		
<b>HABILIDAD MENTAL NO VERBAL</b>			
13	Entre varios gráficos, selecciona el que falta completar un dibujo		

	<b>ROMPECABEZAS</b>		
<b>14</b>	Arma rompecabezas de más de diez fichas.		
	<b>CONCENTRACIÓN</b>		
<b>15</b>	Inicia y termina una tarea durante un tiempo determinado		
	<b>EXPRESIÓN VERBAL DE UN JUICIO LÓGICO</b>		
<b>16</b>	Expresa en forma diferentes frases negativas, ejemplo: No es verdad que esta pelota es grande		
<b>17</b>	En un gráfico, selecciona una de las dos alternativas propuestas, ejemplo señala la muñeca que tiene vestido o sombrero.		
<b>18</b>	Utiliza cuantificadoras como: algunos, pocos, todos, etc.		
	<b>NOCIÓN DE CONSERVACIÓN</b>		
<b>19</b>	Luego de observar una cantidad de agua en un recipiente, al atravesarlo entre otros de diferentes tamaños y formas; afirma que se mantiene la misma cantidad		
	<b>NOCIÓN DE SERIACIÓN</b>		
<b>20</b>	Entrega seis sorbetes, con una diferencias de tamaño de dos centímetros entre cada uno, ordena de mayor a menor o viceversa		
<b>21</b>	Ordena una serie de imagines, de dificultad creciente.		

Fotos









## ÍNDICE

PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN .....	¡Error! Marcador no definido.
AUTORÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO .....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS .....	ix
a. TÍTULO .....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
EL JUEGO DIDÁCTICO. ....	8
Conceptos de juego didáctico. ....	8
El juego didáctico y su importancia en el ámbito educativo.....	9
El juego didáctico y su caracterización.....	11
Ventajas del juego didáctico. ....	14
El juego didáctico y sus etapas. ....	15
El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.....	16
Diseño de un juego didáctico. ....	18
Clasificación del juego didáctico según Jean Piaget.....	19
Modelos del juego didáctico. ....	21
Juegos sensoriales. ....	22
El juego didáctico para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños. ....	23

DESARROLLO COGNITIVO. ....	25
Importancia del desarrollo cognitivo. ....	26
Procesos del desarrollo cognitivo. ....	28
Procesos cognitivos básicos o simples. ....	29
La atención. ....	31
La memoria. ....	32
El lenguaje. ....	34
La creatividad. ....	35
Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Vygotsky ....	38
Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jerome Bruner. ....	39
Estimulación del área cognitiva en los niños de 5 a 6 años. ....	40
e. MATERIALES Y MÉTODOS ....	42
f. RESULTADOS ....	45
g. DISCUSIÓN ....	95
h. CONCLUSIONES ....	98
i. RECOMENDACIONES ....	99
PROPUESTA ALTERNATIVA. ....	100
j. BIBLIOGRAFÍA ....	118
k. ANEXOS ....	122
a. TEMA ....	123
b. PROBLEMÁTICA ....	124
c. JUSTIFICACIÓN ....	129
d. OBJETIVOS ....	131
e. MARCO TEÓRICO. ....	133
f. METODOLOGÍA. ....	161
g. CRONOGRAMA. ....	163
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO ....	164

i. BIBLIOGRAFÍA .....	165
OTROS ANEXOS .....	168
ÍNDICE .....	176