



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TITULO**

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE  
LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y  
NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE  
REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA  
COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL  
BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO  
2011-2012.**

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

**AUTORA**

**Johanna Lisbeth Sanmartín Chalán**

**DIRECTOR DE TESIS**

**Dr. Amable Ayora Fernández, Mg. Sc.**

**LOJA-ECUADOR**

**2012**

**1859**

## **CERTIFICACIÓN**

**Dr. Amable Ayora Fernández Mg.Sc.**

**DOCENTE DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

### **CERTIFICO:**

La presente tesis previa a la obtención grado de licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada, LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012, elaborada por la graduante; Johanna Lisbeth Sanmartín Chalán ha sido construida, asesorada y analizada bajo la dirección del suscrito. Para el efecto se han incorporado las sugerencias en su debida oportunidad, por lo que al culminar el informe considero que reúne los requisitos establecidos por el reglamento de la institución, por lo tanto autorizo su presentación.

Loja, Octubre del 2012

Dr. Amable Ayora Fernández Mg. Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

## **AUTORIA**

Los criterios, análisis, comentarios, interpretaciones, conclusiones y recomendaciones expuestos en la tesis son de exclusiva responsabilidad de la autora.

**Johanna Lisbeth Sanmartín Chalán**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por los conocimientos que nos han brindado durante el periodo académico. De manera especial al Dr. Amable Ayora Fernández Mg. Sc. Por su dedicación y su valioso aporte en el desarrollo de la presente investigación. A los Padres de Familia, a las niñas y niños y a todos los que forman parte del Centro de Refuerzo pedagógico “Caminemos Juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso por su valiosa colaboración en el trabajo investigativo.

## **DEDICATORIA**

Quiero dar gracias a Dios por permitirme culminar mis estudios, y a mis padres que me han sabido apoyar en todo lo que me he propuesto y brindarme su apoyo incondicional y quienes con su ejemplo me han hecho una persona con valores para poder desenvolverme en mi profesión y como madre.

A mi hija Alison, que es el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día.

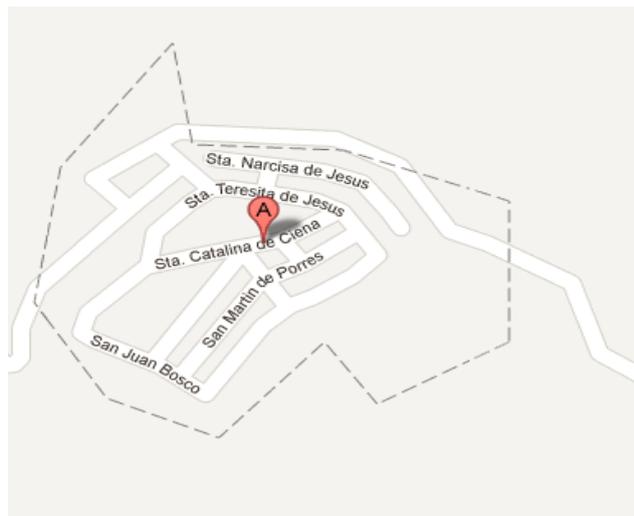
A los docentes que me han acompañado durante mis estudios quienes con su dedicación y conocimientos impartidos me han sabido guiar.

De manera muy especial al Dr. Mg. Amable Ayora, quien me ha orientado en la realización de este trabajo de investigación.

## ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DEGRADACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDAD		
TESIS	<p><b>JOHANNA LISBETH SANMARTÍN CHALÁN,</b> LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO "CAMINEMOS JUNTOS" DEL BARRIO VÍCTRO EMILIO VALDIVIESO PERIODO 2011-2012</p>	UNL	2012	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	VÍCTRO EMILIO VALDIVIESO	CD	Lic. Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

## MAPA GEOGRÁFICO DE LOJA



## ESQUEMA DE TESIS

- ✚ Portada
  - ✚ Certificación
  - ✚ Autoría
  - ✚ Agradecimiento
  - ✚ Dedicatoria
  - ✚ Ubicación geográfica
  - ✚ Esquema de tesis
    - a. Título
    - b. Resumen en castellano y traducido al inglés
    - c. Introducción
    - d. Revisión de Literatura
    - e. Materiales y Métodos
    - f. Resultados obtenidos
    - g. Discusión
    - h. Conclusiones
    - i. Recomendaciones
    - j. Bibliografía
    - k. Anexos
- Proyecto de investigación

**a. TÍTULO**

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012.**

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo denominado: LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012. Constituye un aporte importante en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años.

Para lograr este trabajo investigativo se trazó un objetivo general que consistió en mejorar los niveles de desarrollo en el área cognitiva, a través de la aplicación de actividades lúdicas, de las niñas y niños de 2 a 4 años del Centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos juntos”

Para ello se fundamentó teóricamente las estrategias metodológicas y se diagnosticó el estado actual de las niñas y niños en las que se encuentran, al realizar el diagnóstico pedagógico a los 14 niños se obtuvo como resultado que en lo que se refiere a la etapa de educación inicial en el área cognitiva el nivel de desarrollo de las niñas y niños fue: el 13% al inicio no contaban con los conocimientos cognitivos acorde a su edad cronológica y un 87% se encontró en proceso de desarrollo. Las destrezas cognitivas que se desarrollaron con las niñas y niños fueron: el niño explica la conducta de las cosas, expresa de forma verbal sus sentimientos, el niño describe su entendimiento a través del juego, reconoce su lateralidad izquierda derecha, conoce las partes de su cuerpo, y por último se evaluó los logros que obtuvieron cada uno de los niños después de la aplicación de 40 micro-planificaciones y utilizando como estrategias metodológicas el juego.

En el proceso de elaboración de la investigación se utilizó como eje principal el método científico, método inductivo que se basó en el conocimiento teórico y el método analítico y el método estadístico que sé que permitieron analizar y presentar resultados.

## SUMMARY

This research work entitled: LEISURE ACTIVITY AND DEVELOPMENT OF COGNITIVE SKILLS CHILDREN 3 TO 4 YEARS, THE CENTER FOR STRENGTHENING COMMUNITY EDUCATIONAL PROGRAM "walk together" Victor Emilio VALDIVIESO NEIGHBORHOOD, 2011-2012. It constitutes an important contribution to cognitive development of children from 3-4 years.

To accomplish this research work laid out a general objective was to improve the levels of cognitive development in the area through the application of recreational activities, girls and children of 2-4 years of pedagogical reinforcement Centre Community program "Let's walk together" This was based theoretically methodological strategies and diagnosed the current status of the children where they are, to make the educational diagnosis at 14 was obtained as a result children in regard to the stage of initial education in the cognitive developmental level of the children was: 13% at the beginning did not have the cognitive skills according to their chronological age and 87% were within the development process. Cognitive skills that were developed with children were the child explains the behavior of things, express their feelings verbally, the child describes his understanding through play, recognizes left right handedness, know the parts of your body, and finally evaluated the achievements obtained each of the children after application of 40 micro-planning and using the game as methodological strategies.

In the process of research was used as the main focus of the scientific method, inductive method that was based on theoretical knowledge and the analytical and statistical method that allowed analyzing and presenting results.

### c. INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional de Loja el Área de la Educación el Arte y la Comunicación y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia comprometidos en el sistema académico modular por objetos de transformación ha creído conveniente realizar investigaciones científicas de los distintos problemas que encontramos en la sociedad.

Es por ello y comprometida en el proceso de desarrollo y transformación social, se produjo la motivación para participar como pasante en el Centro de refuerzo pedagógico “Caminemos Juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso investigando: LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012., ya que contribuye un aporte importante al conocimiento de las problemáticas de la educación infantil, porque su estudio y fundamentación tiene relación con los parámetros que guía la investigación socioeducativa.

En cuanto al tema permite dar un aporte desde el proceso investigativo con problemáticas que se fundamentan en la realidad que al verse valoradas desde nuestra formación profesional y vinculación de esta con la sociedad contribuyen a establecer conclusiones acerca de la problemática de las destrezas cognitivas de las niñas y niños.

La realización de la presente investigación fue conocer ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años del cual se han originado los siguientes objetivos específicos: **uno** sistematizar los fundamentos teóricos metodológicos de la actividad lúdica y el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años, **dos** diagnosticar el estado actual del desarrollo de destrezas cognitivas en

las niñas y niños, **tres** planificar y aplicar micro-planificaciones de actividades lúdicas en el desarrollo de las destrezas cognitivas, **cuatro** evaluar el desarrollo de las destrezas cognitivas en las niñas y niños al finalizar la aplicación de actividades lúdicas.

Los métodos empleados para la realización de la investigación y recopilación de datos fueron método científico el mismo que contribuye al planteamiento del problema, estructura el tema y elaboración del informe final, método descriptivo describe aspectos fundamentales de la investigación, método analítico consiste en la revisión ordenada de cada uno de sus elementos método sintético construir las conclusiones del trabajo investigado, método estadístico presentar y analizar los resultados obtenidos de la investigación.

El trabajo investigativo sirvió para mejorar los niveles del desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de estimulación temprana, como desarrollo integral de su edad.

Las destrezas cognitivas desarrolladas por las niñas y niños de 3 a 4 años en las fueron:

- ✓ El niño caracteriza lo básico de las cosas
- ✓ El niño expresa de forma verbal sus sentimientos
- ✓ El niño muestra su entendimiento a través del juego
- ✓ Reconoce su lateralidad
- ✓ Conoce las partes de su cuerpo

Para llevar a efecto el trabajo investigado que se desarrolló se consideró algunas categorías como: fundamentación teórica, para lo que se partió de la revisión de literatura luego se organizó la información en la que contenía: categorías, variables, indicadores, índices, subíndices, y luego se investigó más información para la fundamentación de las variables de los objetivos.

Al finalizar esta intervención comunitaria se ha llegado a las conclusiones; que las actividades deben ser planificadas con anticipación y contar con el material adecuado para llevar a cabo con éxito la actividad planificada para ese día, para desarrollar las destrezas cognitivas es necesario realizar trabajos en grupo para que ellos puedan compartir sus conocimientos con sus coetáneos.

Se les recomienda a las maestras que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se propicie el desarrollo de destrezas cognitivas, mediante actividades planificadas y motivadas para que las puedan desarrollar de mejor manera. A los padres de familia que valoren el programa de desarrollo infantil y que responsabilicen con las tareas de los niños que se les envían a casa.

## **d. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **La actividad lúdica**

“La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. JIMÉNEZ (2006), pág. 87

### **Importancia de la actividad lúdica**

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

### **La importancia del juego en el desarrollo del niño**

“El juego para el niño es muy importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno”. CORTÉS JAVIER (2009) pág. 5

Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella. Muchos pediatras lo afirman, incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo.

### **Concepto de las destrezas cognitivas**

“Es una idea de la Psicología que enfatiza que el sujeto no solo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que uso para hacerlo; aprender no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió”  
CHADWINK Y RIVERA (1991), pág. 34

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él.

### **Área de desarrollo cognitivo o cognoscitivo:**

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

### **Procesos cognitivos:**

**DISCRIMINACIÓN:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.

**ATENCIÓN:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.

**MEMORIA:** Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:

- Adquisición de la información: es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.)
- Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida.
- Proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario.

**IMITACIÓN:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.

**CONCEPTUALIZACIÓN:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.

### **Características cognitivas del niño de 3 a 4 años**

- Su pensamiento es egocéntrico, animista y artificialista.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.
- Identifica los colores primarios y algunos secundarios.
- No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.
- Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.
- Hace clasificación por 1 atributo.
- Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.
- Recuerda la melodía de las canciones conocidas.
- Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.
- Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.
- Identifica y nombra objetos que son iguales y/o diferentes.
- Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).
- Representa la figura humana como un monigote.
- A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.
- Separa objetos por categorías.
- Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.
- Como conclusión de las características de esta edad se puede decir que el niño coloca y nombra la cruz, el círculo,

## e. MATERIALES Y MÉTODOS

**Para el desarrollo del trabajo investigativo se utilizó los siguientes métodos:**

**Método Científico.** Es el método más apropiado en todo lo que implica el planteamiento del problema, la formulación de objetivos general como específicos.

**Método Descriptivo.** Permite describir la situación actual del problema y compara la veracidad de los datos de la información recolectada procurando su interpretación análisis.

**Método Analítico.** Fue importante porque ayudo a realizar el análisis y síntesis de los resultados obtenidos y permitió llegar a concluir y plantear recomendaciones.

**Método Estadístico.** Presentar y analizar los resultados utilizando un modelo estadístico descriptivo y ayudó a la realización de la tabulación obteniendo porcentajes a nivel de resultados y análisis.

### **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Las técnicas que se ha utilizado son las guías de observación aplicadas a las niñas y niños mediante actividades lúdicas.

**POBLACIÓN:** La población investigada se constituyó por 5 niñas y 9 niños.

<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CAMINEMOS JUNTOS”</b>	
Niñas	5
Niños	9
Total	14

**Fuente:** guías de observación

**Elaborado:** Johanna Sanmartín

## **f. RESULTADOS**

### **INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE LA APLICACIÓN DE LAS GUÍA DE OBSERVACIÓN**

Estos resultados se presentaron luego de la aplicación de las guía de observación de la sala de Estimulación Temprana correspondiente a niñas y niños en edad de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo, el nivel al INICIO fue de 13% y 87% en proceso de desarrollo.

Las destrezas cognitivas desarrolladas fueron:

- ✓ El niño caracteriza lo básico de las cosas
- ✓ El niño expresa de forma verbal sus sentimientos
- ✓ El niño muestra su entendimiento a través del juego
- ✓ Reconoce su lateralidad
- ✓ Conoce las partes de su cuerpo

Para lo cual se elaboraron y aplicaron 40 micro-planificaciones curriculares partiendo desde la situación significativa, objetivo general, objetivos específico (objeto de aprendizaje, experiencia de aprendizaje, actividades de aprendizaje, recursos y técnicas e indicador de logro) y utilizando estrategias metodológicas el juego ya que incluye variables diverso orden: pedagógicas, culturales, sociales.

**Resultados obtenidos de la aplicación de las guía de observación aplicadas a las niñas y niños del Centro de desarrollo Infantil “Caminemos Juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso**

<b>Destrezas</b>	<b>Nivel de desarrollo inicial</b>	<b>Nivel de desarrollo final</b>
<b>1</b> El niño caracteriza lo básico de las cosas	<b>7%</b>	<b>93%</b>
<b>2</b> El niño expresa de forma verbal sus sentimientos	<b>14%</b>	<b>86%</b>
<b>3</b> El niño muestra su entendimiento a través del juego	<b>21%</b>	<b>79%</b>
<b>4</b> Reconoce su lateralidad	<b>7%</b>	<b>93%</b>
<b>5</b> Conoce las partes de su cuerpo	<b>14%</b>	<b>86%</b>

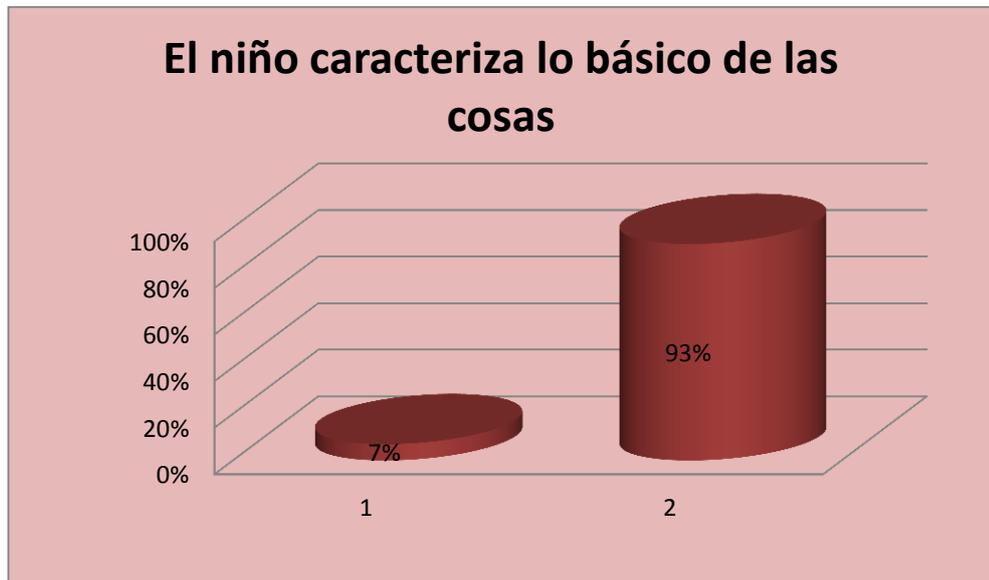
**Cuadro 1**

Aspectos observados	f	%
El niño caracteriza lo básico de las cosas	NIÑOS	%
Inicio	1	7%
Final	13	93%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de observación

**Elaborado por:** Johanna Sanmartín

**Gráfico 1**



### **Análisis**

En cuanto a los resultados obtenidos en la destreza el niño *caracteriza lo básico de las cosas*, al inicio el 7% de ellos no lo realizaba y posteriormente llegó al 93%, por lo que se puede decir que las actividades lúdicas ayudaron en un 86% al desarrollo de destrezas cognitivas.

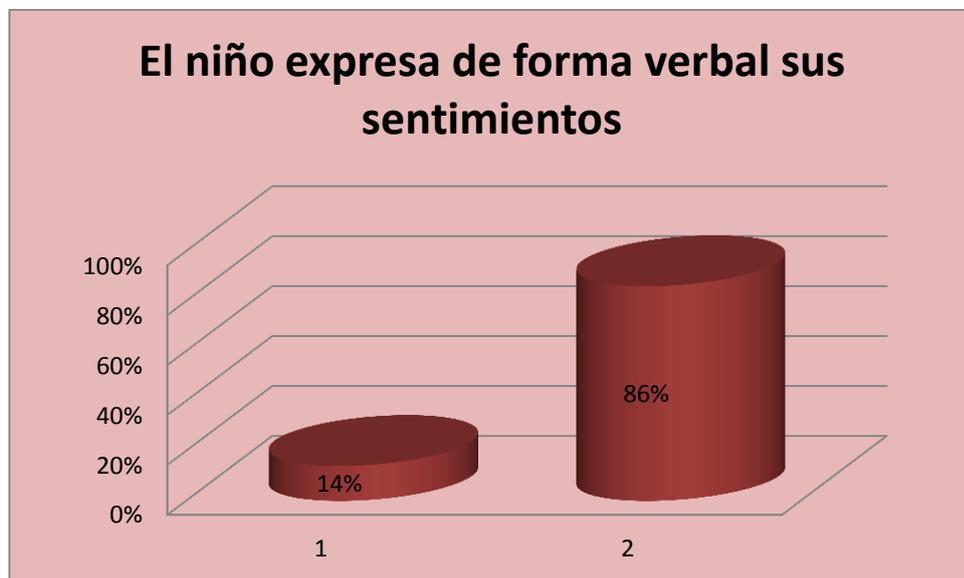
**Cuadro 2**

Aspectos observados	f	%
El niño expresa de forma verbal sus sentimientos	NIÑOS	%
<b>Inicio</b>	<b>2</b>	<b>14%</b>
<b>Final</b>	<b>12</b>	<b>86%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de observación

**Elaborado por:** Johanna Sanmartín

**Gráfico 2**



### **Análisis**

En la destreza *el niño expresa de forma verbal sus sentimientos*, su desarrollo al inicio fue 14% y el desarrollo actual es 86%. El 72% ha sido desarrollado por medio de diferentes actividades que se realizó en clase.

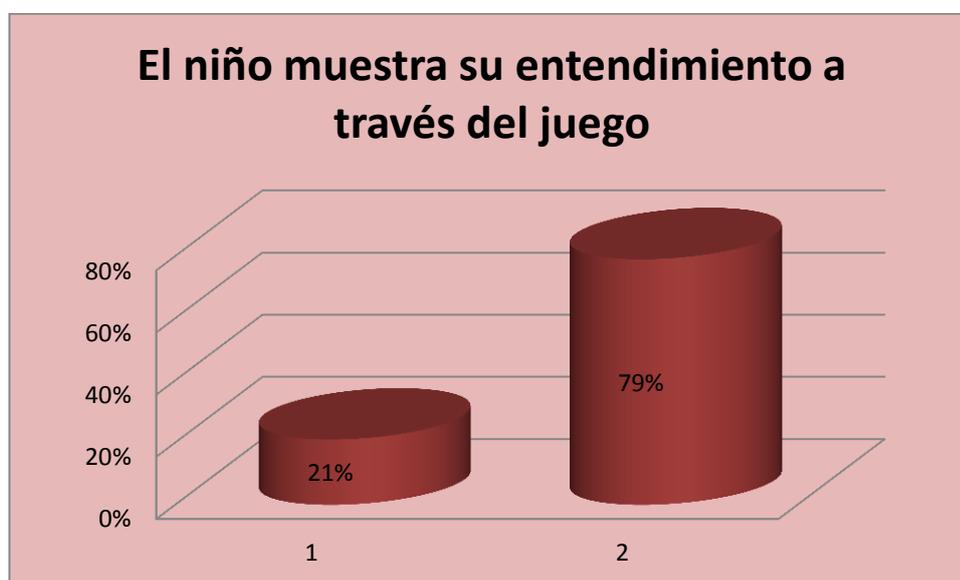
**Cuadro 3**

Aspectos observados	f	%
<b>El niño muestra su entendimiento a través del juego</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	<b>3</b>	<b>21%</b>
<b>Final</b>	<b>11</b>	<b>79%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guía de observación

Elaborado por: Johanna Sanmartín

**Gráfico 3**



### **Análisis**

El 21% fue el estado de desarrollo inicial de las niñas y niños en la destreza *el niño muestra su entendimiento a través del juego*, y 79% es el desarrollo actual. Por lo que se puede decir que se ha logrado un 58% desarrollar dicha destreza.

**Cuadro 4**

Aspectos observados	f	%
<b>Reconoce su lateralidad</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	<b>1</b>	<b>7%</b>
<b>Final</b>	<b>13</b>	<b>93%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** guía de observación

**Elaborado por:** Johanna Sanmartín

**Gráfico 4**



### **Análisis**

El estado inicial de las niñas y niños en la destreza *reconoce su lateralidad*, al inicio fue 7% y el desarrollo actual es 93%. Por lo que las actividades realizadas han ayudado en un 86%.

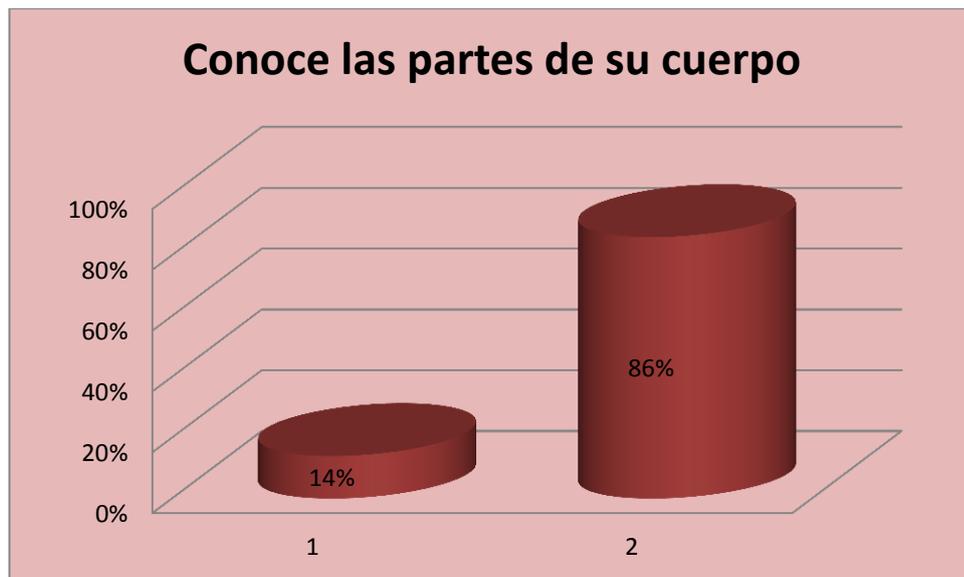
**Cuadro 5**

Aspectos observados	f	%
<b>Conoce las partes de su cuerpo</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>%</b>
Inicio	2	14%
Final	12	86%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guía de observación

Elaborado por: Johanna Sanmartín

**Gráfico 5**



### **Análisis**

El etapa inicial de las niñas y niños en la destreza *reconoce las partes de su cuerpo* fue 7% y el desarrollo actual es de 86%. En la cual las actividades lúdicas aplicadas a las niñas y niños ayudaron en un 72%.

## **g. DISCUSIÓN**

Para demostrar los resultados de los cuadros y gráficos estadísticos se aplicó la guía de observación a las niñas y niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso, en donde muestran el número, frecuencias y porcentajes de las respuestas obtenidas en la investigación.

En el cuadro N. 1 de la pregunta el niño caracteriza lo básico de las cosas, al inicio el 7% no lo realizaba y el estado actual es de 93% ya que aplicó el juego como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños del Centro de desarrollo Comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso.

En lo que se refiere al cuadro No. 2 el niño expresa de forma verbal sus sentimientos el desarrollo inicial es de 14% mientras que en proceso de desarrollo es de 86% se ha podido llegar a lograr este porcentaje por las actividades lúdicas que se han desarrollado.

En el cuadro No. 3 los resultados al inicio es de 21% el niño muestra su entendimiento a través del juego y se puede dar cuenta que mediante la intervención de la maestra ha avanzado en un 79% ya que ha utilizado el juego como estrategia metodológica de enseñanza para los niños y niñas.

En los resultados del cuadro No. 4 en la destreza reconoce su lateralidad al inicio el 7% no podía realizar la destreza mientras que el estado actual es de 93% ya que se han aplicado actividades lúdicas utilizando el juego tradicional, juego motor, juegos recreativos, juegos en grupos, así como también se utilizó dramatizaciones, canciones con mímica.

El 14% del cuadro No. 5 de las niñas y niños al inicio no conocían las partes de su cuerpo y luego de la aplicación de actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje los niños avanzaron en un 86% llegando a conocer y reconocer las partes de su cuerpo.

Es por eso que a través de la investigación realizada se ha logrado desarrollar destrezas cognitivas en las niñas y niños del barrio Víctor Emilio Valdivieso como desarrollo integral de su vida y logrando los objetivos planteados que se han propuesto para llevar con eficacia la investigación propuesta.

## **h. CONCLUSIONES**

Después de haber realizado el análisis e interpretación de la información recogida a través de la aplicación de las guías pedagógicas aplicadas a las niñas y niños de 3 a 4 años. Se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- ✓ Un buen porcentaje el (93%) de niñas y niños *caracterizan lo básico de las cosas*, ya que se ha utilizado las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- ✓ El 86% de niñas y niños *se expresan de forma verbal sus sentimientos*. Puesto a que se ha utilizado el juego como técnica de aprendizaje, permitiéndole al niño desarrollar su lenguaje.
- ✓ El 79% de los niños *muestran su entendimiento a través del juego* porque les ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

## **i. RECOMENDACIONES**

De acuerdo con las conclusiones que se han obtenido, se plantea las siguientes recomendaciones.

- ✓ A los directivos del Centro de desarrollo Infantil “Caminemos Juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso se sigue que sigan aplicando el juego como estrategia metodológica en las diferentes actividades que desarrollan con los niños.
- ✓ Concienciar a los padres de familia sobre la importancia de la actividad lúdica como parte del desarrollo de destrezas cognitivas de las niñas y niños.
- ✓ Es recomendable que las autoridades que forman parte del Centro Infantil realicen gestiones para crear espacios que involucren el juego como técnica de aprendizaje para que el niño se pueda desarrollar intelectualmente.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- CALMELS, Daniel (2005) Juegos de crianza
- FENOLLAR CORTÉS, Javier (2009) Juguemos en el Jardín
- FERRÁNDIZ GARCÍA, Carmen (2005) Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva
- GALLEGO BADILLO, Rómulo (1999) Competencias cognoscitivas: un enfoque epistemológico, pedagógico
- IGLESIAS CUETO, Julio Antonio (2005) El Rincón del juego
- JIMÉNEZ, B, Guillermo (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio
- MOTTA, C. (2004) Fundamentos de la educación. Edición Colombia: Cerlibre.
- MOYLES, Janet R, SOLANA, Guillermo (1990), El juego en la educación infantil y primaria
- PAVÍA, Víctor (2006) Jugar de un Modo Lúdico
- RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, Raquel (1997) desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano, Universidad de Oviedo
- VIDAL, (2005) El juego como instrumento educativo ed. ICCE
- ORTEGA RUIZ, Rosario, Alfar. Sevilla (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento.
- MARTÍN, A. S. (2004). EL ARTE INFANTIL . En Conocer al niño a través de sus dibujos (pág. 359). Madrid: Eneida.

k. ANEXOS



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

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

##### **TEMA:**

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE  
DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4  
AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL  
PROGRAMA COMUNITARIO "CAMINEMOS JUNTOS" DEL  
BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012.**

**Proyecto de tesis previo a la obtención  
del grado de Licenciada en Ciencias de  
la Educación, mención Psicología  
Infantil y Educación Parvularia**

**AUTORA:**

**JOHANNA LISBETH SANMARTÍN CHALÁN**

**LOJA – ECUADOR**

**2012**

**1859**

**a. TEMA**

**LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO, PERÍODO 2011-2012.**

## **b. PROBLEMÁTICA**

El déficit habitacional se ha constituido en un problema muy marcado en la sociedad lojana afectando especialmente a la población pobre de nuestra ciudad en este contexto el barrio “VICTOR EMILIO VALDIVIESO” con una extensión de 19.9 hectáreas fue creado el 13 de marzo de 1991 y aprobado el 12 de junio del 2004 mediante el acuerdo ministerial 513, gracias a la donación de la Sra. Luz Burneo viuda de Valdivieso a favor de la Fundación “V́ctor Emilio Valdivieso” con el propósito de cubrir el déficit habitacional de la población de escasos recursos económicos.

Las familias beneficiarias de los lotes de terreno asistían a mingas y charlas organizadas por la hermana Yolanda y la Lcda. Santorum, para luego organizar y realizar el adecentamiento y reconocimiento de los terrenos; en mayo de 1996 realizaron el sorteo e hicieron reconocer los respectivos lugares de ubicación. Para la apertura de las calles los beneficiarios hicieron gestiones a PREDESUR en el que cada beneficiario tenía que aportar con 20.000 sucres para el combustible de las maquinarias que iban a realizar el trabajo.

Esta urbanización se encuentra ubicada a 8km, al suroeste de la ciudad de Loja su superficie es de 239.447.00km<sup>2</sup> la misma que forma parte de la parroquia urbana, San Sebastián cantón y provincia de Loja.

Sus límites son: al norte con la Avenida Eugenio Espejo al sur con las áreas de protección y terrenos particulares al este con la Avenida Eugenio Espejo y áreas de protección y al oeste con la Avenida Eugenio Espejo y áreas de protección. En la actualidad consta de 496 lotes las cuales 419 se encuentran ocupados en viviendas, 26 lotes son destinados para áreas comunales, 4 lotes de áreas verdes, 51 lotes de baldíos.

La población total del barrio es de 1.592 habitantes correspondientes al 2011 en la actualidad el barrio cuenta con los servicios básicos e infraestructura

como: agua potable, vías, alcantarillado, líneas telefónicas, alumbrado público, luz eléctrica, recolector de basura, escuela municipal, reten policial, y iglesia.

Las organizaciones que prestan sus servicios al barrio “Víctor Emilio Valdivieso” son: el SECAP, CASMUL, INNFA, y la organización religiosa Juan XXIII, club deportivo y club de danza (colaboran con las fiestas que organiza el barrio)

La urbanización “Víctor Emilio Valdivieso” mantiene el convenio con la Universidad Nacional de Loja, la fundación y el presidente de la comunidad el Sr. Manuel Cando Espinoza, este convenio tiene como objetivo mejorar la condición de vida de los habitantes para desarrollar actividades que permiten intervenir en diferentes campos. La Universidad Nacional de Loja lleva trabajando 4 años con las estudiantes pasantes que brindan el apoyo estimulación a niñas y niños que habitan en el barrio.

Los niños a los 3 años tienen dificultad de integrarse a un grupo, tienen dificultades para hablar, relacionarse con otros niños, y mostrar su afectividad a sus amigos y maestras, y se dificulta adaptarse al medio educativo porque muestran desobediencia, agresividad y no respetan normas y límites.

En la sala de estimulación temprana se trabaja con 9 niños y 5 niñas en las cuales están involucrados 14 padres de familia. Se aplicó una encuesta para determinar que los padres de familia tienen un ingreso mensual promedio de 310 dólares.

En el nivel de formación de las madres de familia el 35.7% terminó sus estudios secundarios, y el 64.26% el nivel superior. Y los padres de familia el 85.68% terminaron sus estudios primarios y el 14.28 sus estudios secundarios<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Encuesta aplicadas por la autora a los padres de familia.

Y sus actividades productivas el 64.26% son amas de casa y el 35.7% son comerciante.

La estructura familiar de los 14 niños investigados esta formada de la siguiente manera: de 4 a 5 miembros de la familia equivale al 85.68% y de 5 a 7 miembros de la familia es el 14.28%

En el Centro de Refuerzo Pedagógico del Programa Comunitario “Caminemos Juntos” en la sala de estimulación temprana a través de la observación directa y la aplicación de guías pedagógicas se pudo detectar las siguientes dificultades de aprendizaje: los problemas de lenguaje, falta de comunicación de los niños con las maestras, mostrar su afecto e integrarse al grupo a través de las actividades lúdicas que estimulan las destrezas cognitivas

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja conjuntamente con en proceso de enseñanza modular por objeto de transformación (OT) ha creído conveniente realizar investigaciones de los distintos problemas que encontrarnos en un entorno social las cuales nosotros como estudiantes tenemos la obligación de realizar dichas investigaciones.

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia comprometida con el proceso de desarrollo y enseñanza me he permitido participar en el Centro de Refuerzo Pedagógico "Caminemos Juntos" del barrio Víctor Emilio Valdivieso, en la que investigaré; la actividad lúdica y el desarrollo de destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años del centro de Recuperación Pedagógica del Programa Comunitario "Caminemos Juntos"

Con este proyecto se buscará encontrar problemas que impiden el desarrollo de destrezas cognitivas de las niñas y niños a su vez observar cómo afecta estos problemas en la comunidad y su familia, Además el presente trabajo contribuirá con la búsqueda de respuestas o alternativas para la posible solución de estos problemas y de alguna manera contribuir al desarrollo de las niñas y niños.

El propósito de la presente investigación es intervenir en la comunidad del barrio Víctor Emilio Valdivieso para mejorar el desarrollo de destrezas cognitivas de los a través de las actividades lúdicas y a la vez obtener el título de Licda. En ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Es viable porque se cuenta con buenos fundamentos adquiridos en las aulas Universitarias, y las practicas pre profesionales que están orientadas con la finalidad de prepararnos para enfrentar las problemáticas que nos plantea la sociedad del presente y futuro.

Es factible porque se cuenta con el apoyo necesario de los padres de familia del programa comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso y las instalaciones necesarias para el desarrollo de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños con la bibliografía actualizada para realizar dicha investigación y además se cuenta con la predisposición de la investigadora y con los recursos económicos necesarios para llevar con eficacia la investigación.

## **d. OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Mejorar los niveles de desarrollo en el área cognitiva, a través de la aplicación de actividades lúdicas, de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”

### **Objetivos Específicos**

- ✚ Sistematizar los fundamentos teóricos metodológicos de la actividad lúdica y el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso, periodo 2011-2012
  
- ✚ Diagnosticar el estado actual del desarrollo de destrezas cognitivas en los niñas y niños de estimulación temprana del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”, del barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012
  
- ✚ Planificar y aplicar micro-planificaciones de actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas cognitivas en las niñas y niños de 3 a 4 años del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”, , del barrio Víctor Emilio Valdivieso, del barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012
  
- ✚ Evaluar el desarrollo de destrezas cognitivas en las niñas y niños al finalizar la aplicación de actividades lúdicas.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **Actividades lúdicas**

Definición

Importancia

El juego y el desarrollo del niño

Teorías del desarrollo del juego

Tipos de juegos

Características del juego

El juego como actividad lúdica

El juego en estimulación temprana

El juego como instrumento de aprendizaje

### **Destrezas cognitivas**

Definición

Tipos de destrezas

Las destrezas cognitivas

Estadios de las destrezas cognitivas

El papel de la familia en el desarrollo de destrezas cognitivas en las niñas y niños

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **Actividades Lúdicas**

#### **Definición**

Según Motta (2004) pág. 46“la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”.

La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Para Torres (2004) “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo”. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencias en entornos lúdicos, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante, mediante el proceso de reflexiones y acciones.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Según Jiménez (2002): "La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de

actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

## **Importancia**

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamiten, de espacios, de tiempos

idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

## **El juego y el desarrollo del niño**

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

**A los seis meses:** El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar

**A los dos años:** aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

**A los tres años:** se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el chaval manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él. En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar "la violenta impresión experimentada mas completamente de lo que le fue posible al recibirla".

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se

va encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos clínicos.

## **TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET**

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

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

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

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

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

- b) Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.
- c) Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

### **TEORÍA DEL JUEGO DE VYGOTSKI Y ELKONIM**

Para Vygotski, el juego trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo.

El juego socio dramático, o juego protagonizado, se desarrolla a partir de otro juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Son los objetos-pivote, como el palo que sirve de caballo, los que permiten esta acción sobre ellos y que permite, como consecuencia de la misma, que el significado caballo quede independizado del objeto original.

Vygotski sitúa en los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear la situación fingida que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño.

Para Vygotski el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Esta noción es muy importante en el pensamiento del psicólogo soviético.

## **Tipos de juego**

**Juegos Deportivos:** Son los que tienen como elemento fundamental los balones de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros implementos que permiten accionar ese balón.

Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas; individuales, en grupo y en equipos.

**Juegos Recreativos:** Cualquiera de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre. Estos juegos tienen elementos que regulan:

- Acuerdos: Establecimiento informal previo de algo con asentimiento y conformidad de los jugadores.
- Normas: Establecimiento de algo motivado por su uso y la costumbre.
- Reglas: Disposición de carácter convencional y obligatorio, que asumen disciplinariamente.

**Juegos Tradicionales:** Aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral que guardan la producción espiritual de un pueblo.

**Juegos Ecológicos:** El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida.

Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán

conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

Los juegos ecológicos generan una visión interna de la Naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa nos conecta mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta.

A través de los juegos se crea un sentido de pertenencia con la Naturaleza. Los chicos descubrirán el lugar verdadero y vital que ocupamos en ella. Y la importancia de mantener el equilibrio entre nosotros y la Naturaleza.

**El juego al aire libre:** Es importante porque ayuda a los niños a desarrollar sus diferentes destrezas mucho más rápido. Los niños aprenden con todos sus sentidos y el jugar al aire libre los estimula. El juego al aire libre motiva a los niños a ser activos y a hacer ejercicio, lo cual promueve una vida saludable. En vez de sentarse a ver TV, ellos tienen la oportunidad de explorar. Además, estar al aire libre les permite pensar más y hace que su imaginación vuele.

Socialmente, el juego al aire libre motiva a los niños a desarrollar sus destrezas de liderazgo y les permite seguir su propio ritmo. Usualmente los niños crean sus propios juegos y reglas. Los niños se involucrarán más en juegos físicos y sociales al aire libre que en un establecimiento estructurado bajo techo.

### **Juegos Individuales**

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

### **Juegos Colectivos**

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.

**Los Juegos Cooperativos:** son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

### **Características del juego**

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador. el jugador se preocupa por el resultado de su actividad, la interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio. Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

### **El juego en su expresión original**

Nos vamos a referir en este apartado, específicamente, a aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo.

Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita...

Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, que a partir

de ahora llamaremos "en su expresión original" ya que debido al mal trato que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado olvidada, taponada o confundida.

- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.
- Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada.
- Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

### **Espacio y tiempo de juego**

Ya sabemos que la mayoría de los autores sobre el tema consideran que el juego se desenvuelve, como dijimos antes, en una realidad aislada, separada cuidadosamente del resto del mundo y a la vez protegida por límites muy precisos en el espacio y en el tiempo. Nada de lo que ocurre fuera de esas fronteras es tomado en cuenta.

Conductas tales como retirarse del lugar, salir o entrar equivocadamente, alejarse por una dificultad o un accidente, todas las acciones de este tipo, son interpretadas invariablemente por los jugadores como descalificaciones o violaciones. Si por ejemplo, seguimos a un jugador de rayuela y observamos que se distrae por un instante, mirando cómo se mete un pájaro en su nido, en ese preciso momento él se aisló, se separó, se escindió de esa realidad ideal o pura que compartía con sus compañeros, dentro de ese campo donde se jugaba rayuela. Al mismo tiempo, esos compañeros percibirán el alejamiento y actuarán consecuentemente frente a ese desvío producido en el campo.

Es importante considerar también que, frente a cualquier grado de formalidad u organización que el juego presente, se conviene entre los jugadores un espacio y un tiempo de juego, estableciéndose a tal fin las fronteras del lugar así como los límites de comienzo y finalización.

En los juegos más organizados, la partida empieza y termina directamente a una señal, la duración se fija con frecuencia de antemano y se delimita el lugar geográfico.

En los juegos más libres, aquellos que se acercan al modelo "en su expresión original", los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el "aquí y el ahora".

En cualquier situación, es penado o castigado el jugador que violenta los tiempos y espacios acordados grupalmente.

### **El campo lúdico es autor regulable**

Seguiremos tomando en el desarrollo de este concepto el modelo de juego "en su expresión original". Visto desde allí, el proceso genera un campo auto regulable "per se". Dentro de éste, los jugadores en relación determinan en forma libre y espontánea los momentos de excitación y tensión, tanto como los de calma, ensimismamiento o relajación.

Las vivencias de competencia, persecución, amor, miedo, etc., eligen formas determinadas de descarga en cuya culminación dan nacimiento a expresiones afectivas opuestas. Esta secuencia se resuelve como describiendo una elipse.

En un campo de juego no interferido, no dañado, no interrumpido, el grupo y la persona logran un equilibrio óptimo, recuperan su homeostasis perdida, pasando por los distintos momentos de la elipse antes señalada (tensión, relax - tensión, relax)

Muchas veces al adulto que desconoce el mecanismo autor regulador, le resulta imposible tolerar una escena como la que sigue, sin interrumpirla: dos niños hacen como que pelean, se revuelcan con toda furia sobre el piso, llegan a la mayor intensidad de esa agresión mediatizada y desde allí, van poco a poco disminuyendo fuerzas hasta concebir entre ambos un momento único de paz, caricias, abrazos, saludos...

En resumen, la descarga o catarsis de una vivencia permite la aparición y canalización de su vivencia antitética. Para que esto sea resuelto en forma espontánea, como venimos señalando, es importante que el proceso no sufra interferencias de ningún tipo.

### **El juego como actividad lúdica**

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su

espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

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

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

## **El juego en Estimulación Temprana**

El juego en estimulación temprana ha sido olvidado muchas veces en aras de una hipotética necesidad de trabajar porque el tiempo es breve, las necesidades son muchas en niños discapacitados y los niños crecen.

En la programación de estimulación temprana proponemos que se programe el juego en situaciones lúdicas de juego, no como situación didáctica que es como normalmente se realiza cuando se programa.

**Proponemos:** Aprender y jugar con lo aprendido.

Veamos la diferencia entre jugar con lo aprendido y utilizar el juego como método educativo.

Por ejemplo, si un niño está adquiriendo y aprendiendo la coordinación viso motora, y le cuesta porque tiene dificultades motrices, ya sea en motricidad gruesa o fina, podemos poner juguetes y materiales que le motiven: Jugar a pescar peces con una caña imantada.

Pero si tiene muchas dificultades para pescar, tendremos que cambiar ese juguete de pescar, ya que es un material que no ayuda a ese niño en concreto. Si tiene muchas dificultades entonces no le favorece el aprendizaje viso motor porque tiene un nivel de dificultad para ese niño que no le permite tener éxito nunca o casi nunca. Es imposible que podamos considerar un juego esa tarea y ese juguete si no le permite tener éxito jugando, más bien el niño se pone furioso porque no consigue pescar ningún pez.

Es más probable que si le atamos un imán a la mano y juega a atrapar objetos de metal que hemos esparcido por la superficie de la mesa, y consigue atrapar varios y fácilmente y se divierte, entonces si es un juego, un juego que pone en acción la motricidad y el control visual: viso motricidad y cognición, que es lo que en ese momento hemos programado como objetivo educativo: afianzar la coordinación vasomotora jugando.

Se trata por lo tanto de poner actividades y ejercicios lúdicos para que adquiera y aprenda los objetivos que hemos propuesto en estimulación temprana y una vez ha iniciado la adquisición de esos objetivos operativos en ese momento proponemos juegos para que haga funcional y lúdico el uso de lo aprendido. Ese tipo de propuestas de juego una vez han aprendido y adquirido habilidades y destrezas es muy motivante para los niños, especialmente para los niños que tienen discapacidad y dificultades para aprender.

A diferencia de la educación infantil en estimulación no se ha promocionado tanto el juego, se utiliza una metodología generalmente lúdica pero el formato y el encuadre suele ser más estricto y exigente por el objetivo prioritario de la estimulación: hacer aparecer el desarrollo y las habilidades que favorecen el aprendizaje en niños con discapacidad.

Mientras que en educación infantil se ha promocionado mucho más el juego como método de trabajo, quizá olvidando en ocasiones que el juego no es trabajo es diversión, y que los niños deben aprender desde la infancia la seriedad y disciplina que implica el trabajo escolar, las tareas infantiles frente a la diversión propia del juego, para que vayan aprendiendo que existen espacios para jugar y espacios serios de aprendizaje en la escuela. Cuando damos una ficha para pintar un círculo y la profesora ha dicho sin salirse: Instrucción - Pintar sin salirse del círculo, podemos tomarlo como juego, lo podemos presentar de forma lúdica, pero debemos seguir la instrucción y no debemos salirnos ya que de lo contrario no habremos hecho bien la tarea, y nos la van a evaluar como mal hecha. Es una tarea escolar, no es un juego aunque digamos que vamos a jugar a pintar.

En educación infantil se presentan muchas veces en exceso las actividades como juego, a diferencia de la estimulación temprana que normalmente se presentan como trabajo y hay que lograrlo dentro y fuera de las sesiones.

Las actividades pueden ser agradables, y realizarse en un ambiente distendido pero sin olvidar que están aprendiendo, y les estamos evaluando para ayudarles a aprender, no están jugando, están trabajando con sus tareas escolares.

Y es importante esta separación, que como señala Herzog, transcurre en una línea que va del trabajo al juego: del esfuerzo a la diversión.

Somos partidarios de una secuencia de actividades y ejercicios que vayan del trabajo al juego y por eso proponemos que las sesiones de estimulación

sean con métodos lúdicos pero sabiendo que están trabajando, es un momento de actividad seria y especialmente cuando van creciendo y poco a poco y en ese mismo espacio de la sesión de estimulación, vamos avanzando hacia un espacio lúdico de juego sin presión exterior, sin objetivos, sin metas, con el único objetivo de divertirse con lo aprendido (Vidal, 2005 "El juego como instrumento educativo" ed. ICCE)

Cuando recomendamos a la familia de un niño que juegue a llenar un cubo de arena y después vaciarlo, lo hacemos con un objetivo educativo y de aprendizaje, que es afianzar y entrenar los movimientos de precisión del brazo y mano, la puntería, el control vasomotor, o simulación del control de esfínteres, etc., si un niño no tiene esas habilidades desarrolladas no podrá hacerlo, o le costará mucho esfuerzo, y por lo tanto es una actividad que no podremos ofrecer como juego a la familia si aún no tiene adquiridas esas destrezas motoras.

Cuando asesoramos en juego infantil debemos conocer el desarrollo evolutivo y las habilidades de los niños para poder orientar adecuadamente sobre los juegos que estimulan y afianzan lo aprendido en cada niño: llenar un cubo de arena o a hacer castillos puede ser un juego o un tormento si no puede hacerlo.

Muchos niños de 3 a 6 años tienen rabietas mientras juegan porque se enfrentan a situaciones que no pueden realizarlas de forma lúdica, ya que implica un esfuerzo superior al que pueden realizar y son situaciones frustrantes.

En estimulación temprana es importantísimo programar el juego y de forma individual para que puedan divertirse afianzando lo aprendido.

El juego lo programamos partiendo de la programación individual de cada niño, programamos las adquisiciones y aprendizajes y posteriormente el juego. Tal como hemos señalado en el artículo de Estimulación temprana:

Programa individual, con el ejemplo de los colores, a medida que adquiere los colores le proponemos juegos con los colores: si acaba de aprender el color rojo, por ejemplo le proponemos juegos de coger el pañuelo rojo y rapidez mental y motriz, no se lo proponemos a un niño con dificultades motrices ya que no podría jugar con placer sino con dificultad, a ese niño por ejemplo le proponemos mirar la luz que encendemos con dos linternas: si mira la roja gana, si mira la luz amarilla pierde.

Aprender y jugar es una propuesta que creemos muy positiva para todos los niños y especialmente para los niños discapacitados y en el área cognitiva - emocional donde el juego es una parte importante de lo afectivo positivo individual y de relación con otros.

Aprender para jugar, aprender para conocer, aprender para adaptarse a la vida, etc., aprender para jugar con lo aprendido produce la satisfacción personal de aplicar y divertirse con el aprendizaje. La satisfacción de jugar y la satisfacción de aprender para ser más independiente y para jugar.

## **El Juego como Instrumento de Aprendizaje**

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y

todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño/a ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que estela asimila más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños/as permanezcan sentados/as largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios.

Los juegos deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al profesor/a controlar - para orientar - el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación.

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

## **DESTREZAS COGNITIVAS**

### **Definición**

Destrezas o habilidades Cognitivas son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el individuo integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendiz es el objeto de esta propuesta.

(Chadwick y Rivera, 1991). “Destreza o Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió”.

Los cinco pensamientos o habilidades cognitivas señalados por Spivack y Shure, necesarios para relacionarnos bien.

- El pensamiento casual
- El pensamiento alternativo

- El pensamiento consecuencia)
- El pensamiento de perspectivas
- El pensamiento de bienes-fines

**El pensamiento causal:** es la capacidad de determinar el origen o causa del problema. Es la habilidad para decir " lo que aquí pasa es...." Y dar un diagnóstico correcto de la situación. Los que no tienen este pensamiento lo atribuyen todo a la mala suerte o bien se quedan sin palabras delante de un problema interpersonal.

**El pensamiento alternativo:** es (la habilidad cognitiva) capacidad de imaginar el mayor número de soluciones a un problema determinado: Creatividad Los marcos de la creatividad.

**El pensamiento consecuencial:** es la capacidad de ver las consecuencias de nuestras actitudes, comportamientos.

**El pensamiento de perspectiva:** es (la habilidad cognitiva) la capacidad de situarnos en la "piel" del otro. Es el pensamiento que hace posible la empatía o sintonía afectiva con los demás. Es el pensamiento que hace posible el amor, lo cual nos hace más humano.

**El pensamiento de medios-fines:** es la capacidad de ponernos objetivos y de organizar los medios de que se dispone para conseguirlos.

## **Tipos de destrezas**

Según Katz (2004) pág. 20 "distingue tres tipos básicos de destrezas:

**Una destreza técnica** es la capacidad de utilizar las herramientas, procedimientos y técnicas de una disciplina especializada. El cirujano, el ingeniero, el músico y el contador tienen destreza técnica en su campo respectivo.

**Una destreza humana** es la capacidad de trabajar con otras personas como individuos o grupos y de entenderlas y motivarlas.

**Una destreza conceptual** es la capacidad mental de coordinar e integrar todos los intereses de la organización y sus actividades. Incluye la habilidad del administrador para verla como un todo y entender como sus partes se relacionan entre sí. También incluye su capacidad de entender como un cambio en una parte de la organización puede afectarla en su totalidad.

## **Las destrezas cognitivas**

Las estrategias, técnicas y destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos, participativos y vivenciales de aprendizaje.

La reconciliación exitosa de cualquier estrategia, técnica y destreza de aprendizaje, depende de su ejecución y de la demostración de que se alcanza un aprendizaje efectivo. Esto implica la sinfónica adquisición de las destrezas y habilidades propias del proceso que da la técnica activa.

Es necesario puntualizar, que el logro de un aprendizaje significativo involucra trabajar un conocimiento, una habilidad, un procedimiento y una actitud para realizarlo.

**Conocimiento:** Se refiere al material de estudio para el aprendizaje.

**Destreza o habilidad:** Se refiere a la capacidad individual de aprendizaje.

**Proceso:** Se refiere a la técnica activa del aprendizaje. El aprendizaje de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes por medio de estrategias y técnicas cognitivas también es un proceso. Sugerimos al educador, considerar cuatro criterios básicos, que ayudarán a los estudiantes en la

adquisición y dominio del proceso de apropiación de las estrategias y técnicas cognitivas de aprendizaje.

1. Capacitar en estrategias es ayudar a sus alumnos a hacerlos competentes en el manejo de las estrategias, técnicas y destrezas cognitivas. Estas permiten alcanzar aprendizajes efectivos.
2. Aprender estrategias y técnicas cognitivas ayuda a lograr un mejor aprendizaje, con la menor pérdida de tiempo y de recursos.
3. Las estrategias facilitan y promueven la integración de los alumnos a un sistema social dinámico que cada vez es cambiante.
4. Ayuda a sus alumnos para que aprenda la forma como se debe aprender.

Para realizar el aprendizaje de estrategias, destrezas y habilidades cognitivas, es necesario considerar la información y conocimiento de los componentes de dichas habilidades.

Este conocimiento incluye el dominio amplio de tres clases de información, las cuales el alumno debe aprender, si se quiere lograr altos niveles de eficiencia en su aprendizaje:

Información de cómo su aprendizaje contribuirá en la formación y desarrollo de su personalidad.

Información específica de la tarea de aprendizaje: ¿Qué se hace? ¿Cómo se hace? ¿Por qué se hace?

Información sobre la calidad del producto que se espera de su proceso de aprendizaje

## **Estadios de las Destrezas Cognitivas**

Piaget definió una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos por

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

- a) en todos los seres se dan unos cambios universales a lo largo del desarrollo cognitivo, unos (por decirlo así) *momentos* claramente distintos en el desarrollo, y que
- b) esos cambios están relacionados con la forma en que el ser humano entiende el mundo que le rodea en cada uno de esos momentos.

A continuación vamos a ver cual es la definición y descripción de cada uno de los cuatro estadios del desarrollo:

- ❖ Estadio Sensorio motor
- ❖ Estadio Pre operacional
- ❖ Estadio de las Operaciones Concretas
- ❖ Estadio de las Operaciones Formales

## **Estadio Sensorio motor**

Este primer periodo en el desarrollo del niño abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente. Tal y como el nombre "sensorio motor" indica, lo que caracteriza este periodo es que el bebe se relaciona con el entorno a través de:

- sus percepciones físicas
- su acción motora directa

Desde el momento de su nacimiento, el bebe no es un ser inactivo o mero receptor de estímulos, sino que desde el primer momento el bebe *actúa*

sobre su entorno e *inicia* conductas. La cognición - la inteligencia - del niño en este momento toma la forma de respuestas abiertas a la situación inmediata. El conocimiento del mundo que el bebe tiene se basa en los reflejos con los que nace.

Estos mecanismos innatos reflejos (como el reflejo de succión o el reflejo de presión) se diferencian paulatinamente en esquemas sensorios motores como:

- levantar cosas
- empujar cosas
- tirar de un objeto
- golpear algo

El bebe entiende su mundo en función de estos esquemas sensorio motores; es decir, entiende los objetos y personas de su entorno como "algo que es para.... Succionar, golpear etc." Con el tiempo estos esquemas sensorio motores se van coordinando en estructuras más complejas, pero la conducta sigue dependiendo de la situación inmediata.

### **Estadio pre-operacional**

1. El niño caracteriza lo básico de las cosas (causa, efecto)
  2. El modo en que el niño expresa en forma verbal sus pensamientos. (Estructura en frases).
  3. el niño muestra su entendimiento (dibujos).
  4. Reconoce su lateralidad
  5. Conoce las partes de su cuerpo
- Surge la representación articulada o intuitiva y hay esbozos del pensamiento operacional. Se pasa entonces del pensamiento pre

operacional al operacional.

Ahora, su lenguaje pasa a ser interiorizado: desaparece el pre-concepto, la transducción, la yuxtaposición y el sincretismo. El egocentrismo desaparece parcialmente, ya que se producen avances en el proceso de socialización, o puede clasificar por número de atributos y comienza a seriar por diferencias.

### **Estadio de las operaciones concretas**

Se produce al inicio de las funciones simbólicas y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones.

- 1 Función simbólica: Las palabras son en sí igual a símbolos.

El lenguaje pasa de ser compañía de la acción a ser reconstrucción de una acción pasada. Parecen representaciones significativas, lenguaje (sistema de signos sociales), imágenes mentales como de iniciación de imitación interiorizada gestos simbólicos, juegos simbólicos, invenciones imaginativas.

2. Se inicia la representación pre-conceptual.

Surgen las organizaciones representativas y se da un razonamiento pre lógico (concentración de las partes sin relacionarlas dentro de un todo) y el sincretismo o pensamiento global e indiferenciado (pensamiento que se origina mediante la concentración de una experiencia sin relacionar el todo con las partes

### **Estadio de las operaciones formales**

Esta etapa se inicia alrededor de los diez u once años y se completa aproximadamente entre los quince y dieciséis.

El potencial cognitivo se amplía no solo respecto a acciones interiorizadas sino que también a enunciados puramente formales e hipotéticos. Esto significa que el razonamiento no se produce ya únicamente sobre lo concreto sino también sobre lo posible (hipotético). Se abren paso así para las estructuras de la lógica y las matemáticas, y las elaboraciones propias del conocimiento científico.

La propiedad aparentemente más visible del pensamiento formal es, posiblemente, su carácter proposicional, esto es, su referencia a elementos verbales y ya no a objetos de modo directo.

Al sustituirse los objetos por enunciados verbales, la lógica de clases y relaciones que caracteriza al pensamiento concreto, se superpone a la lógica de proposiciones que supone un número muy superior de posibilidades operatorias.

### **El papel que cumple la familia en el desarrollo de destrezas cognitivas**

Actualmente la madre y el padre juegan un papel activo en el desarrollo cognoscitivo y socio-emocional de sus hijos; el padre es visto como el agente socializador, como el ejemplo a seguir por sus hijos y a través de él ocurre la tipificación de género; la madres son las encargadas de los cuidados, de la alimentación, de la estabilidad emocional. Fomentan o retrasan la competencia de los niños y las niñas aprenden los papeles de género.

Los distintos tipos de paternidad (autoritarios, permisivos y democráticos) son diferentes tipos de crianza, comportamientos o actitudes que toman los padres hacia sus hijos y traen consecuencias que pueden ser negativas o positivas, dejando secuelas durante toda la vida.

El acto de crianza paterna, es un elemento fundamental para el desarrollo de toda persona; hasta mediados de este siglo el hombre jugaba en la

sociedad un papel autoritario y d sostén económico. Sin embargo actualmente se empieza a experimentar un cambio, ya que los padres maduros tienen un mayor interés en involucrarse en la esfera emocional, educativa y de atención a sus hijos.

Afortunadamente cada día más hombres adquieren conciencia sobre la responsabilidad de ser padres y comienzan a experimentar una bella sensación desde el momento mismo que saben que van a tener un hijo.

## **f. METODOLOGÍA**

**La metodología del presente proyecto se realizara en base al logro de los objetivos.**

### **Objetivo uno**

Inicialmente se recuperara información teórica de Lev Vigotsky y la teoría Psicogenética de Jean Piaget.

### **Objetivo dos**

Se partirá de un diagnostico psicológico para determinar el estado actual en la que se encuentran los niños y niñas que asisten a estimulación temprana y que corresponden a niños entre 2 y 3 años, luego se determina las principales destrezas cognitivas que presentan mayores dificultades en su desarrollo y en las que requieren ser reforzadas.

### **Objetivo tres**

Se desarrollara destrezas cognitivas a través de actividades lúdicas tomando como base la elaboración de planificaciones curriculares contenidos en referente curricular y serán Aplicadas las planificaciones curriculares secuencialmente mediante el desarrollo propio del niño.

### **Objetivo cuatro**

Para la evaluación se tomara en cuenta los indicadores de logro que nos planteamos lograr con los niños. Luego se diseñaran los instrumentos o actividades de evaluación que nos permite avaluar el nivel de destrezas cognitivas que han logrado los niños y las niñas.

La población a intervenir los constituyen 5 niñas y 9 niños en edades de 3 a 4 años. Para el diagnostico se utilizo el test de diagnóstico del desarrollo cognitivo y en la intervención se utilizara las micro-planificaciones curriculares de las actividades lúdicas para estimulación temprana.



## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Rubros	Costo
Libros	250
Internet	60
Computadora	600
Transporte	100
Alimentos	100
Copias	40
Impresiones y anillado	50
<b>Total</b>	<b>1.200</b>

**Financiamiento:** Se cuenta con el presupuesto adecuado para la realización de la investigación.

## **Recursos**

### **RECURSOS INSTITUCIONALES**

Universidad Nacional de Loja

Área de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

Centro de Desarrollo Comunitario “Caminemos Juntos”

### **RECURSOS MATERIALES**

Computadora

Hojas de papel bon

Internet

Libros

Copias

Anillados

### **RECURSOS HUMANOS**

Investigadores

Niñas y niños

Coordinadores del Programa de Desarrollo Comunitario

Coordinadora de Investigación Dra. Janeth Carrión Cevallos Mg. sc.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- ✚ CALMELS, Daniel (2005) Juegos de crianza
- ✚ FENOLLAR CORTÉS, Javier (2009)Juguemos en el Jardín
- ✚ FERRÁNDIZ GARCÍA, Carmen (2005) Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva
- ✚ GALLEGO BADILLO, Rómulo(1999)Competencias cognoscitivas: un enfoque epistemológico, pedagógico
- ✚ IGLESIAS CUETO, Julio Antonio(2005) El Rincón del juego
- ✚ JIMÉNEZ, B, Guillermo (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio
- ✚ MOTTA, C. (2004) Fundamentos de la educación. Edición Colombia: Cerlibre.
- ✚ MOYLES, Janet R, SOLANA, Guillermo (1990), El juego en la educación infantil y primaria
- ✚ PAVÍA, Víctor (2006) Jugar de un Modo Lúdico
- ✚ RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, Raquel (1997) desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano, Universidad de Oviedo
- ✚ VIDAL, (2005) El juego como instrumento educativo ed. ICCE

### **Web-grafía**

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

[www.naullibres.com](http://www.naullibres.com)

[www.info-ab.ucfm.es](http://www.info-ab.ucfm.es)

[www.pinturafacilparati.com/actividades-ludicas-para-vinos](http://www.pinturafacilparati.com/actividades-ludicas-para-vinos)

Anexo 2

FICHA DE DIAGNOSTICO

NOMBRE DEL NIÑO	DESTREZA MACRO	DESTREZA MICRO	INDICADORES DE EVALUACION		
			Inicio	Proceso	Consolidado
	<b>Actividades Lúdicas</b>	Juegos Deportivos:			
		Juegos Recreativos:			
		Acuerdos			
		Normas			
		Reglas			
		Juegos Tradicionales			
		El juego al aire libre			
		Juegos Individuales			
		Juegos Colectivos			
		Los Juegos Cooperativos			
		El niño explica la conducta de los			

	<b>Destrezas cognitivas</b>	casos			
		El niño se expresa de forma verbal sus sentimientos			
		El niño describe su entendimiento			
		Reconoce su lateralidad			
		Reconoce las partes de su cuerpo			

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEORICO
<p><b>LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS COGNITIVAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE REFUERZO PEDAGÓGICO DEL PROGRAMA COMUNITARIO “CAMINEMOS JUNTOS” DEL BARRIO VÍCTOR EMILIO VALDIVIESO DURANTE EL</b></p>	<p>¿Cómo desarrollar actividades lúdicas en el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Refuerzo Pedagógico del Programa Comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso durante el período lectivo 2011-2012</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Mejorar los niveles de desarrollo en el área cognitiva, a través de la aplicación de actividades lúdicas, de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Refuerzo Pedagógico del Programa Comunitario “Caminemos Juntos” del barrio Víctor Emilio Valdivieso durante el período lectivo 2011-2012</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Sistematizar los fundamentos teóricos metodológicos de la</li> </ul>	<p><b>1 Actividades lúdicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Definición</li> <li>1.2 Importancia</li> <li>1.3 El juego y el desarrollo del niño</li> <li>1.4 Teorías del desarrollo del juego</li> <li>1.5 Características de los juegos infantiles</li> <li>1.6 El juego como actividad lúdica</li> <li>1.7 El juego en estimulación temprana</li> <li>1.8 El juego como instrumento de aprendizaje</li> </ul>

<p><b>PERÍODO LECTIVO</b> <b>2011-2012</b></p>		<p>actividad lúdica y el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”</p> <p>✚ Diagnosticar el estado actual del desarrollo de destrezas cognitivas en los niñas y niños de estimulación temprana del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”, período 2011-2012</p>	<p><b>2. Destrezas cognitivas</b></p> <p>2.1 Definición</p> <p>2.2 Tipos de destrezas</p> <p>2.3 Las destrezas cognitivas</p> <p>2.4 Estadios de las destrezas cognitivas</p> <p>2.5 El papel de la familia en el desarrollo de destrezas cognitivas en las niñas y niños</p>
--	--	---	---

		<ul style="list-style-type: none"><li>✚ Planificar y aplicar micro-planificaciones de actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas cognitivas en las niñas y niños de estimulación temprana del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos Juntos”, período 2011-2012</li><li>✚ Evaluar el desarrollo de destrezas cognitivas en los niños y niñas al finalizar la aplicación de actividades lúdicas</li></ul>	
--	--	--	--

## **PERÍODO DE ADAPTACIÓN**

### **Situación significativa:**

Conociendo mis nuevos amigos

**Fecha de duración:** 1 semanas

**Inicio:** 19 de septiembre culminación 22 septiembre

### **Objetivo general:**

Se aprecia como una persona integra, integral e integrada con sus propias características, objetos, fortalezas e intereses.

### **Objetivo específico:**

Establecer vínculos afectivos y normas de relación con diferentes personas y grupos.

## EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN PARA EL PROYECTO COMUNITARIO

Día	Objeto de Aprendizaje	Experiencia de Aprendizaje	Actividades de Aprendizaje	Recursos y técnicas	Indicador de logro
Lunes	Identifiquemos personas relacionadas directamente con nosotros	Inauguración del año lectivo 2011-2012 Recibimiento de las niñas y niños Indicaciones generales a los padres de familia			
Martes		Recreo con expresiones artísticas, a los diferentes personas de mi entorno	participara en juegos y rondas en donde los niños se relacionen en el medio	Salón Canción "como están mis amigos como están"	Saludo con afecto a sus nuevos compañeros y maestra
Miércoles		Juego y me integro con las personas de mi medio y participo en las diferentes actividades con ellos	jugar con legos  jugar con diferentes materiales del medio (legos, rompecabezas, cubos)	Rompecabezas Cubos Legos	Se integra y comparte con sus compañeros
Jueves		Inicio habilidades y destrezas cognitivas a través de desarrollo de actividades lúdicas	rondas infantiles (patio de mi cas)	Cuento "el gato con botas"	Desarrolla sus habilidades y destrezas cognitivas
Viernes		<b>Planificación</b>	<b>U</b>	<b>N</b>	<b>L</b>

**ANEXO 3**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA**

Guía de observación

Fecha: .....

Nombre de la observadora: .....

Situaciones observadas:.....

ASPECTOS A OBSERVAR	HERRAMIENTAS PARA LA OBSERVACIÓN	NIÑOS													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
El niño caracteriza lo básico de las cosas															
El niño expresa de forma verbal sus sentimientos															
El niño muestra su entendimiento a través del juego															
Reconoce su lateralidad															
Conoce las partes de su cuerpo															











## ÍNDICE

	<b>Páginas</b>
PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN	VI
ESQUEMA DE TESIS	VIII
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	11
f. RESULTADOS	13
g. DISCUSIÓN	20
h. CONCLUSIONES	22
i. RECOMENDACIONES	23
j. BIBLIOGRAFÍA	24
k. ANEXOS	25
l. ÍNDICE	83