

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO, PARROQUIA
COTOCOLLAO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA, AÑO
LECTIVO 2016-2017.**

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en
Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.**

Autora:

Chango Moyón Yajaira Lizbeth

Tutora:

Ph.D. Cira Valverde Guzmán

Quito – Ecuador

2017

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora, designado por la Dirección de Posgrados de la Universidad Tecnológica Indoamérica:

CERTIFICO:

Que el Trabajo de Investigación **“EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO, PARROQUIA COTOCOLLAO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA, AÑO LECTIVO 2016-2017”**, presentado la maestrante Chango Moyón Yajaira Lizbeth estudiante del Programa de Maestría en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que la Dirección de Posgrado designe.

Quito, julio del 2017

TUTORA

Ph.D. Cira Valverde Guzmán

C.C. 1500018641

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Yajaira Lizbeth Chango Moyón, declaro ser autora del Trabajo de Investigación, titulado “EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO, PARROQUIA COTOCOLLAO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA, AÑO LECTIVO 2016-2017”, como requisito para optar por el Grado de Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, mayo del dos mil diecisiete, firmo conforme:

Autora: Yajaira Lizbeth Chango Moyón

Firma _____

Número de Cédula: 1720936580

Dirección: Quito

Correo Electrónico: liz19_escorpion@hotmail.com

Teléfono: 0995248791

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

El Trabajo de Investigación Científica, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previa la obtención del Grado de Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, por lo tanto, autorizamos al postulante la presentación de su sustentación pública.

Quito,.....

EL JURADO

PRESIDENTE DEL JURADO

EXAMINADOR

DIRECTOR

DEDICATORIA

A mis familiares y amigos que me han apoyado en esta larga travesía y sobre todo, por estar a mi lado para verme alcanzar mis objetivos y metas personales, les agradezco infinitamente.

Yajaira

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Indoamérica por la oportunidad que me dio para actualizar los conocimientos, a las autoridades, docentes y en especial a la PHD Cira Valverde Guzmán tutora de este proyecto.

Yajaira

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PRELIMINARES	
Portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría de Tesis.....	iii
Aprobación del tribunal de Grado.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de cuadros.....	x
Índice de gráficos.....	xi
Resumen ejecutivo.....	xii
Summary.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.	
EL PROBLEMA	
Tema.....	3
Línea de Investigación.....	3
Planteamiento del problema.....	3
Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	5
Micro.....	6
Árbol de Problemas.....	8
Análisis Crítico.....	9
Prognosis.....	10
Formulación del Problema.....	10
Interrogantes de la Investigación.....	11
Justificación.....	12
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
CAPÍTULO II.	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	15
Fundamentación.....	17

Fundamentación Filosófica.....	17
Fundamentación Axiológica.....	18
Fundamentación Epistemológica.....	19
Fundamentación Ontológica.....	19
Fundamentación Sociológica.....	20
Fundamentación Psicológica.....	20
Fundamentación Pedagógica.....	22
Fundamentación Legal.....	24
Organizador Lógico de Variables.....	25
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	26
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	27
Desarrollo de Categorías de Variable Independiente.....	28
Desarrollo de Categorías de Variable Dependiente.....	37
Pregunta Directriz.....	46
Señalamiento de Variables.....	46
 CAPÍTULO III.	
METODOLOGÍA	
Enfoque de la Investigación.....	47
Modalidad de la Investigación.....	47
Tipos o Niveles de Investigación.....	48
Población.....	48
Operacionalización de Variables.....	49
Técnicas e Instrumentos.....	51
Plan para la Recolección de la Información.....	51
 CAPÍTULO IV.	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
Análisis e Interpretación de Resultados.....	53
Comprobación de la Pregunta Directriz.....	89
 CAPÍTULO V.	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	92
Recomendaciones.....	93

**CAPÍTULO VI.
LA PROPUESTA**

Tema.....	94
Datos Informativos.....	94
Antecedentes.....	94
Justificación.....	95
Objetivos.....	95
Objetivo General.....	95
Objetivos Específicos.....	96
Análisis de Factibilidad.....	96
Plan de Acción.....	97
BIBLIOGRAFÍA.....	121
ANEXOS.....	123

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N°1. Población.....	
Cuadro N°2. Variable Independiente.....	49
Cuadro N°3. Variable Dependiente.....	50
Cuadro N°4. Plan para recolección de Información.....	51
Cuadro N°5. Estrategias Cognitivas... ..	53
Cuadro N°6. Aprendizaje Cognitivo.....	54
Cuadro N°7. Inicio de clases.....,	55
Cuadro N°8. De memoria.....	56
Cuadro N°9. Competencia cognitiva.....	57
Cuadro N°10. Incentiva Aprendizaje.....	58
Cuadro N°11. Problemas de Aprendizaje.....	59
Cuadro N°12. Participación activa.....	60
Cuadro N°13. Dinámica de araña.....	61
Cuadro N°14. Participación Grupal.....	62
Cuadro N°15. Guía.....	63
Cuadro N°16. Apoyaría elaboración de una guía.....	64
Cuadro N°17. Capacitación.....	65
Cuadro N°18. Juegos en casa.....	66
Cuadro N°19. Juegos didácticos.....	67
Cuadro N°20. Interactúa con facilidad.....	68
Cuadro N°21. Jugar con niños,,,,,,.....	69
Cuadro N°22. Proceso cognitivo.....	70
Cuadro N°23. Normas.....	71
Cuadro N°24. Problemas de comportamiento.....	72
Cuadro N°25. Actividades.....	73
Cuadro N°26. Aptitudes intelectuales.....	74
Cuadro N°27. Sensibles.....	75
Cuadro N°28. Guía.....	76
Cuadro N°29. Apoyaría la elaboración de la guía.....	77
Cuadro N°30. Capacitaciones.....	78
Cuadro N°31. Comunica.....	79
Cuadro N°32. Unidades de tiempo.....	80
Cuadro N°33. Relación orden numérico.....	81
Cuadro N°34. Compara y distingue objetos.....	82
Cuadro N°35. Percepción de sonidos.....	83
Cuadro N°36. Importancia a plantas y animales.....	84
Cuadro N°37. Interpreta textos.....	85
Cuadro N°38. Lectura por placer.....	86
Cuadro N°39. Escucha textos.....	87
Cuadro N°40. Formación de palabras.....	88
Cuadro N°41. Plan de Acción.....	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N°1. Árbol de problemas.....	8
Gráfico N°2. Organizador Lógico.....	26
Gráfico N°3. Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	27
Gráfico N°4. Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	28
Gráfico N°5. Estrategias Cognitivas... ..	53
Gráfico N°6. Aprendizaje Cognitivo.....	54
Gráfico N°7. Inicio de clases.....,	55
Gráfico N°8. De memoria.....	56
Gráfico N°9. Competencia cognitiva.....	57
Gráfico N°10. Incentiva Aprendizaje.....	58
Gráfico N°11. Problemas de Aprendizaje.....	59
Gráfico N°12. Participación activa.....	60
Gráfico N°13. Dinámica de araña.....	61
Gráfico N°14. Participación Grupal.....	62
Gráfico N°15. Guía.....	63
Gráfico N°16. Apoyaría elaboración de una guía.....	64
Gráfico N°17. Capacitación.....	65
Gráfico N°18. Juegos en casa.....	66
Gráfico N°19. Juegos didácticos.....	67
Gráfico N°20. Interactúa con facilidad.....	68
Gráfico N°21. Jugar con niños,,,,,,.....	69
Gráfico N°22. Proceso cognitivo.....	70
Gráfico N°23. Normas.....	71
Gráfico N°24. Problemas de comportamiento.....	72
Gráfico N°25. Actividades.....	73
Gráfico N°26. Aptitudes intelectuales.....	74
Gráfico N°27. Sensibles.....	75
Gráfico N°28. Guía.....	76
Gráfico N°29. Apoyaría la elaboración de la guía	77
Gráfico N°30. Capacitaciones.....	78
Gráfico N°31. Comunica.....	79
Gráfico N°32. Unidades de tiempo.....	80
Gráfico N°33. Relación orden numérico.....	81
Gráfico N°34. Compara y distingue objetos.....	82
Gráfico N°35. Percepción de sonidos.....	83
Gráfico N°36. Importancia a plantas y animales.....	84
Gráfico N°37. Interpreta textos.....	85
Gráfico N°38. Lectura por placer.....	86
Gráfico N°39. Escucha textos.....	87
Gráfico N°40. Formación de palabras.....	88

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO PARROQUIA COTOCOLLAO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA, AÑO LECTIVO 2016-2017

AUTORA:

Chango Moyón Yajaira Lizbeth

TUTORA:

Ph.D. Cira Valverde Guzmán

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” debido a que es necesario conocer si los juegos tienen incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la mencionada Institución que se educan. Se observó oportuno el conocer actividades que ayudan o no a despertar el desarrollo cognitivo en esta etapa de la educación. La investigación, se basó en el enfoque crítico-propositivo, su accionar se dirige a recabar información de la fuente y someterla a un análisis estadístico, para determinar la esencia del fenómeno causa-efecto con respaldo en su marco teórico. (Cualitativo, cuantitativo o cuali-cuantitativo). Se identificó que no existe ningún proceso al ejecutar los juegos infantiles colectivos que se realizó a los niños del primero de básica de la Unidad Educativa, se observó que estos no están siendo aplicados de forma adecuada, ya que los docentes desconocen de las metodologías y los procesos que requiere para aplicar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje. El nivel de desarrollo cognitivo de los niños de la muestra de investigación según los instrumentos de recolección de datos utilizado, se identificó una dificultad en los procesos de memoria, atención, lenguaje, razonamiento que influyó en su creatividad, autonomía y solución de problemas. Se concluyó que se debe elaborar una alternativa de solución al problema de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.

DESCRIPTORES: Diseño Curricular, Didáctica, Estrategias Metodológicas, El juego, Desarrollo humano, Infantil, Integral y desarrollo cognitivo.

TECHNOLOGY INDOAMERICA UNIVERSITY
CENTRE OF POSGRADUATE
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA

TOPIC:

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1ER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO, PARROQUIA COTOCOLLAO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA, AÑO LECTIVO 2016-2017

AUTHOR :

Chango Moyón Yajaira Lizbeth

TUTORA:

Ph.D. Cira Valverde Guzmán

EXCECUTIVE SUMMARY

The research was carried out in the Educational Unit "María Angélica Idrobo" because it is necessary to know if the games have an impact on the cognitive development in the children of the mentioned institution that are educated. It was observed opportune to know activities that help or not to awaken cognitive development at this stage of education. The research was based on the critical-propositional approach, its action is directed to gather information from the source and subject it to a statistical analysis, to determine the essence of the cause-effect phenomenon with support in its theoretical framework. (Qualitative, quantitative or qualitative-quantitative). It was identified that there is no process when executing the collective children's games that was made to the children of the first elementary of the Educational Unit, it was observed that these are not being applied properly, since the teachers are unaware of the methodologies and the Processes that it requires to apply the game as a teaching-learning strategy. The level of cognitive development of children in the research sample according to the data collection instruments used, identified a difficulty in memory processes, attention, language, reasoning that influenced their creativity, autonomy and problem solving. It was concluded that an alternative solution to the problem of games should be developed in the cognitive development of the first year of Basic General Education.

DESCRIPTORS:Curriculum Design, Didactics, Methodological Strategies, Game, Human Development, Childhood, Integral and Cognitive Development.

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación sobre “El juego y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia de Cotocollao, cantón Quito, provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017.” Es de trascendencia en el Nivel.

Los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año es un referente significativo para comprender y conceptualizar los procesos de aprendizaje y desarrollo por los que atraviesan los niños y niñas de esta etapa educativa. Es un tema que se sustenta a través del análisis y la recolección de datos extraídos de la práctica, los cuales han permitido implementar juegos infantiles necesarios para el desarrollo integral, que a la par enriquecerán la práctica del docente en relación a la formación que brindan a sus educandos.

Este proyecto está estructurado en seis capítulos que son los siguientes:

El Capítulo I correspondiente al **PROBLEMA** se plantea: el tema, línea de investigación, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes de la investigación, delimitación de la investigación, justificación, objetivos: general y específicos, lo que justifica el proyecto antes mencionado y lo que se desea alcanzar.

El Capítulo II denominado **MARCO TEÓRICO** consta de antecedentes investigativos, fundamentación: filosófica, axiológica, sociológica, psicológica, pedagógica, legal, categorías fundamentales, pregunta directriz y señalamiento de variables.

El Capítulo III correspondiente a la **METODOLOGÍA** contiene: enfoque de investigación, modalidad básica de la investigación, niveles o tipos de

investigación, exploratorio, descriptivo, población y muestra, operacionalización de variables, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad, plan de recolección de la información, plan para el procesamiento de la información, análisis e interpretación de resultados, con la información desde el lugar donde se produce el fenómeno tomando contacto de forma directa con la realidad.

El Capítulo IV llamado **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, refleja: encuesta a docentes, padres de familia y observación a niños, análisis e interpretación de resultados, comprobación de la pregunta directriz, análisis cualitativo donde se vivencia la problemática existente.

El Capítulo V denominado **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** incluye pensamientos básicos de los resultados de las encuestas y entrevistas a los sujetos investigados.

El Capítulo VI correspondiente a **LA PROPUESTA**, contiene: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos de la propuesta, objetivo general y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación: científica y pedagógica, metodología, modelo operativo, plan de acción, plan de capacitación, administración de la propuesta, previsión de la evaluación.

Finalmente, para concluir materiales de referencia bibliografía, linkografía y los anexos respectivos de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Tema

El juego y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017.

Línea de Investigación

“La presente investigación se basa en la línea cuatro del Bienestar Humano: donde se recalca el acceso a la educación como el motor de la sociedad ecuatoriana, que busca el desarrollo de las capacidades intelectuales que posibiliten la adquisición de saberes para mejorar progresivamente la calidad de vida, con un enfoque de derechos, de género, intercultural e inclusiva, fundamentada en el conocimiento científico y la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación para resolver los problemas de la sociedad considerando al currículo, los actores sociales, los avances científicos y tecnológicos.” Fuente: www.uti.edu.ec

Planteamiento del Problema

Contextualización

Macro

El Juego está presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, desarrollando habilidades, destrezas, valores y conocimientos. La aplicación del juego como estrategia didáctica debe ser estructural con sentido y contenido para que constituya un verdadero aprendizaje experiencial en el aula.

En el documento del juego coordinado por Silvia Laffranconi, Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación señala: “La inclusión del juego no puede quedar liberada al azar a la actividad espontánea del niño, se precisa del diseño y la aplicación de actividades sistemáticas y específicas que garanticen la aplicación de las experiencias lúdicas en los niños a partir de la enseñanza de una diversidad de juegos ” (Laffranconi, 2011. p. 90)

El juego es una herramienta para aplicar utilizando procesos para mejorar la enseñanza y aprendizaje como señala el currículo, dando como resultado que los niños y niñas verbalicen sus procesos mentales, atención, concentración, memoria, lenguaje llegando a potenciar la ágil mental. Es importante hacer jugar a todos los niños resaltando la creatividad e imaginación.

Según lo que menciona Ausubel, en su Obra de Psicología Educativa “Como parte del desarrollo intelectual de los estudiantes, se aplican herramientas de desarrollo del pensamiento. El uso de los juegos está estrechamente relacionado con la capacidad de análisis y creatividad, gracias a que estimula la rapidez mental” (Ausubel, 1999, p.52)

David Ausubel, menciona que el desarrollo de los juegos en los niños estimula el análisis y la creatividad y con ello se desarrolla la rapidez mental, lo que la mayoría de docentes de las escuelas en Ecuador no toman en cuenta para el desarrollo cognitivo en las diferentes áreas de trabajo, la escases de eventos de capacitación no les permite desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje y desarrollo.

La educación ha visto siempre necesaria la implementación de estrategias lúdicas que permitan el desarrollo creativo y social de los estudiantes y que se desarrolle en los ámbitos educativos de acuerdo a las destrezas con criterio de desempeño, para ayudar a fomentar los procesos cognitivo en los estudiantes. Conjuntamente con el desarrollo creativo pueden ayudar al niño a establecer nuevos conocimientos y a prepararse para los nuevos retos escolares.

Es importante mencionar que a nivel nacional no se han realizado evaluaciones representativas que evidencien las metodologías aplicadas con respecto a la implementación del juego en la Educación General Básica, lo cual es negativo porque, algunos docentes, con la metodología tradicional consideran que están aplicando la teoría, es el único método que se debe aplicar con los estudiantes, esto desmotiva el proceso de desarrollo de aprendizaje.

Meso

El primer año de Educación General Básica es imprescindible en la vida del niño y niña, planteada actualizada y enlazadas con todos los años o grados en el currículo de educación; que es un compendio de destrezas basadas en las edades de cada uno de los estudiantes, lo que va cambiando su grado de dificultad para que los aprendizajes sean más acordes a las necesidades de cada uno de los niños y niñas.

En el documento del Currículo de Educación Básica, señala: “Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar el aprendizaje” (Currículo de Educación Básica, 2016, p.12)

Los niños aprenden jugando, asimilan la realidad a través de los juegos. Las actividades que se llevan a cabo en la escuela son juegos en los que todos los maestros y niños deben conocer el papel que desempeña, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrece, profundizando así en la enseñanza y aprendizaje a través de los juegos didácticos que permiten el desarrollo del pensamiento creativo, lógico cognitivo, imaginativo y el razonamiento.

Como lo asegura Jean Piaget en su Obra Juegos y Dinámicas para la cátedra

Resulta indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales en el niño para conocer su naturaleza y funcionamiento en el adulto. Tanto si se trata en el plano de la inteligencia, de las operaciones lógicas, de las funciones de número, de espacio y tiempo, como, en el plano de la percepción de las constancias perceptivas, de las ilusiones geométricas, la única interpretación psicológica válida es la interpretación genética, la que parte del análisis de su desarrollo. (Piaget, 1999, p. 96)

Como lo menciona Piaget, el razonamiento sirve en su totalidad para el crecimiento educacional del niño y para su desarrollo, aunque en el país se le practique en educación inicial, las funciones básicas como la creatividad y desarrollo social no lo han desarrollado en conjunto para poder manejar un mejor aprendizaje.

Se necesitan docentes preparados en diferentes áreas y actualizados en métodos de enseñanza para activar cada una de sus pensamientos, que le permita asociar a sus conocimientos con mayor facilidad para procesar cada información, con el objetivo que reflexione, analice, critique investigue, transfiera, sus aprendizajes y sobre todo busquen la mejor manera que les ayuden a desarrollar, tomando en cuenta que ellos están en plena edad de jugar, se debe aplicar el juego como una herramienta que le permita estructurar ideas pensamientos, conocimientos, los docentes debemos lograr un desarrollo biológico, social, psicológico. Si bien es cierto se debe plantear el juego con un objetivo, planificado y estructurado para alcanzar el pleno desarrollo cognitivo de los niños.

Micro

La Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”, actualmente acoge a una 3.000 jóvenes y 155 profesores, el colegio ha sido parte de la integración de Educación Inicial, con 22 aulas de 25 estudiantes cada una y Educación Básica, implementándose más aulas y alumnos, posee alrededor de 13 paralelos con 30 niños cada uno; es decir los estudiantes han tenido que acoplarse a la institución diseñada para grandes, en donde no cuentan con áreas verdes adecuadas y necesarias, sus baños, lavabos, caminos y senderos no son los pertinentes.

Los docentes y los niños diariamente se enfrentan a dificultades, aun así se ha tratado de realizar las actividades curriculares dentro del aula trabajando a puerta cerrada, tratando de realizar actividades internas para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños implementado como docentes parvularias material del ambiente y utilizando nuestra creatividad para trabajar en las horas clases.

La mayoría de docentes de primer año de Educación General Básica, no implementan juegos en sus horas de clase, porque consideran que los niños se van

a distraer y después no prestan atención a la clase, este es un pensamiento tradicional que no concuerda con los estudios realizados actualmente en el que se establece que los juegos permiten desarrollar la creatividad del estudiante, fomentan la interacción entre compañeros y eliminan los sentimientos de envidia.

Debido a la influencia de su entorno y medio social en el que se desenvuelve, los juegos infantiles o tradicionales son la base fundamental para el buen desarrollo del niño y niña, considerando que la práctica de estos, son un agente importante para el desarrollo de la expresión oral de los mismos.

Árbol de Problemas

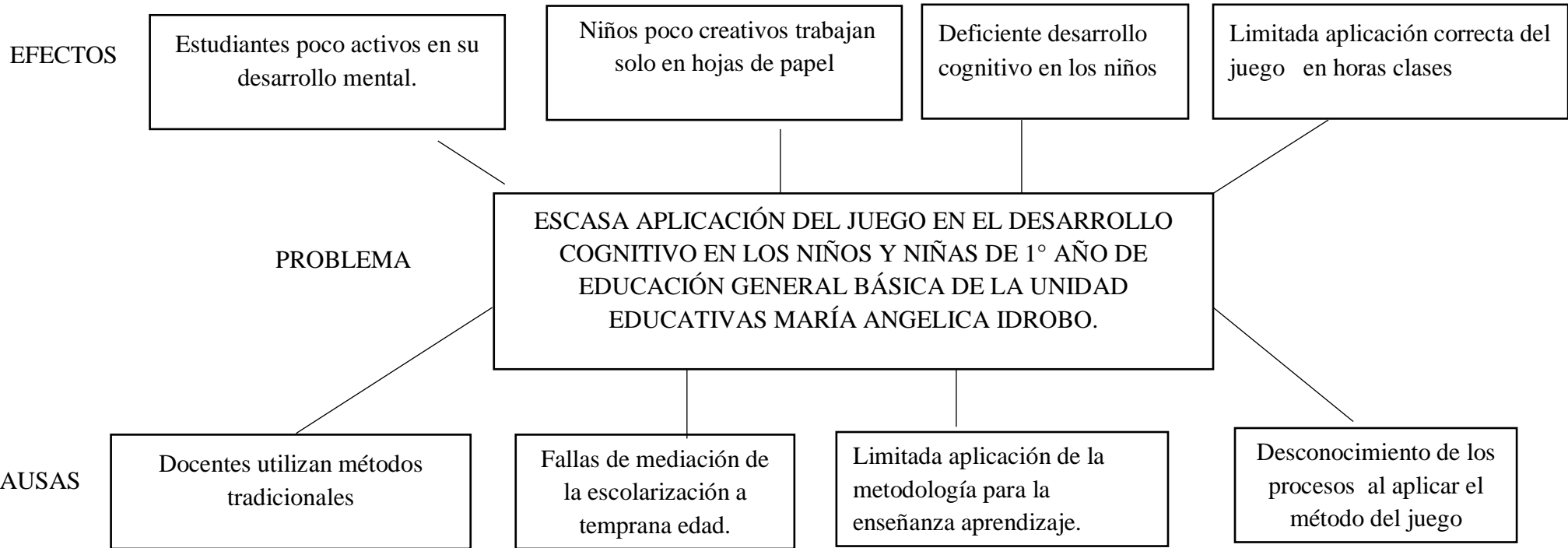


Gráfico N.º 1 :Árbol de problemas
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Análisis Crítico

En la Unidad Educativa María Angélica Idrobo se ha presentado el problema de escasa aplicación del juego en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativas María Angélica Idrobo que ha traído con ello varias causas y sus efectos que se mencionan a continuación:

Los docentes utilizan métodos tradicionales que hacen que los estudiantes sean pocos activos mentalmente, los métodos tradicionales que incluyen el copiar todo lo que el docente dicta en clases, aprender de memoria, no dar cabida al razonamiento y no aplicar metodologías que ayuden al estudiante a desempeñarse correctamente en su vida estudiantil son algunas de las actividades que cortan el aprendizaje y desarrollo.

Fallas en la mediación de la escolarización a temprana edad por cumplir con sus actividades diarias, solo se basa en las hojas de papel que debe hacer llenar a sus niños, pero olvidan el proceso para realizar estas actividades, dejando de lado el juego como enseñanza aprendizaje y desarrollando un aprendizaje mecánico o repetitivo, cortando la creatividad que cada pequeño posee y afectándole mucho en su desarrollo cognitivo.

Existe una limitada aplicación de metodología para la enseñanza-aprendizaje, por lo cual existe un deficiente desarrollo cognitivo en los niños y sobre todo como aplicar el juego con estructura, sentido y contenido, como resultado limita la aplicación del juego en horas clase y los niños aprenderán repetitivamente y no desarrollan su pensamiento creativo.

La falta de investigación del docente influye el que no conozca cómo es la forma de aplicar el juego para la enseñanza aprendizaje y como resultado de esta acción se tiene a niños con pensamientos tradicionales, no autónomos, sin criterios

personales y poco desarrollo cognitivo, algunos inclusive ya no les gusta jugar y están tan acostumbrados al método tradicional que no establecen un comportamiento argumentativo que ayude al estudiante a ser crítico y pueda establecer argumentos a largo plazo.

Prognosis

Si continúa la Educación Básica sin implementar los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños, en especial si la malla curricular no contemplan a estos como mecanismos de apoyo en la enseñanza educativa, se impedirá educar a futuros ciudadanos críticos y con principios individuales y sobre todo colectivos.

En el sistema educativo específicamente se puede evidenciar la falta de la implementación de juegos infantiles que ayuden o promulguen el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas y que genera una ayuda la solución del actual problema, por el que están pasando los antes mencionados en los diferentes centros educativos.

La no implementación de estos juegos en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, profundizará el problema que atraviesan como son: el no memorizar con facilidad, falta de atención, concentración, discriminación, auditiva y visual, no expresan ideas o pensamientos propios, falta de expresividad al hablar. Esto impediría que los antes mencionados infantes desarrollen destrezas y habilidades y puedan aplicarlas en su práctica diaria.

Formulación del problema

¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017.?

Interrogantes de la investigación

¿Qué tipos de juegos se aplican a los estudiantes del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.?

¿Qué nivel de desarrollo cognitivo tienen los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.?

¿Existe una alternativa de solución a la problemática del uso del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.?

Delimitación de la investigación

Campo: Educación Básica

Área: Metodología

Aspecto: Juego en el desarrollo cognitivo

Delimitación espacial:

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

Delimitación Temporal:

La investigación se realizó durante el año lectivo 2016-2017.

Unidades de observación:

- Padres de familia
- Docentes
- Niños

Justificación

Por medio de la observación diaria en el ámbito escolar se detectó que tanto el grupo de estudiantes como de docentes no utilizan el juego como herramienta didáctica, ya sea para su recreación personal o como estrategia para el aprendizaje entendiéndose que esta carencia trae algunas consecuencias desfavorables en el desarrollo de los niños.

Este tema es **original** porque el juego constituye la labor principal de los niños, así como un papel importante, pues a través de este puedes estimular y adquirir mayores desarrollos en los ámbitos de aprendizaje que son lógico matemático, expresión oral y escrita, medio natural y cultura, convivencia e identidad permitiendo el desarrollo de cada una de las destrezas por alcanzar e implementado cada uno de sus contenidos a desarrollar.

En el ámbito escolar, es **importante** que se aplique una investigación si se observa actitudes y procesos no acordes a los niños en su desenvolvimiento cognitivo, social, afectivo en cuanto a su proceso educativo, y si los docentes son tradicionales no les complementan con actividades creativas y dinámicas que les permita ser argumentativos, los estudiantes en un futuro no desarrollarán habilidades cognitivas para el mundo actual.

En la actualidad la temática es muy **factible** realizar en la aplicación del nuevo currículo de educación general básica que tiene como base fundamental el juego como estrategia metodológica para su enseñanza aprendizaje, constituye una fuente de consulta que conjuntamente con el asesoramiento adecuado de los docentes de la universidad se ha logrado completar.

Siendo los **beneficiarios** en primer lugar los estudiantes por ser éstos los responsables del presente y futuro de la sociedad, los docentes ya que así ellos incrementarán su nivel de enseñanza y las autoridades porque la unidad educativa sería reconocida por el nivel de exigencia de conocimientos. La temática es recomendable realizar y diferenciar a los docentes y autoridades.

La **aplicación práctica** de este proyecto se evidenciará en la información científica y técnica para proponer alternativas de solución a los problemas que se encuentra en el uso del juego, ya que se implementará una guía de juegos didácticos que ayuden al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

Este trabajo tiene **utilidad teórica**, porque aporta con el conocimiento de la aplicación del juego y el desarrollo cognitivo como herramienta de enseñanza aprendizaje para crear niños más creativos y críticos, así como también en la generación de alternativas de nuevos juegos didácticos para el aprendizaje en la formación estudiantil. Además, servirá de referencia a otras investigaciones con la información recabada.

El **impacto** que generará este proyecto se visualizará en el nivel desarrollo cognitivo que alcanzaran los estudiantes con respecto a las destrezas con criterio de desempeño alcanzadas en cada uno de sus ámbitos de aprendizaje, siendo más creativos, imaginativos, observadores, sociables, interactúan con sus iguales, trabajan en equipo, se expresan correctamente, dan sus opiniones y no sólo receptores de información, memorísticos y repetitivos lo que el docente dice, es necesario que sean críticos para que puedan tener mejor conocimiento del mundo real.

Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.

Objetivos Específicos

- Establecer los tipos de juegos que se aplican con los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.
- Analizar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.
- Realizar una propuesta para mejorar el uso del juego y potenciar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, Año Lectivo 2016-2017.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Es necesario conocer si existen proyectos que se asemejen al tema presentado: “El juego y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia de Cotocollao, Cantón Quito, provincia Pichincha, durante el año lectivo 2016-2017.”

La investigación se la realizó en las bibliotecas de las Universidades Central, Universidad Católica y Universidad Tecnológica Indoamérica, encontrando temas de proyectos que desarrollan una variable del trabajo presentado. La Señora Gloria Aguirre de la Universidad Central con el tema: “El juego y la importancia en el desarrollo psicomotriz de los niños del sector de la Delicia, año Lectivo 2012-2013”. Objetivo General: Determinar el juego y la importancia en el desarrollo psicomotriz de los niños del sector de la Delicia, año Lectivo 2012-2013”. Objetivos Específicos: Identificar la práctica del juego de los niños del sector de la Delicia. Establecer el desarrollo psicomotriz de los niños del sector de la Delicia. Elaborar una propuesta de solución al problema acerca de El juego y la importancia en el desarrollo psicomotriz de los niños del sector de la Delicia, año Lectivo 2012-2013.

Conclusiones: los niños y niñas no desarrollaban correctamente el aprendizaje porque no aplican juegos en la edad temprana, los padres de familia desconocían la importancia de su desarrollo. Recomendaciones: Realizar una guía que refuerce la aplicación del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños del sector de la Delicia.

El trabajo realizado por Rosario García de la Universidad Católica de Quito como tema es el siguiente “La importancia de los juegos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de educación básica del centro educativo Rosario Gonzales de Murrillo del Distrito Metropolitano de Quito en el año Lectivo 2012-2013. Objetivo General: Establecer la importancia de los juegos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de educación básica del centro educativo Rosario Gonzales de Murrillo del Distrito Metropolitano de Quito en el año Lectivo 2012-2013. Objetivos Específicos: Demostrar la aplicación de los juegos en los estudiantes de primer grado de educación básica del centro educativo Rosario Gonzales de Murrillo. Determinar el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de educación básica del centro educativo Rosario Gonzales de Murrillo. Solucionar la problemática encontrada en cuanto a los juegos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de educación básica del centro educativo Rosario Gonzales de Murrillo del Distrito Metropolitano de Quito en el año Lectivo 2012-2013.

Conclusiones: La malla curricular que recibían los estudiantes en aquel año lectivo en el cual se contemplaba las matemáticas en su proceso de estudio, pero el aprendizaje de los estudiantes no estaba generando resultados por lo tanto se propuso realizar estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes en el área de matemáticas para que puedan adquirir los conocimientos necesarios y culminar su nivel escolar. Recomendaciones: Aplicar constantemente juegos que puedan dinamizar el proceso de aprendizaje. Realizar un manual de dinámicas para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.

En el proyecto de la investigación realizada por Meneses Torres Lorena Jimena, en la Universidad Tecnológica Equinoccial se ha encontrado el tema “Juegos infantiles en el Área del lenguaje una forma de prevenir las dificultades del aprendizaje, año lectivo 2012-2013.”

El objetivo general: Establecer los juegos infantiles en el área de lenguaje para prevenir dificultades de aprendizaje en los niños de 2 a 4 años. Objetivos

Específicos: Determinar la aplicación de los juegos infantiles en el área de lenguaje para prevenir dificultades de aprendizaje en los niños de 2 a 4 años. Objetivos Específicos: Establecer los juegos infantiles en los niños de 2 a 4 años. Identificar el área de lenguaje para prevenir dificultades de aprendizaje en los niños de 2 a 4 años. Elaborar una propuesta para los juegos infantiles en el área de lenguaje para prevenir dificultades de aprendizaje en los niños de 2 a 4 años.

Conclusiones: Los niños captan con mayor rapidez los conocimientos del área de lenguaje si se los realiza mediante juegos dinámicos. Los niños de educación inicial que han aprendido con juegos infantiles y que han demostrado el desarrollo de sus habilidades orales, escritas que les ha permitido continuar con su proceso educativo. Recomendaciones: Realizar talleres de aplicación de juegos infantiles con toda la comunidad Educativa. Fomentar las dinámicas en el hogar de cada uno de los estudiantes.

Fundamentaciones

Fundamentación Filosófica

La filosofía, en la antigüedad, era considerada la madre de todas las ciencias, es decir que los hombres que tenían el conocimiento humano en su totalidad, llamados filósofos fueron considerados como verdaderos prodigios. En la obra “Análisis Filosófico: Educación”, presenta el siguiente análisis:

Así, puede ser considerada una actividad racional, de reflexión sobre todos aquellos aspectos que son considerados fundamentales en distintos ámbitos de la vida humana, profundizando hasta los cimientos o bases sobre las cuales se edifica el conocimiento. Dicha actividad implica someter a crítica, a través de todos los medios con los que dispone el hombre, ciertas creencias, conceptos y presupuestos básicos. (Jurd, 2010, p.13)

En la actualidad con el desarrollo de las áreas del conocimiento humano, la necesidad de muchas ciencias subdividirlas en otras y de las herramientas, técnicas y métodos ha hecho que la filosofía se orienta a temas más de fondo, temas sobre los cuales las demás ciencias no se atreven a dar su opinión.

En este caso la filosofía busca el tatar de explicar los cimientos o bases sobre las cuales se construye el conocimiento desde tempranas edades que el niño adquiere experiencias en diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano como señala Jean Piaget en sus etapas sensorio motriz que le permite adquirir sus conocimiento a través de juegos sensoriales, para luego continuar con su etapa pre operacional en el cual el niño ya es capaz de formar concepto por sí mismo, reconocer que es lo que hace y como lo hace, dar significado a los juegos que experimenta y así constituye un continuo desarrollo. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general con el desarrollo de las destrezas de cada ámbito.

Fundamentación Axiológica

Los valores son fundamentales en la vida de los seres humanos, estos se forman en el hogar, es decir en la familia, se afirman o reordenan en la escuela y la sociedad. Estos, los valores, hacen posible que los seres humanos emitan juicios y opiniones sobre todo lo que acontece en la sociedad y la naturaleza; guían la forma de pensar y desde luego la de actuar frente a las diferentes instancias y momentos de la vida de las personas. En la obra “Valores en el entorno” se menciona lo siguiente:

En la vida real el hombre aprende primero a estimar y a desestimar, a evaluar y a devaluar, en fin, a valorar, antes de tomar conciencia plena de qué es en sí el valor o determinado tipo de valor, e indagar acerca del camino de su conocimiento o aprehensión espiritual y exposición teórica. (Martínez, 2010, p.22)

Desde luego que la axiología no sólo trata de los valores positivos, sino también de los anti valores, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso.

En este caso de investigación se trata de analizar, enjuiciar las condiciones en que se desarrollan su conocimiento desde tempranas basados en experiencias vividas desde el entorno familiar hasta llegar a los procesos educativos en los cuales

se estable la enseñanza aprendizaje a través de diferentes herramientas que les permitan interactuar, conocer, crear, aprender, razonar, deducir, analizar, etc.

Fundamentación Epistemológica

Trata de aplicar una serie de fundamentos y métodos para alcanzar el conocimiento científico del problema que se está estudiando. Como señala el Profesor Oscar Guerrero en su obra *Formalidades en la Educación*. “Propone soluciones claras a tales problemas, en particular soluciones consistentes en teorías rigurosas e inteligibles, así como adecuadas a la realidad de la investigación científica, en lugar de teorías confusas o inadecuadas a la experiencia científica” (Guerrero, 2001, p.6)

En este caso se busca que los métodos que se usen para analizar el desarrollo cognitivo de los estudiantes tenga una base fundamental siguiendo procesos que permitan verificar los avances o retrocesos en las funciones cognitivas el desarrollo de la atención, memoria, fluidez del lenguaje, creatividad e imaginación, análisis, síntesis, que dependen de las habilidades y destrezas que van evolucionado con la ayuda de padres de familia y docentes en las entidades educativas.

Fundamentación Ontológica

En este caso se estudia el proceso educativo en general, así como el proceso de aprendizaje, y apunta a detenerse en los aspectos trascendentales de los temas, dando lugar al conocimiento general de las dos variables, pero al mismo tiempo se debe de buscar establecer las particularidades de las mismas, es decir se debe buscar como los docentes buscan establecer juegos en sus actividades escolares en los estudiantes y de manera especial el desarrollo de las destrezas y habilidades de lectura y escritura.

El proceso del juego representa una relación estrecha con el aprendizaje y desarrollo del estudiante, puesto que le ayuda a tener una idea del comportamiento de cada persona a su alrededor, le habilita a instruirse y a entender que habilidades

tiene sean físicas, psicológicas o de razonamiento, puesto que cada dinámica ayuda a establecer competencias.

Es necesario que los docentes mediante la relación ontológica y el significado de los juegos establezcan una relación de importancia con su desarrollo escolar, observen sus beneficios y lo apliquen.

Fundamentación Sociológica

Los seres humanos en sus acciones diarias no son un mundo aparte, responden a una serie de condicionantes creados por la sociedad en la que le tocó vivir. Su forma de pensar responde a las influencias culturales e históricas en las que se encuentra el individuo. No piensa por sí solo, es parte de una sociedad y como tal reproduce lo que aprendió. En su obra la Teoría del conocimiento social expone:

Podríamos incluso afirmar que lo que nos hace humanos es precisamente esa convivencia con otros seres semejantes a nosotros. De allí, que sea imposible conocer y comprender al ser humano si no es teniendo en cuenta cómo este se relaciona con la sociedad en la que vive y se desarrolla. (Hiller, 2001, p.6)

Los juegos establecen relaciones sociales con los compañeros del estudiante, permiten establecer lazos de confianza, retos que también les ayudan integrarse al mundo, la aplicación de estas técnicas didácticas en la Educación básica es necesaria para que puedan desarrollarse.

A su vez el juego permite que los niños puedan conocer a las personas en situaciones de competencia y desarrollen sus destrezas con criterios de desempeño, es importante destacar que por ello se ha creado la didáctica lúdica para permitir al docente utilizar estrategias que permitan dinamizar las clases.

Fundamentación psicológica

Es importante señalar la importancia de examinar las explicaciones teóricas dentro del contexto histórico y cultural en el que surgieron. Ello nos brinda una comprensión más amplia y nos ayuda a su vez a entender que los cambios en

el tiempo y en el espacio abren oportunidades para nuevos senderos de explicación y comprensión tanto del individuo como de su comportamiento moral”(Colom, 2004, p.4)

Las personas en sus acciones diarias ponen en juego sus capacidades mentales y psicológicas para pensar, aprender, conocer, sentir, actuando de manera que le permita adaptarse al medio que le rodea.

La relación del juego en el contexto cognitivo, responden por un lado a los antecedentes formativos y por otro lado son influenciados por las condiciones sociales, económicas, religiosas y políticas de la sociedad o entorno. A la vez estos problemas inciden en las formas del desempeño en el estudiante, de sus motivaciones, autoestima, aspiraciones que tienen para el futuro.

Para Lev Vigotsky, señala que su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

El desarrollo de sus habilidades y destrezas dependen mucho de diferentes aspectos que influyen en su personalidad, según L.Vigotsky A.Leontiev y D Elkonin mencionado por Vasili Davidav, indica la periodización de la infancia, que corresponde en conjunto, a nuestro juicio, al carácter general del desarrollo psíquico de los niños, señalando algunos aspectos en el proceso didáctico- educativo en las condiciones del socialismo desarrollado.

La periodización del niño:

- 1.-La comunicación emocional directa
- 2.-La actividad objetiva manipulatória
- 3.-La actividad del juego.
- 4.- La actividad de estudio
- 5.- La actividad socialmente útil.

Fundamentación Pedagógica

En su obra la “Mente en la sociedad” plantea:

Planteó el fundamento pedagógico de su teoría indicando que El problema del conocimiento entre el sujeto y el objeto se resuelve a través de la dialéctica marxista, donde el sujeto actúa (persona) mediado por la actividad práctica social (objetual) sobre el objeto (realidad) transformándolo y transformándose a sí mismo (Vigotsky, 1978, p. 85).

Es decir, se da una relación dialécticamente sujeto y objeto. En este proceso de conocimiento son esenciales el uso de instrumentos socioculturales, especialmente de dos tipos: las herramientas y los signos. Las herramientas producen cambios en los objetos y los signos transforman internamente al sujeto que ejecuta la acción. Los signos son instrumentos psicológicos producto de la interacción sociocultural y de la evolución, como el lenguaje, la escritura y el cálculo.

Vigotsky, planteaba dos niveles de desarrollo en los niños: el nivel actual de desarrollo y la zona de desarrollo próximo (“designa las acciones del individuo que al inicio él puede realizar exitosamente sólo en interrelación con otras personas, en la comunicación con éstas y con su ayuda, pero que luego puede cumplir en forma totalmente autónoma y voluntaria”), la que se encuentra en proceso de formación y es el desarrollo potencial al que el infante puede aspirar. Este concepto es básico para los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues el educador y la educadora deben tomar en cuenta el desarrollo del infante en sus dos niveles: el real y el potencial, para así promover niveles de avance y autorregulación mediante actividades cognitivas.

El hombre es un ser social por excelencia, que se hace en sus relaciones con los otros hombres. Sus habilidades, actitudes y hasta su inteligencia son producto de las relaciones que tienen con sus semejantes; un hombre mantenido separado del contexto social, desde su nacimiento, jamás podrá manifestar los rasgos de un ser humano.

Pero el hombre no sólo es producto de su medio cultural e histórico, sino que es capaz de actuar en él para transformar la realidad.

En su obra “Materialismo dialéctico” menciona:

El método materialismo-dialéctico de la naturaleza y el mundo es la base de la epistemología de esta pedagogía. Según aquél, el conocimiento es el reflejo adecuado de la realidad, comprobado por la práctica social. Parte del principio de que la realidad existe independientemente de la conciencia del hombre. (Villaroel, 1998, p.99)

Al respecto se dice que el método dialéctico establece que la explicación y la justificación de los conocimientos, depende de los resultados de la práctica guiada por la teoría.

En otros términos, el conocimiento no es sólo teórico, ni únicamente práctico, sino las dos cosas a la vez, son de carácter científico; y es verdadero. Es decir que los conocimientos son adquiridos de acuerdo a la sociedad en la misma medida que sirva para solucionar problemas. En su obra “Conceptos de Valor” manifiesta:

La relación investigación-educación puede definirse desde distintas miradas, ofreciendo una gama de posibilidades abierta a la comprensión, el análisis y la interpretación del tema. Una de las aproximaciones que se visualizó como necesaria fue la diferenciación entre una investigación educativa y una investigación pedagógica (Calvo, Camargo-Abelló y Pineda-Báez, 2008). La primera, referida al campo de las ciencias sociales, busca problematizar la relación educación-sociedad a partir de un proceso de investigación científico rígido que cumple con las expectativas de ofrecer una visión analítica de la educación como campo o sistema de relaciones de actores. La segunda, referida al campo de lo propiamente pedagógico, realiza un tipo de investigación "no formal" que depende de los intereses de los maestros y estudiantes, problematizando principalmente la práctica docente y el trabajo en el aula. (Davidov, 1966, p.51)

La Educación en el área pedagógica involucra una serie de corrientes y metodologías de aprendizaje que deben ser aplicadas en el ámbito y entorno

correcto, los docentes deben evaluar el tipo de aprendizaje que dan a los estudiantes y capacitarse para fomentar la mejor metodología, sobre todo en los primeros años.

Fundamentación legal

La fundamentación Legal se ampara en el artículo 26 de la Constitución del Ecuador que habla acerca de la Educación en el país.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad y la inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2010, p.27)

Por lo tanto de acuerdo a la constitución es derecho y deber de todos los ecuatorianos tener una excelente educación, en las Instituciones del país es una condición indispensable para el buen vivir, sin embargo se debe destacar que se debe dar a los estudiantes una excelente educación para poder cumplir con este artículo.

La educación debe de ser de calidad en cada institución educativa por lo tanto problemas como el inadecuado uso de materiales didácticos no debe existir puesto que los docentes deben estar preparados para dar sus clases de manera actualizada y con todos los materiales necesarios y su alcance para que los estudiantes puedan cumplir sus metas de estudio.

Así como es derecho en el Ecuador la educación, esta debe demostrarse de calidad y que de un buen beneficio tanto para los estudiantes como la comunidad educativa, el desarrollo de enseñanza-aprendizaje debe ser adecuado en cada institución, también se debe destacar que las leyes actuales están realizando varias reformas para mejorar la educación sin embargo es un proceso en el cual los docentes deben involucrarse para lograr un mejor desempeño en sus estudiantes.

Organizador Lógico de Variables

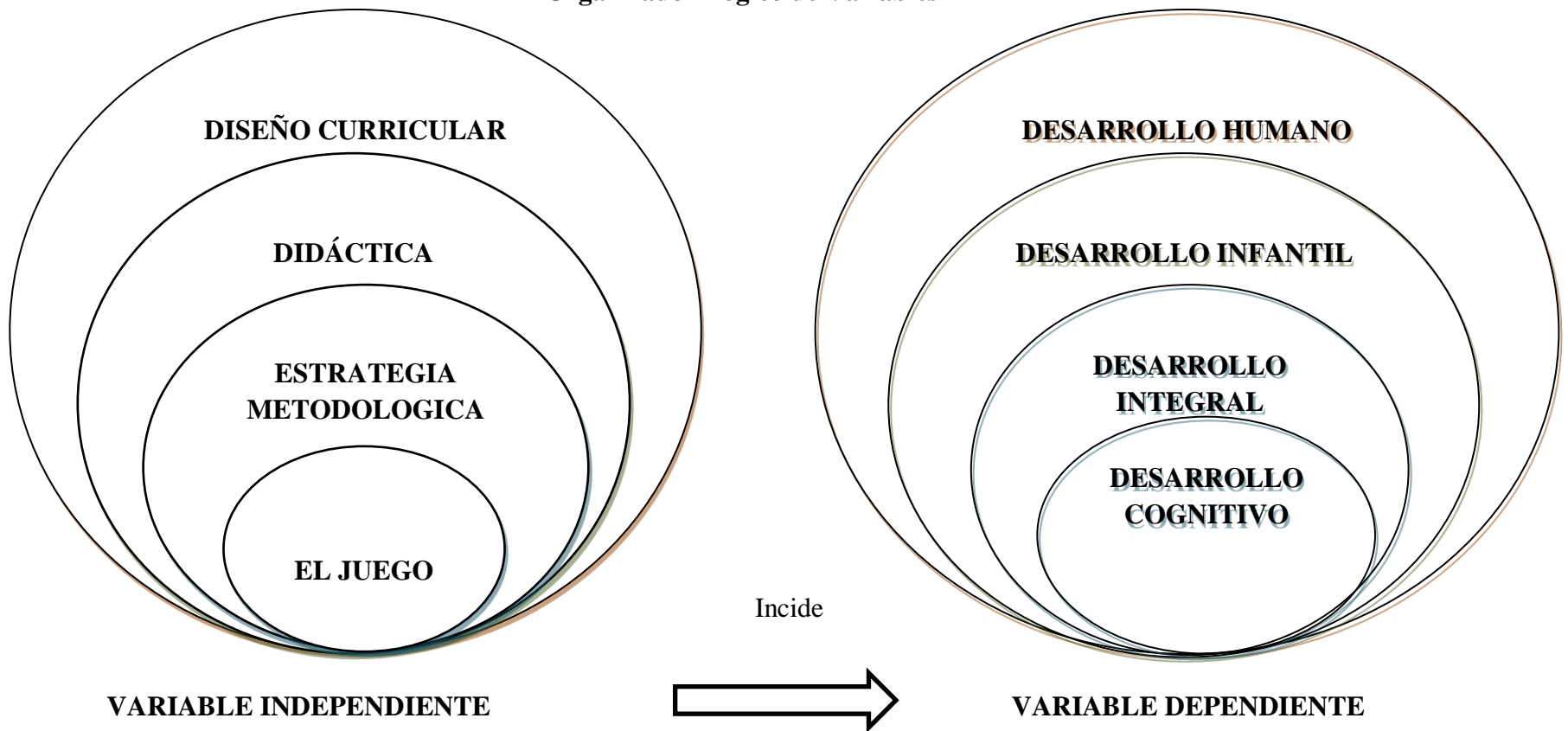


Gráfico N°2: Organizador Lógico de Variables

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

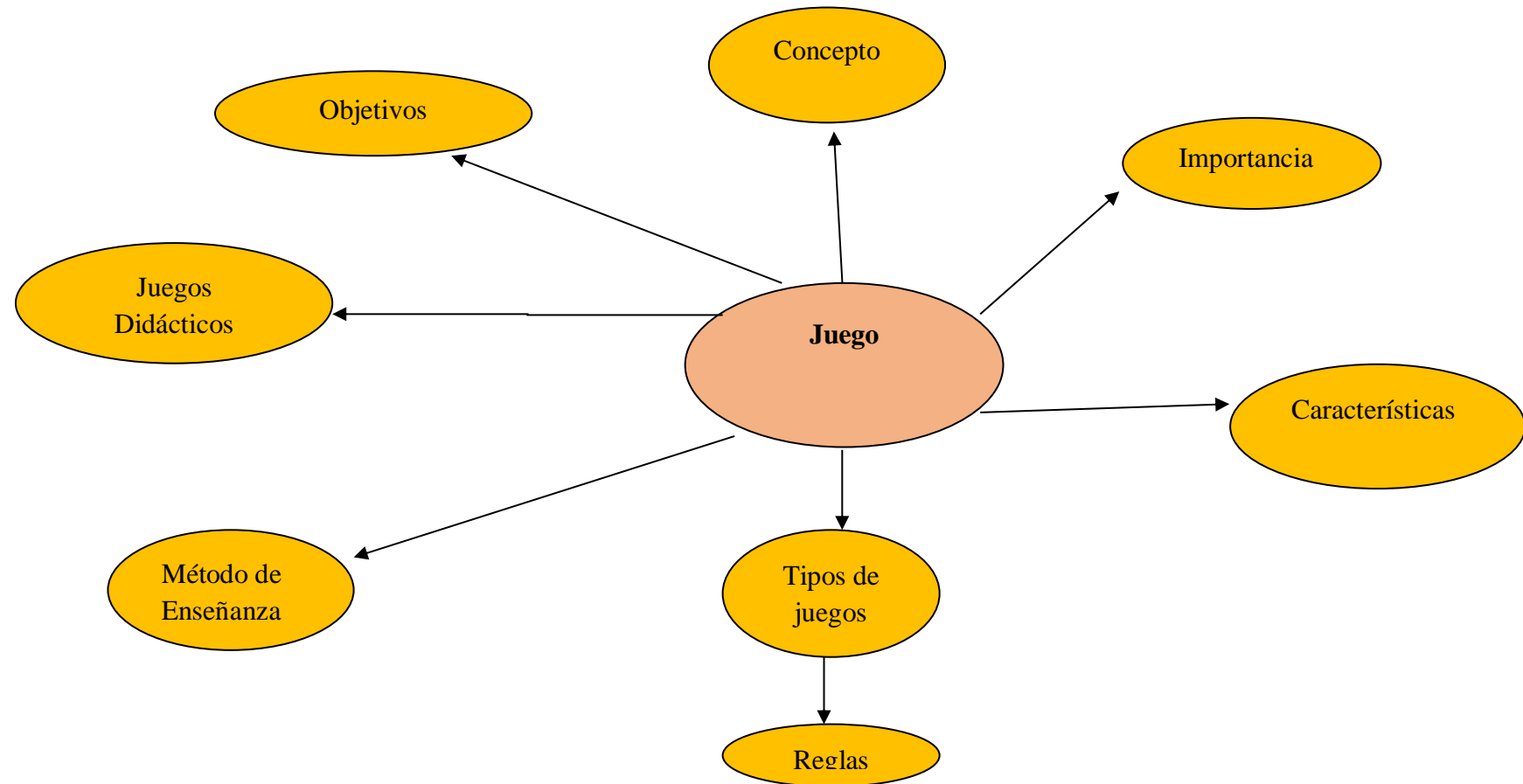


Gráfico N°3: Constelación de Ideas de la V.I

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Constelación de ideas Variable Dependiente

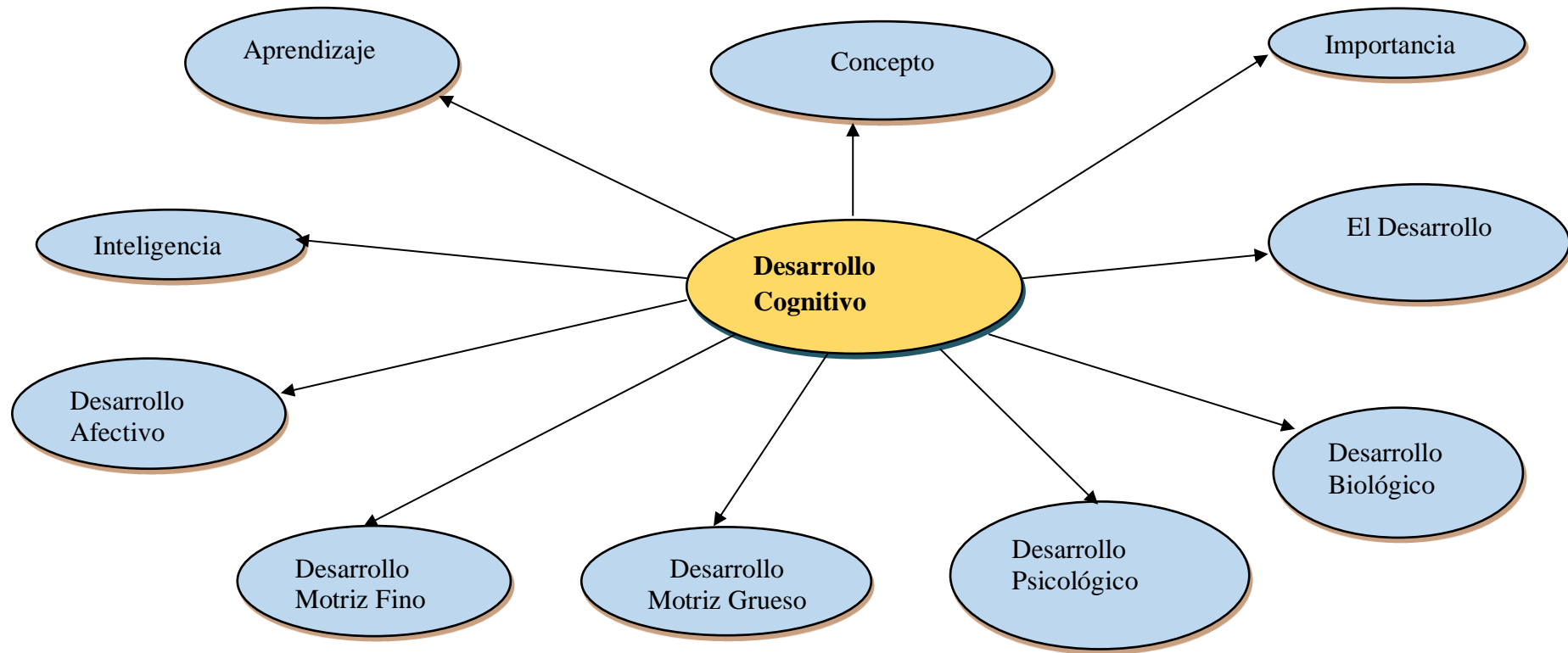


Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Independiente

DISEÑO CURRICULAR

Es la conceptualización y formulación de los objetivos, contenidos, metodologías, recursos, secuenciación, y evaluaciones que cuentan con una serie de pasos organizados y estructurados, con el fin de conformar el currículo de un nivel de formación o carrera profesional.

El diseño curricular se caracteriza por ser, dinámico, orientado al cambio de manera lógica y razonada. También es continuo, se compone de varias fases estrechamente relacionadas entre sí, con una secuencia en espiral. Suele mostrarse participativo, requiere de la colaboración de todos los actores involucrados en el proceso.

“Este documento constituye un referente curricular muy flexible que establece aprendizajes comunes mínimos que ¿puedan adaptarse de acuerdo al contexto y a las necesidades del medio escolar.” (Muñoz, 2010, p. 203). La actualización y fortalecimiento curricular plantea estrategias y métodos para aplicar las diferentes destrezas con criterio de desempeño pero sobre todo es muy flexible y se adapta de acuerdo a las necesidades de cada uno de los estudiantes y dependiendo mucho del ambiente en que cada uno se desenvuelve.

Para Educación General Básica el currículo señala objetivos muy claros en los cuales están enmarcados en todos. Se diseña el documento dirigido a todos los niveles, cumpliendo así con las exigencias en derecho a la educación libre.

DIDÁCTICA

La didáctica es importante en la pedagogía y la educación, porque permite llevar a cabo con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje del estudiante.

Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adquiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos. En su obra “Definiciones de Didáctica” menciona:

La didáctica o teoría de la enseñanza tiene por objeto el estudio del proceso de enseñanza de una forma integral. Actualmente se tiene como objeto de la didáctica a la instrucción y a la enseñanza, incluyendo el aspecto educativo del proceso docente y las condiciones que propicien el trabajo activo y creador de los alumnos y su desarrollo intelectual. (Mata, 1985, p. 45)

La didáctica ayuda en reestructuración y organización de la labor educativa para fomentar cada vez mejor los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto en el docente como el estudiante que sea calidad. Por otra parte posibilita a organizar el trabajo, orientándolo de una manera impecable en el proceso de enseñanza y beneficios de los estudiantes de acuerdo a la realidad cotidiana de cada nivel.

De este modo la didáctica juega un papel importante en la labor del docente, facilitando aplicar diversos métodos o técnicas adecuadas y productivas en el desarrollo de las destrezas o actividades con los estudiantes, tener en cuenta que recursos didácticos permitirán adquirir cada experiencia poder utilizar instrumentos de evaluación idóneos en el ámbito educativo de aprendizaje y enseñanza.

El educador cuando realiza o planea su actividad didáctica, debe tomar en cuenta que el objetivo es crear interés en el estudiante motivándole a seguir consiguiendo cada uno de su propósito en sus actividades pedagógicas restableciendo sus condiciones internas de manera permanente.

“La didáctica es una rama de la ciencia de la pedagogía en el cual sus objetivos es búsqueda de proceso de instrucción y aprendizaje”. (López, 2003, p. 108). Esto quiere decir que la didáctica va analizando cada parte que va impartiendo en la educación, va tomando en cuenta cada plan de trabajo que existen en el nivel escolar para fortalecer cada vez más las nuevas reformas que emite el Ministerio de Educación en el Ecuador, la forma como esta ha venido evolucionando y las herramientas y procesos que se han aplicado.

La didáctica para convertirse en ese gran aporte en el pensar del humano, debió pasar por una serie de transiciones no sólo culturales, temporales, sino, también de tipo científico, los cuales fueron trascendiendo en el paradigma de los seres humanos. Entonces, Posee gran interés por lo académico, formal y teórico. Como ciencia sirve para guiar, planificar y regular la práctica de la enseñanza al entendimiento de las cotidianidades de la humanidad.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

“Las estrategias ayudan a identificar criterios y procedimientos para tener una forma de actuar del docente en relación con el proceso de enseñanza aprendizaje” (Arboleda, 2009, p. 69) Los docentes siempre aportan sus conocimientos, experiencias con el fin de que el estudiante pueda retener la información necesaria para su progreso.

En la Educación Básica el docente debe conocer que va a ser el principal guía para los niños y niñas que estén fomentando su aprendizaje, de sus primeros inicios depende su continuación en este proceso, por lo cual se le debe incluir todos los conocimientos e información necesaria.

Por lo cual se debe planificar estrategias que vayan acorde al nivel de aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias deben ser planificadas, realizadas con coordinación y evaluación para constatar su aprendizaje.

“Perspectivas piagetianas en la educación infantil”, Estos procesos ayudan a aplicar las habilidades en los niños. Se vinculan con todos los tipos de aprendizaje. Se deriva de los estilos de enseñanza” (Schuckermith, 1987, p.52)

Las estrategias metodológicas buscan identificar criterios y procedimientos para que el docente elija una serie de caminos con el objetivo de establecer un proceso de educación adecuado.

Cuando el docente conoce las estrategias metodológicas adecuadas para cada nivel está cumpliendo con los objetivos de estudio proporcionados, lo que permitirá un correcto desarrollo de aprendizaje, se medirá a su vez los conocimientos que ha adquirido el estudiante y se realizará un análisis de las estrategias con el fin de conocer si se está obteniendo resultados pertinentes.

Por tal motivo es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

EL JUEGO

Concepto

El juego es considerado como una actividad que desarrolla la personalidad integral de las personas y genera su capacidad creativa. Como actividad pedagógica tiene una relación con la didáctica y cumple con los elementos para ser considerado parte de las estrategias metodológicas para aplicarlas al estudio. En la obra “Estrategias para el desarrollo humano”, se menciona:

El juego puede ser relacionado con la libertad de acción que se desarrolla en un tiempo y espacio adecuado es, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente. (Huizinga, 1938, p. 82).

De acuerdo a lo mencionado por el autor se entiende que el juego permite a los seres humanos tener una acción libre de la toma de decisiones, se busca generar emociones y estados de felicidad y competencia sana, con el objetivo de obedecer reglas, mandatos para llegar a un fin.

El juego es diversión pero también fuente de aprendizaje, estimula al sujeto y facilita actitudes socializadoras cognitivas, a través de más de cincuenta divertidos juegos de: lógica, razonamiento abstracto, matemáticas, atención, resolución de problemas de la vida diaria, lenguaje, y otros.

Importancia

El juego es importante en la vida y desarrollo de un niño ya que le ayuda a generar sus habilidades y destrezas, a su vez le permite crear razonamiento, argumentación y en algunas ocasiones trabajo en equipo, por lo cual involucra en el aspecto afectivo-emocional-cognitivo.

“Se fomenta las capacidades lógicas, creatividad, imaginación, argumentación, habilidades, investigación científica, conocimientos y hábitos, etc.” (Muñoz, 2007, p. 93). El niño desarrolla a través del juego las destrezas intelectuales, esto fomentara en un futuro su capacidad de aprender. Facilitará su travesía por las instituciones educativas, ya que no tendrá problema en adaptarse al ritmo de estudio.

Es el punto clave donde el niño desarrolla su capacidad altruista, el interés por compartir con los demás. Es muy importante que desarrolle la capacidad de relacionarse de forma armónica.

Como lo menciona Muñoz, En el afectivo-motivacional se fomenta como su nombre lo dice las emociones, el compañerismo, la lealtad, la solidaridad recibir y ayudar. El afianzamiento con grupos humanos a los que se llega a apreciar, se los considera como amigos. Las amistades y su conservación a través de la cooperación y

compartir actividades en común generan un comportamiento dentro de los parámetros normales de todo ser.

El juego es una actividad que permite al niño desarrollar ciertos campos como ya se lo han mencionado, es recomendable para los docentes aplicar el juego en el constante aprendizaje de los niños sea de Educación Inicial como Básica, ya que fomenta la creatividad y da resultados de comprensión.

Características

El juego representa una serie de beneficios para el desarrollo de los niños, así pues se caracteriza por despertar el interés hacia las asignaturas, especialmente aquellas que pueden presentarse un tanto aburridas o repetitivas. Los juegos provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Las actividades didácticas pueden crear en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado como la colaboración, cooperación, creatividad, imaginación, lógica, análisis, síntesis, argumentación, procesos mentales de memoria, lenguaje, atención, concentración, lo que les permite relacionarse con sus compañeros desde la edad temprana. Por lo cual se debe exigir que los conocimientos adquiridos aborden diferentes temáticas o ámbitos de aprendizaje relacionadas.

Se utilizan para comprobar si el estudiante adquirió el conocimiento. Esto se logra a través la puesta en práctica. Se simula a través de un juego alguna problemática y se espera una solución basada en lo aprendido.

Estas actividades son consideradas dinámicas, porque ayudan al estudiante a movilizarse y utilizar diferentes partes del cuerpo, los niños aprenden a hacer uso de cada tiempo.

Las realizaciones constantes de juegos en el aprendizaje ayudan en la adaptación de los niños y niñas en su vida diaria. Elementos como la cooperación, el

trabajo en equipo, las competencias el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, ayudan en todas las actividades de la vida cotidiana, el docente no es considerado como la autoridad sino que forma parte del equipo y adquiere confianza en los estudiantes.

Tipos de Juego

“Los tipos de juegos se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo”. (Piaget, 1999, p. 205). El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Los tipos de juegos motores, son los que involucran la coordinación de movimientos, fomentan la destreza de cada estudiante como: futbol, remo, tenis, carreras, saltos, boxeo.

Los Juegos Intelectuales fomentan el análisis e interpretación, pero desempeñan un papel fundamental en la vida del niño, le proveerá de conocimientos y desarrollo de problemas para su futuro.

Dentro de los juegos sociales permiten el desarrollo de trabajo en equipo en los niños, desempeñan el comportamiento social, lo estimulan la competencia.

Reglas

El juego tiene varias etapas, cuando comienza tiene un punto de partida y al finalizar un punto de llegada. Cuando el jugador o los jugadores alcanzan la meta demostrando sus habilidades y destrezas es cuando se lo considera ganador.

Los docentes deben juntar los juegos con las clases, para que el desarrollo pedagógico sea dinámico, se debe tener presente las particularidades de los estudiantes para que alcancen el objetivo de estudio. Los juegos didácticos son esenciales para el aprendizaje y desarrollo de destrezas en determinados temas y asignaturas, lo que le permite la consolidación del conocimiento.

Los Juegos Didácticos buscan que las capacidades del estudiante sean desarrolladas y que el mismo estudiante conozca su argumentación y razonamiento para lograrlo.

Método de enseñanza

Para que los juegos sean un proceso adecuado se debe tener normas y reglas que deben cumplir los estudiantes. Primero deben responder a un aspecto metodológico en el proceso del aprendizaje y organización escolar.

Entre los aspectos que se deben tomar en cuenta:

- Avances científicos y metodológicos
- Aumentar el razonamiento del conocimiento.
- Deben tener una influencia creativa
- Ser para la edad del estudiante.
- Contribuir con el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Disminuir las explicaciones

Para comprobar que el juego didáctico se lo está aplicando de manera correcta es necesario tener en cuenta estas variables: durabilidad, mantenibilidad, que garanticen sus reglas y normas. Se debe utilizar materiales acordes a cada juego y facilitar el empleo de los mismos.

Juegos didácticos

Son aquellos que fomentan el desarrollo intelectual, permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en los estudiantes

Estos juegos también llamados de salón, son los que requieren de un esfuerzo cognitivo y físico para poder cumplir con los objetivos. Se dividen en dos grupos mentales y corporales. La finalidad es la agrupación, coordinación, discriminación, atención, memorización, concentración, cooperación responsabilidad.

En la obra “Juegos y Dinámicas” se menciona: "el juego es un elemento socializador más conocido en el mundo ". (Kawin, 1998, p. 167), porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Los niños se sienten satisfechos de expresar lo que siente, de realizar ruidos con diferentes materiales, porque a los niños les gusta sentir los materiales con los que juegan.

El docente debe dejar al niño que busque la iniciativa de todos los juegos, que aprovechen el entusiasmo y cumplan las reglas. Estos juegos mencionados son importantes para niños que estén cursando sus primeros años escolares.

Objetivo

Las instituciones de enseñanza tienen como fundamento hacer que cada actividad sean didácticas, a través del juego de que los estudiantes comprendan la importancia de los juegos para la solución de problemas en su vida, así pues, se realizan problemas y búsqueda de decisiones de manera creativa y en muchas ocasiones de manera colectiva. En este sentido se pretende que los estudiantes tengan una experiencia motivadora que les permita tener una convivencia sana y un desarrollo cognitivo.

El objetivo del juego es tener una relación estrecha con el aprendizaje contribuyendo de manera directa en la percepción de los conocimientos dados por el docente.

El desarrollo adecuado del juego sirve para que los estudiantes estén preparados para los diferentes problemas que se presentarán en su vida. En las actividades grupales, no solo se identifica el tipo de personalidad, sino que se forma el carácter y se adquiere atributos como la cooperatividad, creatividad, imaginación, razonamiento científico, argumentación, concentración, discriminación, la auto superación, el interés por el prójimo e incluso el liderazgo.

Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente

DESARROLLO HUMANO

Si se entiende al proceso de desarrollo humano, como un sistema evolutivo, se manifiesta la complejidad de la existencia misma. Los humanos han sido la especie que ha logrado, a través de su adaptación, ponerse por encima de las demás. Muchos han sido y siguen siendo los factores que hacen de este el ser dominante en el planeta. Se puede pensar en la que los comportamientos sociales son la parte más esencial de la convivencia como especie.

El desarrollo de los individuos es, principalmente condicionado por sus experiencias y la reacción a los estímulos, sin embargo y sin querer romper con esta actitud casi instintiva, la razón ha jugado en el hábito y ha creado normas o lineamientos de conducta que únicamente son impuestos por el grupo humano. De aquí sale la urgente necesidad por educar a los semejantes con bajo los principios y valores que han sido transmitidos desde generaciones pasadas.

Así pues los padres enseñan a sus hijos, lo que sus padres les enseñaron, esto con la finalidad de crear una sociedad bajo un principio de convivencia establecido. Con el paso de los años esta práctica se fue desarrollando al punto en que no solo los

padres son actores en la enseñanza, sino que se crearon los docentes, maestros, párvulos.

En la actualidad se puede pensar que el desarrollo humano, aunque intrincadamente es individual, este se forjara en principios que permitan la interacción y por qué no la aceptación de todo un grupo humano. Es menester identificar la esencia de la convivencia humana para poder formar a un sujeto socialmente aceptable. El desarrollo de los individuos es condicionado por el entorno que le rodea.

El desarrollo humano es constante, tanto como individuo, durante el proceso de su vida, hasta grupal, como sociedad. Hay que entender que la evolución tiene su inicio en este principio de desarrollo continuo y adaptación a las nuevas tendencias.

DESARROLLO INFANTIL

El término desarrollo infantil hace referencia a los cambios biológicos y psicológicos que ocurren en los seres humanos entre el nacimiento y el final de la adolescencia, conforme el humano progresa de dependencia hacia su autonomía. Es un proceso continuo con una secuencia predecible única a seguir para cada niño. Sin progresar al mismo ritmo, cada etapa es afectada por sus formas de desarrollo en sus primeros años. Debido a que estos cambios de desarrollo pueden estar fuertemente influenciados por factores genéticos y eventos durante su vida prenatal, el desarrollo prenatal está incluido, por lo general, en el estudio del desarrollo infantil. (Sowell, 2010, p. 29)

El proceso de desarrollo de los niños involucra a los aspectos físicos, intelectuales, emocionales. Es importante saber cómo inducir la seguridad en las emociones, pues éstas forman el carácter del individuo, una persona emocionalmente madura, trasciende sobre el resto, pues toma decisiones basadas en la razón y en la seguridad en sí mismo. Es importante que se fomente una conducta con personalidad, que sea capaz de tomar decisiones propias y no depender del grupo. Esto también abre la posibilidad de que un niño fuerte emocionalmente adquiriera rasgos de líder o de emprendimiento, ambos factores que determinarían un futuro bastante prometedor.

El aspecto físico, también se va desarrollando con el paso de los años, y es fundamental ayudar a que este se manifieste de forma íntegra. Es importante contribuir la etapa de crecimiento con buenos hábitos de alimentación. Una nutrición adecuada, genera que el cuerpo absorba nutrientes que mejoran su estado anímico y el intelecto.

Es importante no descuidar la etapa de desarrollo cognitivo, aquella que se refiere al estímulo del intelecto, es fundamental contar con un plan que permita al niño adquirir hábitos de estudio. Para esto se debe trabajar desde las edades tempranas, con el fin de incentivar el deseo por obtener respuestas a las preguntas. La curiosidad es un factor común en todos los seres humanos, cuando se sabe aprovechar de este se puede explotar al máximo las capacidades intelectuales de las personas.

DESARROLLO INTEGRAL

Por muchos años el desarrollo temprano de los niños y niñas estaba solamente en manos de los padres y la familia extendida. Sin embargo, actualmente la pobreza, enfermedades, mala nutrición, falta de registro de nacimiento, violencia, falta de servicios de calidad, rompimiento de las estructuras familiares tradicionales entre otros, obstaculiza, la posibilidad de que los padres puedan proveer el cuidado, afecto y atención necesaria para que los niños desarrollen todas sus potencialidades.

“Para poder asegurar el desarrollo integral infantil, es fundamental el registro de nacimiento, derecho que abre las puertas a otros derechos. Si los niños no tienen un nombre, una nacionalidad y una identidad, no existen legalmente”(UNICEF, 2016, párr.6) Es necesario que las políticas y los programas diseñados para niños y niñas en la primera infancia, tengan un enfoque integral, es decir, que incluya todas las áreas de crecimiento: perceptivo, lingüístico, físico, mental, emocional y social. Es un enfoque que busca asegurar que cada niño y niña sea saludable, que esté bien nutrido, y que viva en un medio ambiente limpio y saneado.

En conclusión conocer el desarrollo integral del niño o niña te permite con habilidades y destrezas, guiar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el nivel de Educación Básica, participar en propuestas de experiencias e investigaciones innovadoras sobre este nivel, diseño de emprendimientos dinámicos, fundamentados en la diversidad personal, social y cultural del infante para garantizar el desarrollo integral de niños y niñas de 5 años en función de orientaciones metodológicas y procesos de evaluación.

DESARROLLO COGNITIVO

Conceptos

El desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. A continuación se verificará qué es el desarrollo cognitivo.

“El desarrollo cognitivo es el prejuicio cognitivo, una distorsión que afecta al modo en que una persona capta lo real. A nivel general, se habla de distorsiones cognitivas cuando se advierten errores o fallos en el procesamiento de información.” (Vigotsky, 1978, p. 79). En este sentido, la modalidad más frecuente de analizar los datos y de emplear los recursos cognitivos es conocido como estilo cognitivo. Cabe destacar que esto no está vinculado a la inteligencia ni al coeficiente intelectual, sino que es un factor propio de la personalidad.

El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo), es aquello que pertenece o está relacionado al conocimiento. Este a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. La corriente de la psicología encargada de la cognición es la psicología cognitiva, que analiza los procedimientos de la mente que tienen que ver con el conocimiento. (Piaget, Tolman, Gestalt y otros, 1954, p. 24)

El desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con el conocimiento, con la capacidad de captar la información a través de los procesos de aprendizaje, para llegar a un aprendizaje experiencial, significativo, verdadero, verificable de acuerdo al ambiente en que se desenvuelve en su vida diaria.

Los autores también han mencionado sobre el de prejuicio cognitivo, una distorsión que afecta al modo en que una persona capta lo real. A nivel general, se habla de distorsiones cognitivas cuando se advierten errores o fallos en el procesamiento de información.

Importancia

El desarrollo cognoscitivo del niño es importante ya que se debe de integrar en una visión global, del niño como un ser que siente, desea y hace planes. Se debe entender al niño, además como alguien que vive en una familia que tiene una serie de problemas y que presenta también al niño una problemática que el niño tiene que solucionar el niño como actor, que conoce, vive en una variedad de ambientes sociales, culturales y cognitivos que determinan los problemas que el niño debe resolver y los recursos que objetivamente dispone para encararlos.

En este desarrollo se explican los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a reaccionar a la realidad física y esencial en la que vive. (Winkel, 1974, p. 67)

La cognición, por lo tanto, no solo es importante para las actividades mentales de respuestas que son comprender y conocer, sino también para conocer las actividades mentales de anticipación como son plantear, anticipar y escoger.

El Desarrollo

El desarrollo infantil dependerá de los conocimientos adquiridos tanto en su hogar como en el centro educativo que esté desarrollando, es necesario que se mida el adecuado aprendizaje que tienen durante su proceso escolar y se observe su conocimiento adquirido.

El desarrollo cognitivo está relacionado con el sistema nervioso, el cual controla los movimientos para su mejor adaptabilidad. Como por ejemplo cuando el niño empieza a hablar a caminar está realizando una función cognitiva con los elementos de su cuerpo, debe entender para que sirven las partes de su cuerpo.

El desarrollo cognitivo se relaciona con el aprendizaje ya que se basa en el pensamiento, recepción de la información como procesan los conocimientos de cada ser humano.

Desarrollo Biológico

Hace referencia al desarrollo físico de la persona, su evolución con el paso de los años y como este se va adaptando a los entornos que le rodean. En este sentido se puede entender que las características físicas de un sujeto que trabaja ocho horas en una oficina serán distintas a alguien que ejerce una profesión en la construcción o la agricultura en el campo.

A medida que un ser humano va creciendo, se desarrolla biológicamente, sus atributos físicos adoptan nuevos rasgos. El entorno muchas veces es un factor que determina la adopción de varias características físicas.

En la infancia es necesario que se implemente hábitos de buen vivir, como lo son la alimentación nutritiva, las horas de descanso, la actividad física moderada y

deportiva, la salud preventiva y el cuidado de la integridad física. Bajo estos parámetros se crea un sujeto biológicamente sano.

Desarrollo Psicológico

Así como el proceso de cambio físicos es importante el mental debe ser integro, pues de este se desprenden todos los atributos socialmente aceptables de una persona. El niño debe ser formado en principio bajo una idea de amor propio y respeto al resto, esta es la piedra angular de una persona mentalmente sana. El desarrollo es ordenado y tiene una secuencia que hace que permanezca equilibrado.

Tantos padres de familia como educadores deberían hacer énfasis en educar bajo los principios sociales a los niños, para que estos no presenten ningún tipo de resentimiento y crezcan con una mente libre. Es importante recalcar que la mayoría de problemas psiquiátricos se originan por experiencias vividas al largo de la niñez.

Desarrollo Motriz Grueso

El desarrollo motriz grueso debe ocurrir de forma secuencial, es decir que cuando ya adquiere una habilidad le sucede otra. Debe cumplir las primeras funciones para que luego cumpla con otras, como por ejemplo primero debe gatear para poder caminar. El sistema nervioso actúa de forma ordenada para facilitar el desarrollo de cada área.

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

El niño adquiere una habilidad para mover y mantener su cuerpo en movimiento y equilibrio, lo que le ayuda con la velocidad y la fuerza que va logrando. Las evoluciones de estas actividades no son iguales en todos depende del

funcionamiento del sistema nervioso, su estimulación ambiental y rasgos genéticos”. (Hernández, 2004, p. 19)

El desarrollo de los movimientos, es esencial para el normal crecimiento de una persona. Es importante estimular dicha habilidad motora, pues les permite tener confianza en sus habilidades y desenvolverse de manera normal en las actividades propias de la edad, generando una comunicación positiva con sus compañeros y demás semejantes.

Desarrollo Motriz Fino

Las habilidades que el niño va a adquiriendo de manera progresiva, con el fin de realizar actividades precisas como el movimiento de las manos, lo que le permita tener una integración neuro-sensorial para su madurez muscular y la coordinación del cuerpo. (Hernández, 2004, p. 20)

Se puede entender que la motricidad fina es prácticamente fundamental para cualquier actividad del ser humano. Las cosas más simples, pero de mayor relevancia deben ser aplicadas en esta situación, la escritura, la coordinación para sostener o atrapar objetos son parte de este desarrollo.

Desarrollo Afectivo

El aspecto de la comunicación del niño inicia con sus padres pues ellos se comunican con el niño desde la primera instancia, de ahí surge el apareamiento de las emociones y la confianza que adquiere el niño con su mamá. Poco a poco las emociones van apareciendo y se crea el sentimiento del amor.

El área socio afectiva empieza a surgir en cada niño lo que abarca la parte social, afectiva y emocional, el niño es recibido para adaptarse a la vida.

Inteligencia

Facultad mental que permite aprender, entender, razonar. Son los procedimientos intelectuales y conductas que emanan de estos procesos, que está

vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

El juego forma parte del funcionamiento intelectual de las personas ya que para realizar alguna actividad física y mental requiere utilizar cada una de sus partes de su cuerpo, desarrollando habilidades y destrezas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Aprendizaje

Aprender es un proceso dinámico, pues significa el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva de los mismos y de lo que llega de afuera del individuo. El aprendizaje se acumula de modo que pueda servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes.

Por lo tanto, aprender es un proceso cognoscitivo; es el proceso de desarrollo de la estructura cognoscitiva o de los conocimientos. Es por lo tanto un acrecentamiento de la inteligencia, dado que al implicar un cambio en la situación experimental de una persona le da a ésta una base para una mayor capacidad de predicción y de control con relación a su conducta.

En tanto el aprendizaje acrecienta la inteligencia, las teorías cognitivistas consideran que el objeto primordial de la educación es fomentar la solución inteligente de toda clase de problemas con los que se enfrentan las personas.

Para lograr este desarrollo, las situaciones de enseñanza - aprendizaje deberán realizarse de modo que logren en el educando comprensión y reflexión acerca de lo que se le presenta como contenido del aprendizaje lo que se aprende.

El proceso de construcción del conocimiento en el diseño curricular se orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento

de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos. El currículo propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida y el empleo de métodos participativos de aprendizaje, para ayudar al estudiado a alcanzar los logros. (Currículo de Educación Básica, 2016, p. 12).

El currículo señala las destrezas con criterio de desempeño que permiten desarrollar el pensamiento creativo, crítico, lógico y cognitivo para lo cual las docentes debemos plantear actividades que les permitan activar cada una de su neuronas permitiendo realizar más conexiones sinápticas para dar paso a un conocimiento científico.

Pregunta Directriz

¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017?

Señalamiento de las Variables

Variable Independiente

El Juego

Variable Dependiente

Desarrollo Cognitivo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Enfoque de la Investigación

La investigación, se basó en el enfoque crítico-propositivo, lo que denota que se dirige a indagar información de varias fuentes y realizar un posterior análisis estadístico, para determinar la problemática relacionada con el problema, respaldada por el marco teórico. (Cualitativo, cuantitativo o cuali-cuantitativo)

Modalidad Básica de la Investigación

De Campo

La investigación se realizó en el sitio donde se presenta el problema en el la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”, Provincia Pichincha., donde se tomó contacto directo con la realidad y recabó información y datos de las diferentes manifestaciones e indicadores que presentan los niños y niñas.

Bibliográfico – Documental

Se obtuvo información de varias fuentes para realizar el marco teórico, libros, páginas web, artículos científicos, revistas que se definen como fuente de investigación primaria.

Niveles o tipos de Investigación

Exploratorio

Se verificó de manera exploratoria a las unidades de investigación que son representadas en el proyecto, con el fin de indagar el problema encontrado.

Descriptivo

Para el análisis de los datos se utilizó el método descriptivo, para señalar los porcentajes de la investigación realizada mediante análisis e interpretaciones basadas en el marco teórico.

Población y Muestra

Población

Cuadro No. 1: Población

Unidades de observación	No.	%
Docentes	8	4%
Niños y niñas	22	48%
Padres de familia	22	48%
TOTAL	52	100%

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Operacionalización de Variables

Cuadro No.2: Variable Independiente: El Juego

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente. Existen varios tipos de juegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -El juego como estrategia -Juegos Verbales -Tipos de Juego -Juegos cognitivos -Juegos Motores -Juegos Multiculturales 	<ul style="list-style-type: none"> -Socialización -Integración -Infancia -Motricidad -Desarrollo Intelectual -Afecto -Populares -Tradicionales -Simbólicos 	<p>¿Existe interés por aplicar juegos infantiles como forma de aprendizaje?</p> <p>¿La planificación del Centro de Educación está vinculada al desarrollo de la actividad lúdica?</p>	<p>Técnica: Encuesta, Observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario, Ficha de Observación</p>

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Cuadro No.3: Variable Dependiente: Desarrollo Cognitivo

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. El desarrollo Cognitivo está relacionado al conocimiento. Este a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.</p>	<p>-Comportamiento y Atención</p> <p>-Comparación de conocimientos</p> <p>-Personalidad</p> <p>-Manejo de Vocabulario</p> <p>-Temperamento.</p>	<p>-Agresivo</p> <p>-Pasivo</p> <p>-Colaborador</p> <p>-Amistades</p> <p>-Normas de comportamiento</p> <p>-Temperamental</p> <p>-Dominante</p> <p>-Violento</p>	<p>¿Considera que los niños se interesan por aprender?</p> <p>¿Participan activamente en trabajos?</p> <p>¿Los niños demuestran empatía con sus compañeros?</p>	<p>Técnica: Encuesta, Observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario, Ficha de Observación</p>

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Técnicas e Instrumentos

Se realizó un cuestionario que dio lugar a una encuesta realizada a docentes, estudiantes y padres de familia para recoger información de las variables de investigación.

Validez y Confiabilidad

La validez y confiabilidad responde a la aplicación de las encuestas en el lugar donde se produce el problema.

Plan para la Recolección de la Información

Cuadro No. 4: Plan para la recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para investigar sobre los juegos colectivos en el desarrollo cognitivo
2. ¿De qué personas?	Docentes, padres de familia y niños
3. ¿Sobre qué aspectos?	El juego en el desarrollo cognitivo
4. ¿Quiénes?	La Investigadora
5. ¿Cuándo?	2017
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”, Provincia Pichincha.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, Observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario, Ficha de Observación
10. ¿En qué situación?	Normal

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

Plan para el Procesamiento de la Información

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.

- Tabulación o cuadros según variables

Análisis e Interpretación de Resultados

- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e interrogantes
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿En cada clase, Ud. Aplica estrategias cognitivas?

Cuadro N°5: Estrategias cognitivas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	2	25%
NUNCA	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

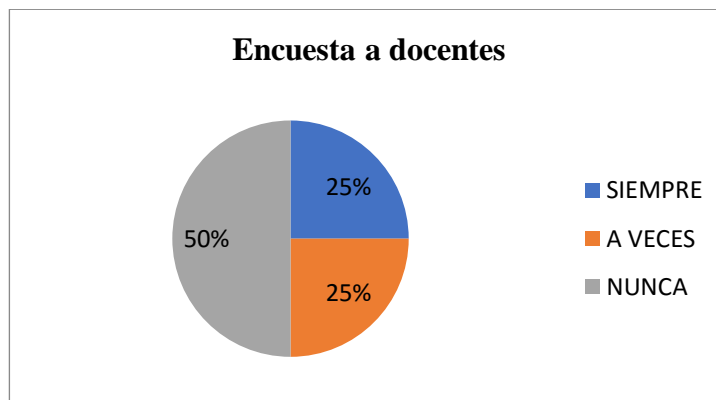


Gráfico N°5 Estrategias Cognitivas

Análisis e Interpretación

De la encuesta realizada a docentes el 25% manifiesta que siempre en cada clase, realiza estrategias cognitivas, el 25% a veces y el 50% nunca.

Los docentes un 50% no han aplicado técnicas que le permitan al estudiante desde temprana edad poder interactuar, crear, discriminar y desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en actividades diarias en el aula.

2. ¿Aplica juegos físicos, verbales, didácticos para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes?

Cuadro N°6: Aprendizaje cognitivo

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	2	25%
NUNCA	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

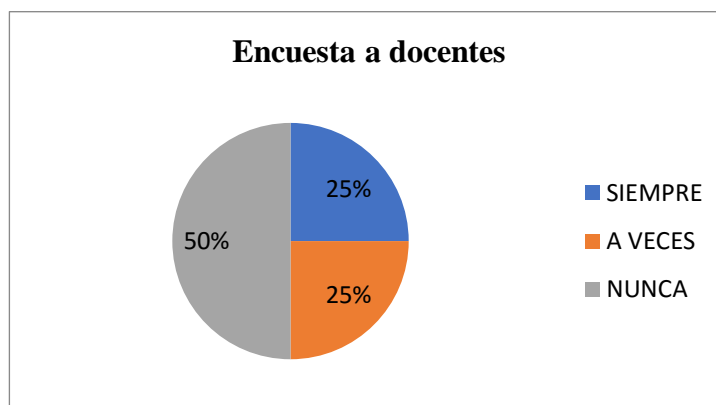


Gráfico N°6 Aprendizaje cognitivo

Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a los docentes el 25% siempre menciona que aplica juegos físicos, verbales, didácticos para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes, el 25% a veces y el 50% nunca.

La mayoría de los docentes se encuentran a la par de los que realizan ejercicios de los diferentes tipos, mientras que existen docentes que no creen necesario aplicar los juegos ya que se enfocan en los contenidos, en vez de desarrollar los aprendizajes cognitivos.

3. ¿Considera necesario la aplicación de juegos antes de iniciar cada clase?

Cuadro N°7: Juegos a inicio de clases

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	2	25%
NUNCA	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

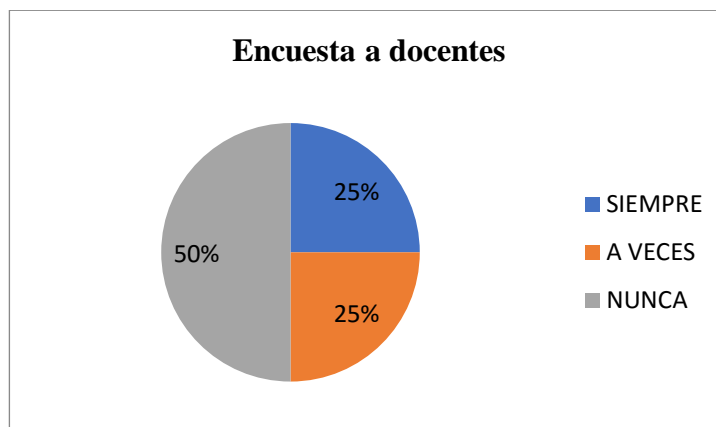


Gráfico N°7 Juegos a inicio de clases

Análisis e Interpretación

El 25% de los docentes encuestados manifiesta que siempre considera necesario la aplicación de juegos antes de iniciar cada clase, el 25% a veces y el 50% nunca.

La aplicación de juegos es necesaria para los estudiantes de educación básica, puesto que desarrolla sus capacidades motrices, intelectuales y sociales a la vez que permite que se desarrolle sus destrezas y habilidades, por lo cual es negativa que el 50% de docentes no apliquen juegos didácticos.

4. ¿Realiza juegos de memoria?

Cuadro N°8: Juegos de memoria.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
A VECES	2	25%
NUNCA	5	63%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

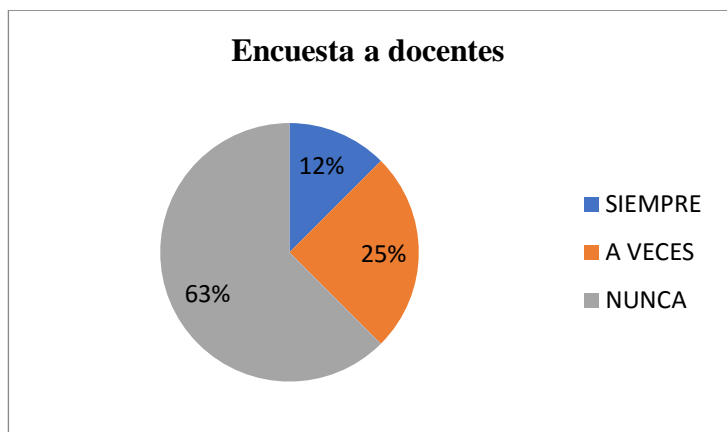


Gráfico N°8 Juegos de memoria

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados, el 12% considera que siempre realiza juegos de memoria, mientras que el 25% a veces y el 63% nunca.

La aplicación de juegos de memoria es necesaria para los niños de edades tempranas, como los docentes no realizan este tipo de juegos está fomentando que no desarrollen habilidades mentales, ni de comparación, discriminación, ni atención puesto que se acostumbran a un aprendizaje repetitivo.

5. ¿Ha aplicado las competencias cognitivas, al aplicar alguna dinámica o juego?

Cuadro N°9: Competencias cognitivas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	3	37%
NUNCA	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

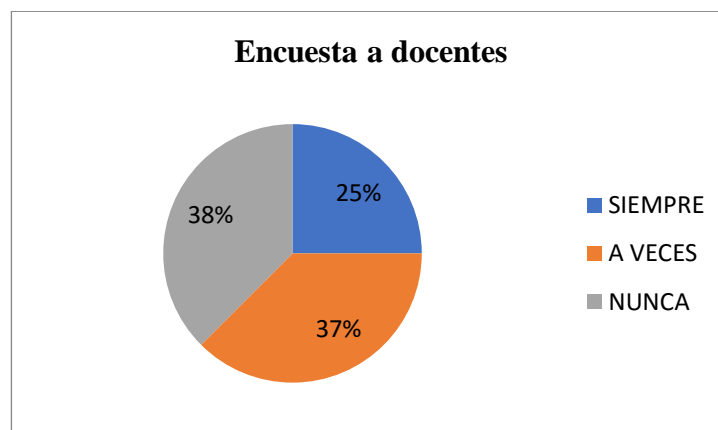


Gráfico N°9 Competencia cognitiva

Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a los docentes, manifiesta el 25% que siempre ha aplicado las competencias cognitivas, al aplicar alguna dinámica o juego, el 37% a veces y el 38% nunca.

El 38% de docentes desconocen de las competencias cognitivas, por ello la mayoría no lo ha aplicado en clases con los niños, sin embargo es necesario que los niños sean capaces de resolver problemas, a actuar, crear, tomar decisiones, para que se enfrente a su propia realidad.

6. ¿Incentiva en los niños la motivación por aprender?

Cuadro N°10: Incentiva Aprendizaje

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	37%
A VECES	2	25%
NUNCA	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

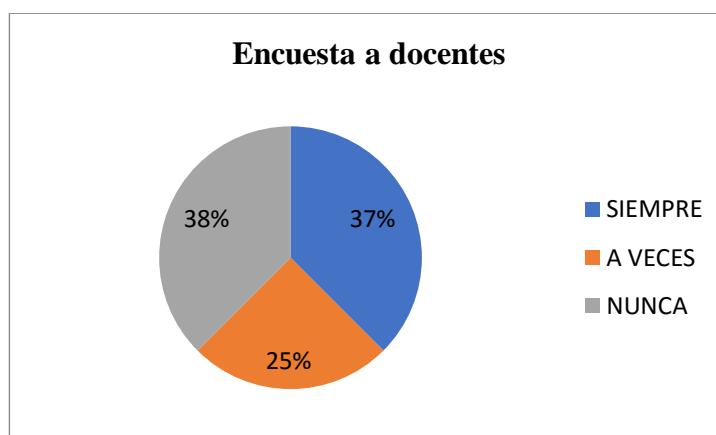


Gráfico N°10 Incentiva Aprendizaje

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados, el 37% manifiesta que siempre fomenta la motivación por aprender en el aula de clase, mientras que el 25% menciona que a veces y el 38% que nunca.

Según los docentes, en la mayoría de ocasiones intenta fomentar el aprendizaje en clase, aunque no aplique dinámicas que permitan que los estudiantes puedan aprender de mejor manera.

7. ¿Ha tenido que enfrentar problemas de aprendizaje en el aula de clase?

Cuadro N°11: Problemas de aprendizaje

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	75%
A VECES	2	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

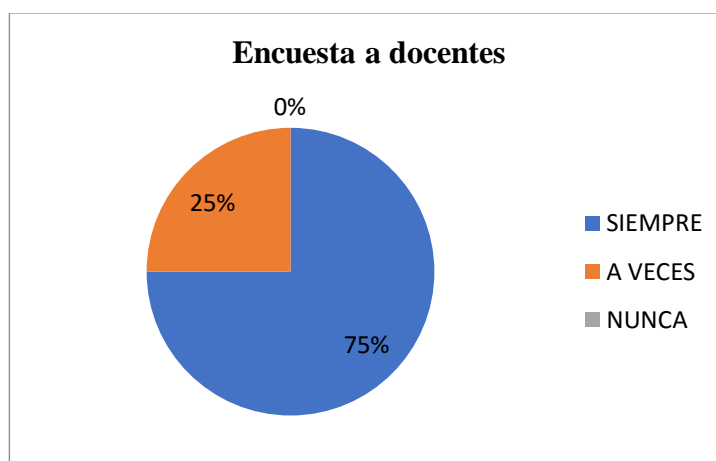


Gráfico N°11: Problemas de aprendizaje

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados, el 75% ha tenido que enfrentar problemas de aprendizaje en el aula de clase, mientras que el 25% menciona que a veces.

Según los docentes, el 75% a evidenciados problemas de aprendizaje ya sea por la falta de atención, concentración, memoria, retención e incapacidad para procesar la información de una manera ágil, a ocasionada que los docentes trabajen en contenidos específicos y se han olvida de realizar actividades lúdicas para favores los procesos de enseñanza aprendizaje.

8. ¿Fomenta la participación activa en grupos de trabajo?

Cuadro N°12: Participación activa

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	1	12%
NUNCA	5	63%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

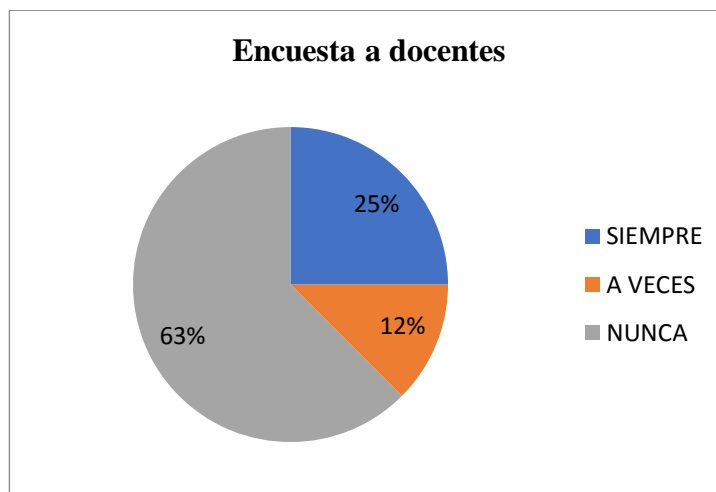


Gráfico N°12: Participación activa

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados el 25% considera que siempre fomenta la participación activa en grupos de trabajo, el 12% a veces y el 63% nunca.

La mayoría de los docentes no fomenta la participación activa, por lo cual los niños no interactúan entre sí, no existe un intercambio de ideas o pensamientos con sus compañeros en el aula, por lo tanto es negativo para su desarrollo cognitivo.

9. ¿Ha realizado las dinámicas para fomentar un buen ambiente en el aula?

Cuadro N°13: Dinámica

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
A VECES	0	0%
NUNCA	6	75%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

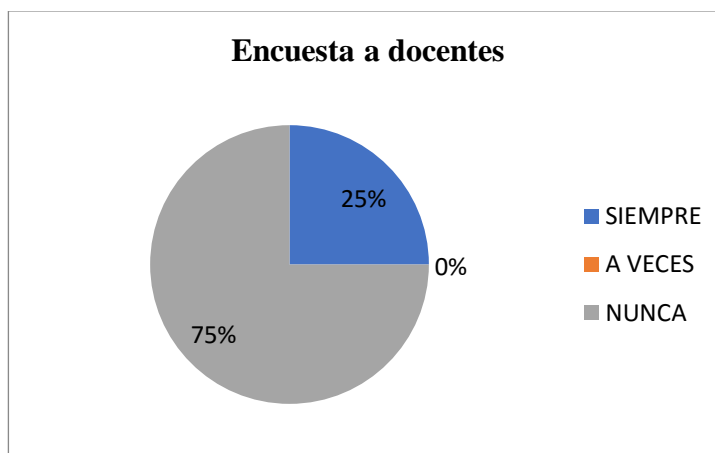


Gráfico N°13: Dinámica

Análisis e Interpretación

El 25% de los docentes manifiesta que siempre realizan dinámicas para fomentar un buen ambiente en el aula, y el 75% nunca.

El 75% de docentes desconoce de las diferentes dinámicas que puede desarrollar en clase con los estudiantes, con el fin de que se interesen por conocer, aprender, memorizar, analizar, e interpretar para solucionar las dificultades que se presentan en su vida cotidiana.

10. ¿Existe niños que no participan de forma grupal en la clase?

Cuadro N°14: Participación Grupal

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	45%
A VECES	2	22%
NUNCA	3	33%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

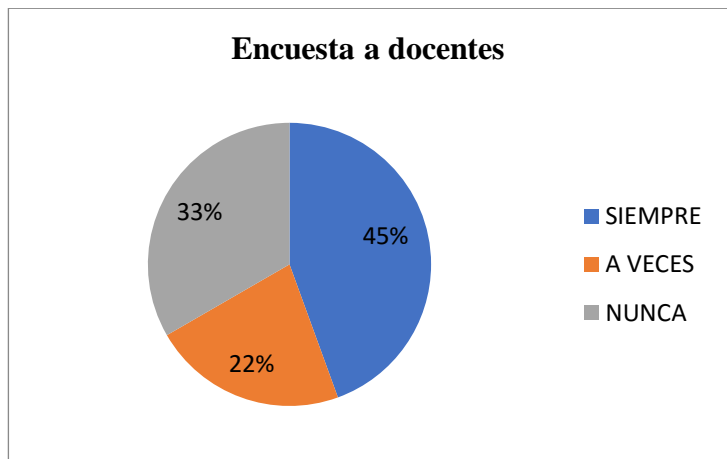


Gráfico N°14: Participación Grupal

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados, el 45% menciona que siempre existen niños que no participan en grupal en la clase, el 22% a veces y el 33% nunca.

La mayoría de docentes consideran que si existe una aislamiento de los niños, por miedos, inseguridad, desconfianza en sí mismo, por falta de desconocimiento de algunas actividades a desarrollar, sin embargo cabe destacar que no se ha dado la apertura a los niños a interactuar entre sí, a dialogar con sus compañeros para expresar sus sentimientos y emociones a través de diferentes juegos.

11. ¿Conoce usted una guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°15: Guía

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
A VECES	2	20%
NUNCA	6	80%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

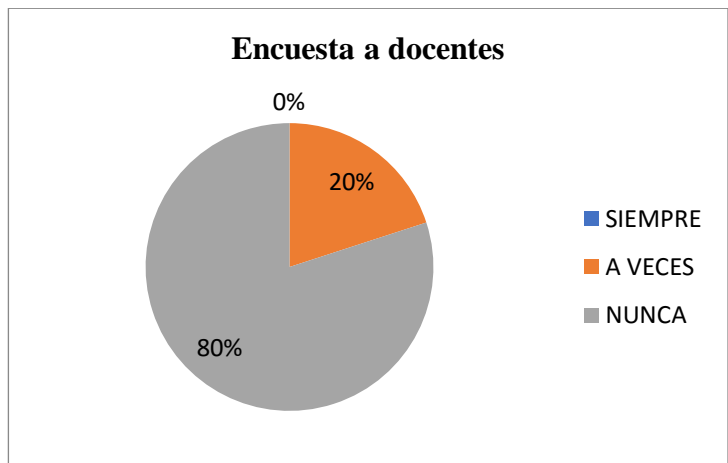


Gráfico N°15: Guía

Análisis e Interpretación

De los docentes encuestados manifiestan en un 20% que a veces ha investigado sobre una guía de juegos en el desarrollo cognitivo, mientras que el 80% nunca ha investigado.

La mayoría de docentes no ha recibido una capacitación y desconoce sobre una guía de juegos en el desarrollo cognitivo, por lo tanto no han podido aplicar en clase.

12. ¿Apoyaría usted la elaboración de una guía de juegos en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°16: Apoyaría elaboración de una guía.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

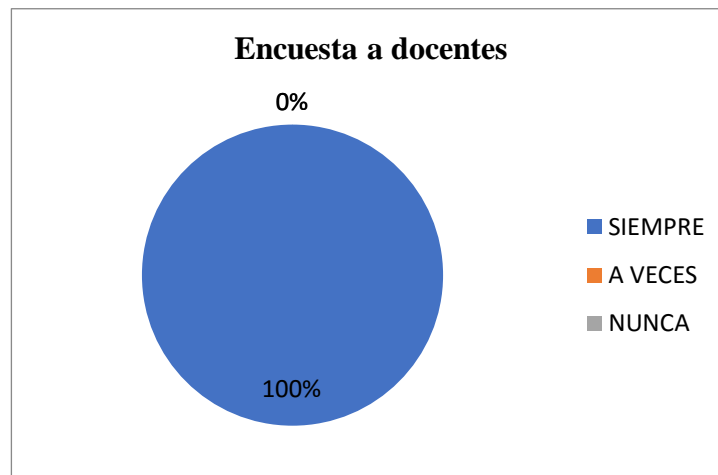


Gráfico N°16: Apoyaría una guía

Análisis e Interpretación

La encuesta aplicada a los docentes ha reflejado que el 100% considera que siempre apoyaría a la elaboración de una guía de juegos en el desarrollo cognitivo.

Para los docentes es necesario que exista una guía que trate sobre juegos en el desarrollo cognitivo, cómo aplicarla en el aula de clases y así fomentar los procesos cognitivos de los estudiantes para que puedan desenvolver en su ambiente escolar y social.

13. ¿Estaría dispuesto a recibir capacitación sobre el juegos en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°17: Capacitación

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

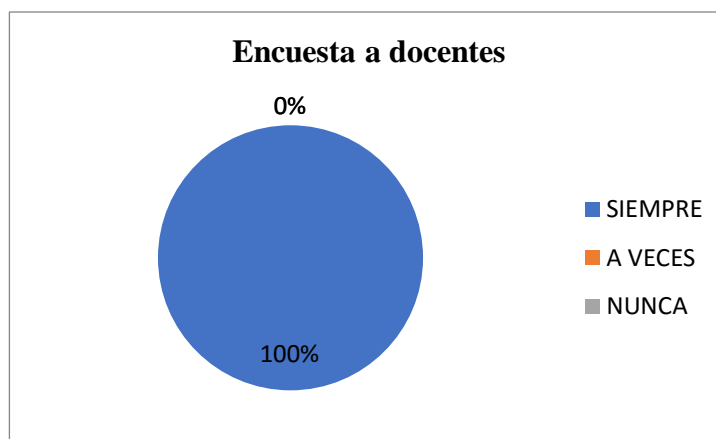


Gráfico N°17: Capacitación

Análisis e Interpretación

La encuesta aplicada a los docentes ha reflejado que el 100% considera que siempre estaría dispuesto a recibir capacitación sobre juegos en el desarrollo cognitivo.

La elaboración de un documento que promueva la capacitación sobre juegos colectivos y el desarrollo social, es un tema muy importante a desarrollar para mejorar el ambiente escolar en las clases.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Usted realiza juegos con su hijo/a en casa?

Cuadro N°18: Juegos en casa

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	14%
A VECES	8	36%
NUNCA	11	50%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

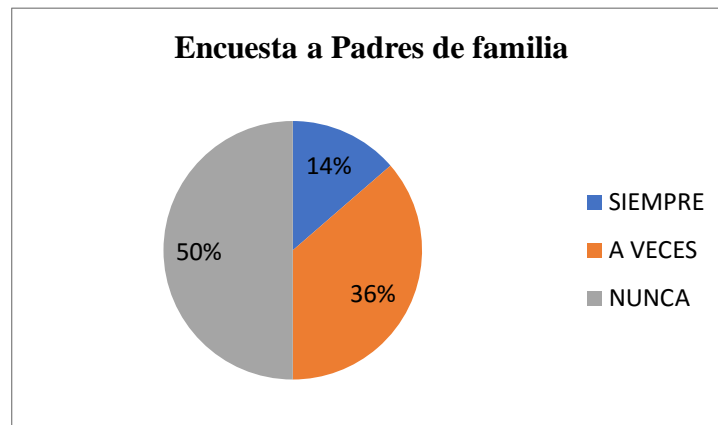


Gráfico N°18: Juegos en casa

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 14% menciona que siempre realiza juegos con su hijo/a en casa, el 36% a veces y el 50% nunca.

Los padres de familia mencionan que no tienen tiempo suficiente para jugar con los niños en casa, sin embargo es un aspecto negativo para el desarrollo cognitivo, social y motor de los niños ya que necesitan que interactúen constantemente con sus hijos y den valor e importancia a esta actividad que es el motor que fortalece las capacidades y habilidades de los niños.

2. ¿Su hijo/a participa en juegos didácticos?

Cuadro N°19: Juegos didácticos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	14%
A VECES	8	36%
NUNCA	11	50%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

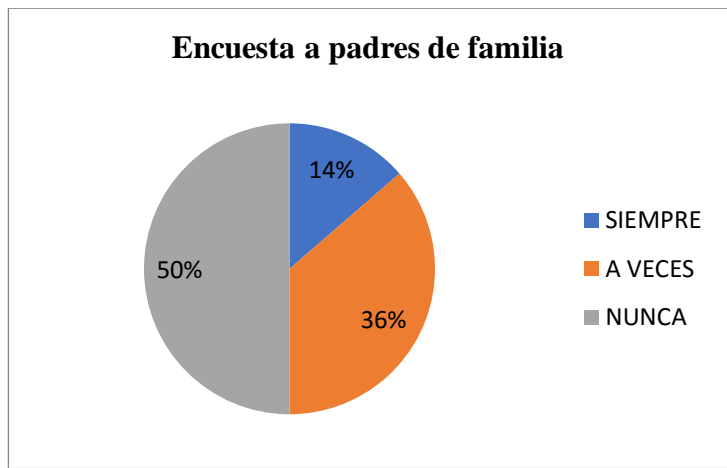


Gráfico N°19: Juegos didácticos

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 14% menciona que siempre su hijo/a participa en juegos didácticos, el 36% a veces y el 50% nunca.

La mayoría de padres de familia no realizan juegos didácticos con los niños, sin embargo mencionan que algunas veces que han jugado, los niños no entienden el proceso de los juegos, se aburren con facilidad porque sus padres no le explican cómo ejecutar cada uno de los juegos.

3. ¿Su hijo/a interactúa con facilidad con los otros niños en las dinámicas y juegos?

Cuadro N°20: Interactúa con facilidad

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	32%
A VECES	5	23%
NUNCA	10	45%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

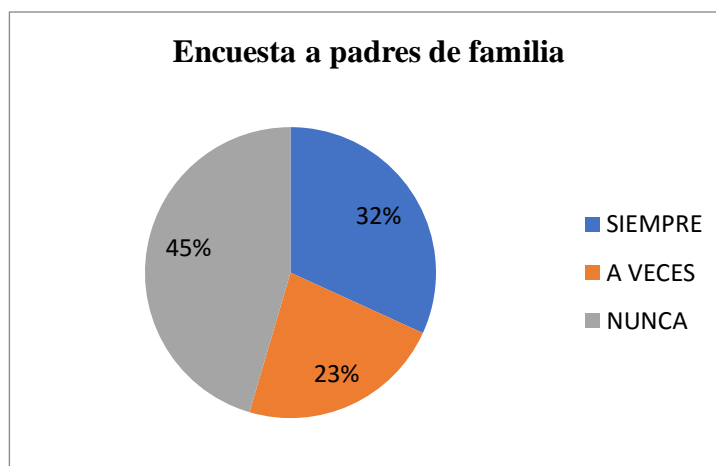


Gráfico N°20: Interactúa con facilidad

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 32% considera que siempre su hijo/a interactúa con facilidad con los otros niños en las dinámicas y juegos, el 23% a veces y el 45% nunca.

El 45% de padres de familia mencionan que sus hijos no interactúan con otros niños, ya que no poseen habilidades sociales y cognitivas para procesar diferentes ideas y pensamientos con sus compañeros.

4. ¿A su hijo/a le gusta jugar con otros niños?

Cuadro N°21: Jugar con niños

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	54%
A VECES	5	23%
NUNCA	5	23%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

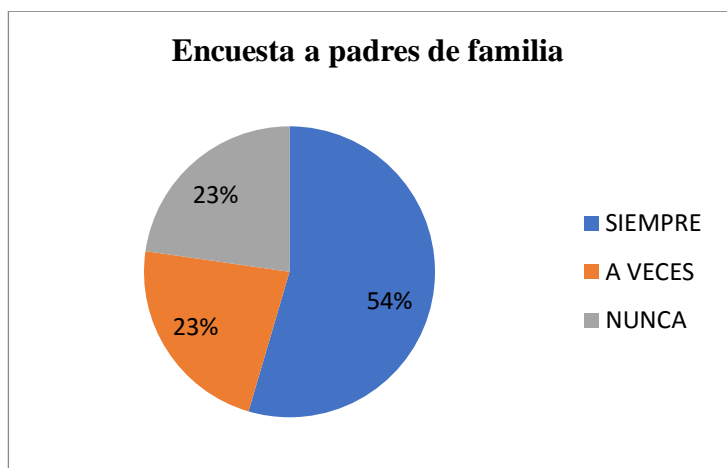


Gráfico N°21: Jugar con niños

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 54% menciona que siempre a su hijo/a le gusta jugar con otros niños, el 23% a veces y el 23% nunca.

Las pocas veces que el padre de familia va a lugares donde el niño pueda jugar con otros niños, puede darse cuenta que a su hijo/a le agrada jugar y se divierte jugando con otros niños, sin embargo esta actividad no posee objetivos, ni procesos claros son de manera espontánea y libre.

5. ¿Existen procesos cognitivos en los juegos que realizados con otros niños?

Cuadro N°22: Proceso cognitivos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
A VECES	8	36%
NUNCA	14	64%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

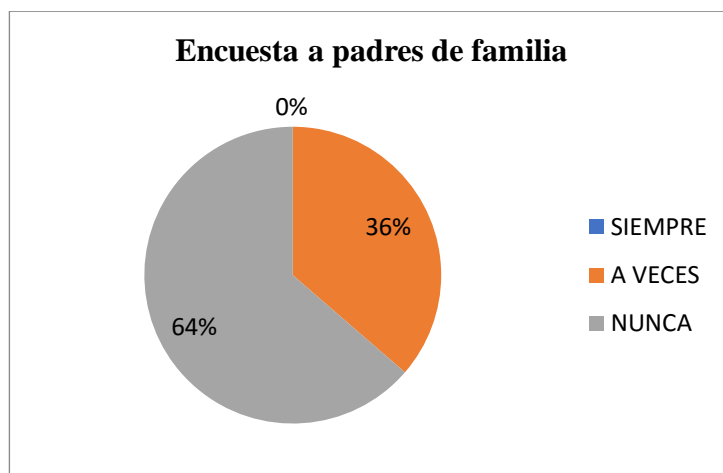


Gráfico N°22: Proceso cognitivo

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 64% menciona que nunca existen procesos cognitivos en los juegos realizados con otros niños, el 36% a veces.

El 64% de Padres de familia desconocen cuáles son los proceso mental por eso no han visualizado sus cambios en aspectos de las áreas de desarrollo por lo cual los padres de familia no se han preocupado por investigar la influencia directa que tiene el juego en la vida de los niños y niñas y en los procesos de enseñanza aprendizaje.

6. ¿Su hijo/a respeta las normas que se imponen en el hogar?

Cuadro N°23: Normas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	37%
A VECES	6	27%
NUNCA	8	36%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

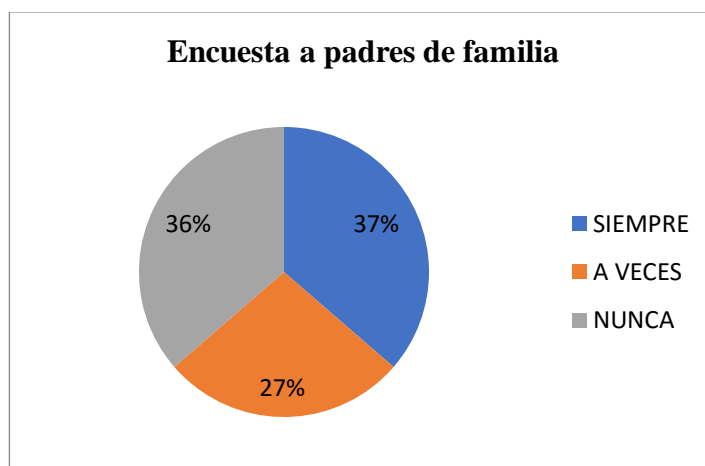


Gráfico N°23: Normas

Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a los padres de familia, el 37% menciona que siempre su hijo/a respeta las normas impuestas en el hogar, el 27% a veces y el 36% nunca.

Los padres de familia mencionan que desde temprana edad enseñan a sus hijos a respetar las reglas impuestas en el hogar.

7. ¿Ha tenido que enfrentar problemas de comportamiento de su hijo/a?

Cuadro N°24: Problemas de comportamiento

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	41%
A VECES	5	23%
NUNCA	8	36%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

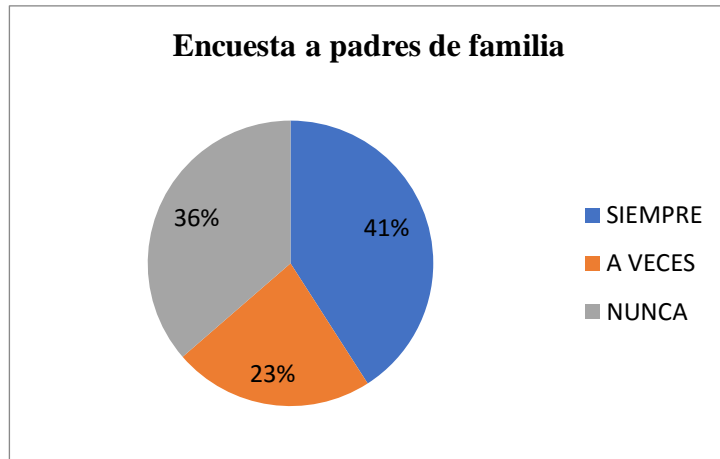


Gráfico N°24: Problemas de comportamiento

Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a los padres de familia, el 41% menciona que siempre ha tenido que enfrentar problemas de comportamiento de su hijo/a, el 23% a veces y el 36% nunca.

La mayoría de los niños presentan problemas de comportamiento mencionan los padres de familia, por lo cual se evidencia que al no realizar actividades que le permiten el desarrollo cognitivo, social y motor, no tienen un desgaste de energía física, mental y no se mantienen ocupados se convierten en niños distraídos, sin saber discriminar que es lo que está bien o mal y buscan la atención y aprobación de los adultos.

8. ¿Su hijo/a colabora en actividades que desarrollan su aprendizaje?

Cuadro N°25: Actividades

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	27%
A VECES	5	23%
NUNCA	11	50%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

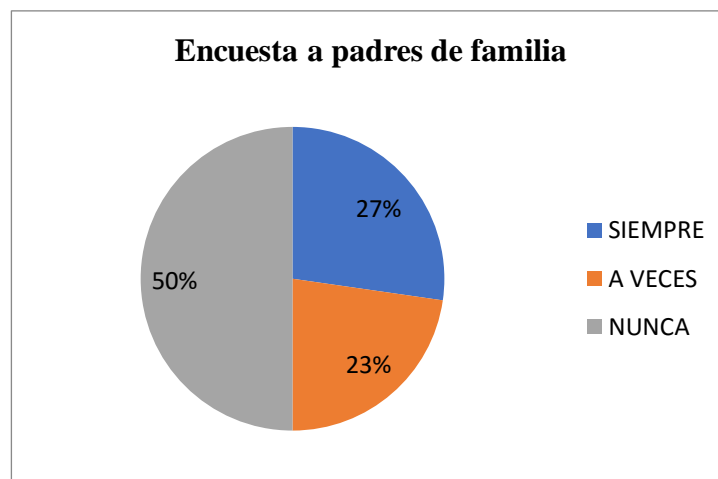


Gráfico N°25: Actividades

Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a padres de familia, el 27% menciona que siempre su hijo/a colabora en actividades que desarrollan su aprendizaje, el 23% a veces y el 50% nunca.

Para los padres de familia mencionan que el 50% de padres de familia desconocen que actividades les ayudan en su desarrollo del aprendizaje por esos motivos no han evidenciado los cambios en habilidades, capacidades, intelectuales, sociales, afectivas.

9. ¿Su hijo/a demuestra aptitudes intelectuales?

Cuadro N°26: Aptitudes intelectuales

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	32%
A VECES	8	36%
NUNCA	7	32%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

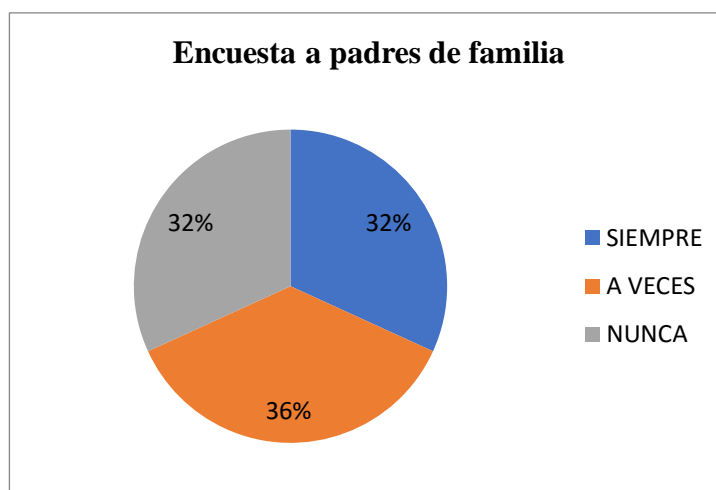


Gráfico N°26: Cooperación

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 32% menciona que siempre su hijo/a demuestra aptitudes intelectuales, el 36% a veces y el 32% nunca.

Como se ha mencionado anteriormente los niños tienen muchas aptitudes al momento de desenvolverse en su ambiente social y escolar experimentando capacidades, habilidades y destrezas que pueden realizar de una forma esporádica o guiada por padres o docentes para fortalecer cada una de las aptitudes verbales, espaciales, numéricas, que permiten el desarrollo de su inteligencia.

10. ¿Su hijo, demuestra sensibilidad ante situaciones con las demás personas?

Cuadro N°27: Sensibles

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	45%
A VECES	9	41%
NUNCA	3	14%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

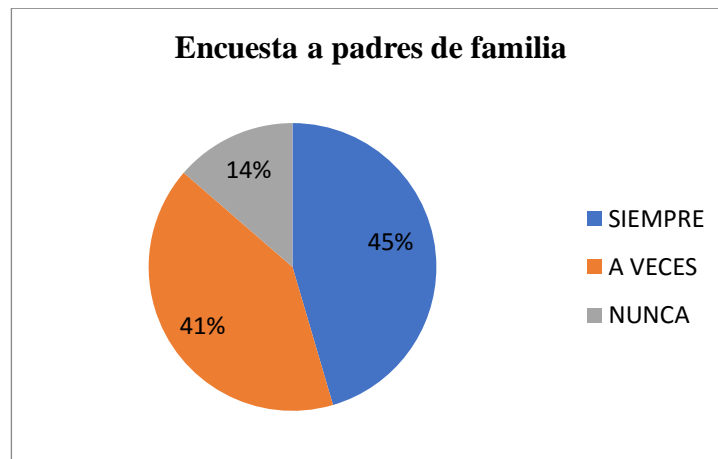


Gráfico N°27: Sensibles

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados el 45% menciona que siempre su hijo, demuestra sensibilidad ante situaciones con las demás personas, el 41% a veces y el 14% nunca.

Los padres de familia están conscientes que los niños tienen sensibilidad hacia los acontecimientos que les pueda pasar a sus compañeros y son sensibles al respecto. Por lo que demuestra que están desarrollando capacidades y habilidades que les permite ampliar diferentes procesos de percepción, atención, memoria y socialización.

11. ¿Conoce usted la existencia de un guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°28: Guía

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
A VECES	0	0%
NUNCA	20	100%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

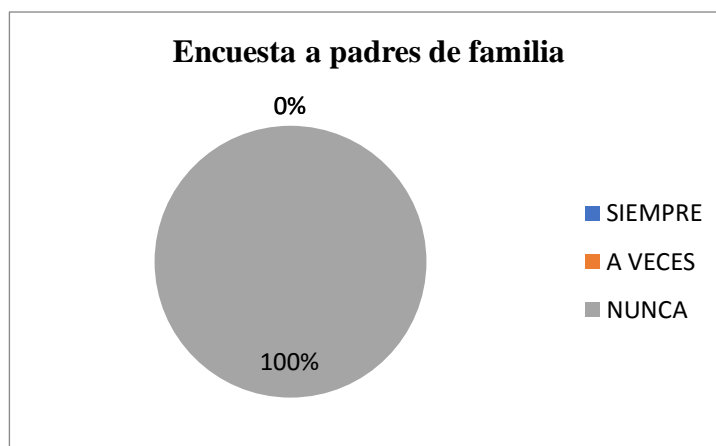


Gráfico N°28: Guía

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados, el 100% menciona que nunca ha escuchado ni han leído una guía de juegos en el desarrollo cognitivo.

Los padres de familia desconocen sobre juegos en el desarrollo cognitivo, pero sí entienden que es necesario conocer investigar sobre estos temas que les van a ayudar a sus hijos a desenvolver en el medio social e intelectual.

12. ¿Apoyaría usted la elaboración de una guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°29: Apoyar elaboración de guía

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

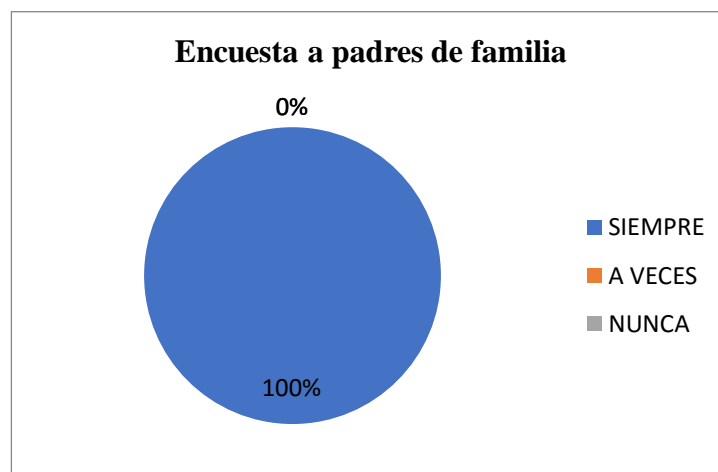


Gráfico N°29: Apoyar elaboración de la guía

Análisis e Interpretación

El 100% de los padres de familia menciona que apoyaría a la elaboración de una guía de juegos en el desarrollo cognitivo.

Los padres de familia desean que se pueda solucionar el problema de la aplicación de juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que beneficiara a los niños en su procesos mentales para poder desenvolverse en una sociedad intelectual.

13. ¿Estaría dispuesto a recibir capacitación sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo?

Cuadro N°30: Capacitaciones

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	70%
A VECES	6	30%
NUNCA	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

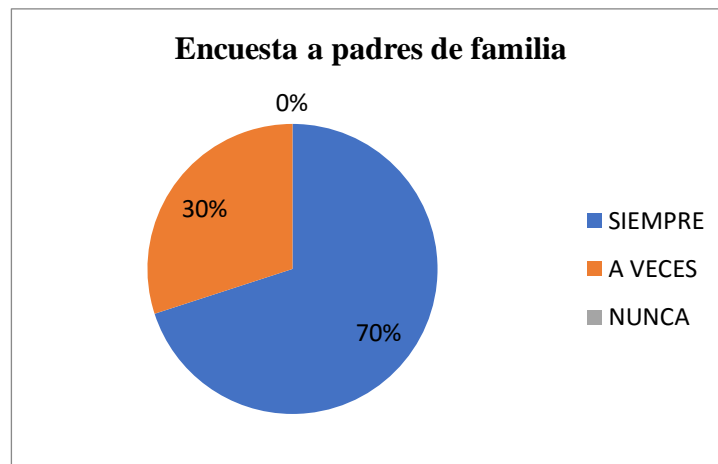


Gráfico N°30: Capacitaciones

Análisis e Interpretación

El 70% de los padres de familia encuestados consideran que siempre estarían dispuestos a recibir capacitación sobre juegos y desarrollo cognitivo, mientras que el 30% menciona que a veces.

Para los padres de familia, se les hace difícil asistir a capacitaciones en la escuela, puesto que por motivo del horario de trabajo no pueden faltar constantemente, pero sí están interesados en que pueda mejorar esta situación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

1. Expresa sus datos personales (nombre, apellidos, edad, teléfono, lugar donde vive y país en el que vive)

Cuadro N°31: Comunica datos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	7	32%
DESTREZA EN PROCESO	10	45%
DESTREZA ADQUIRIDA	5	23%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

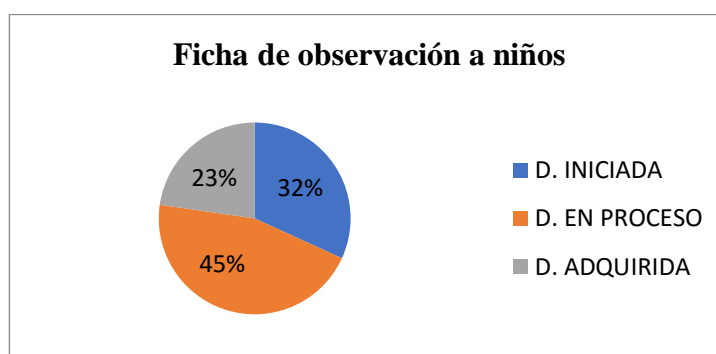


Gráfico N°31: Comunica datos

Análisis e Interpretación

En la ficha de observación realizada a los niños se manifiesta que el 32% se encuentran con la destreza iniciada en cuanto a expresar sus datos personales, nombre, apellidos, edad, teléfono, lugar donde vive y país en el que vive, el 45% se encuentra en proceso y el 23% adquirida.

La mayoría de los niños están en proceso de aprendizaje en cuanto a expresar sus datos personales, acerca de sus nombres y los de sus padres, los docentes deben ahondar sobre este tema en clase.

2. Emplear unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades cotidianas.

Cuadro N°32: Emplear unidades de tiempo.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	14	64%
DESTREZA EN PROCESO	8	36%
DESTREZA ADQUIRIDA	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

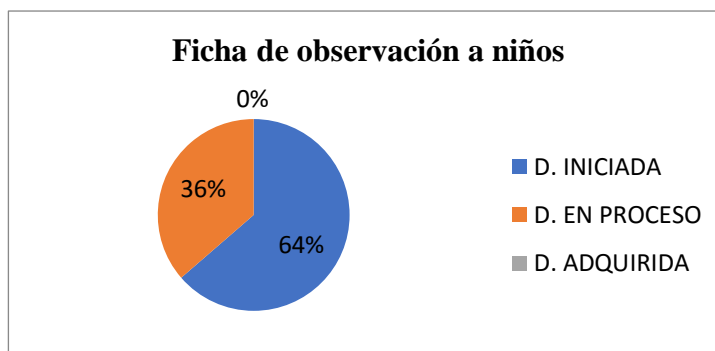


Gráfico N°32: Emplear unidades de tiempo

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 63% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto emplear unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades cotidianas, el 34% se encuentra en proceso.

Para la mayoría de los niños aún no desarrollan las destrezas de ordenar, secuenciar en tiempos, describir actividades importantes, talves por la falta de madurez en sus funciones básicas, dependiendo también de la edad cronológica y mental de los niños para lograr alcázar las destrezas.

3. Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas del 1 al 10.

Cuadro N°33: Relación de orden numérico.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	10	46%
DESTREZA EN PROCESO	8	36%
DESTREZA ADQUIRIDA	4	18%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

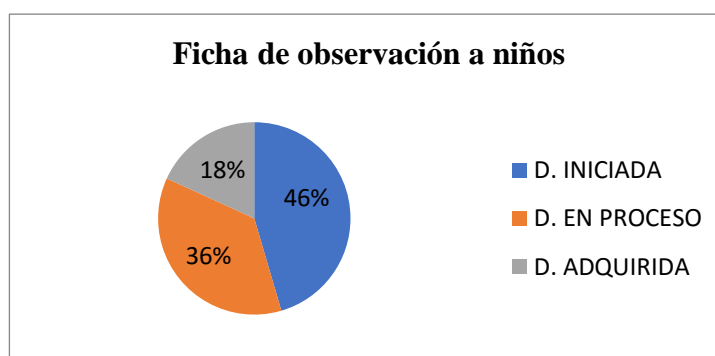


Gráfico N°33: Relación de orden numérico

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 46% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto a establecer relaciones de orden y escribir secuencias numéricas del 1 al 10, el 36% se encuentra en proceso y el 18% adquirida.

La mayoría de niños se encuentra en proceso de iniciada en cuanto a la destreza de establecer relaciones de orden y escribir secuencias numéricas, algunos se encuentran en proceso, sin embargo, 18% de niño ya tiene esta destreza adquirida por que han desarrollados mecanismos de aprendizaje desde tempranas edades..

4. Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas.

Cuadro N°34: Compara y distingue objetos.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	6	27%
DESTREZA EN PROCESO	5	23%
DESTREZA ADQUIRIDA	11	50%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

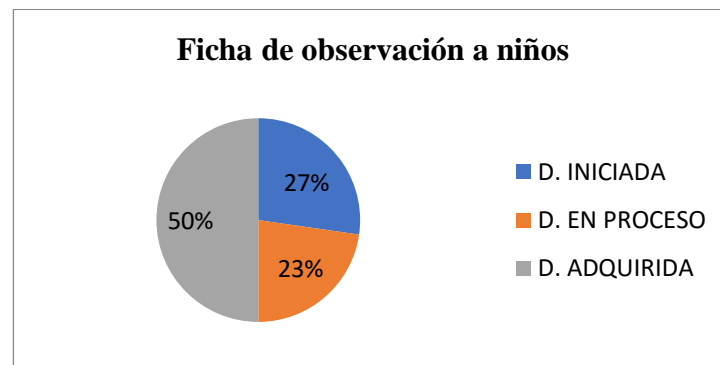


Gráfico N°34: Compara y distingue objetos

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 27% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto a comparar y distinguir objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas, el 23% se encuentra en proceso y el 50% adquirida.

Los niños han desarrollado en su mayoría la destreza de comparar y distinguir objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas, a través de la utilización de materiales concretos y actividades que les han permitido desarrollar estas destrezas.

5. Detecta desde la percepción del entorno inmediato fuentes de sonido y los compara con el ruido.

Cuadro N°35: Percepción de sonidos y los compara.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	9	41%
DESTREZA EN PROCESO	12	55%
DESTREZA ADQUIRIDA	1	4%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

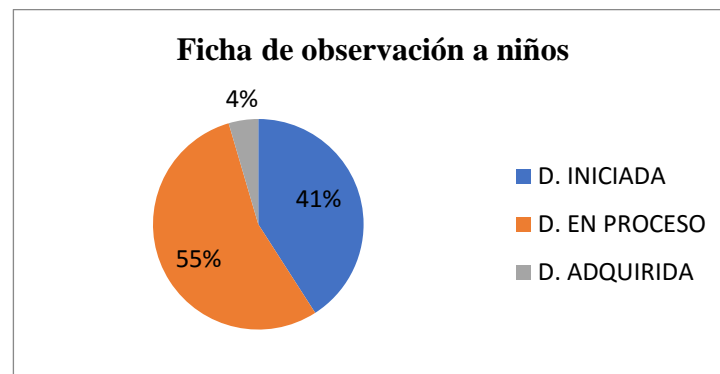


Gráfico N°35: Percepción de sonidos y lo compara

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 41% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto detecta desde la percepción del entorno inmediato fuentes de sonido y los compara con el ruido, el 55% se encuentra en proceso y el 4% adquirida.

Esta destrezas tiene procesos de asimilación para poderla alcanzar es necesario trabajar con proceso cognitivos y aptitudes intelectuales para que exista el avance que se quiere alcanzar en los procesos de enseñanza aprendizaje.

6. Discrimina, desde su propia experiencia, la importancia de las plantas y animales de su entorno.

Cuadro N°36: Discrimina la importancia de las plantas y animales.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	8	36%
DESTREZA EN PROCESO	10	46%
DESTREZA ADQUIRIDA	4	18%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

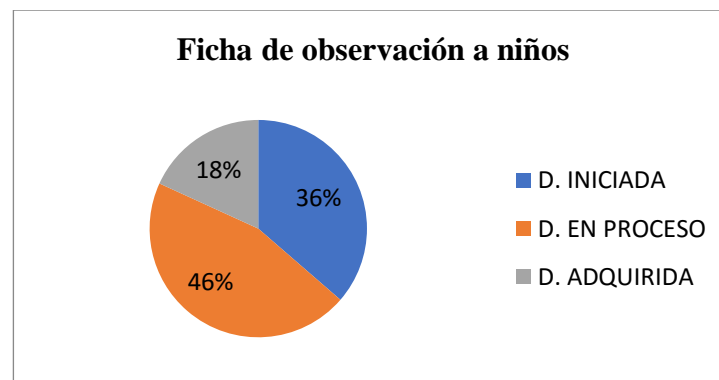


Gráfico N°36: Discrimina la importancia de las plantas y animales

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 36% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto discrimina, desde su propia experiencia, la importancia de las plantas y animales de su entorno, el 46% se encuentra en proceso y el 18% adquirida.

Las habilidades y destrezas dependen mucho también de las experiencias de aprendizaje que se han desarrollado desde tempranas edad a través de actividades bien planificados para lograr alcanzar esta destreza se debe interiorizar en los estudiantes la importancia de indagar, preguntar, discernir y crear sus propios conceptos.

7. Interpreta la silueta y los para textos (soporte, formato, tipografía, imagen, color, estructura externa) de diversos textos escritos cotidianos, deduciendo su contenido y uso; reflexiona sobre su intención comunicativa.

Cuadro N°37: Interpretar las siluetas de textos escritos.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	14	64%
DESTREZA EN PROCESO	6	27%
DESTREZA ADQUIRIDA	2	9%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

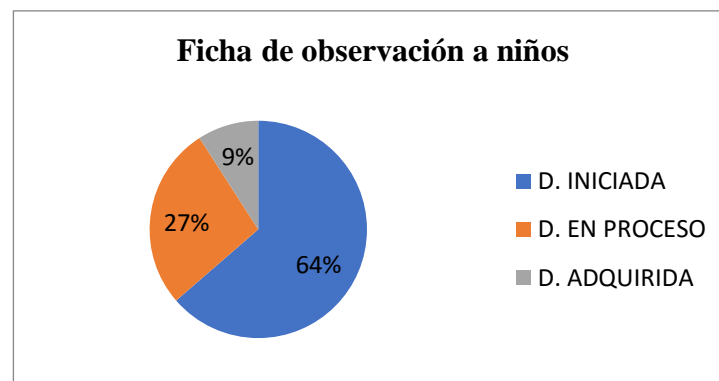


Gráfico N°37: Interpreta la silueta de textos escritos

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 63% se encuentra con la destreza iniciada en interpreta la silueta y los para textos deduciendo su contenido y uso, el 27% se encuentra en proceso y el 10% adquirida.

Los niños están en proceso para adquirir la destreza de interpretar la silueta y los para textos deduciendo su contenido y uso, los docentes deben buscar nuevas alternativas creativas para desarrollar estas habilidades cognitivas.

8. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender.

Cuadro N°38: Lectura por placer

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	10	46%
DESTREZA EN PROCESO	8	36%
DESTREZA ADQUIRIDA	4	18%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

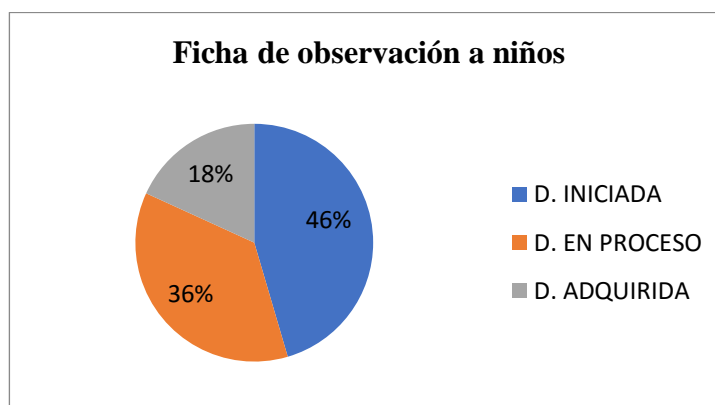


Gráfico N°38: Lectura por placer

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 46% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto accede a la lectura por placer y como medio para aprender, el 36% se encuentra en proceso y el 18% adquirida.

Los niños no han podido desarrollar esta destreza completamente, todavía necesitan la ayuda en los procesos mentales cognitivos guiados por los docentes y fortalecidos en el ambiente familia para poder alcanzar un óptimo desarrollo en todos sus niveles de aprendizaje.

9. Desarrolla su gusto por la escucha de textos literarios con disfrute de las palabras e ideas.

Cuadro N°39: Escucha textos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	14	64%
DESTREZA EN PROCESO	8	36%
DESTREZA ADQUIRIDA	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

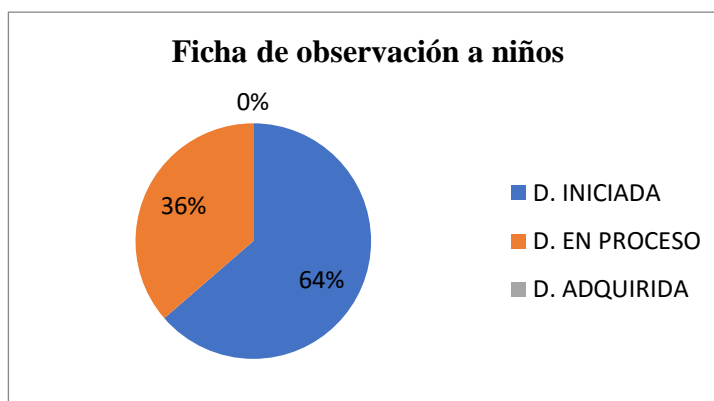


Gráfico N°39: Escucha textos

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 64% se encuentra con la destreza iniciada en cuanto desarrolla su gusto por la escucha de textos literarios con disfrute de las palabras e ideas, el 36% se encuentra en proceso.

Los niños aún no han desarrollado esta destreza, todavía requieren de más atención, concentración y memorización al momento de escuchar los diferentes cuentos, historias, leyendas para poderlas entender, analizar y discriminar las palabras e ideas en un texto.

10. Explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística.

Cuadro N°40: Formación de palabras

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
DESTREZA INICIADA	18	82%
DESTREZA EN PROCESO	4	18%
DESTREZA ADQUIRIDA	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Chango Yajaira 2017

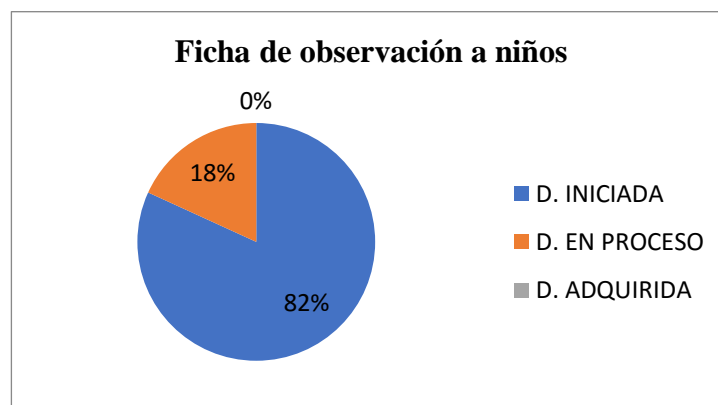


Gráfico N°40: Formación de palabras

Análisis e Interpretación

De la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que el 82% se encuentra con la destreza iniciada, explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística, el 18% se encuentra en proceso.

No todos los niños tienen desarrollado la destreza explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística, porque no han tenido realizados los debidos procesos cognitivos para alcanzar la destreza en los procesos de aprendizaje enseñanza.

Verificación de la pregunta Directriz

¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017?

Interrogante N°1: ¿Qué tipos de juegos se aplican a los estudiantes del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017?

Desde las interpretaciones de los datos reflejados en las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, a los docentes se manifiesta que aproximadamente el 40 % no aplican constantemente juegos mientras que el 30% lo hace e veces, lo cual es negativo para el niño ya que no desarrollan los procesos mentales de atención, concentración, creación imaginación, lenguajes y memoria, no interactúan con sus compañeros, en ciertas ocasiones realiza juegos didácticos pero no con metodología aplicada y adecuada sino de una manera esporádica y experimental. diario.

De las interpretaciones de los datos en las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, a los padres de familia, se conoce en las preguntas realizadas sobre la aplicación de juegos se menciona que aproximadamente el 65% de los padres de familia no tienen tiempo para dedicarle a juegos con los niños, por lo cual no se crea un vínculo afectivo, cognitivo ni se ayuda al estudiante a desarrollar habilidades y destrezas.

En la ficha de observación realizada a los niños se demuestra que 80% de destrezas con relación a juegos no se encuentran en desarrollo, puesto que a causa de la falta de atención por los padres de familia y los docentes no han desarrollado algunas actividades que para su edad ya deberían estar en proceso para alcanzarlas.

Por lo que se deduce que no existe el desarrollo de juegos didácticos en los niños del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, por lo cual los niños se retrasan en cuando al desarrollo de sus destrezas cognitivas asociadas a los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Interrogante N°2: ¿Qué nivel de desarrollo cognitivo tienen los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017?

Desde las interpretaciones de los datos de los docentes reflejados en las preguntas 6, 7, 8, 9, 10, acerca del desarrollo cognitivo de los niños y niñas dentro de clases, se demuestra que el 78% de los niños tienen un alto grado de falta de atención, memoria, concentración, análisis, interpretación, discriminación auditiva, visual y corporal. Y aptitudes intelectuales que fortalecen en los procesos de aprendizaje.

De las interpretaciones de los datos en las preguntas 6, 7, 8, 9, 10, de los padres de familia, se evidencia, sobre desarrollo cognitivo se menciona que 60% de ocasiones los niños no desarrollan sus habilidades y destrezas con objetivos claros, procesos mentales acordes a la edad y una aplicación con metodología adecuada.

En la ficha de observación realizada a los niños se evidencia que los niños aún no han desarrollado todas las destrezas que se involucran en el currículo de educación básica, puesto que tanto los docentes como padres de familia, no han colaborado con actividades que les permita desarrollar procesos cognitivos.

El desarrollo cognitivo de los niños en todas las preguntas el 85% se encuentra en proceso y en algunos casos recién están empezando a adquirirlo, lo cual se debe tomar en cuenta por parte del docente y los padres de familia para que se realicen actividades que permitan fortalecer estas destrezas.

Interrogante N°3 ¿Existe una alternativa de solución a la problemática el juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, año lectivo 2016-2017?

Desde las interpretaciones de los datos reflejados en las preguntas a los docentes en las preguntas 11, 12, 13, sobre si estarían de acuerdo con que se elabore una guía de juegos en el desarrollo cognitivo, el 100% de los docentes

manifestaron que están de acuerdo ya que han visto necesario que se generen juegos didácticos para ayudar a los estudiantes en su proceso mentales.

De las interpretaciones de los datos de los padres de familia, en las preguntas 11, 12, 13, se demuestra que el 100% están de acuerdo en que se realice una guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo de los niños, los padres de familia siempre están buscando la mejor educación para sus hijos/as.

En la ficha de observación realizada a los niños se evidencia en un 100% que a los niños les hace falta tener actividades que les permita comprar, investigar, analizar, clasificar, secuenciaciones, para con sus compañeros de clase y fomentar aptitudes intelectuales, procesos mentales para un desarrollo intelectual, corporal y social.

Por lo que se deduce que toda la comunidad educativa está a favor de que se elabore una guía de juegos en el desarrollo cognitivo de los niños con la meta de que el entorno educativo trabaje con habilidades, destrezas aptitudes intelectuales, mecanismos de aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Al Identificar el tipo de juegos infantiles que se realizan a los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la unidad Educativa María Angélica Idrobo, se observa que estos no están siendo aplicados de forma inadecuada, ya que los docentes desconocen de los procesos metodológicos del juego como una herramienta de enseñanza aprendizaje. No obstante, se evidencia preocupación por el cuerpo docente por implementar el juego como parte de las actividades en clase, pues están conscientes de su efectividad en cuanto a la didáctica.
- El nivel de desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, es incorrecto, ya que no memoriza con facilidad, falta de atención, concentración, argumentación, análisis, poca fluidez en el lenguaje, ya sea por la falta de aplicación de estrategias metodológicas adecuados por parte de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera divertida e interesante.
- Se concluye que, gracias a la aceptación de la comunidad educativa, y las necesidades de los niños y niñas, se debe elaborar una alternativa de solución al problema del juego en el desarrollo cognitivo de niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, Parroquia Cotocollao, Cantón Quito, Provincia Pichincha, durante el año lectivo 2016-2017.

Recomendaciones

- Utilizar el juego como una herramienta de enseñanza aprendizaje que debe ser planificada, organizada, con objetivos, claros, tiempo de aplicación y evaluada para ver el nivel que se ha logrado alcanzar en el desarrollo de destrezas en los estudiantes.
- Con respecto al desarrollo cognitivo de los niños, es necesario que los docentes apliquen juegos didácticos que fomenten la creatividad, imaginación, atención, concentración, discriminación, secuenciación, seriaciones, permitiendo aprender a desenvolverse en sociedad.
- Es necesario elaborar una guía de juegos colectivos para el desarrollo social de los niños del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo. Esta es una herramienta fundamental para el docente, pues le permite optimizar sus funciones.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

Tema: Guía de juegos para el desarrollo cognitivo de niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

Datos Informativos

INSTITUCIÓN: Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”

PROVINCIA: Pichincha

CANTÓN: Quito

LUGAR: Institución

SECTOR: Cotacollao

SECCIÓN: Matutina

TIPO DE PLANTEL: Fiscal

EMAIL: mai.estadistica@yahoo.com

Antecedentes de la Propuesta

Los docentes no utilizan los apropiados y suficientes juegos que permitan el desarrollo social de los niños y niñas, por lo cual sus clases se tornan aburridas, por lo que se sugiere utilizar novedosas actividades que involucren el juego, para desarrollar en los niños y niñas destrezas, capacidades y habilidades cognitivas. Además la investigación ha revelado que los docentes no están actualizados en la utilización del juego, por lo tanto utilizan actividades repetidas y no designan el tiempo adecuado para la realización de estas, por lo que no han logrado el correcto progreso de las diversas áreas de desarrollo, ya que se observó que los pocos juegos utilizados no atraen la atención de los niños.

Esto indica que la Unidad Educativa requiere buscar una solución mediante la realización de una guía para poder mejorar el desempeño del docente a la hora de desarrollar las destrezas cognitivas de los niños.

Justificación

Los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica necesitan que en la Unidad Educativa se busque el desarrollo de todas las habilidades y destrezas ya sean corporales para que puedan adquirir todos los conocimientos para el año lectivo, ya que presentan problemas para expresarse por lo cual es necesario buscar una solución que permita desarrollar los procesos mentales. Es por esto que la docencia tiene la responsabilidad de estimular el desarrollo de las diferentes ámbitos de aprendizaje en los niños y niñas, y que mejor que utilizar el juego, como herramienta metodológica para conseguir este desarrollo de destrezas.

Ya que se ha podido comprobar que el juego es una actividad que no solo permite relacionar de la mejor manera con los demás, sino también que consigue en los niños y niñas, captar su atención, construyendo de modo natural un aprendizaje. Con la aplicación del juego, las clases que imparten los docentes, dejarían de ser aburridas, autoritarias para que se conviertan en amenas, dinámicas, investigativas, creativas, y participativas. En este sentido se desarrolla las capacidades cognitivas del estudiante.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Elaborar una guía de juegos para el desarrollo cognitivo de niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

Objetivos Específicos

- Diseñar una guía de juegos para lograr en los niños niñas el fortalecimiento del desarrollo cognitivo.
- Socializar la guía a los docentes que trabajen en la Unidad Educativa
- Capacitar a los docentes en el uso de la guía
- Evaluar la aplicación de la guía.

Análisis de Factibilidad

La Propuesta es factible ya que cuenta con las necesarias instalaciones físicas, y la aprobación de la comunidad educativa, tanto como de las autoridades, las cuales siempre se encuentran preocupadas por el desarrollo de los niños y niñas. En vista que la comunidad demanda docentes más capacitados de conocimientos vanguardistas, por cuanto intervienen directamente en la educación de los niños, quienes serán los beneficiados directos, económicamente será factible en vista que el costo de la propuesta correrá por cuenta de la investigadora.

Metodología

Para la realización de esta guía, se ha tomado en cuenta que cada niño es diferente en su desarrollo de aprendizaje y tiene diferentes destrezas y habilidades, así como una capacidad de análisis y raciocinio individual también se tomará en cuenta el espacio en donde se requiera realizar la actividad, tiempo para que cada uno de los niños puedan participar, número de niños para las actividades grupales y los objetivos que se desean alcanzar en cada actividad, sin olvidar que en las actividades los docentes deben estar inmersos, ya sea dirigiendo o participando activamente. Esta guía pretende recordar que el juego es una herramienta de enseñanza aprendizaje utilizada por los niños y niñas, de manera involuntaria. Esperando que esta guía se constituya en algo útil y beneficioso para los docentes, para los niños y niñas que son los principales actores de la educación, y que su utilización en los salones de clases, mejore los procesos mentales, aptitudes intelectuales, mejorando los procesos del conocimiento.

Plan de Acción

Cuadro N°41 Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
DISEÑO	Diseñar una guía de juegos para lograr en los niños niñas el fortalecimiento del desarrollo cognitivo.	<ul style="list-style-type: none"> -Investigación en fuentes bibliográficas y artículos -Selección de las más adecuadas metodologías para desarrollarlas en la guía -Realización de la guía 	<ul style="list-style-type: none"> -Libros -Internet -Revistas -Computadora -Transporte 	Culminación de la guía y presentación a las autoridades del plantel
SOCIALIZACIÓN	Socializar la guía a los docentes que trabajen en la Unidad Educativa	<ul style="list-style-type: none"> -Solicitud de las autoridades para presentar la guía a los docentes. -Tener reservada el aula de audiovisuales para presentación de la guía 	<ul style="list-style-type: none"> -Solicitud -Guía -Aula -Esferos -Sillas -Proyector 	El número de docentes que asistan a la presentación de la guía.

CAPACITACIÓN	Capacitar a los docentes en el uso de la guía	<ul style="list-style-type: none"> -Entrega de la guía a cada uno de los docentes del área. -Explicar cómo está desarrollada la guía y como aplicarla en los estudiantes. -Realizar evaluaciones constantes 	<ul style="list-style-type: none"> -Copias de la guía. -Encuestas -Aula 	Encuestas para los docentes
EVALUACIÓN	Evaluar la aplicación de la guía y su funcionamiento	<ul style="list-style-type: none"> -Presentar encuestas a docentes y padres de familia para evaluar la aplicación de la guía. -Notificar el comportamiento de los niños con la guía. 	<ul style="list-style-type: none"> -Copias de la guía. -Encuestas -Aula 	Encuestas para los docentes y padres de familia

Elaborado por: Chango Yajaira 2017

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

GUIA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO



AUTORA: YAJAIRA CHANGO

2016-2017

INTRODUCCIÓN

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo— que en la vida corriente.

El desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. El desarrollo cognitivo está relacionado al conocimiento. Este a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

Las experiencias en los niños y niñas pueden variar según la situación y el entorno en el que se desenvuelvan; por ejemplo si viven en un hogar donde hay agresiones físicas y verbales ellos sentirán temor y miedo, y si al contrario en su hogar les brindan afecto, cariño y amor los niños y niñas serán personas que manifiesten felicidad y alegría. Esto se ve reflejado en el comportamiento y aprendizaje de los niños y niñas en la escuela o viceversa si los problemas son en la escuela se reflejará en la casa.

El adecuado desarrollo cognitivo en la infancia es muy importante ya que definirá la personalidad y conducta de los niños y niñas a lo largo de la vida.

JUEGO N° 1



1. NOMBRE DEL JUEGO: CANDY LAND

2. OBJETIVOS:

- Mejorar la concentración
- Fortalecer la precisión
- Desarrollar destrezas

3. MATERIALES:

- Cartas con personajes: Estas cartas contienen un dibujo de personajes que encontrarás en el camino.
- Carta simple: Muestra un cuadro de un solo color
- Cartas dobles: Muestran dos cuadros de colores
- 4 piezas en forma de muñeco puede ser de fomix
- 1 tablero multicolor

TABLERO DE CARTON:



FICHAS DE CARTÓN:



4. ORGANIZACIÓN:

Coloca el tablero en medio de los jugadores sobre una superficie plana. Cada jugador debe elegir la pieza utilizarán para moverse en el tablero. Luego, colocará su pieza en el espacio de Salida. Coloca las cartas boca abajo de manera que queden accesibles a todos los jugadores.

5. REGLAS:

- **Respetar los turnos.**

TIEMPO: 15 a 30 minutos

6. DESARROLLO:

En tu turno debes tomar una de las cartas y seguir las instrucciones de la misma. Si eliges una carta simple te mueves hacia el próximo espacio del color que muestre la carta. Si la carta es doble, puedes mover tu pieza dos veces según los colores que aparezcan.

Si tu carta tiene un personaje debes mover tu pieza hasta el lugar del tablero donde se encuentre el personaje. Por lo general el movimiento es hacia adelante pero si tu carta de personaje se encuentra atrás en el tablero debes moverte hacia atrás hasta llegar al personaje. Luego de mover tu pieza debes colocar la carta boca abajo con las otras cartas descartadas. El juego termina cuando uno de los jugadores llega al Castillo Dulce. Este jugador será el ganador de la partida.

JUEGO N°2



1. NOMBRE DEL JUEGO: adivina quién es

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar de la memoria visual y auditiva
- Consolidar las nociones

3. MATERIALES:

- Tarjetas ilustradas con diferentes animales



4. ORGANIZACIÓN:

1.- Los niños y niñas formaran un círculo

2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

5. REGLAS:

- Esperar el turno
- Mantenerse en el puesto sentado

TIEMPO: 20 minutos

6. DESARROLLO:

La docente se sentará frente a los niños y niñas teniendo en sus manos las tarjetas, llamará a un niño para que tome una tarjeta sin que vean los demás que dibujo tiene, él imitará el sonido de este animal sus movimientos, y los demás deben adivinar de que animal se trata, el que adivine se lleva la tarjeta y pasa al frente y realizará lo mismo que su compañero. Gana quien más tarjetas haya obtenido.



JUEGO N° 3



1. NOMBRE DEL JUEGO: la caja con números

2. OBJETIVOS:

- Practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

3. MATERIALES:

- Caja tipo cubo puede ser de fomix

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas estarán sentados en el piso.
- 2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

5. REGLAS:

- Mantenerse en silencio y orden

TIEMPO: 15 minutos

6. DESARROLLO:

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

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



JUEGO N° 4



1. **NOMBRE DEL JUEGO:** el anillo travieso

2. **OBJETIVOS:**

- Desarrollar la motricidad
- Desarrolla la atención y concentración

3. **MATERIALES:**

- Soga
- Anillo de juguete

4. **ORGANIZACIÓN:**

- 1.- Los niños y niñas se sentaran en el césped formando un círculo
- 2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

5. **REGLAS:**

- Mantenerse en orden y sentados.

TIEMPO: 15 minutos

6. **DESARROLLO:**

Todos los niños y niñas, menos uno deben sentarse en ronda tomando la soga. Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro. Cuando el

niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar. Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.



JUEGO N°5



1. NOMBRE DEL JUEGO: describe

2. OBJETIVOS:

- Establecer la vocalización
- Pronunciar palabras correctas

3. MATERIALES:

- Hoja de papel con dibujo

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas se encontrarán en el aula
- 2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

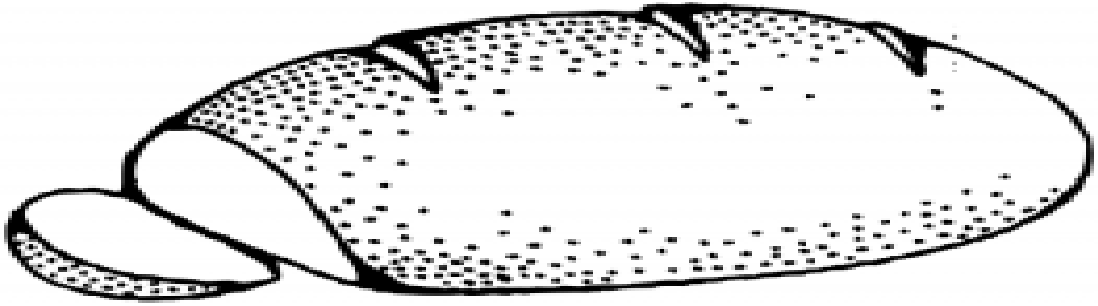
5. REGLAS:

- Mantenerse en orden y sentados.

TIEMPO: 30 minutos

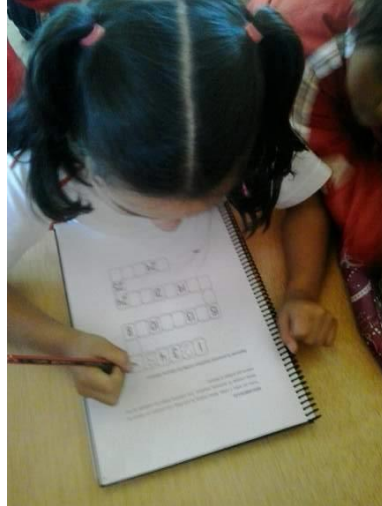
6. DESARROLLO

Estudiantes deben colocar el nombre del objeto en los cuadros y mencionarlo frente a toda la clase.



p a n

JUEGO N° 6



1. NOMBRE DEL JUEGO: ordenar números

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar destrezas matemáticas

3. MATERIALES:

- Papel
- Lápiz

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas se ubicaran en el aula
- 2.- La docente dará entregara el material y explicara la actividad

5. REGLAS:

- Mantenerse en orden y sentados.

TIEMPO: 15 minutos

JUEGO N° 7



1. NOMBRE DEL JUEGO: la cola al burro

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar la motricidad gruesa
- Desarrollar las dimensiones cognitivas y social

3. MATERIALES:

- Cartel con la actividad “Ponle la Cola al Burro”
- Aula de clases

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas se ubicaran en el aula
- 2.- La docente dará entregara el material y explicara la actividad
- 3.- cada participante cuenta con un compañero que le guía en la actividad

5. REGLAS:

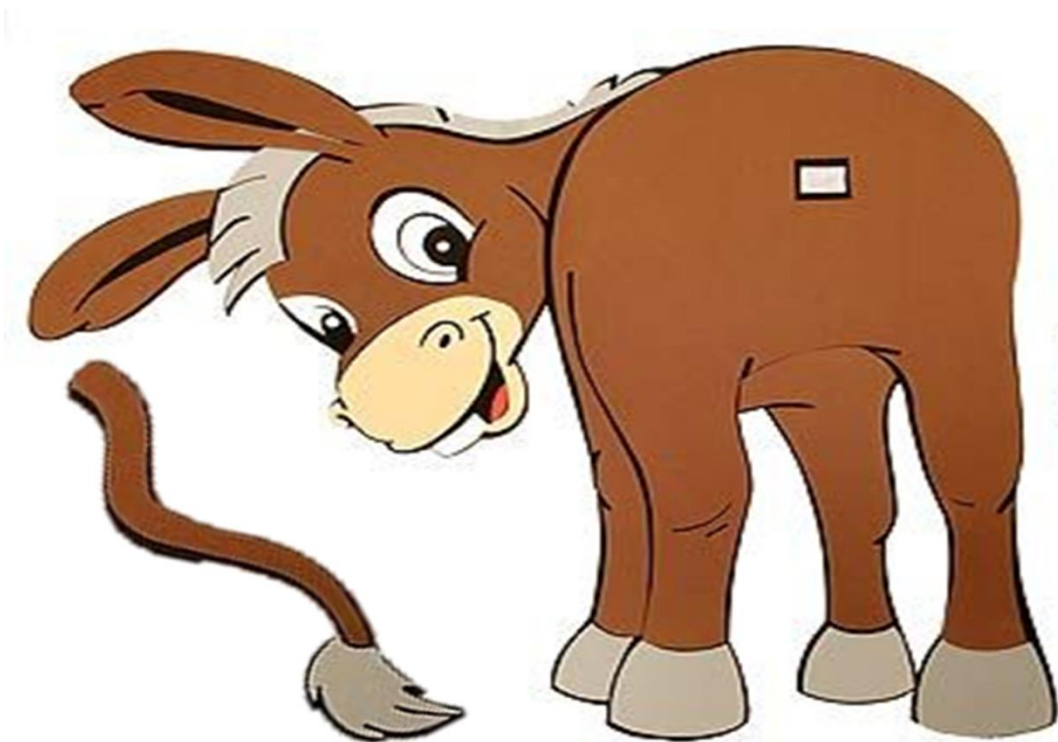
- Mantenerse en orden y sentados.
- No interrumpir a los compañeros

TIEMPO: 45 minutos

6. DESARROLLO:

Un juego tradicional y muy sencillo. Consiste en poner en la pared el dibujo de un burro sin cola. Podemos hacer una cola con lana y le pondremos un poquito de velcro, colocando la otra banda adhesiva en el dibujo del burro. Un niño se sitúa frente al dibujo y le tapamos los ojos, le decimos "pon la cola al burro" y tiene que intentar ponerla. Casi nunca aciertan, pero se lo pasan pipa. Gana el que más se acerque al lugar correcto.

Pon la cola al burro



JUEGO N° 8



1. NOMBRE DEL JUEGO: análisis del cuento

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar el autoestima
- Desarrollar las dimensiones cognitiva y social

3. MATERIALES:

- Cuento Interactivo
- Aula de clases

4. ORGANIZACIÓN:

1.- Los niños y niñas se ubicaran en el aula

2.- La docente leera el cuento

3.- cada participante debe contestar a las preguntas del docente al finalizar el cuento

5. REGLAS:

- Mantenerse en orden y sentados.
- No interrumpir al docente

TIEMPO: 45 minutos

6. DESARROLLO:

El docente lee el cuento a toda la clase, al finalizar pregunta a los niños aspectos relevantes de la lectura.

CUENTO

El caballito enano

"Hace mucho tiempo, en un rincón de una finca, nació un caballito negro como el azabache y tan pequeño que parecía un caballito de juguete. Los pájaros que vivían por allí cerca enseguida se alborotaron con la noticia. Todos vinieron volando para contemplarlo de cerca.

- ¡Pero qué cosa más mona! ¡Es preciosa esa criatura! trinó un pajarito..

- Mi niño se llamará Pirulí dijo su mamá.

La infancia del caballito fue muy feliz. Pasaba el tiempo trotando con sus compañeros y aprendiendo a hablar con una cotorra medio atolondrada, que le repetía de la mañana a la noche:

"Mamá, papá, mamá, papá....."

Bebiendo en el arroyuelo, mirando salir el sol, galopando a su gusto, por el prado cubierto de clavellinas, era muy feliz el caballito.

Pasaron tres años. Todos los demás potricos habían crecido y eran caballos grandes; pero Pirulí no; él seguía del mismo tamaño, pero sabía marchar muy bien, pararse en dos patas, y hasta había aprendido a saludar, doblando una rodilla o inclinando la cabeza.

Pero algo muy malo le sucedió una vez. Resulta que Pirulí se acercó al corral donde estaban dos hombres, y oyó que uno de ellos decía señalándolo:

- Este caballo tan chiquitico no puede cargar bultos, ni tirar del carretón, ni llevar un jinete. No sirve para nada.

El caballito se apartó de allí muy triste. Caminaba lentamente y se alejó del corral, dirigiéndose a la laguna donde se contempló largo rato, afligido. "No valgo nada, se dijo, soy un caballo de trapo". Y lloró largamente.

Y en eso apareció su mamá, que le dijo asustada: "¿Por qué lloras Pirulí?"

Pirulí le contó a su madre lo que había oído. Su mamá, compadecida al ver la pena de su querido hijito, le dijo dulcemente: - - - Si eres distinto a los demás caballos, eso no significa que valgas menos. Además, cargar bultos no es lo único que puede hacerse en la vida.

Secándose las lágrimas con la cola, Pirulí aseguró con desconsuelo: "Pero, mamá, es que se burlan de mí. Y no me gusta que se burlen.

- Pues márchate y reclama tu lugar en otra parte. El mundo es ancho para los que confían en sus posibilidades, tú eres pequeño pero sabes hacer muchas cosas que otros caballos no saben hacer. Al amanecer de la mañana siguiente Pirulí se marchaba seguro de que encontraría su felicidad, pues él era un caballito muy inteligente.

- Adiós, mamita.

- Adiós Pirulí, ¡suerte!, tú sabes que puedes triunfar si te esfuerzas en conseguirlo.

Pasó un año, pasaron dos. Casi nadie se acordaba del caballito enano. Solamente su mamá no lo olvidaba, cuando llegó... ¡EL CIRCO AL PUEBLO! Y todos fueron a verlo.

- Respetable público: ¡tenemos mucho gusto en presentar al gran Piccolino! ¡El caballo más inteligente del mundo!

Allí estaba entre aplausos Piccolino! ¡El gran Piccolino! Que era negro como el azabache, de rizadas crines y unos ojos grandes y brillantes. Llevaba bridas de tisú de oro, penacho de plumas sobre la frente, y un sillín bordado en hilos de plata, y era chiquitico, ¡pero tan chiquitico, y marchaba muy bien y sabía saludar inclinándose y bailar en dos patas...y se veía tan seguro de sí mismo! Piccolino era el caballito enano!"

Pregunta al niño

- ¿Crees que el caballito consiguió hacer algo bueno porque tenía confianza en sí mismo?

- ¿Qué habría pasado si el caballito hubiera hecho caso a los dos hombres que decían que no servía para nada?

- ¿Cuándo quieres hacer algo que te resulta muy difícil, prefieres no hacerlo? ¿Por qué?

- ¿No haces las cosas que puedan salir mal?

- ¿Te sientes seguro cuando vas a hacer algo?

Invita al niño a que hable del caballito enano, sus cualidades, y cómo supo mantener la confianza en sí mismo, a pesar de sus limitaciones físicas".

JUEGO N° 9



1. NOMBRE DEL JUEGO: papa caliente

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar la motricidad
- Desarrollar el aprendizaje

3. MATERIALES:

- Papa hecha de papel

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas se sentaran en el césped formando un círculo
- 2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

5. REGLAS:

- Mantenerse en orden y sentados.

TIEMPO: 15 minutos

6. DESARROLLO:

Se pide a los niños que pasen el objeto en círculo una vez que comience la música. Cuando pase esto, alientalos y recuérdales que continúen pasando el objeto al otro

niño, porque el niño que quede con la "papa caliente" debe dejar el círculo. Continúa poniendo y frenando la música hasta que sólo quede un niño. Este será el ganador del juego.



JUEGO N° 10



1. NOMBRE DEL JUEGO: el teléfono descompuesto

2. OBJETIVOS:

- Desarrollar la atención y comprensión

3. MATERIALES:

- Aula de clases

4. ORGANIZACIÓN:

- 1.- Los niños y niñas se sentaran en el césped formando un círculo
- 2.- La docente dará a conocer la dinámica del juego.

5. REGLAS:

- Mantenerse en orden y sentados.

TIEMPO: 20 minutos

6. DESARROLLO:

En este juego los participantes se divierten al escuchar cómo un mensaje se va distorsionando al ser transmitido a lo largo de una cadena de oyentes. Cambiar el contenido del mensaje a propósito es considerado hacer trampa. La longitud del mensaje puede variar desde una sola frase hasta una breve historia.

Los participantes se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados; esta formación representa la línea telefónica. Una vez que los participantes han encontrado su lugar, el participante que se encuentra al principio de la línea susurra un mensaje en forma de frase u oración; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje que va a ser transmitido.

Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. El mensaje, por haber sido murmurado, se torna un tanto indistinguible, lo que es parte esencial del juego, pues el mensaje no puede ser repetido.

El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido de la comunicación tal como ha llegado hasta él, la cual puede haber quedado tan distorsionada respecto al mensaje original que puede resultar graciosa al compararla con dicho mensaje original.



BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D (1999). *Psicología Educativa ¿Como estimular el desarrollo de los niños y Despertar sus Capacidades: para Padres y Educadoras?*. Buenos Aires, Argentina: Círculo Latino Austral.
- Arboleda, R (2009) *Fundamentos de las estrategias metodológicas*. Quito, Ecuador: Santillana
- Constitución del Ecuador (2010). *Normas y Reglas de la Educación*. Quito, Ecuador: Asamblea Nacional
- Colom, C (2004), *Psicología del humano*. Buenos Aires, Argentina: Vértigo
- Currículo Educación Básica (2016). *Normas de Educación*. Quito, Ecuador: Asamblea Nacional
- Davidov, V (1966). *Conceptos de Valor*. Moscú, Rusia: Seix
- Guerrero, O (2001). *Formalidades en la Educación*. Quito, Ecuador: Alfaguara
- Hernández, N (2004). *Actividad, conciencia y personalidad*. México, México: Caja Negra
- Hiller, M (2001). *Obra del Conocimiento social*. Barcelona, España: Aguilar
- Huizinga, F (1938) *Estrategias para el desarrollo humano*. Madrid: España: Gredos
- Jurd, L (2010). *Análisis Filosófico: Educación*. Barcelona, España: Gredos
- Karwin, E (1998) *Juegos y Dinámicas*. Nueva York, Estados Unidos: Booket

- Laffranconi, S (2011). *Metodologías de Aprendizajes previos*. Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación
- López, C (2003). *Definiciones de didáctica*. La Paz, Bolivia: Ariel
- Martínez, G (2010). *Valores en el entorno*. Barcelona, España: Gredos
- Mata, K (1985). *Definiciones de didáctica*. México, México: Ariel
- Muñoz, G (2010). *Planificación Curricular*. Quito, Ecuador: Alfaguara
- Piaget, J (1999). *Juegos y Dinámicas*. Madrid, España: Gredos
- Piaget, Tolman, Gestalt, Bandura, L (1954). *Recopilación*. Madrid, España: Cátedra
- Schuckermith, N (1987). *Perspectivas en la Educación Infantil*. Boston, Estados Unidos: Herder
- Sowell, D (2010). *Jugar y aprender al mismo tiempo*. San Antonio, Chile: Lumen
- Unicef (2016). *Realidad Infantil*. México, México: GG
- Vigotsky, L (1978). *Mente en la Sociedad*. Barcelona, España: Gredos
- Villaroel, G (1998). *Materialismo Dialéctico*. Madrid, España: Aguilar
- Winkel, M (1974). *Cambios y desarrollo*. Providencia, Chile: Alianza

ANEXOS

Anexo N°1: Modelos de encuesta

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia sobre los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños, le solicito muy comedidamente, se digne contestar el presente cuestionario de una manera confiable. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

Instrucción: Sírvase colocar una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

No.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿En cada clase, Ud. Aplica estrategias cognitivas?			
2	¿Aplica juegos físicos, verbales, didácticos para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes?			
3	¿Considera necesario la aplicación de juegos antes de iniciar cada clase?			
4	¿Realiza juegos de memoria?			
5	¿Ha aplicado las competencias cognitivas, al aplicar alguna dinámica o juego?			
6	¿Incentiva en los niños la motivación por aprender?			
7	¿Ha tenido que enfrentar problemas de aprendizaje en el aula de clase?			
8	¿Fomenta la participación activa en grupos de trabajo?			

9	¿Ha realizado las dinámicas para fomentar un buen ambiente en el aula?			
10	¿Existe niños que no participan de forma grupal en la clase?			
11	¿Conoce usted una guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?			
12	¿Apoyaría usted la elaboración de una guía de juegos en el desarrollo cognitivo?			
13	¿Estaría dispuesto a recibir capacitación sobre el juegos en el desarrollo cognitivo?			

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Estimado Padre de Familia: Con la finalidad de conocer la importancia sobre los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños del nivel, le solicito muy comedidamente, se digne contestar el presente cuestionario de una manera confiable. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

Instrucción: Sírvase colocar una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

No.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Usted realiza juegos con su hijo/a en casa?			
2	¿Su hijo/a participa en juegos didácticos?			
3	¿Su hijo/a interactúa con facilidad con los otros niños en las dinámicas y juegos?			
4	¿A su hijo/a le gusta jugar con otros niños?			
5	¿Existen procesos cognitivos en los juegos que realizados con otros niños?			
6	¿Su hijo/a respeta las normas que se imponen en el hogar?			
7	¿Ha tenido que enfrentar problemas de comportamiento de su hijo/a?			
8	¿Su hijo/a colabora en actividades que desarrollan su aprendizaje?			
9	¿Su hijo/a demuestra aptitudes intelectuales?			
10	¿Su hijo, demuestra sensibilidad ante situaciones con las demás personas?			

11	¿Conoce usted la existencia de un guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?			
12	¿Apoyaría usted la elaboración de una guía sobre el juego en el desarrollo cognitivo?			
13	¿Estaría dispuesto a recibir capacitación sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo?			

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS

No.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA		
		DESTREZA INICIADA	DESTREZA EN PROCESO	DESTREZA ADQUIRIDA
1	Expresa sus datos personales (nombre, apellidos, edad, teléfono, lugar donde vive y país en el que vive)			
2	Emplear unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades cotidianas.			
3	Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas del 1 al 10.			
4	Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidiana.			
5	Detecta desde la percepción del entorno inmediato fuentes de sonido y los compara con el ruido.			

6	Discrimina, desde su propia experiencia, la importancia de las plantas y animales de su entorno.			
7	Interpreta la silueta y los para textos (soporte, formato, tipografía, imagen, color, estructura externa) de diversos textos escritos cotidianos, deduciendo su contenido y uso; reflexiona sobre su intención comunicativa.			
8	Accede a la lectura por placer y como medio para aprender.			
9	Desarrolla su gusto por la escucha de textos literarios con disfrute de las palabras e ideas.			
10	Explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística.			