



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE**

TEMA:

**JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-
CHIMBORAZO.2016-2017**

AUTORA

Mariela Fernanda Santos Quiroz

TUTORA

Mgs. Luz Elisa Moreno A.

RIOBAMBA - ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Juego Arte y Aprendizaje con el tema: JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017; ha sido elaborado por MARIELA FERNANDA SANTOS QUIROZ, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mgs. Luz Elisa Moreno A.
TUTORA

AUTORÍA

Yo, **MARIELA FERNANDA SANTOS QUIROZ**, con cédula de Identidad N° 0604312421, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Mariela Fernanda Santos Quiroz

C. I.: 0604312421

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento sincero a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme abierto las puertas para poder continuar con mis estudios y así profesionalízame en lo profesional.

A los docentes del Instituto de Postgrado por su calidad humana y profesional al haberme transmitido sus enseñanzas y sabiduría durante mi permanencia como alumna de esta maestría, lo que me ha permitido y ayudado a actualizar mis conocimientos.

Mi reconocimiento especial a la Ms. Luz Elisa Moreno, tutora del presente trabajo por su ayuda desinteresada para llegar a concluir este trabajo investigativo bajo su acertada dirección.

Mariela Fernanda Santos Quiroz

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a mi familia especialmente, que fueron una parte importante para haber culminado con mi meta profesional.

Dedicado también con mucho cariño a todos los docentes que impartieron sus sabios conocimientos para lograr éxitos laborales y personales.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPÍTULO I	1
1.1 MARCO TEÓRICO	1
1.1.1 Antecedentes	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1 Fundamentación Filosófica.	2
1.2.2 Fundamentación Epistemológica.	3
1.2.3 Fundamentación Psicológica.	4
1.2.4 Fundamentación Pedagógica.	5
1.2.5 Fundamentación Legal.	6
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
1.3.1 El juego	7
1.3.1.1 Características del juego.	8
1.3.2 Clasificación de los juegos	9
1.3.2.1 Juegos psicomotores	9
1.3.2.2 Juegos cognitivos	10
1.3.2.3 Juegos afectivos – emocionales	10
1.3.2.4 Juego Didáctico	11
1.3.2.5 Juegos Recreativos	12
	vi

1.3.2.6	Juegos de integración	12
1.3.2.7	El juego como terapia	12
1.3.3	Valores educativos en el juego	13
1.3.3.1	Juego: diversión y aprendizaje	13
1.3.3.2	El juego y la familia	14
1.3.4	Desarrollo cognitivo	14
1.3.5	El desarrollo cognitivo en los niños	15
1.3.6	Etapas del desarrollo cognitivo	15
1.3.7	Áreas del desarrollo cognitivo	17
1.3.8	Procesos cognitivos	19
1.3.9	Características del desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 5 años	20
CAPÍTULO II		23
2.	METODOLOGÍA	23
2.1	TIPO DE DISEÑO DE INVESTIGACION	23
2.2	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	23
2.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	23
2.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	24
2.5	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	24
2.6	HIPÓTESIS	24
2.6.1	Hipótesis General	24
2.6.2	Hipótesis Específicas	25
CAPÍTULO III		26
3.	LÍNEAMIENTOS ALTERNATIVOS	26
3.1.	TEMA	26
3.2.	PRESENTACIÓN	26
3.3.	OBJETIVOS	27
3.3.1.	Objetivo General	27
3.3.2.	Objetivos Específicos	28
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	28
3.5.	CONTENIDO	29
3.5.1.	Juegos de atención	29

3.5.2. Juegos de memoria visual y auditiva	29
3.5.3. Juegos de sensopercepción	29
3.6. OPERATIVIDAD	30
CAPÍTULO IV	37
4. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS	37
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GUALCOPO DUCHICELA”	37
4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	42
4.2.1. Comprobación de la Hipótesis Específica 1	42
4.2.2. Comprobación de la Hipótesis Específica 2	51
4.2.3. Comprobación de la Hipótesis Específica 3	60
4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL	63
CAPÍTULO V	64
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
5.1 CONCLUSIONES	64
5.2 RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXOS	70

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No.3.1	Operatividad	30
Cuadro No.4.1	En la actividad No. 1 ¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.	37
Cuadro No.4.2	En la actividad No. 2: Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.	38
Cuadro No.4.3	En la actividad No. 3: La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.	39
Cuadro No.4.4	En la actividad No. 4: El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados	40
Cuadro No.4.5	En la actividad No. 5: La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.	41
Cuadro No.4.6	En la actividad No. 6: El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.	46
Cuadro No.4.7	En la actividad No. 7: ¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.	47
Cuadro No.4.8	En la actividad No. 8 Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.	48
Cuadro No.4.9	En la actividad No. 9 Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.	49
Cuadro No.4.10	En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad.	50
Cuadro No.4.11	En la actividad No. 11: El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.	55
Cuadro No.4.12	En la actividad No. 12: ¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus compañeros.	56
Cuadro No.4. 13	En la actividad No. 13: Cambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con seguridad y con movimientos del cuerpo?.	57
Cuadro No.4. 14	En la actividad No. 14: Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos utilizando el tacto.	58

Cuadro No.4. 15 En la actividad No. 1: ¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra.	59
Cuadro No.4. 16 Datos Hipótesis N.1	43
Cuadro No.4. 17 Frecuencias Observadas Hipótesis N.1	44
Cuadro No.4. 18 Frecuencias Esperadas de Hipótesis N.1	44
Cuadro No.4. 19 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.1	44
Cuadro No.4. 20 Datos Hipótesis N.2	52
Cuadro No.4. 21 Frecuencias Observadas Hipótesis N.2	53
Cuadro No.4. 22 Frecuencias Esperadas de Hipótesis N.2	53
Cuadro No.4. 23 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.2	53
Cuadro No.4. 24 Datos Hipótesis N.3	61
Cuadro No.4. 25 Frecuencias Observadas Hipótesis N.3	62
Cuadro No.4. 26 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.3	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.4. 1	En la actividad No. 1 ¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.	37
Gráfico No.4. 2	En la actividad No. 2: Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.	38
Gráfico No.4. 3	En la actividad No. 3: La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.	39
Gráfico No.4. 4	En la actividad No. 4: El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados	40
Gráfico No.4. 5	En la actividad No. 5: La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.	41
Gráfico No.4. 6	En la actividad No. 6: El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.	46
Gráfico No.4. 7	En la actividad No. 7: ¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.	47
Gráfico No.4. 8	En la actividad No. 8 Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.	48
Gráfico No.4. 9	En la actividad No. 9 Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.	
Gráfico No.4. 10	En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad	50
Gráfico No.4. 11	En la actividad No. 11: El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.	55
Gráfico No.4. 12	En la actividad No. 12: ¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus compañeros.	56
Gráfico No.4. 13	En la actividad No. 13: Cambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con seguridad y con movimientos del cuerpo?.	57

- Gráfico No.4. 14 En la actividad No. 14: Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos utilizando el tacto. 58
- Gráfico No.4. 15 En la actividad No. 1: ¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra. 59

RESUMEN

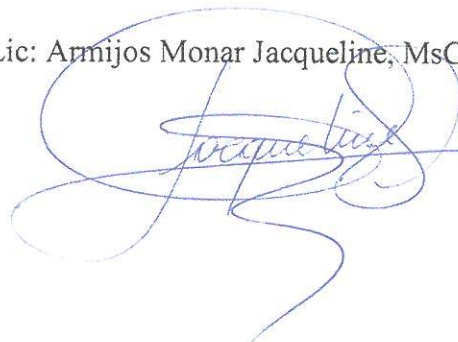
Juego y conocimiento son dos palabras que en su contexto y trabajadas conjuntamente, producen un efecto convertidor en la vida del niño y la niña. Esta investigación ha demostrado que la elaboración y aplicación de la guía de Juegos Aprendo Jugando favorece el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” parroquia Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo período 2016-2017. La población de estudio estuvo compuesta por un total de 35 estudiantes entre niños y niñas, los datos se obtuvieron mediante una ficha de observación como instrumento investigativo, la guía didáctica consta de actividades divididas en tres grupos así tenemos a los juegos para desarrollar la memoria, juegos para la memoria visual y auditiva y juegos para desarrollar la percepción, los mismos que permitieron el desarrollo cognitivo de los dicentes, se inició la aplicación de la guía en vista que se pudo constatar la existencia de una problemática en cuanto a la poca utilización del juego como herramienta fundamental para la enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta el antes y el después de la aplicación, información que fue analizada y permitió determinar los avances en el aprendizaje, con estos datos se elaboró los cuadros y gráficos respectivos para su análisis e interpretación, comprobando los resultados efectivos en el grupo niños. Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su conocimiento autónomo. Estudio enfocado en dos variables: Independiente El Juego la causante, la que explica, influye, y produce cambios en el desarrollo cognitivo de los niños y la dependiente el desarrollo cognitivo que es la consecuencia de la variable independiente. El tipo de investigación que sirvió para este trabajo fue descriptiva, bibliográfica. Los métodos que se utilizaron fueron científico, hipotético, deductivo, mismos que sirvieron para detectar el problema, conocer sus causas y efectos de lo particular a lo general. Las hipótesis fueron comprobadas con la aplicación estadística Chi cuadrado, posteriormente se llegó al análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante el cual se validó las hipótesis. En cuanto al diseño la investigación el método utilizado fue no-experimental debido a que no hubo manipulación de las variables, el instrumento aplicado consta de 15 ítems en la que se aplicó la técnica de observación. Al término de la investigación se puede concluir que el juego es una de las mejores estrategias didácticas que estimula y favorece el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, luego de la aplicación de la guía se observa que el nivel cognitivo se elevó, además la sensorpercepción mejoró notablemente.

ABSTRACT

Game and knowledge are two words that in context and well worked produce a converting effect in boy and girl's lives. This research shows that the development and application of Play I Learn Games guide favors 3-4 year old children cognitive development in "Hualcopo Duchicela" Educational Unit, Columbe Parish, Colta Canton, and Chimborazo Province during 2016-2017. The study population was composed by 35 students between boys and girls. Research data was obtained through an observation card, as an investigative tool, including a didactic guide which consists on dividing activities into three groups such: games to develop memory, games for the visual and auditory memory, and games for developing perception. All of them allowed children's cognitive development. The application of the gamification guide was considered since there was a lack of gamification employment as a fundamental tool for teaching-learning. Its application took into account pre and post stages. The collective information determined children's learning progress. Data from charts and graphs were prepared for analysis and interpretation in order to check effective children group. This study was carried out retrospectively with the objective of developing autonomous knowledge. Study focused on two variables: Independent: Gamification which explains the influence, production, and children's cognitive development changes. The dependent variable was the cognitive development which is the consequence of the independent variable. The type of research that served for this work was descriptive and bibliographic. The methods used were scientific, hypothetical, deductive, which served to detect the problem, to know its causes and effects from particular to general perspectives. The hypotheses were checked with the Chi squared statistical application, later the analysis and interpretation of the obtained results were reached through which the hypotheses were validated. Regarding the design of the research, the method used was non-experimental because there was no manipulation of the variables, the applied instrument consists of 15 items in which the observation technique was applied. At the end of the investigation, it can be concluded that the gamification is one of the best didactic strategies that stimulates and favors the cognitive development of children. After the application of the guide, it is observed that the cognitive level was raised, besides the sense perception was improved remarkably.

Key words: gamification, children's cognitive development, improvement

Reviewed and translated by: Lic: Armijos Monar Jacqueline, MSc
Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

Esta investigación se realizó basada en la inferencia que el juego es un factor que tiene mucho que ver en el desarrollo cognitivo que tengan los niños y niñas en la etapa escolarizada, es así como los docentes dentro de sus planificaciones diarias de clase incluyen al juego no solo como medio de entretenimiento sino como estrategia para la adquisición de destrezas que benefician a los estudiantes.

Al observar la necesidad que los niños presentaban en la institución se planteó el tema de investigación Juego y Desarrollo Cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” en el año 2016, para establecer los medios que ayuden a superar el problema detectado en la institución.

El desarrollo cognitivo es un proceso de cambio relacionado con la edad en el ciclo de vida, éste va desde que existe la fecundación hasta la vejez. (Reinoso, 2011). El área cognitiva es parte del desarrollo integral del niño y niña en el nivel inicial, el desconocimiento de su importancia y de su conexión con las otras esferas de formación dificulta en los niños sus aprendizajes significativos.

Se desarrolló el trabajo en cinco capítulos que se describen a continuación:

En el **Capítulo I Marco Teórico**, donde está la fundamentación científica, en los diferentes ámbitos filosófico, epistemológico, pedagógico, psicológico y legal que permitió seguir los lineamientos en todo su desarrollo, por otro lado están los conceptos, principios y teorías que se sustentan las dos variables de investigación.

En el **Capítulo II Metodología**, donde se describe los métodos utilizados en el desarrollo del trabajo, el mismo que demuestra en forma sistemática el diseño y el tipo de investigación que corresponde este trabajo, posteriormente se encuentra el método, técnicas e instrumentos que facilitaron la recolección de la información y permitieron la comprobación de las hipótesis específicas, la población con la que se trabajó como los recursos que facilitaron su realización.

En el **Capítulo III Lineamientos Alternativos** para las actividades trazadas en los problemas específicos planteados; juegos de coordinación y equilibrio, juegos sensoriales y juegos motores los mismos que fueron aplicados y demostrados, por lo tanto sirvieron para cumplir con el propósito que fue desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas.

El **Capítulo IV Exposición y Discusión de Resultados**, con la observación realizada a los niños y niñas esto es antes y después de la aplicación de la guía, estos resultados permitieron la comprobación de la hipótesis.

El **Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones** donde se realiza un análisis entre los objetivos planteados en la elaboración de la Guía justificando de este modo la validez de las diferentes actividades que favorecieron el desarrollo de la motricidad gruesa.

Al finalizar se cuenta con los anexos que incluyen el proyecto de investigación, la ficha de observación y la evidencia fotográfica de la aplicación de la guía.

CAPÍTULO I

1.1 MARCO TEÓRICO

1.1.1 ANTECEDENTES

Al revisar los archivos de tesis en las Bibliotecas de varias instituciones de Educación Superior, en la Universidad Tecnológica Indoamérica, se identificaron los siguientes trabajos de investigación:

El juego en el desarrollo de habilidades y destrezas, en los niños y niñas menores de 5 años del centro infantil del buen vivir, luceritos de Chinaló, parroquia Guangaje, cantón Pujilí provincia de Cotopaxi en el año 2015, de la Autora Herrera Mena Lidia Verónica. La investigación pretende ampliar y ejecutar cambios reales en el CIBV “Luceritos de Chinaló”, por medio del manejo del Baúl Lúdico en el Desarrollo de Habilidades y Destrezas.

Es de Vital importancia concientizar a las Educadoras sobre la importancia de esta herramienta para desarrollar competencias en los párvulos con el afán de alcanzar en ellos un nivel óptimo en su aprendizaje. A través de diferentes actividades los niños y niñas organizan mentalmente su mundo exterior, aplicando acciones para conseguirlo, con movimientos, activación de funciones mentales, pues existe un estrecho vínculo entre estas y el Desarrollo de Destrezas y Habilidades

De la Universidad Tecnológica Equinoccial se encontró la tesis: “Propuesta didáctica de estrategias para el desarrollo cognitivo” de la autora María Dolores Rovayo Reinoso, Quito 2011, en el que indica que el área cognitiva es parte del desarrollo integral del niño y niña en el nivel inicial y el desconocimiento afecta a los procesos de asimilación de aprendizajes significativos aprendizajes significativos.

Del repositorio de la Universidad de Chile el trabajo de investigación: “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, Santiago de Chile 2006 de las autoras: Campos Mariana, Chacc Ingrid, Gálvez Patricia. En el que señalan que la actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretenimiento usada en los tiempos libres.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1 Fundamentación Filosófica.

La investigación se basa en la teoría del conocimiento constructivista, En el conocimiento se encuentran frente a frente, la conciencia y el objeto, el sujeto y el objeto. El conocimiento se manifiesta como una relación entre estos dos elementos que permanecen en ella y están eternamente separados uno del otro. El dualismo de sujeto y objeto es parte de la esencia del conocimiento. La relación entre los dos principios es, al mismo tiempo, una correlación. El sujeto sólo es sujeto para un objeto y el objeto sólo es objeto para un sujeto. Uno y otro son lo que son, en cuanto que son para el otro. Sin embargo, esta correlación no es reversible. Ser sujeto es totalmente diferente de ser objeto. La función del sujeto consiste en aprehender al objeto, y la del objeto en ser aprehensible y aprehendido por el sujeto (HESSEN, 1979).

El constructivismo afirma que nunca se podrá llegar a conocer la realidad como lo que es, ya que, al enfrentarse al objeto de conocimiento, no se hace sino ordenar los datos que el objeto ofrece en el marco teórico del que se dispone.

Para el constructivismo la ciencia no ofrece una descripción exacta de cómo son las cosas, sino solamente una aproximación a la verdad, que sirve mientras no se disponga de una explicación subjetivamente más válida. Para el constructivismo una descripción exacta de cómo son las cosas no existe, porque la realidad no existe sin el sujeto.

Por lo antes mencionado es necesario que el sujeto o persona aprenda o experimente de manera positiva el conocimiento a través del juego y más aún cuando empieza su vida cognitiva es decir; empezando con la metodología de juegos en el aprendizaje con niños y niñas de 3 a 4 años de edad y de esta forma brindar una educación integral a los estudiantes.

El conocimiento es producto de la actividad, de hecho el propio conocimiento es actividad en tanto que ésta crea la realidad, pero no en un sentido mágico o sobrenatural propio de una concepción religiosa, sino en el sentido de que la realidad se interpreta, se evalúa, se somete a un juicio y se determina, a partir de lo que observamos, de lo que la realidad es para nosotros de acuerdo a nuestras creencias, prejuicios, puntos de vista o

consideraciones particulares, que se puede evidenciar al utilizar la técnica del juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

La aplicación del juego va a permitir transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica.

Una epistemología que rompa con la disociación entre mente y cuerpo; entre materia y espíritu; entre sujeto y objeto en el proceso del conocer. Nada puede ser más serio que el volver a jugar. Volver a ser como niños, no es otra cosa que recuperar esa capacidad de jugar, de recrearse en el acto mismo de jugar (PLATA, 1999). En relación con lo expuesto por el autor en su artículo se debe establecer entre la parte concreta y la abstracta y es a través del juego que se entrelazan estas dos realidades y permiten que el niño consiga una serie de aprendizajes válidos para su desarrollo cognitivo logrando alcanzar en ellos premisas que sustentan sus actuaciones y respuestas frente a las diversas situaciones que deben vivir.

En lo referente al desarrollo cognitivo: Enfatiza en la adquisición del conocimiento y estructuras mentales internas y, como tales, están más cerca del extremo racionalista del continuum epistemológico (NEWB, 1993). De lo expuesto por el autor en el contenido de la premisa el conocimiento estaría vinculado no tanto a respuestas a estímulos, sino a la idea de cómo los niños conceptualizan la nueva información, cómo la adquieren, con qué elementos y factores trabajan, es decir, el conocimiento estaría encadenado a la codificación de la información y a la nueva estructuración de la misma, de esa manera ellos se comportan como un ente activo del aprendizaje y desarrollan una actividad mental dinámica que requerirá una codificación interna y una reestructuración del nuevo

conocimiento adquirido de este modo se establecen las relaciones de entrada-proceso-salida.

1.2.3 Fundamentación Psicológica.

Cognición es un concepto que hace referencia al proceso mental que se encuentra detrás de cada comportamiento. Entendemos por cognición el acto de conocimiento que obtenemos por la capacidad de pensar, recibir, recordar, comprender, organizar y dar uso de la información recogida. Se basa en el pensamiento. Explora la capacidad de las mentes humanas para modificar y controlar la forma en que los estímulos afectan a nuestra conducta (PUJOL, 1995). En relación al contenido del artículo citado la cognición es un proceso mental que se desarrolla por medio de estímulos que permiten un mejor manejo de la información recibida por los sentidos, logrando una modificación del pensamiento que afecta directamente la conducta de las personas.

Haciendo referencia al: Contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos (VIGOTSKY L. , 2005). Para el autor el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual y la maduración influye en que pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo.

Piaget describe la evolución del pensamiento como un proceso que se inicia con el nacimiento y progresa a través de diferentes etapas. Cada una de estas etapas se caracteriza por una especial forma de pensamiento o razonamiento, que permite distinguirla de las otras. Esta etapa, por otra parte, son secuenciales e inclusivas, es decir, siguen un orden determinado y en el paso de una etapa a la siguiente no significa que los logros alcanzados hasta ese momento se pierden, sino que se pasa a otra etapa cuando a los conocimientos y capacidades que se tienen, se agregan otros que son cualitativamente diferentes y que pasan a dominar el pensamiento.

La secuencia completa del desarrollo del pensamiento la dividió Piaget en cuatro etapas o estadios principales, de los cuales los dos primeros tienen subdivisiones. Estos dos estadios iniciales son considerados por Piaget como períodos preparatorios, prelógicos y los dos últimos, avanzados o de pensamiento lógico.

El esquema con la subdivisión de los diferentes estadios y subestadios, incluyendo sus principales características y las edades que comprenden, la dramatización como técnica experiencial o emocional, supera inhibiciones y desarrolla habilidades.

1.2.4 Fundamentación Pedagógica.

El enfoque constructivista acepta el punto de vista de procesamiento de información, pero enfatiza que los símbolos manipulados son construcciones semióticas, es decir, patrones de la conducta de la comunicación incluyendo los signos y sus sistemas de significancia, y los medios por los cuales los seres humanos se comunican. Postula la necesidad de entregar al niño (a) herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo (POZO, 1989).

El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende utilizando técnicas idóneas como es la dramatización.

Una estrategia de aprendizaje constructivista presenta escenarios de aprendizaje agradables y diversificados que permitan a las y los niños el desarrollo cognitivo al hacer uso de todos los medios posibles para aprender, rescata y valora la experiencia previa de las y los niños (a) como muy importante en los logros futuros de aprendizaje. Por ese motivo, identifica el contexto cultural y natural del cual procede la persona que aprende, para buscarle significado al contenido educativo.

Según este enfoque pedagógico el docente toma la experiencia del estudiante y hace que el mismo tome conciencia de sus propias opiniones, confrontarlas con datos de

experiencias vividas siendo una de las características esencial es que se dedica a sus aspectos afectivos, esto se evidencia en la capacidad de interactuar con el medio, de observar a otros en acciones ya sean estos compañeros, profesores, sociedad, entre otros; para posteriormente alcanzar la temática tratada y asumir una posición crítica sobre lo encontrado teniendo en cuenta la coherencia en sus argumento.

En relación al juego se puede decir que: Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales (CRESPILLO ALVARES, 2010).

En lo expresado por el autor se puede decir que el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. a través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto, facilitando el proceso enseñanza aprendizaje y el manejo de los contenidos dentro y fuera del aula de clases.

1.2.5 Fundamentación Legal.

Esta investigación se fundamenta en los siguientes aspectos:

a) Constitución Política de la República del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 26.- 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 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 (ASAMBLEA POLITICA, 2008).

b) Código de la niñez y adolescencia

Art. 37 Derecho a la Educación. - los niños. As tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4.- Garantice que los niños, as y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de 0a 5 años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art.47. Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada de que trata el artículo anterior el Estado deberá:

d) Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, as y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos (REGISTRO OFICIAL 7. , 2003).

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 El Juego

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

Es un elemento lúdico, importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje, favoreciendo su expresión y comunicación y asimilación de conocimientos.

Para los pedagogos Borges y Gutiérrez en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

El juego ayuda a la afirmación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de asumir de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad. Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e inter-grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego es llamado el motor del desarrollo, esto porque para los niños es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades, satisface muchas de sus necesidades como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar, también favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales-perceptuales y habilidades físicas que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales y promueve el desarrollo social y mejora la creatividad (CREATIVO).

1.3.1.1 Características del juego.

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica (GARCIA H. , 2010).

Debido a que el juego es considerado como la actividad fundamental del niño(a) es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado por lo que ellos deben disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

A continuación se enuncian algunas características:

- Es una actividad espontánea y libre,

- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es un fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original.

1.3.2 Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación, estos son un instrumento que beneficia tanto al docente como a los estudiantes en la enseñanza aprendizaje de conocimientos y se clasifican en:

1.3.2.1 Juegos Psicomotores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar:

Los juegos de conocimiento corporal.

Los juegos motores.

Los juegos sensoriales.

Los juegos de condición física.

1.3.2.2 Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

1.3.2.3 Juegos afectivos – emocionales

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

La libertad de elección del juego.

El número de individuos necesarios para su realización.

Por el lugar donde se juega.

Por el material que se utiliza.

Por la dimensión social.

Tipos de Juego:

Existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños. Estos juegos son:

La cesta de los tesoros. – Elionor Goldschmied

El juego heurístico. – Elionor Goldschmied

El juego psicomotor.

El juego educativo. – O. Decroly

El juego y las nuevas tecnologías.

El juego popular.

El juego multicultural.

El juego competitivo y el cooperativo.

1.3.2.4 Juego Didáctico

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

Los juegos didácticos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje, suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños(as). La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo:

- El conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño.
- Las actividades operativas y el dominio de los símbolos.
- Ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación.

1.3.2.5 Juegos Recreativos

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en disfrutar la actividad que ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, dentro de las actividades recreativas se debe tener en cuenta que la competitividad puede ser buena pero en exceso resultará negativa.

1.3.2.6 Juegos de integración

Los juegos de integración y socialización tienen por misión el poner en comunicación a la gente que se presenta a una fiesta o reunión y que a priori no se conoce entre sí. De una forma rápida y divertida, estos juegos propician que las personas se integren en la celebración impidiendo la formación de grupos cerrados de invitados del mismo entorno. El factor de integración es crucial para el correcto desarrollo de una fiesta puesto que uno de sus motivos es la expectativa de conocer a otras personas.

1.3.2.7 El juego como terapia

El juego es la forma natural de aprender y comunicarse del niño, por ello es utilizado en la evaluación y tratamiento de problemas emocionales. Conocer y saber interpretar el significado del juego en los niños permite conocer lo que verbalmente les es difícil comunicar. De la misma manera que un adulto puede verbalizar sus dificultades por medio de las palabras, los niños se expresan y comunican libremente a través del juego.

Cuando hablamos de “Terapia de juego” nos referimos a aquella técnica psicoterapéutica basada en la interpretación que se hace del juego del niño, que se encarga sus emociones y que constituye una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas. Su objetivo es ayudarlo a expresarse, elaborar y resolver sus conflictos emocionales y es recomendada en niños de 4 a 11 años (INFANCIA, cosasdelainfancia.com).

1.3.3 Valores educativos en el juego

Plantear que el aula es un lugar exclusivo únicamente para el aprendizaje–entrenamiento o la adquisición de contenidos y destrezas para la adaptación del alumnado al mercado laboral y que la familia es el lugar donde se deben adquirir los valores morales, es una ideología en sí misma. La escuela no se libraría de este modo de ser una transmisora de valores y de dar una visión del mundo, (en este caso práctica, materialista, utilitaria, económica y funcional) (EKILIKUA).

A parte de la escuela, en el resto de ambientes del mundo infantil (por medio de los cuentos, las ilustraciones, los anuncios publicitarios, películas, series animadas...) también le llegan a los niños(as) continuamente mensajes cargados de valores, ideas y modelos. Aunque a veces sea minimizada la importancia, no se debe negar que los materiales infantiles siempre están realizados por adultos con una visión subjetiva del mundo, que se transmite a través de su obra (lo bueno, lo malo entre otros).

Los juegos son un elemento socializador, reflejo de una sociedad y de una época y ayudan a perpetuar sus valores y a reproducir modelos de conducta los niños(as) juegan tomando el mundo de los adultos como referencia.

1.3.3.1 Juego: diversión y aprendizaje

El juego desempeña un rol significativo en el desarrollo de los niños, ya que facilita y favorece los procesos de socialización, al tiempo que estimula diversas áreas cerebrales primordiales para el desarrollo en comunidad (GROSS K. , 2016).

El juego es considerado como el lenguaje universal por eso esta actividad resulta necesaria para todas las personas, especialmente cuando se está en la época infantil, ya que es en esta etapa es en la que desarrolla las aptitudes físicas, inteligencia emocional,

creatividad, imaginación, capacidad intelectual, habilidades sociales, además de afianzar la personalidad y adquirir los valores que regirán las conductas futuras.

Por esta razón, se hace imprescindible que los niños desde temprana edad inicien con diferentes actividades de diversión que les permitan una adecuada estimulación y una potencialización pertinente de sus habilidades.

1.3.3.2 El juego y la familia

Muchas veces se escuchado que la familia es la base de la sociedad. Dentro del seno familiar es donde los seres humanos adquieren las primeras destrezas sociales y aprenden a relacionar con el mundo exterior y el juego se ha convertido en el medio por excelencia para potenciar ese vínculo.

Los padres tienen el rol principal y serán los responsables de establecer los parámetros mediante los cuales se relacionará esta familia, serán ellos quienes fijen las pautas que servirán para formar y fortalecer los lazos familiares.

Sin embargo hoy en día, muchas ocupaciones, horarios restringidos, el trabajo y las responsabilidades económicas, hacen muy difícil para los padres pasar tiempo con sus hijos y es allí donde juegan un papel muy importante otros miembros adultos de la familia, como los abuelos y tíos.

1.3.4 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y capacidades. Comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia.

El desarrollo cognitivo se observa mediante comportamientos específicos. Durante la tierna infancia, los niños(as) tienen una capacidad limitada de expresar externamente el entendimiento mental. Esto no significa que no estén aprendiendo, ni que no sean capaces de recoger y procesar la información que reciben de los sentidos. Ellos usan todos los sentidos para captar información y empezar a formar conceptos sencillos. Durante las primeras seis semanas de vida, los niños usan los reflejos para enterarse del ambiente y tener un impacto en ello. Eventualmente, esas destrezas involuntarias

empiezan a usarse en forma voluntaria. Por ejemplo, para los cuatro meses, el reflejo de agarrar de un niño(a) da lugar al agarrar con intención.

1.3.5 El desarrollo cognitivo en los niños

El desarrollo cognitivo del niño(a) se entiende a las diferentes etapas y en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños(as).

Tiene que existir una base biológica sana para que las potencialidades se desplieguen así como un ambiente favorecedor y estimulante. Además, el desarrollo cognitivo del bebe está sujeto a las eventualidades que puedan suceder a lo largo del crecimiento como por ejemplo enfermedades o traumatismos que afecten la estructura biológica. El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento.

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

1.3.6 Etapas del desarrollo cognitivo

Sin embargo, que el motor del aprendizaje sea el propio individuo no significa que todos tengamos total libertad para aprender ni que el desarrollo cognitivo de las personas se vaya realizando de cualquier manera. Si así fuese, no tendría sentido desarrollar una psicología evolutiva dedicada a estudiar las fases de desarrollo cognitivo típicas de cada etapa de crecimiento, y está claro que hay ciertos patrones que hacen que personas de una edad parecida se parezcan entre sí y se distingan de gente con una edad muy diferente (PIAGET J. , 2010).

Las fases de desarrollo expuestas por Piaget forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras etapas. Estas cuatro fases principales quedan enumeradas y explicadas brevemente a continuación.

Etapa sensorio - motora o sensiomotriz

Se trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

Los niños y niñas que se encuentran en esta etapa de desarrollo cognitivo muestran un comportamiento egocéntrico en el que la principal división conceptual que existe es la que separa las ideas de "yo" y de "entorno". Los bebés que están en la etapa sensorio-motora juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos mismos y el entorno.

A pesar de que en la fase sensoriomotriz no se sabe distinguir demasiado entre los matices y sutilezas que presenta la categoría de "entorno", sí que se conquista la comprensión de la permanencia del objeto, es decir, la capacidad para entender que las cosas que no percibimos en un momento determinado pueden seguir existiendo a pesar de ello.

Etapa preoperacional

La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget **aparece más o menos entre los dos y los siete años.**

Las personas que se encuentran en la fase preoperacional **empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios** y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

Además, en esta etapa aún no se ha ganado la capacidad para manipular información siguiendo las normas de la lógica para extraer conclusiones formalmente válidas, y tampoco se pueden realizar correctamente operaciones mentales complejas típicas de la vida adulta (de ahí el nombre de este período de desarrollo cognitivo). Por eso, el

pensamiento mágico basado en asociaciones simples y arbitrarias está muy presente en la manera de interiorizar la información acerca de cómo funciona el mundo.

Etapa de las operaciones concretas

Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.

Uno de los síntomas típicos de que un niño o niña ha accedido a la etapa de las operaciones concretas es que sea capaz de inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

Etapa de las operaciones formales

La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta.

Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. Por tanto, a partir de este momento es posible "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo

1.3.7 Áreas del desarrollo cognitivo

Las personas se desarrollan en diferentes áreas, así se produce un desarrollo social, afectivo, motor, del lenguaje y del pensamiento. Todas ellas están relacionadas el proceso de desarrollo es un proceso continuo y global. Todas las áreas están integradas

en el proceso mismo de crecimiento y todas se van desarrollando de forma conjunta, interviniendo unas en otras.

El desarrollo cognitivo abarca cuatro áreas que permiten un desarrollo integral no solo en el niño(a) que serán expuestas:

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

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

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

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

- **Coordinación motora fina:** Comprenden actividades donde se coordina la vista y mano, lo que posibilita realizar actividades con precisión como: coger objetos, guardarlos, encajar, agrupar, cortar, pintar, etc. Se van desarrollando estas habilidades desde el nacimiento y son muy importantes porque posibilitará al niño el dominio de muchas destrezas, entre ellas, el poder leer y escribir. Para estimular al niño en esta área, tiene que manipular los objetos para establecer la relación de su funcionamiento. De esta manera, mediante el tacto también envía información a su cerebro en cuanto a texturas, sensaciones, formas, etc.
- **Coordinación motogruasa:** La base del aprendizaje se inicia en el control y dominio del propio cuerpo. Implica la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc, para ello es necesaria la fuerza en los músculos y la realización de movimientos coordinados. Para que los padres estimulen a sus hijos desde pequeños, es importante que no "salten" etapas. Antes de caminar, el bebé debe gatear, pues con esta actividad aprenderá a poner las manos al caer, desarrollará la fuerza necesaria en músculos de brazos y piernas para luego apoyarse en los muebles, pararse y lograr caminar con mucha mayor destreza y habilidad (INFANCIA, www.cosasdelainfancia.com).

1.3.8 Procesos Cognitivos

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

- **DISCRIMINACIÓN:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- **ATENCIÓN:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- **MEMORIA:** Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:

- **Adquisición de la información:** es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.)
- **Proceso de almacenamiento:** se organiza toda la información recibida.
- **Proceso de recuperación:** es la utilización de la información recibida en el momento necesario.
- **IMITACIÓN:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- **CONCEPTUALIZACIÓN:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.
- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.

1.3.9 Características del desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 5 años

Es importante tener en cuenta que una correcta estimulación al niño(a) en las primeras etapas permiten afianzar los conocimientos en las posteriores es así que el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 5 años que son el objeto de estudio presentan características que a continuación se presentan:

- Su pensamiento es egocéntrico, animista y artificialista.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.
- Identifica los colores primarios y algunos secundarios.
- No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.
- Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.
- Hace clasificación por 1 atributo.
- Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.

- Recuerda la melodía de las canciones conocidas.
- Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.
- Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.
- Identifica y nombre objetos que son iguales y/o diferentes.
- Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).
- Representa la figura humana como un monigote.
- A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.
- Separa objetos por categorías.
- Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.
- Como conclusión de las características de esta edad se puede decir que el niño coloca y nombra la cruz, el círculo,
- Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.
- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- Repite poemas conocidos para él.
- Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- Nombre la primera, la del medio y la última posición.
- Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.
- El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.
- Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.
- Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.
- Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.

- Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.
- Puede seriar de tres a cinco elementos (SANTAMARIA, 2001).

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 TIPO DE DISEÑO DE INVESTIGACION

La presente investigación presenta un diseño no experimental la que se realiza sin manipular deliberadamente variables, permitiendo hacer una observación y análisis antes y después de la aplicación del trabajo de investigación por medio de la interacción de las variables, y al desarrollar y aplicar una guía que contenga juegos que favorezcan el desarrollo cognitivo en los niños.

2.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Científico.- Este método permite que en el desarrollo de la investigación existan una serie de pasos sistemáticos e instrumentos que llevan a un conocimiento científico. Estos pasos permiten llevar a cabo una investigación que garantiza la solución del problema planteado.

Método deductivo.- Este método va de lo general a lo particular, parte de datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica.- Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación la que permite que la información recopilada desde la fuente que son los niños(as) de la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela.

Instrumentos.- El instrumento aplicado para obtener la información fue la guía de observación que contiene ítems relativos a las actividades planteadas para la propuesta este instrumento fue aplicado en dos tiempos: antes y después de aplicada la propuesta.

2.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de estudio de la presente investigación está integrado por los niños y niñas” de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” según se detalla a continuación:

Cuadro N°. 2. 1. Muestra

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños y niñas	35	100%
TOTAL	35	100%

Fuente: Archivos de la UE “HUALCOPO DUCHIELA”

Elaborado por: Fernanda Santos

Debido a que la población es pequeña no se trabajó con una muestra sino con el total de la población

2.5 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para procesar la información recopilada a través de la aplicación de la guía de observación a toda la población, se procedió a tabular de cada uno de los ítems, obteniendo las para luego transformarlas en porcentajes, se realizó cuadros estadísticos y gráficos de barras con los valores y porcentajes obtenidos, posteriormente se realizó el análisis e interpretación de resultados, de cada pregunta, con los resultados se procede a la selección para la comprobación de las hipótesis aplicando una prueba estadística para validar los datos escogidos.

2.6 HIPÓTESIS

2.6.1 Hipótesis General

El juego influye positivamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe Chimborazo.2016-2017.

2.6.2 Hipótesis Específicas

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de atención contribuye para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva incrementa el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes favorece el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. TEMA

GUÍA DIDÁCTICA “APRENDO JUGANDO” A TRAVÉS DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS (AS) DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA”; COLUMBE CHIMBORAZO. 2016-2017.

3.2. PRESENTACIÓN

La presente alternativa denominada Guía Didáctica “Aprendo Jugando” con juegos para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años”, está enfocada en proporcionar a los docentes una alternativa para el desarrollo por medio del juego, esta estrategia es una de las más empleadas en el nivel inicial únicamente con fines lúdicos, para el estimular, mejorar y perfeccionar todo lo relacionado con el conocimiento.

A través de juegos y ejercicios corporales, se han desarrollado actividades encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema cognitivo del niño, aprovechando la carga de energía de la que ellos gozan a esta edad, tienen deseos de aprender por si mismos y experimentar muchas cosas, en esta edad es en la que se puede influenciar mucho en su desarrollo, conociendo más su cuerpo, su imagen, su identidad, su participación, despertando su interés, su identidad pues el papel del docente se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades.

Tomando en cuenta el criterio de pedagogos como Vigotsky y Piaget quienes hacen formulaciones del juego en el área psicológica y el desarrollo cognitivo en la educación a través a la práctica, la formación de estructuras cognitivas que facilitan entender la orientación personal, el aporte de las reglas que se encuentran presente en los juegos hace que se regule la acción e interacción mientras se juega.

El pensamiento del niño, es el resultado de diversos factores: biológicos, familiares, culturales y ambientales y se construye a partir de la experiencia que tiene el niño con su entorno.

El desarrollo cognitivo es el conjunto de actividades mentales que realiza el niño para aprender y resolver problemas. Comprende la memoria, la concentración, la atención, la percepción, la imaginación y la creatividad.

Al ir avanzando en la etapa de educación inicial se debe documentar debidamente todo cambio y progreso que exista en los niños porque con esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos.

Luego del análisis de la información obtenida de las dos variables en el marco teórico se buscó una serie de juegos que permitan el desarrollo cognitivo en los niños, estas actividades fomentaran hábitos de trabajo que fomentaran destrezas con las que pueda adaptarse al medio que lo rodea, la interacción con sus pares, familia y sociedad.

En educación inicial se habla del juego como contenido cultural, eje metodológico, ordenador institucional, instrumento de enseñanza, técnica grupal, recreo, descarga, opción cuando la actividad de clase ya se terminó; y a veces también como la posibilidad de que los niños puedan expresar temáticas familiares conflictivas.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo General

Desarrollar las funciones cognitivas en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” de la Parroquia Columbe del Cantón Colta.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Mejorar la atención de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” de la Parroquia Columbe del Cantón Colta.
- Elevar la Memoria Visual Auditiva en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” de la Parroquia Columbe del Cantón Colta.
- Desarrollar la función sensoperceptiva en los niños.

3.4. FUNDAMENTACIÓN

Varios fundamentos del Diseño Curricular de Educación Inicial han permitido establecer perfiles de las características de los niños y niñas que demandarán los servicios de educación inicial, ya que ellos son el sujeto de su propio aprendizaje, mientras que los educadores son mediadores pedagógicos facilitadores de aprendizajes significativos.

El contenido de esta guía se enfoca en una serie de juegos que implican cierto grado de dificultad en su ejecución, y la optimización de recursos sencillos que hacen parte del aula de clase además se puede considerar la utilización de las áreas externas del salón de clases como son los patios, canchas, arenero, entre otras.

Para el desarrollo de esta guía su contenido se encuentra estructurado con juegos para:

- Atención
- Memoria visual y auditiva
- Sensopercepción

La aplicación de cada uno de ellos permitirá que los niños puedan desarrollar con claridad su cognición, es decir conocerlo y respetarlo de manera que puedan participar de forma libre y espontánea, respetando las reglas del juego, colaborando con el grupo; para conseguir un ambiente de trabajo estimulador y productivo.

3.5. CONTENIDO

3.5.1. Juegos de ATENCIÓN

- ¿Qué oíste?
- Las palmadas
- La caja con números
- Pozo de tiburones
- La mirada fulminante

3.5.2. JUEGOS DE MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA

- El tren ciego
- Adivina quién es
- Rimas y rimas
- Secuencia de sonidos
- ¿Qué se nos ha movido?

3.5.3. Juegos de sensopercepción

- El sol y frío
- ¿Quién fue?
- Cambiando la intensidad
- Adivino, adivinando
- ¿Dónde está lo que has tocado?

3.6. OPERATIVIDAD

Cuadro No.3. 1 Operatividad

FECHA	ACTIVIDADES	OBJETIVOS	PROCESO	RECURSOS	RESPONSABLE
19/04/2016	Entrega y ejecución de la propuesta	Facilitar a los docentes del Nivel Inicial una guía de juegos para el desarrollo cognitivo	Presentación de la propuesta Análisis del contenido Orientaciones metodológicas para su aplicación	Guía Didáctica del juegos para el Desarrollo cognitivo	Mariela Fernanda Santos Quiroz
28/04/2016	Juegos de Atención	Aplicar estrategias lúdicas pedagógicas para desarrollar la atención y concentración.	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger los juegos • Establecer reglas de trabajo • Definir ejecución 	Juegos y materiales acorde a cada juego	Mariela Fernanda Santos Quiroz
29/04/2016	¿Qué oíste?	Desarrollar la atención a través de la percepción auditiva, ampliando el vocabulario.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las órdenes. • Tocar diferentes instrumentos detrás de un biombo. • Procurar que los sonidos sean claros y fáciles de distinguir. 	Biombo Instrumentos musicales.	Mariela Fernanda Santos Quiroz
30/04/2016	Las palmadas	Desarrollar la atención, contribuyendo la consolidación del concepto de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar al grupo lo que deben hacer. • Ubicar a los niños en forma de círculo. • El facilitador contará hasta cinco y los niños darán una 	Recurso humanos es decir todos los niños y niñas	Mariela Fernanda Santos Quiroz

			<p>palmada, repetirá por varias ocasiones equivocándose intencionalmente.</p>		
02/05/2016	La caja con números	Practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar una caja con seis lados iguales, donde se habrán dibujado dos veces los números del 1 al 3. • El facilitador asigna a cada número una actividad diferente. • Al lanzar la caja los participantes ejecutan la acción de acuerdo al número que quede en la cara superior. 	Caja tipo cubo con números en sus seis lados.	Mariela Fernanda Santos Quiroz
04/05/2016	Pozo de tiburones	Desarrollar la atención a través del reflejo de reacción.	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los participantes los lineamientos del juego. • Ubicar varios bancos. • El niño que representa al tiburón deberá perseguir a los demás. • Los niños para salvarse de ser atrapados por el tiburón se subirán a los bancos. 	Bancos Colchonetas Haros	Mariela Fernanda Santos Quiroz
06/05/2016	La mirada fulminante.	Estimular la atención concentrada en estímulos ambientales.	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra tiene la mirada fulminante. • Con los brazos extendidos 	Recurso Humano	Mariela Fernanda Santos Quiroz

			<p>la maestra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán desplazarse por el patio, tratando siempre de esquivar la mirada. 		
09/05/2016	Juegos de memoria visual y auditiva	Trabajar con los niños tanto la memoria visual como la auditiva, para crear un ambiente cómodo, agradable, de juego, en el que se sienta a gusto.	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger los juegos • Establecer reglas de trabajo • Definir ejecución 	La Guía Didáctica de Juegos	Mariela Fernanda Santos Quiroz
11/05/2016	El tren ciego	Desarrollar la memoria auditiva solo con el sonido del tren.	<ul style="list-style-type: none"> • Conformar vagones con cierto número de niños. • Los niños se vendarán los ojos • Cada vagón se ubica en una estación diferente. • Luego los vagones se desplazan buscando cruzarse entre ellos, hasta unirse, siguiendo el sonido del tren chucu-chucu-chucu-chu 	Recurso Humano(niños y niñas)	Mariela Fernanda Santos Quiroz
13/05/2016	Adivina quién es	Desarrollar la memoria visual y auditiva contribuyendo a consolidar	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar varias imágenes de animales. • La Maestra presenta varias 	Tarjetas ilustradas con diferentes	Mariela Fernanda Santos Quiroz

		el concepto de animales.	<p>tarjetas, reproduciendo simultáneamente el sonido que cada uno produce.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vuelve a presentarlas excepto una. • Los niños deberán decir cuál es reproduciendo el sonido que corresponde. 	animales	
13/05/2016	Rimas y Rimas	Desarrollar la memoria a través de rimas.	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar rimas de fácil pronunciación y sobre todo cortas. • Repetir secuencias de dos y tres palabras que rimen. • Hacer tres o cuatro series, e ir incrementando de a poco la dificultad. 	Las rimas	Mariela Fernanda Santos Quiroz
16/05/2016	Secuencias de sonidos	Desarrollar la memoria utilizando secuencias.	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir secuencias de sonidos, pueden ser monosílabos o bisílabos. • Comenzar con dos o tres. • Incrementar aumentando dificultad. 	Recurso humano (niños y niñas)	Mariela Fernanda Santos Quiroz
18/05/2016	¿Qué se nos ha movido?	Desarrollar la memoria utilizando figuras de frutas, consolidando los	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar en un lugar visible diferentes tarjetas con imágenes de frutas en un 		Mariela Fernanda Santos Quiroz

		colores.	<p>orden determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar a los niños estas imágenes por repetidas ocasiones. • Tapar los ojos a los niños, y en este lapso mover el orden de las tarjetas. • Pedir a los niños que identifiquen cual es la tarjeta que fue movida. 		
23/05/2016	Juegos de Sensopercepción	Estimular continuamente sus sensaciones para desarrollar sus sentidos y otros aspectos cognitivos, motores, sociales y lingüísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger los juegos • Establecer reglas de trabajo • Definir ejecución 	Guía Didáctica de juegos	Mariela Fernanda Santos Quiroz
25/05/2016	El sol y el frio	Vivenciar conceptos de calor y frio.	<ul style="list-style-type: none"> • Un niño representa al frio y el otro al sol. • El niño que representa al frio persigue a los demás, cuando los toca quedan congelados. • El niño que representa al sol debe tocar a todos los congelados para que sigan jugando. 	Recurso Humano	Mariela Fernanda Santos Quiroz

27/05/2016	¿Quién fue..?	Estimular el desarrollo sensorio-perceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Se sientan los niños en forma de círculo. • Un niño mirará atentamente la posición de los niños que no deberán ser en un número mayor a cuatro, posteriormente se vendará los ojos. • Los niños se pasaran entre ellos varias veces un balón. • Uno de ellos la tira de modo que le toque al niño del centro para que el intente descubrir quién fue? 	Recurso Humano	Mariela Fernanda Santos Quiroz
30/05/2016	Cambiando la intensidad.	Desarrollar la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra tocará algún instrumento en tres diferentes intensidades, cada una tendrá una velocidad determinada para según ella desplazarse en el espacio. • Deberá tocarlo al principio en orden, para luego hacerlo en forma indistinta para probar la atención de los niños. 	Tambor Panderetas	Mariela Fernanda Santos Quiroz

01/06/2016	Adivino, adivinando	Trabajar con actividades que permitan despertar el interés de los niños y desarrollar sensibilidad de sus sentidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar a los niños en una hilera y colocar sobre sus piernas una sábana. • Colocar debajo de la sábana un objeto para que pase de uno a otro. • Pedir que solo al tacto descubran de que objeto se trata. 	Una sábana o tela grande Diferentes objetos de fácil identificación	Mariela Fernanda Santos Quiroz
03/06/2016	¿Dónde está lo que has tocado?	Desarrollar la percepción de los niños a través de actividades en las que intervienen varios sentidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Vendar los ojos a varios niños. • Un niño con los ojos destapados entrega un objeto a los niños y ellos lo manipularan. • El objeto le debe ser devuelto al niños para que el lo ubique en un lugar visible y específico. • Los niños deberá identificar en donde fue ubicado el objeto. 	Pañuelo para vendar los ojos Diferentes objetos	Alicia Cisneros Caicedo

Elaborado por: Mariela Fernanda Santos Quiroz.

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GUALCOPO DUCHICELA”

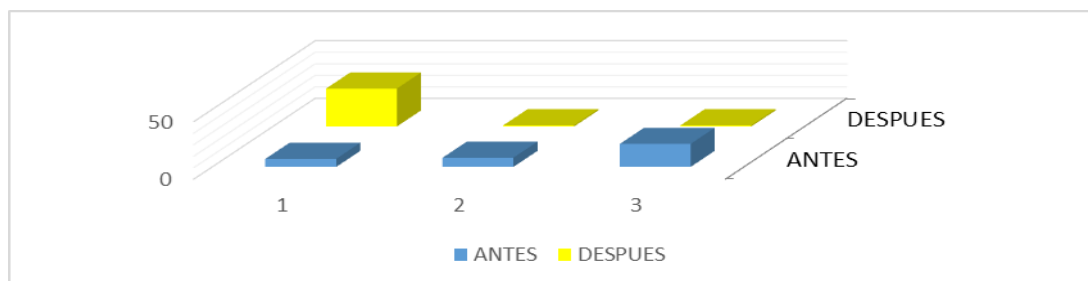
JUEGOS DE ATENCIÓN

Cuadro No.4. 1 En la actividad No. 1 ¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	7	20 %	33	94,29 %
EN PROCESO	8	22,85%	1	2.85%
INICIADA	20	57.14%	1	2.85%
TOTAL	35	100%	35	100 %

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. “Hualcopo Duchicela”
ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 1 En la actividad No. 1 ¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.



FUENTE: Cuadro No.4.1
ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de la aplicación de la Guía Didáctica de juegos para el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años el 94.29% de los niños(as) logran discriminar los sonidos con facilidad, mientras que el 2.85% se encontraban en proceso de aprendizaje y apenas el otro 2.5% han iniciado los conocimientos.

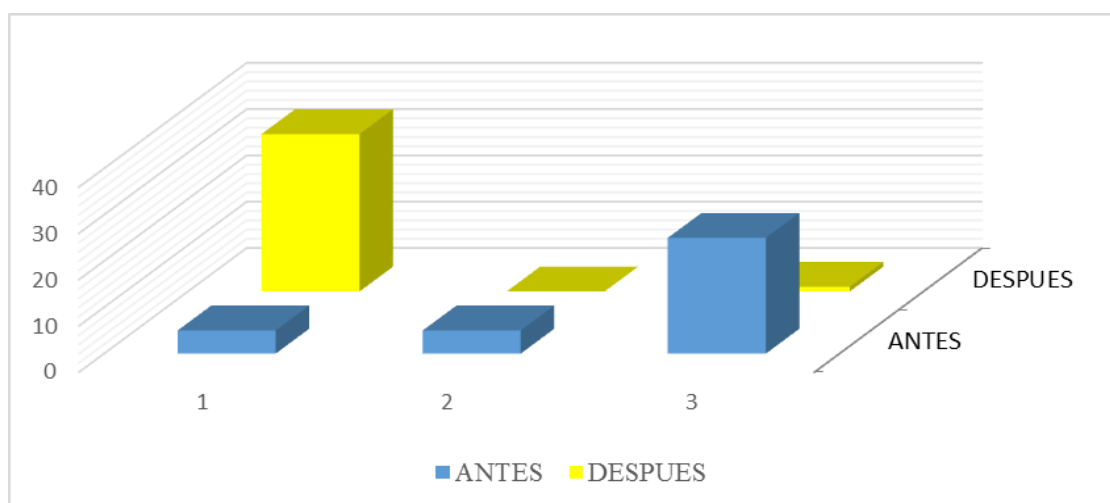
INTERPRETACIÓN: Los niños y niñas luego de la aplicación del juego ¿Qué oíste? están en la capacidad de discriminar sonidos con facilidad, esto se debe a que durante la aplicación de los juegos que contiene la guía se ejecutaron actividades motivacionales.

Cuadro No.4. 2 En la actividad No. 2: Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	5	14,29%	34	97,14%
EN PROCESO	5	14.29	0	0%
INICIADA	25	71.42%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 2 En la actividad No. 2: Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.



FUENTE: Cuadro No.4.2
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Después de la aplicación de la Guía Didáctica Aprendo Jugando, el 97.14% de los niños y niñas recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad en tanto que el 2.86% han iniciado el proceso de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Se puede apreciar que los niños y niñas mostraron mucho interés en la actividad las palmadas, notándose claramente que al realizar este tipo de actividades los estudiantes consiguieron conocimientos autónomos que servirán para posteriores aprendizajes.

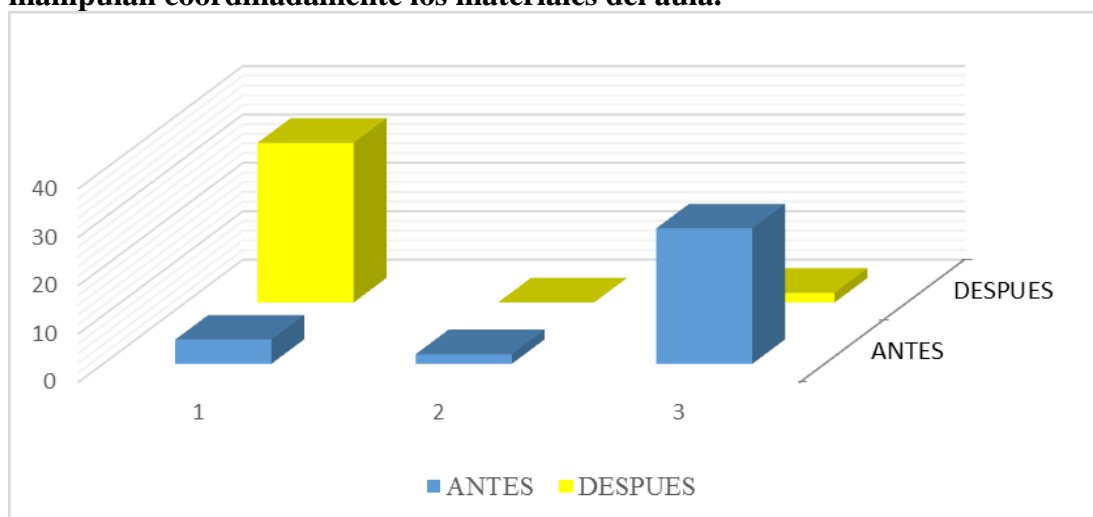
Cuadro No.4. 3 En la actividad No. 3: La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	5	14,29%	33	94,29%
EN PROCESO	2	5.71%	0	0%
INICIADA	28	80%	2	5,71%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"

ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 3 En la actividad No. 3: La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.



FUENTE: Cuadro No.4.3

ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de la aplicación de la Guía Didáctica se pudo observar que el 94.29% de los niños y niñas habían adquirido los conocimientos es decir; que los estudiantes manipulan coordinadamente mientras que el 5.71% apenas iniciaban el proceso de aprendizaje.

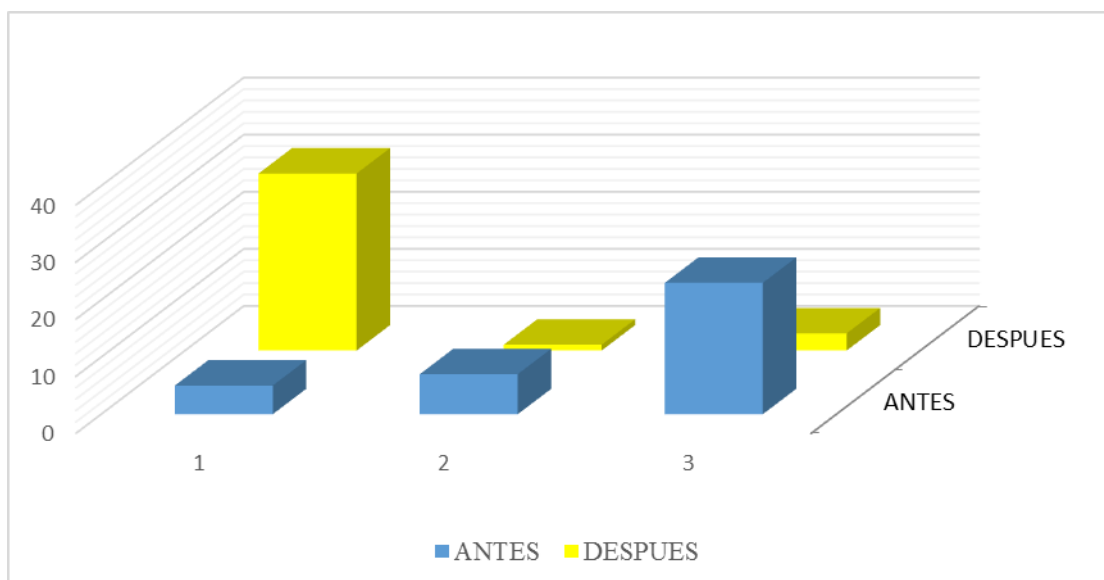
INTERPRETACIÓN: Es preciso realizar varios juegos de atención que motiven a los niños y niñas a manipular coordinadamente los materiales del aula con el fin de mejorar su motricidad dinámicamente como se lo hizo con el juego de la caja de números.

Cuadro No.4. 4 En la actividad No. 4: El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	5	14,29%	31	88,57%
EN PROCESO	7	20%	1	2.86
INICIADA	23	65,71%	3	8,57%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 4 En la actividad No. 4: El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados



FUENTE: Cuadro No.4.4
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de la aplicación de la Guía Didáctica el 88.57% de los niños y niñas juegan con movimientos coordinados, mientras que el 8.57% han iniciado sus conocimientos y el 2.86% se encuentran en proceso de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Podemos decir que la continua aplicación de diversos juegos de atención ayudan a desarrollar su coordinación motora la misma que lo beneficiará en el aprendizaje y concentración.

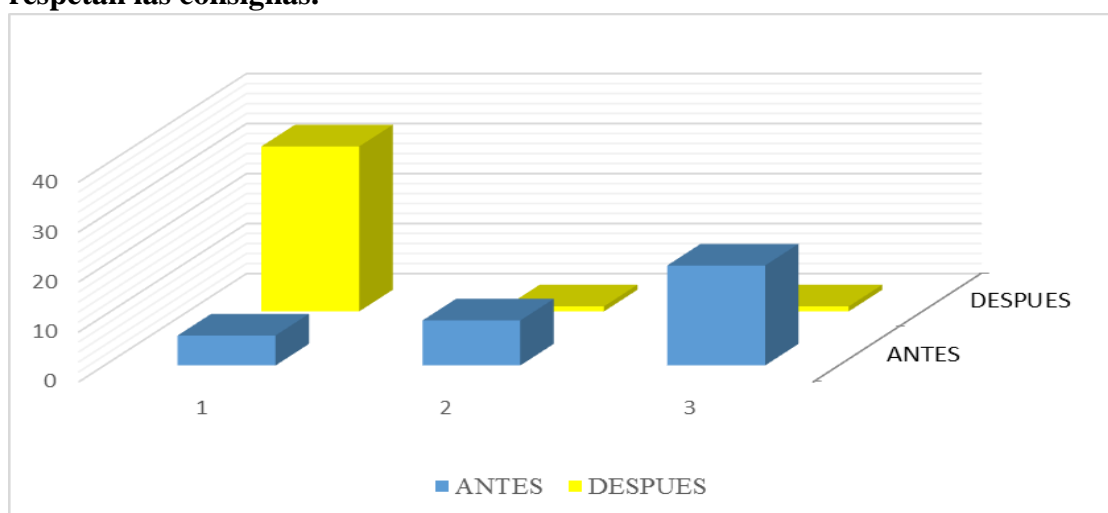
Cuadro No.4. 5 En la actividad No. 5: La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	6	17,14%	33	94,29%
EN PROCESO	9	25.71%	1	2.85%
INICIADA	20	57.15%	1	2.86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"

ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 5 En la actividad No. 5: La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.



FUENTE: Cuadro No.4.5

ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Posterior a la aplicación de la Guía Didáctica, podemos decir que el 94.29% de los estudiantes han adquirido los conocimientos ya que los niños y niñas respetan las consignas del juego, mientras que el 2.85% se encuentran en proceso y el 2.86% han iniciado su proceso de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: El uso de la guía a facilitado que los niños y niñas puedan desplazarse con seguridad respetando consignas de manera satisfactoria y desarrollaron mayor destreza al movilizarse con movimientos coordinados dentro de parámetros establecidos.

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1. Comprobación de la hipótesis específica 1

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de atención contribuye para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

a. Modelo Lógico

H₀ :La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de atención NO contribuye para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

H₁: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de atención SI contribuye para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada χ^2

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En donde:

Σ =sumatoria

f_o= frecuencia observada

f_e= frecuencia esperada

d. Cálculo de las frecuencias esperadas

$$f_e = \frac{(\text{Total o marginal de renglón})(\text{Total o marginal de columna})}{N}$$

e. Cálculo del grado de libertad

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

f. Cálculo de la Chi Cuadrada χ^2

Cuadro No.4. 6 Datos Hipótesis N.1

ITEMS	ANTES			DESPUÉS		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
1	7	8	20	33	1	1
2	5	5	25	34	0	1
3	5	2	28	33	0	2
4	5	7	23	31	1	3
5	6	9	20	33	1	1
TOTAL	28	31	116	164	3	8

Fuente: Ficha de Observación.

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (5-1) (6-1)$$

$$GL = 4*5$$

$$GL = 20$$

g. Chi tabulada χ^2

Para encontrar χ^2_c se debe recurrir a la tabla de distribución de χ^2 (Ver Anexo 3). Entonces tenemos que GL= 20 y el nivel de significación $\alpha= 0.05$; en la tabla de distribución de Chi cuadrada que equivale a 31.41 por lo tanto; el modelo estadístico del χ^2 nos dice:

$\chi^2_c \geq \chi^2_t = H_0$ se rechaza y H_1 se acepta

$\chi^2_c \leq \chi^2_t = H_0$ se acepta y H_1 se rechaza

Cuadro No.4. 7 Frecuencias Observadas Hipótesis N.1

	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO	TOTAL
ANTES	28	31	116	175
DESPUÉS	164	3	8	175
TOTAL	192	34	124	350

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro No.4. 8 Frecuencias Esperadas de Hipótesis N.1

	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
ANTES	96	17	62
DESPUÉS	96	17	62

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro No.4. 9 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.1

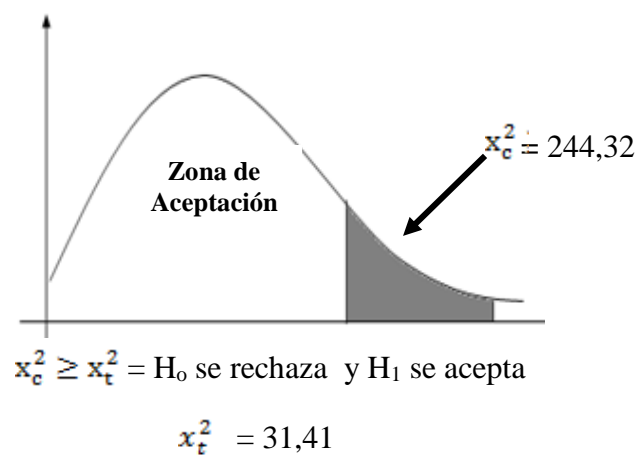
FO	FE	FO-FE	(FO-FE)2	(FO-FE)2/FE
28	96	-68	4624	47,38
31	17	14	196	23,11
116	62	54	2916	52,20
164	96	68	4624	47,38
3	17	-14	196	23,11
8	62	-54	2916	51,14
350	350	0	15472	244,32

Fuente: Ficha de Observación

h. Decisión

El valor de x_c^2 es de 244,32 y el valor de x_t^2 es de 31,41, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza H_0 y se acepta H_1 es decir: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” **a través de juegos de atención contribuye** para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

i. Representación Gráfica



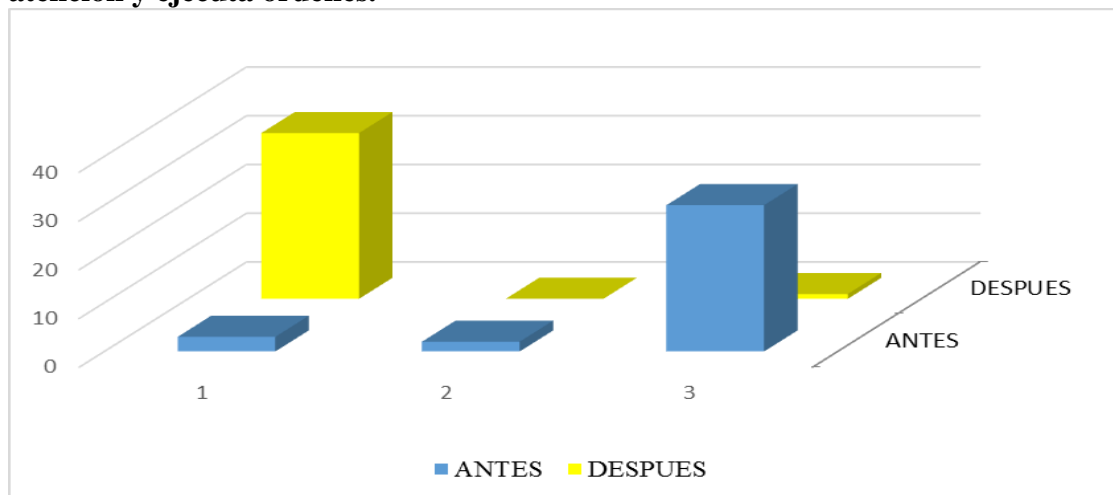
JUEGOS DE MEMORIA VISUAL AUDITIVA

Cuadro No.4. 10 En la actividad No. 6: El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	8,57%	34	97,14%
EN PROCESO	2	5.71%	0	0%
INICIADA	30	85.72%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 6 En la actividad No. 6: El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.



FUENTE: Cuadro No.4.10
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Posterior a la aplicación de la guía didáctica se ha podido observar que el 97.14% de los niños y niñas escuchan con atención ni ejecutan órdenes en tanto que el 2.86% se encuentran iniciado su proceso de aprendizaje.

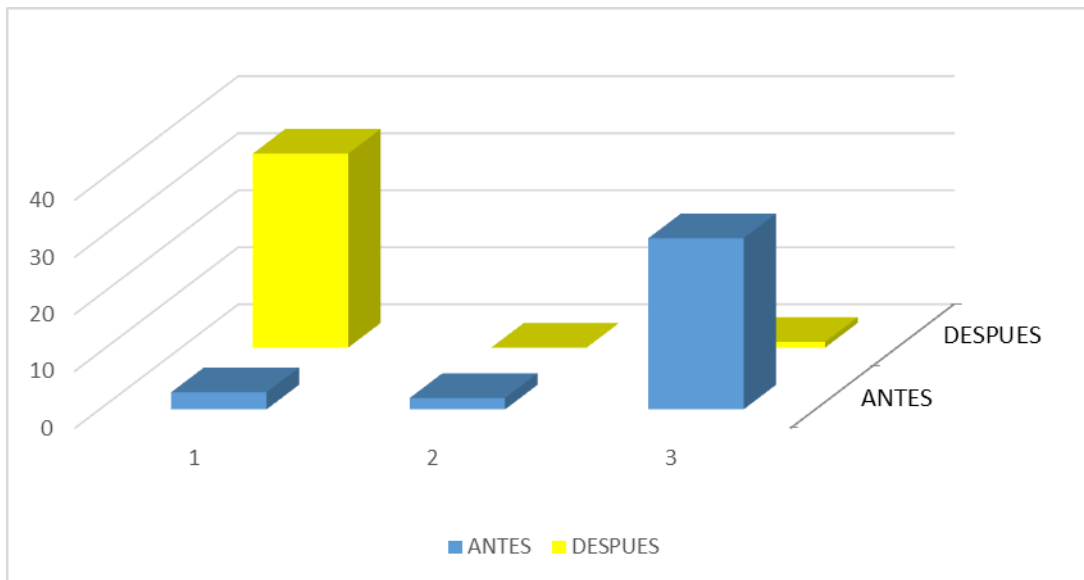
INTERPRETACIÓN: Se puede observar que los niños y niñas pueden escuchar con atención las indicaciones que son dadas por la docente logrando ejecutar la actividad con el tema: El tren ciego de manera autónoma y precisa.

Cuadro No.4. 11 En la actividad No. 7: ¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	2	5,71%	34	97,14%
EN PROCESO	3	8,57%	0	0%
INICIADA	30	85.72%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 7 En la actividad No. 7: ¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.



FUENTE: Cuadro No.4.11
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de la aplicación de la Guía Didáctica Jugando Aprendo el 97.14% de los estudiantes logran identificar las imágenes y reproducir los sonidos en tanto que el 2.86% han iniciado su proceso de aprendizaje.

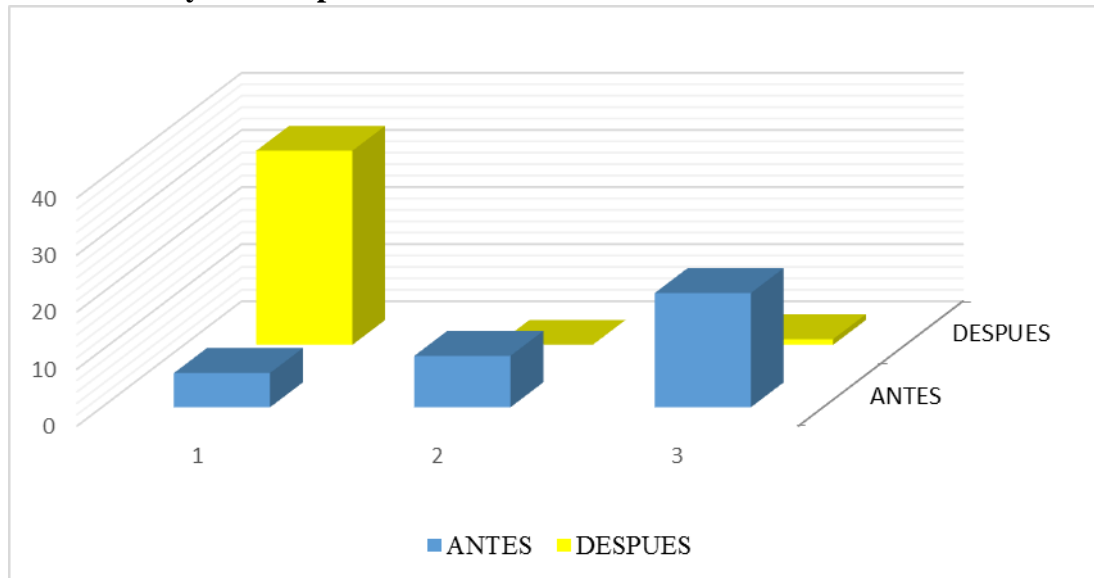
INTERPRETACIÓN: Con la utilización de la guía los niños y niñas luego de la aplicación del juego: ¿Adivina Quién? niños logran identificar imágenes y reproducir sonidos, estos son aspectos muy importantes que fortalecen el desarrollo cognitivo.

Cuadro No.4. 12 En la actividad No. 8 Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	6	17,15%	34	97,14%
EN PROCESO	9	25.71%	0	0%
INICIADA	20	57.14%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 8 En la actividad No. 8 Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.



FUENTE: Cuadro No.4.12
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Inmediatamente de la aplicación de la Guía Didáctica se pudo apreciar claramente que el 97.14% de los estudiantes lograron memorizar las rimas cortas y de fácil pronunciación, mientras que un 2.86% ha iniciado su proceso de aprendizaje.

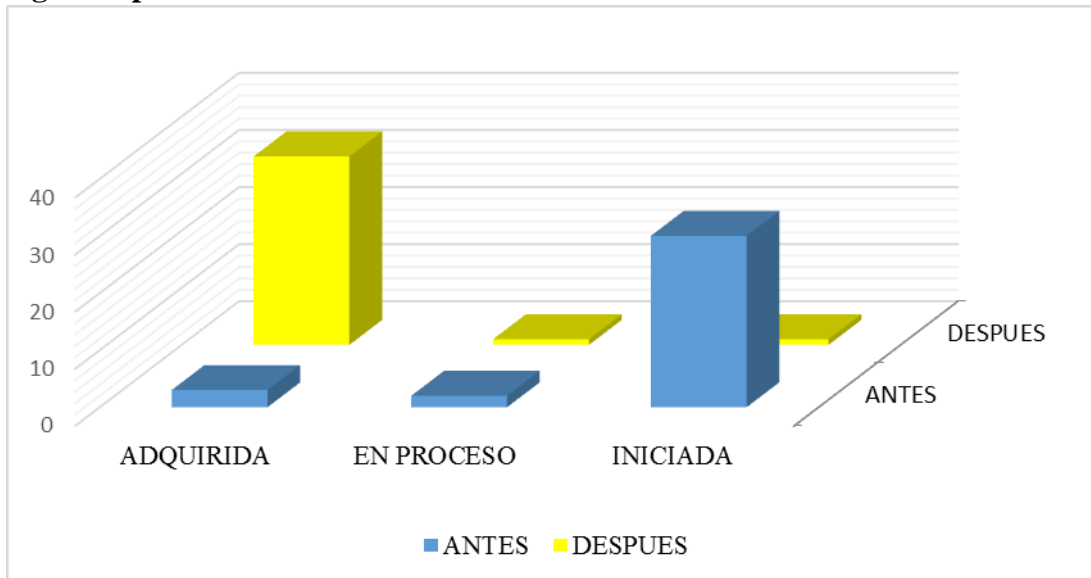
INTERPRETACIÓN: Se puede decir que la constante práctica de juegos de memoria visual y auditiva con el tema rimas y rimas los niños y niñas mejoran su vocabulario, pronunciación, socializando positivamente en su entorno.

Cuadro No.4. 13 En la actividad No. 9 Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	8,57%	33	94,30%
EN PROCESO	2	5.71%	1	2.85%
INICIADA	30	85.72%	1	2.85%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 9 En la actividad No. 9 Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.



FUENTE: Cuadro No.4.13
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Después de la aplicación de los juegos de memoria visual y auditiva el 94.30% de los estudiantes lograron reproducir secuencias de sonidos cortos y el 2.85% se encuentran en proceso de aprendizaje en tanto que el otro 2.85% han iniciado el proceso de aprendizaje.

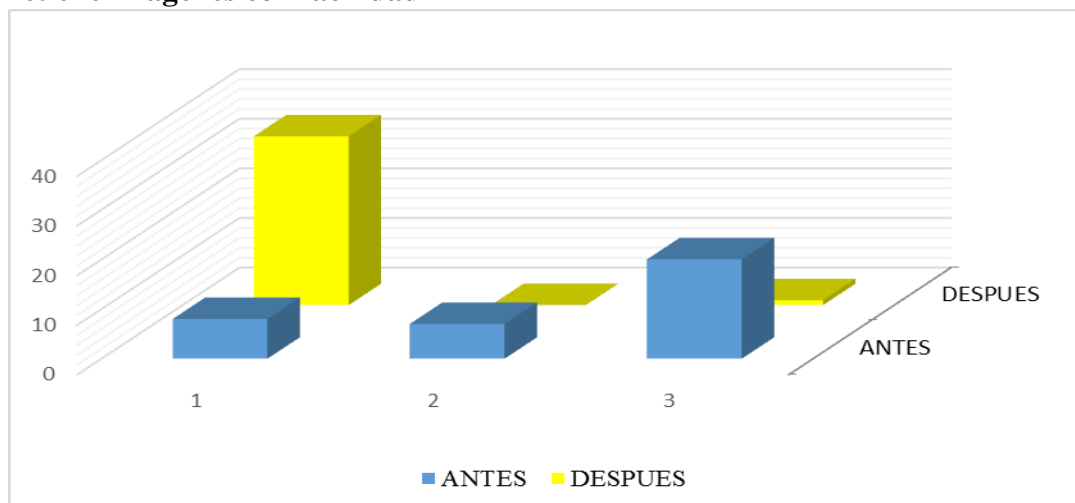
INTERPRETACIÓN: Por medio de este tipo de juegos se fortalece la memoria visual y auditiva factor que favorece el desarrollo de cognitivo de los niños mediante el juego secuencia de sonidos.

Cuadro No.4. 14 En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	8	22,86%	34	97,14%
EN PROCESO	7	20%	0	0%
INICIADA	20	57,14%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 10 En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad



FUENTE: Cuadro No.4.14
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Posterior a la aplicación de los juegos de memoria visual y auditiva el 97.14% de los estudiantes son capaces de identificar y retener imágenes de los objetos de su entorno y el 2.86% apenas han iniciado el proceso de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Al realizar juegos de memoria visual y auditiva con el tema "¿Qué se nos ha movido?" se logró desarrollar la percepción visual, que permite en el niño un fortalecimiento de su visión que los ayudará a fortalecer su capacidad de retentiva, aspecto importante para su evolución integral.

4.2.2. Comprobación de la hipótesis específica 2

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva incrementa el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

a. Modelo Lógico

H₀: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva NO incrementa el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

H₁: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva SI incrementa el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada χ^2

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En donde:

Σ =sumatoria

f_o= frecuencia observada

f_e= frecuencia esperada

d. Cálculo de las frecuencias esperadas

$$f_e = \frac{(\text{Total o marginal de renglón})(\text{Total o marginal de columna})}{N}$$

e. Cálculo del grado de libertad

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

f. Cálculo de la Chi Cuadrada χ^2

Cuadro No.4. 15 Datos Hipótesis N.2

ITEMS	ANTES			DESPUÉS		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
6	3	2	30	34	0	1
7	2	3	30	34	0	1
8	6	9	20	34	0	1
9	3	2	30	33	1	1
10	8	7	20	34	0	1
TOTAL	22	23	130	169	1	5

Fuente: Ficha de Observación.

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (5-1) (6-1)$$

$$GL = 4*5$$

$$GL = 20$$

g. Chi tabulada χ^2

Para encontrar χ^2 se debe recurrir a la tabla de distribución de χ^2 (Ver Anexo 3). Entonces tenemos que GL= 20 y el nivel de significación $\alpha= 0.05$; en la tabla de distribución de Chi cuadrada que equivale a 31.41 por lo tanto; el modelo estadístico del χ^2 nos dice:

$\chi^2 \geq \chi^2_c = H_0$ se rechaza y H_1 se acepta

$\chi^2 \leq \chi^2_c = H_0$ se acepta y H_1 se rechaza

Cuadro No.4. 16 Frecuencias Observadas Hipótesis N.2

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	TOTAL
ANTES	22	23	130	175
DESPUÉS	169	1	5	175
TOTAL	191	24	135	350

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro No.4. 17 Frecuencias Esperadas de Hipótesis N.2

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
ANTES	95,5	12	67,5
DESPUÉS	95,5	12	67,5

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro No.4. 18 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.2

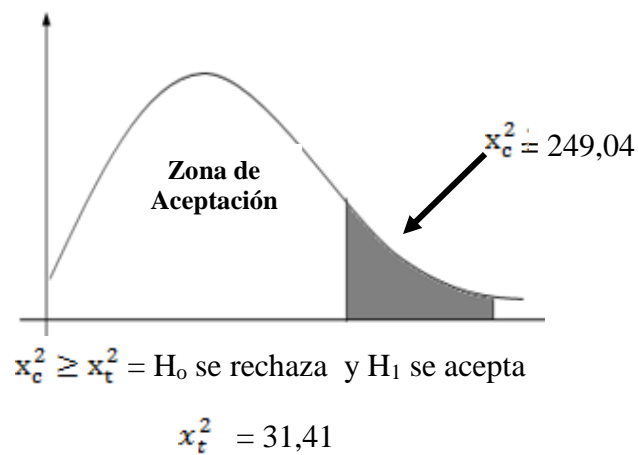
FO	FE	FO-FE	(FO-FE)2	(FO-FE)2/FE
22	95,5	-73,5	5402,25	56,57
23	12	11	121	10,08
130	67,5	62,5	3906,25	57,87
169	95,5	73,5	5402,25	56,57
1	12	-11	121	10,08
5	67,5	-62,5	3906,25	57,87
350	350	0	18859	249,04

Fuente: Ficha de Observación

h. Decisión

El valor de χ^2_c es de 249,04 y el valor de χ^2_t es de 31,41, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza H_0 y se acepta H_1 es decir: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva **incrementa** el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

i. Representación Gráfica



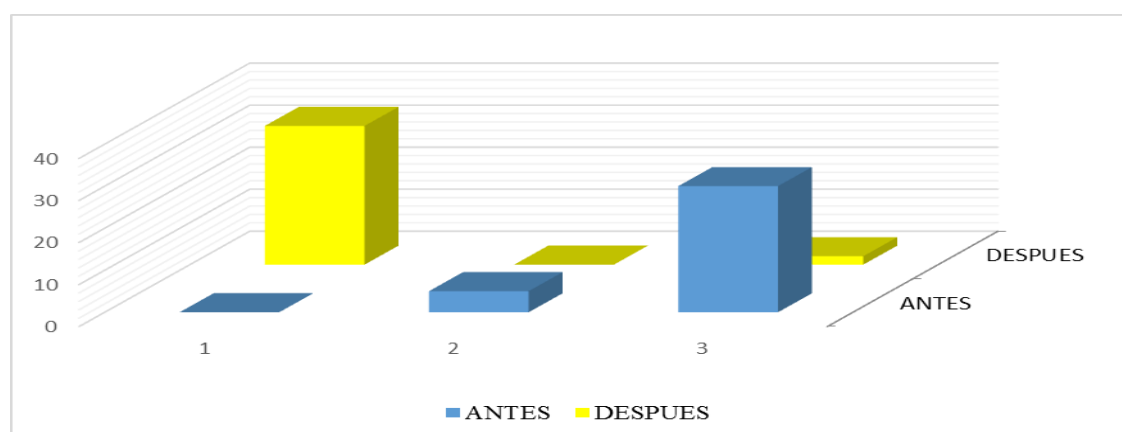
JUEGOS DE SENSOPERCEPCIÓN

Cuadro No.4. 19 En la actividad No. 11: El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	0	0%	33	94,29%
EN PROCESO	5	14.29%	0	0%
INICIADA	30	85.71%	2	5,71%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 11 En la actividad No. 11: El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.



FUENTE: Cuadro No.4.19
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Después de la aplicación de juegos de sensopercepción un 94.29% de los niños y niñas han adquirido sus conocimientos logrando discriminar una noción de otra, en tanto que el 5.71% han iniciado su proceso de conocimiento o aprendizajes.

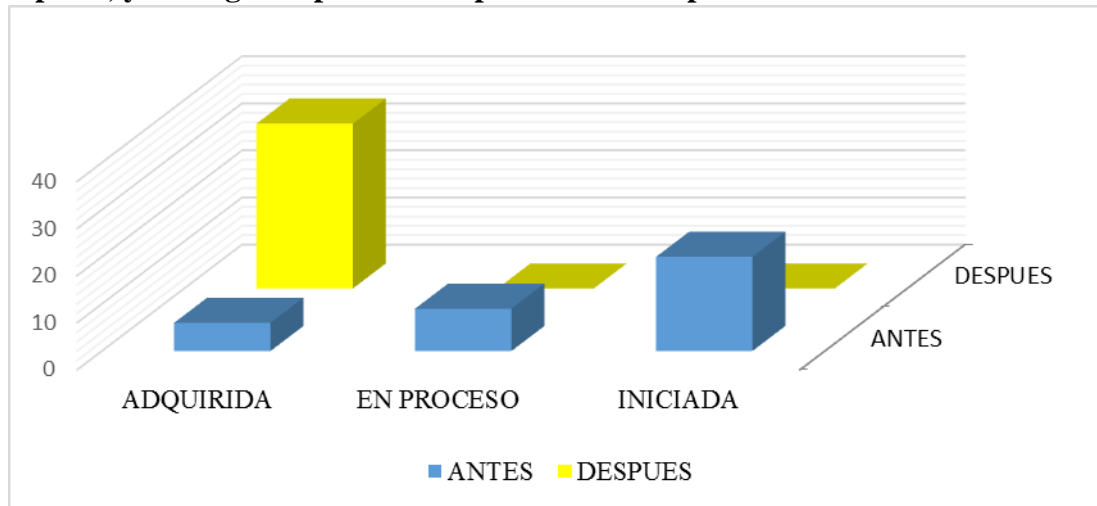
INTERPRETACIÓN: Es preciso destacar que es tan necesario la utilización de juegos dinámicos para el aprendizaje con diferentes actividades que puedan ayudar al desarrollo cognitivo, el reconocimiento y distinción de una noción de otra, aportando positivamente para el desarrollo de la sensopercepción.

Cuadro No.4. 20 En la actividad No. 12: ¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus compañeros.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	6	17,15%	35	100%
EN PROCESO	9	25.71%	0	0%
INICIADA	20	57.14%	0	0%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 12 En la actividad No. 12: ¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus compañeros.



FUENTE: Cuadro No.4.20
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de la aplicación de la guía didáctica mediante juegos de sensopercepción se pudo observar que en su totalidad los estudiantes habían adquirido los conocimientos.

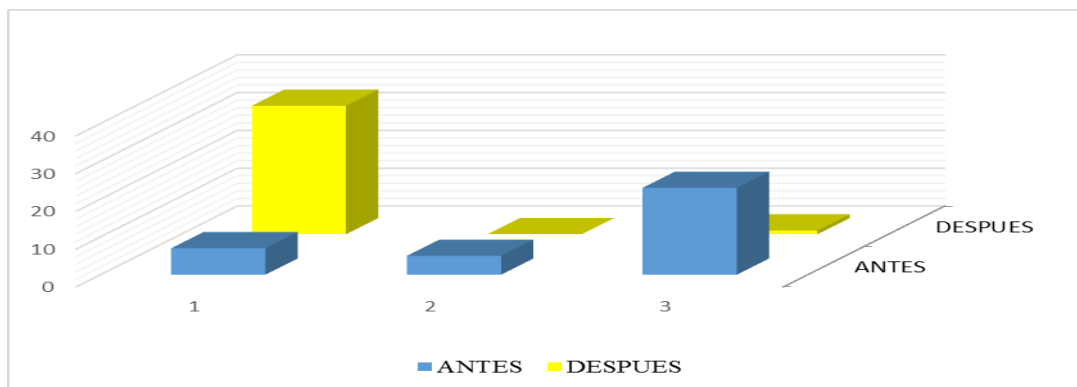
INTERPRETACIÓN: A través de la aplicación de esta guía se puede evidenciar que las actividades propuestas los niños y niñas pueden ubicarse en el espacio y distinguir posiciones, estos aspectos son de mucha importancia ya aportan significativamente para el desarrollo de lateralidad y ubicación espacial.

Cuadro No.4. 21 En la actividad No. 13: Cambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con seguridad y con movimientos del cuerpo?.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	7	20%	34	97,14%
EN PROCESO	5	14.29%	0	0%
INICIADA	23	65.71%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 13 En la actividad No. 13: Cambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con seguridad y con movimientos del cuerpo?.



FUENTE: Cuadro No.4.21
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Posterior a la aplicación de los juegos de sensopercepción los niños y niñas en un 97.14% han adquirido los conocimientos es decir son capaces de desplazarse con seguridad y con movimientos del cuerpo en tanto que el 2.86% han iniciado su proceso de aprendizaje.

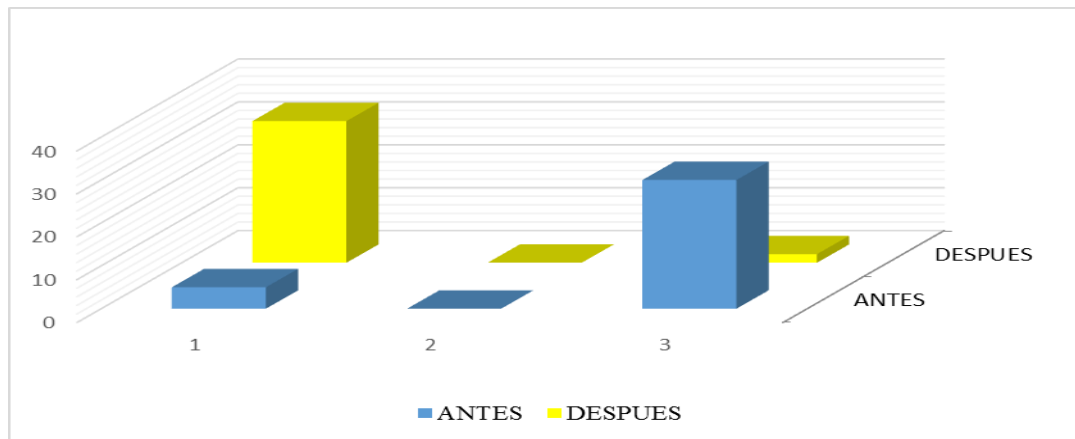
INTERPRETACIÓN: Se observa que los niños han desarrollado la capacidad de desplazamiento, haciéndolo con seguridad y moviendo su cuerpo coordinadamente, estos aspectos son importantes ya que le permite desarrollar la kinestésia propia de su edad.

Cuadro No.4. 22 En la actividad No. 14: Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos utilizando el tacto.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	5	14,29%	33	94,29%
EN PROCESO	0	0%	0	0%
INICIADA	30	85,71%	2	5,71%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 14 En la actividad No. 14: Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos utilizando el tacto.



FUENTE: Cuadro No.4.22
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Después de la aplicación de la guía didáctica mediante juegos de sensopercepción los niños en un 94.29% lograron señalar las características de los objetos utilizando el tacto, en tanto que el 5.71% han iniciado el proceso de aprendizaje.

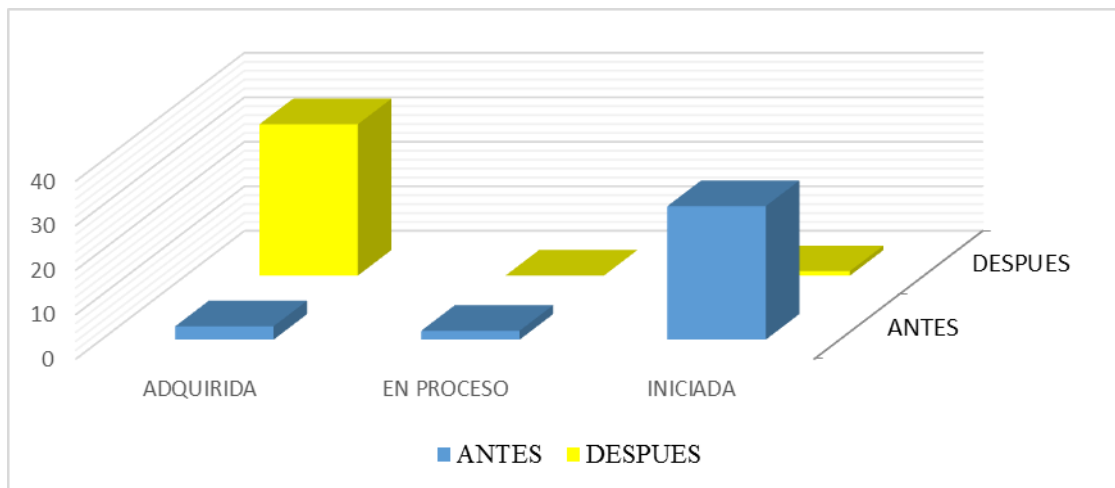
INTERPRETACIÓN: La aplicación de las actividades de la guía han aportado para que los niños desarrollen su capacidad de distinguir y reconocer características de objetos fácilmente, especialmente con el tema: Adivino, adivinando; ya que se ha lo ha realizado partiendo de los objetos de su entorno cercano (aula) para que luego se lo vaya asociando con los de más.

Cuadro No.4. 23 En la actividad No. 15: ¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra.

INDICADORES	Antes		Después	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	8,57%	34	97,14%
EN PROCESO	2	5.71%	0	0%
INICIADA	30	85.72%	1	2,86%
TOTAL	35	100%	35	100%

FUENTE: Ficha de observación dirigida a los estudiantes de 3 a 4 años del Nivel Inicial de la U.E. "Hualcopo Duchicela"
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

Gráfico No.4. 15 En la actividad No. 15: ¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra.



FUENTE: Cuadro No.4.15
 ELABORADO POR: Mariela Fernanda Santos Quiroz

ANÁLISIS: Luego de aplicar la guía mediante juegos de sensopercepción el 97.14% de los niños y niñas han utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra en tanto que el 2.86% han iniciado su proceso de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: Una vez aplicada la guía se pudo evidenciar el avance que tuvieron los estudiantes en lo referente a la ejecución de actividades en las que intervienen sus sentidos teniendo en cuenta que este tipo de actividad para muchos niños representa un alto grado de dificultad y requiere esfuerzo y concentración, al ver lograr esta destreza a los estudiantes se está afianzando su desarrollo cognitivo.

4.2.3. Comprobación de la hipótesis específica 3

La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes favorece el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

a. Modelo Lógico

H₀: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes NO favorece el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

H₁: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes SI favorece el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada χ^2

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En donde:

Σ =sumatoria

f_o= frecuencia observada

f_e= frecuencia esperada

d. Cálculo de las frecuencias esperadas

$$f_e = \frac{(\text{Total o marginal de renglón})(\text{Total o marginal de columna})}{N}$$

e. Cálculo del grado de libertad

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

f. Cálculo de la Chi Cuadrada χ^2

Cuadro No.4. 24 Datos Hipótesis N.3

ITEMS	ANTES			DESPUÉS		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
11	0	5	30	33	0	2
12	6	9	20	35	0	0
13	7	5	23	34	0	1
14	5	0	30	33	0	2
15	3	2	30	34	0	1
TOTAL	21	21	133	169	0	6

Fuente: Ficha de Observación.

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (5-1) (6-1)$$

$$GL = 4*5$$

$$GL = 20$$

g. Chi tabulada χ^2

Para encontrar χ^2 se debe recurrir a la tabla de distribución de χ^2 (Ver Anexo 3).

Entonces tenemos que $GL = 20$ y el nivel de significación $\alpha = 0.05$; en la tabla de

distribución de Chi cuadrada que equivale a 31.41 por lo tanto; el modelo estadístico del χ^2 nos dice:

$\chi_c^2 \geq \chi_t^2 = H_0$ se rechaza y H_1 se acepta

$\chi_c^2 \leq \chi_t^2 = H_0$ se acepta y H_1 se rechaza

Cuadro No.4. 25 Frecuencias Observadas Hipótesis N.3

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	TOTAL
ANTES	21	21	133	175
DESPUÉS	169	0	6	175
TOTAL	190	21	139	350

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro N. 4. 1

Frecuencias Esperadas de Hipótesis N.3

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
ANTES	95	10,5	69,5
DESPUÉS	95	10,5	69,5

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro No.4. 26 Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis N.3

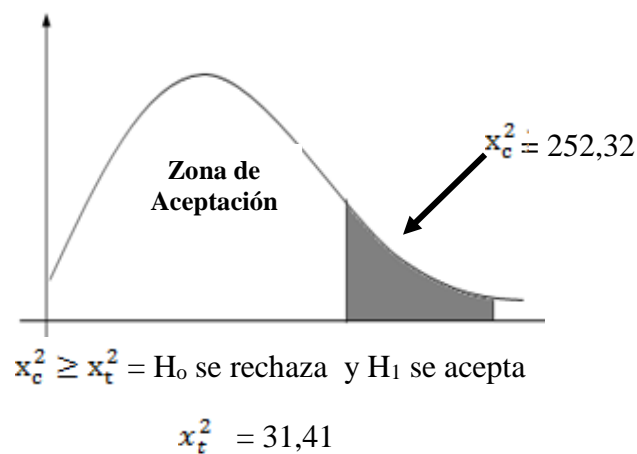
FO	FE	FO-FE	(FO-FE)2	(FO-FE)2/FE
21	95	-74	5476	57,64
21	10,5	10,5	110,25	10,50
133	69,5	63,5	4032,25	58,02
169	95	74	5476	57,64
0	10,5	-10,5	110,25	10,50
6	69,5	-63,5	4032,25	58,02
350	350	0	19237	252,32

Fuente: Ficha de Observación

h. Decisión

El valor de x_c^2 es de 249,04 y el valor de x_t^2 es de 31,41, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza H_0 y se acepta H_1 es decir: La Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes **favorece** el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”; Columbe Chimborazo.2016-2017.

i. Representación Gráfica



4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Una vez comprobadas las tres Hipótesis Específicas queda comprobada por inferencia la Hipótesis General que indica:

El juego influye positivamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe Chimborazo.2016-2017.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Al finalizar este trabajo de investigación se puede concluir que el juego es una de las mejores estrategias didácticas que puede ser utilizada por los docentes para el desarrollo cognitivo, ya sea dentro o fuera del aula este brinda un sin número de beneficios y cuanto más si se lo hace a través del uso de la guía que se propuso.
- Luego de diseñar y estructurar el contenido de la Guía “Aprendo Jugando” de juegos para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años, se concluye que existen diversos juegos, y estos estimulan los distintos componentes del cuerpo que permiten un desarrollo global, evidenciando al momento que los niños interactúan con su entorno y se adaptan con facilidad cuando se presentan cambios en su rutina habitual.
- Luego de aplicada la Guía “Aprendo Jugando” de juegos para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años, se llegó a concluir que los beneficios que esta Guía brinda a los niños fueron evidenciados al ver que su nivel de desarrollo se elevó, además de un incremento en el aprendizaje, al ejecutar las actividades que la maestra planificaba para las clases.
- Para concluir con el trabajo de investigación se procedió a evaluar el impacto que tuvo la aplicación de la Guía en los niños de 3 a 4 años los que mejoraron notablemente la ejecución de ejercicios en los que utilizaron los sentidos, las partes de su cuerpo, además demostraron un gran avance en actividades en las que interviene la retención, ubicación, memoria cuando los realizaron los juegos que se incluyen en ella.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes la utilización de La Guía “Aprendo Jugando” de juegos para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años. Dentro de las planificaciones diarias de clase, ya que brinda una serie de estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo integral y al fortalecimiento de destrezas que se deben trabajar en ellos.
- Se recomienda realizar un trabajo conjunto entre todos los actores del quehacer educativo educadoras, padres de familia, niños y niñas, para mancomunadamente guiar el aprendizaje de los educandos orientándolos para alcanzar un nivel óptimo en el desarrollo cognitivo, así como de destrezas, aspecto necesario para complementar su evolución en todas las áreas.
- Se recomienda socializar con las maestras y los padres de familia acerca de la importancia que tiene el Juegos tanto en la escuela como en los hogares, de manera que sea correctamente utilizados para aportar positivamente con el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños y niñas.
- Se recomienda un trabajo integral con los niños y niñas con el propósito de dotarles escenarios que contengan materiales estimulantes para la práctica de juegos que son importantes porque ejercen una influencia en su generación y evolución.

BIBLIOGRAFÍA

- ASAMBLEA POLITICA. (2008). *CONSTITUCION POLITICA DEL ECUADOR*. MONTECRISTI.
- Ausubel, D. (2008). *Aprendizaje significativo* . Madrid .
- Balseca, C. (2013). *Los juegos recreativos*. Perú: Logo.
- Briones, E. (2012). *El juego en la primera infancia*. Perú: Lintu.
- Cabellano, J. (2010). *Psicología infantil y juvenil* . Barcelona: Barques.
- Castelo, J. (2010). *La tecnología de los juegos* . Colombia : Medellin .
- Chacon, P. (2011). *Estrategias lúdicas* . México : Saez .
- Cornelios, C. (2013). *La interrelación social* . Cali .
- CRESPILLO ALVARES, E. (2010). El Juego como actividad de enseñanza aprendizaje. *Gibralfaro*, 14.
- Garcia, E. (2003). *Psicología de la infancia y la adolescencia* . México : Trillas .
- Goleman, D. (2002). La Inteligencia Emocional . En D. Goleman, *La Inteligencia Emocional* (pág. 17). Orlando.
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia Emocional*. Orlando.
- GRUPO OCEÁNO. (2004). Manual de Juegos. En G. OCEÁNO, *Manual de Juegos* (pág. 3). Barcelona España: Editorial Oceáno.
- Grupo, O. (2010). *Enciclopedia de psicopedagogía* . España : Oceáno .
- HESSSEN, J. (1979). *Teoria del Conocimiento*. Mexico: Mexicanos Unicos.
- Leaders, S. (2013). *inteligencia emocional* . Brasil : Braus.
- LIBSA. (2007). Inteligencia Emocional. En LIBSA, *Inteligencia Emocional* (pág. 261). Madrid: Editorial LIBSA.
- Martinez, L. (2013). *Afecto y emociones* . España : Paidos.
- Marx, K. (2015). *El ser humano* . España : Paidos.
- Montessori, M. (1950). *Pensamiento pedagógico* . Italia : Creación.
- Morin, E. (2015). *Multiversidad Mundo Real, el pensamiento complejo* .
- OCEÁNO CENTRUM. (2002). PSICOPEDADGOGÍA. En O. CENTRUM, *PSICOPEDADGOGÍA* (pág. 125). Barcelona España: Oceáno .
- OCEANO GRUPO EDITORIAL. (2001). Enciclopedia de Psico-pedagogía. En Oceano, *Enciclopedia de Psico-pedagogía* (págs. 270, 271). Barcelona: Oceano grupo editorial .

WEBGRAFÍA

- AGUILERA, M. C. (2010). *EUME.NET*. Obtenido de EUME.NET:
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2009d/625/FUNDAMENTOS%20AXIOLOGICOS%20EN%20LA%20DISCIPLINA%20PRINCIPAL%20INTEGRADORA%20DE%20LA%20CARRERA%20DE%20DERECHO%20EN%20LA%20UNIVERSIDAD%20DE%20GRANMA.htm>
- APUNTES DE PSICOLOGÍA. (Enero de 2015). *Apuntes de psicología.com*. Obtenido de Apuntes de psicología.com: <http://www.apuntesdepsicologia.com/terapias-psicologicas/terapia-del-juego.php>
- Chacon, P. (diciembre de 2008). *Grupo didáctico*. Obtenido de Grupo didáctico :
<http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Burgos, V. (31 de mayo de 2010). *Aprendamos*. Obtenido de Aprendamos:
<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- CREATIVO, M. B. (s.f.). *miblogcreativo.blogspot.com*. Recuperado el 16 de JUNIO de 2017, de <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>
- Definición ABC. (junio de 2015). *Definición ABC*. Obtenido de Definición ABC:
<http://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- Definición. de. (2015). *Definición*. Obtenido de Deficnición: <http://definicion.de/titere/>
- Definición.mx. (febrero de 2014). *Definición, miles de terminos explicados*. Obtenido de Definición, miles de terminos explicados: <http://definicion.mx/afectividad/>
- ECURED. (s.f.). *ecured.cu*. Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de https://www.ecured.cu/Juegos_didácticos
- EKILIKUA. (s.f.). *www.ekilikua.com*. Recuperado el 01 de JUNIO de 2017, de <http://www.ekilikua.com/blog/reflexionando-un-poco-juego-y-educacion-en-valores>
- Espacio Virtual. (8 de julio de 2011). *Espacio Virtual*. Obtenido de Espacio Virtual:
<https://espaciovirtual.wordpress.com/2007/08/11/101-terminos-de-investigacion-cientifica/>
- Filosofía (2015). *Filosofía Hoy*. Obtenido de Filosofía Hoy:
http://filosofiahoy.es/Karl_Marx_Sus_ideas.htm

- GARCIA, H. (15 de abril de 2010). *El juego como herramienta educativa*. Recuperado el 20 de Junio de 2017, de <https://www.blogger.com/profile/16702956768088505229>
- GROSS, K. (9 de septiembre de 2016). *www.abcdelbebe.com*. Recuperado el 01 de junio de 2017, de <http://www.abcdelbebe.com/etapa/nino/diversion-y-aprendizaje-algunos-beneficios-del-juego-para-tus-hijos>
- INFANCIA, C. D. (s.f.). *cosasdelainfancia.com*. Recuperado el 24 de MAYO de 2017, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos06.htm>
- INFANCIA, C. D. (s.f.). *www.cosasdelainfancia.com*. Recuperado el 17 de junio de 2017, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-nino24.html>
- Lago, C. (2014). *Monografías. com*. Obtenido de Monografías. com: <http://www.monografias.com/trabajos55/filosofos-contemporaneos/filosofos-contemporaneos2.shtml#vida>
- Leaders Summaries. (2015). *Bibliotecas Empresariales*. Obtenido de Bibliotecas Empresariales: <http://www.leadersummaries.com/ver-resumen/inteligencia-emocional>
- LOZANO, W. N. (05 de noviembre de 2008). *blogdiario.com hispvista*. Obtenido de [blogdiario.com hispvista: http://williams.blogspot.es/](http://williams.blogspot.es/)
- Martínez, L. (septiembre de 2013). *Sexualidad 180*. Obtenido de Sexualidad 180: <http://sexualidad.salud180.com/sexualidad/afectos-y-emociones-donde-esta-la-diferencia>
- MORIN, E. (2015). *MULTIVERSIDAD MUNDO REAL* . Obtenido de *MULTIVERSIDAD MUNDO REAL*: <http://www.multiversidadreal.edu.mx/que-es-el-pensamiento-complejo.html>
- NEWB. (1993). *GEOCITIES*. Recuperado el 15 de MARZO de 2017, de http://www.geocities.ws/filoipb/ensayos/ensa_12.html
- PIAGET, J. (2010). *Piscologia y mente*. Recuperado el 11 de junio de 2017, de [psicologiaymente.net: https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget#!](http://psicologiaymente.net)
- PLATA, J. J. (2 de OCTUBRE de 1999). *FUNLIBRE*. Recuperado el 15 de MARZO de 2017, de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/JJPlata.htm>
- PSICOPEDAGOGÍA. COM. (28 de junio de 2015). *PSICOLOGOS.NET*. Obtenido de *PSICOLOGOS.NET*:

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

Tipos de. org. (junio de 2008). *Tipos de juegos*. Obtenido de Tipos de juegos:

<https://docs.google.com/document/d/1tCKnaONpxU4CMvBd-xTEhngQG6d6mI4G4mX3drDKlsU/edit?pli=1>

Tipos.com. (22 de diciembre de 2014). *Tipos de juego*. Obtenido de Tipos de juego:

<http://www.tipos.co/tipos-de-juegos/>

ANEXOS

ANEXO N° 1 Proyecto de investigación



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN
JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE**

**DECLARACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
TEMA: JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO**

PROPONENTE:
Mariela Fernanda Santos Quiroz

**RIOBAMBA - ECUADOR
2016**

1. TEMA

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017.

2. PROBLEMATIZACION

2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACION.

La investigación se realizará en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe-Chimborazo.2016-2017.

2.2. SITUACION PROBLEMÁTICA

En el Ecuador el Referente Curricular de Educación Inicial hace hincapié y propone el juego como metodología privilegiada de aprendizaje conjugada con las expresiones artísticas que están muy presentes en las culturas ecuatorianas.

La falta de apoyo por parte de los gobiernos de turno, así como los escasos recursos con los que cuenta el establecimiento, son factores determinantes que no permiten el desarrollo integral de los infantes en la etapa inicial de las instituciones educativas del país, sin tomar en cuenta que podrían acarrear consecuencias perjudiciales para los niños, ya que tendrán un limitado desarrollo cognitivo, repercutiendo en su estado de ánimo y salud.

El desarrollo cognitivo se evalúa mediante el proceso enseñanza aprendizaje. En el campo de la educación, existe el acuerdo general de definir aprendizaje como un cambio de conducta, que normalmente acontece dentro de un conjunto de actividades e interacciones intencionadas, cuyo resultado es precisamente el aprendizaje. Esta modificación de conducta es, por consiguiente, resultado de un proceso en el que intervienen diversos factores relacionados con las dimensiones de enseñar y aprender, de donde surge la frase proceso de enseñanza – aprendizaje.

El ser humano es eminentemente social, por lo tanto necesita el juego como medio importante y complementario para expresarse con los demás, y en consecuencia para complementar su desarrollo.

La habilidad cognitiva define el concepto de habilidades cognitivas como: Un conjunto de operaciones; mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él, es decir el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos, sino que también aprende el proceso que utilizó para hacerlo. Aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió.

Lo importante es que las habilidades cognitivas son herramientas que facilitan la adquisición del conocimiento, es decir que enseñan o guían el proceso que seguimos para aprender una información cualquiera que sea. En tal sentido señala que las habilidades cognitivas pretenden saber lo que hay que hacer para aprender a saberlo, hacerlo y controlarlo mientras se hace. Para que se desarrollen habilidades cognitivas hay que educar al alumno para que sea perceptivo e imaginativo, crítico y reflexivo de esta forma se podrá remediar las limitaciones y deficiencias que suelen presentarse en esta etapa.

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

En la provincia de Chimborazo son pocas las instituciones que consideran el juego como una herramienta didáctica, no consideran que el juego implica negociación, exposición de diferencias, conflictos. Jugar requiere poder sostener la tarea de encontrar semejanzas, de seleccionar ideas, de planificar secuencias, de construir diálogos y escenarios. Podemos afirmar entonces que el juego es posible cuando esta red de acciones y habilidades se ordenan para ponerse a jugar. Cuando observamos jugar a los

niños sabemos que el juego como propósito se ha impuesto: ha sido mucho más importante jugar juntos que imponer la propia idea.

Proponerse desde el nivel inicial el desarrollo integral de los chicos, requiere aclarar algunas cuestiones acerca del desarrollo cognitivo

En la actualidad, se reconoce que las pautas evolutivas establecidas por los modelos teóricos se cumplen, cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las propias acciones. Los niños alcanzarán el despliegue y complejidad de su potencialidad, sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participan se organizan para hacer posible la progresión de las habilidades y competencias.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa.

En la Unidad Educativa “Gualcopo Duchicela” en el nivel de educación inicial se habla del juego como contenido cultural, eje metodológico, ordenador institucional, instrumento de enseñanza, técnica grupal, recreo, descarga, opción cuando la actividad de clase ya se terminó; y a veces también como la posibilidad de que los chicos puedan expresar temáticas familiares conflictivos.

Las docentes que se encuentran a cargo de los niños del nivel inicial no consideran el juego como parte esencial de su desarrollo, lo toman como una actividad recreativa y de ocio, es evidente que no existe un involucramiento directo entre docentes y dicentes en busca de mejoras en el proceso enseñanza aprendizaje.

Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados

en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender que las habilidades y aprendizajes específicos son contenidos subjetivos que han sido valorados y estimulados en el marco socio-cultural de pertenencia. Son logros de los chicos que revelan las expectativas y la intencionalidad educativa de los adultos significativos (padres y maestros). Desde esta posición reconocemos que las oportunidades para jugar dependen del permiso y propuestas de los adultos. Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejizarían de procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.

Las dificultades que pueden presentar los niños para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el aprendizaje del jugar y de los juegos. Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes a la complejidad tanto en términos sociales como cognitivos.

El juego es estimulante y favorecedor en los niños (as) que son el objeto de estudio pero no va direccionado a elementos específicos, es utilizado sin un proceso metodológico y didáctico que permita resultados efectivos.

Los juegos no son aplicados como contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

No se aplican procesos cognitivos tales como: Comparar acciones, intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego, mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego, centrarse en tarea, recuperar información, establecer relaciones y combinaciones pensar acerca de las acciones (la reflexión posterior al juego).

Los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual, en cualquier caso, se trata de experiencias de juego que inhiben procesos de descentración socio-cognitiva.

Se evidencian indicadores de una modalidad de juego egocéntrica con baja capacidad comparativa de las acciones, típica entre los cuatro y los cinco años. Es importante también señalar que esta modalidad de juego está en relación con bajo nivel de concentración.

2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye el juego en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe -Chimborazo 2016-2017

2.4. PROBLEMAS DERIVADOS

- ¿Es importante aplicar el juego en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo? 2016-2017?.

- ¿Qué áreas del desarrollo cognitivo se encuentran desarrollados en niños niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo? 2016-2017?.
- ¿Existe una propuesta como herramienta para desarrollar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la unidad educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe - Chimborazo? 2016-2017?.

3. JUSTIFICACIÓN

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

La investigación es factible de realizar ya que se cuenta con la apertura y colaboración de todos los actores de la comunidad educativa, autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes.

Cuenta con todos los factores y condiciones que intervendrán para poder establecer de manera preliminar la posibilidad de concretarlo de manera satisfactoria, seguros y convencidos de que este proyecto dispone de viabilidad, lo ejecutaremos siempre tomando en cuenta como punto de referencia el desarrollo integral de los infantes.

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas de la institución los mismos que en su mayoría son indígenas y suman un total de 50 unidades, además beneficiará a las maestras ya que tendrán una herramienta que les permitirá guiar de mejor manera su trabajo docente.

Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

El marco teórico que sustenta esta propuesta es constructivista reconociendo a los desarrollos de Piaget como fundamentales por establecer una relación conceptual entre juego y desarrollo cognitivo.

Es importante llevar a cabo la investigación porque se revaloriza la importancia del juego como mecanismo metodológico para el desarrollo cognitivo, partiendo del principio de que no se puede realizar bien una actividad que no se ha experimentado.

La propuesta de la investigación es la aplicación de esta técnica activa en espacios que posibiliten la simulación de situaciones y proponer nuevas alternativas de reflexión generando estrategias a partir de la experimentación, la exploración activa y vivencial de actividades significativas potenciando aprendizajes constructivos y novedosos a través del juego.

El trabajo investigativo es trascendental porque analizará al juego como recurso pedagógico efectivo para el desarrollo cognitivo en las edades de 4 a 5 años.

La propuesta es significativa porque los resultados serán útiles, valiosos y promueve el desarrollo cognitivo de una forma dinámica, animada de acuerdo a la edad de los niños y niñas objeto de estudio.

Como anteriormente se ha señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible.

Finalmente es factible por se dispone de tiempo, dinero, instrumentos necesarios para investigar, existe el apoyo a de las autoridades, padres de familia, niños y niñas de la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la asociación del juego en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo. 2016-2017?.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los tipos de juegos que existen en la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo. 2016-2017.
- Establecer las etapas del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo. 2016-2017, utilizando como instrumento la Ficha de Observación.
- Proponer una Guía Didáctica “Aprendo Jugando” para el desarrollo cognitivo mediante el juego que aporte al desarrollo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”, Columbe -Chimborazo. 2016-2017.

5. FUNDAMENTACION TEÓRICA

5.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela, Columbe-Chimborazo, en la que se evidenció la participación activa para buscar alternativas de mejoramiento permanente que incida en la formación integral de sus niños.

Al revisar los archivos de tesis en las Bibliotecas de varias instituciones de Educación Superior, en la Universidad Tecnológica Indoamérica, se identificaron los siguientes trabajos de investigación:

El juego en el desarrollo de habilidades y destrezas, en los niños y niñas menores de 5 años del centro infantil del buen vivir, luceritos de Chinaló, parroquia Guangaje, cantón

Pujilí provincia de Cotopaxi en el año 2015, de la Autora Herrera Mena Lidia Veónica. La investigación pretende ampliar y ejecutar cambios reales en el CIBV “Luceritos de Chinaló”, por medio del manejo del Baúl Lúdico en el Desarrollo de Habilidades y Destrezas . Es de Vital importancia concientizar a las Educadoras sobre la importancia de esta herramienta para desarrollar competencias en los párvulos con el afán de alcanzar en ellos un nivel óptimo en su aprendizaje. A través de diferentes actividades los niños y niñas organizan mentalmente su mundo exterior, aplicando acciones para conseguirlo, con movimientos, activación de funciones mentales, pues existe un estrecho vínculo entre estas y el Desarrollo de Destrezas y Habilidades.

El juego en el desarrollo de la Inteligencia Viso Espacial de los niños del primer año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Sucre” de la ciudad de Macas, provincia de Morona Santiago, durante el año 2013, de la Autora Chiva Abad Deysi Ximena. Esta investigación es buscar el desarrollo de las inteligencia viso espacial a través del juego, debido a que en la institución se evidencia un gran porcentaje de niños y niñas que tienen dificultad en pre escritura, sentido de orientación consigo mismo y con el espacio, perjudicando el desarrollo integral de sus capacidades, aplicada la investigación se logró reducir notablemente el número de niños que presentan las dificultades en mención.

5. 2. FUNDAMENTACION CIENTÍFICA

5.2.1. Fundamentación Filosófica

La investigación se basa en la teoría del conocimiento constructivista, según HESSEN, J. Teoría del conocimiento. México, Editores Mexicanos Unidos, 1977, dice: En el conocimiento se encuentran frente a frente, la conciencia y el objeto, el sujeto y el objeto. El conocimiento se manifiesta como una relación entre estos dos elementos que permanecen en ella y están eternamente separados uno del otro. El dualismo de sujeto y objeto es parte de la esencia del conocimiento. La relación entre los dos principios es, al mismo tiempo, una correlación. El sujeto sólo es sujeto para un objeto y el objeto sólo es objeto para un sujeto. Uno y otro son lo que son, en cuanto que son para el otro. Sin embargo, esta correlación no es reversible. Ser sujeto es totalmente diferente de ser

objeto. La función del sujeto consiste en aprehender al objeto, y la del objeto en ser aprehensible y aprehendido por el sujeto.

El constructivismo afirma que nunca se podrá llegar a conocer la realidad como lo que es, ya que, al enfrentarse al objeto de conocimiento, no se hace sino ordenar los datos que el objeto ofrece en el marco teórico del que se dispone.

Para el constructivismo la ciencia no ofrece una descripción exacta de cómo son las cosas, sino solamente una aproximación a la verdad, que sirve mientras no se disponga de una explicación subjetivamente más válida. Para el constructivismo una descripción exacta de cómo son las cosas no existe, porque la realidad no existe sin el sujeto

El conocimiento es producto de la actividad, de hecho el propio conocimiento es actividad en tanto que ésta crea la realidad, pero no en un sentido mágico o sobrenatural propio de una concepción religiosa, sino en el sentido de que la realidad se interpreta, se evalúa, se somete a un juicio y se determina, a partir de lo que observamos, de lo que la realidad es para nosotros de acuerdo a nuestras creencias, prejuicios, puntos de vista o consideraciones particulares, que se puede evidenciar al utilizar la técnica del juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

La aplicación del juego va a permitir transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

5.2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Según, PUJOL, M. Antecedentes históricos y tendencias actuales en la Educación Infantil. Anaya. Madrid. 1995, dice: Cognición es un concepto que hace referencia al

proceso mental que se encuentra detrás de cada comportamiento. Entendemos por cognición el acto de conocimiento que obtenemos por la capacidad de pensar, recibir, recordar, comprender, organizar y dar uso de la información recogida. Se basa en el pensamiento. Explora la capacidad de las mentes humanas para modificar y controlar la forma en que los estímulos afectan a nuestra conducta.

Piaget describe la evolución del pensamiento como un proceso que se inicia con el nacimiento y progresa a través de diferentes etapas. Cada una de estas etapas se caracteriza por una especial forma de pensamiento o razonamiento, que permite distinguirla de las otras. Esta etapa, por otra parte, son secuenciales e inclusivas, es decir, siguen un orden determinado y en el paso de una etapa a la siguiente no significa que los logros alcanzados hasta ese momento se pierden, sino que se pasa a otra etapa cuando a los conocimientos y capacidades que se tienen, se agregan otros que son cualitativamente diferentes y que pasan a dominar el pensamiento.

La secuencia completa del desarrollo del pensamiento la dividió Piaget en cuatro etapas o estadios principales, de los cuales los dos primeros tienen subdivisiones. Estos dos estadios iniciales son considerados por Piaget como períodos preparatorios, prelógicos y los dos últimos, avanzados o de pensamiento lógico.

El esquema con la subdivisión de los diferentes estadios y subestadios, incluyendo sus principales características y las edades que comprenden, la dramatización como técnica experiencial o emocional, supera inhibiciones y desarrolla habilidades.

5.2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Según Pozo, JI. Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.1989, dice: El enfoque constructivista acepta el punto de vista de procesamiento de información, pero enfatiza que los símbolos manipulados son construcciones semióticas, es decir, patrones de la conducta de la comunicación incluyendo los signos y sus sistemas de significancia, y los medios por los cuales los seres humanos se comunican. Postula la necesidad de entregar al niño (a) herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende utilizando técnicas idóneas como es la dramatización.

Una estrategia de aprendizaje constructivista presenta escenarios de aprendizaje agradables y diversificados que permitan a las y los niños el desarrollo cognitivo al hacer uso de todos los medios posibles para aprender, rescata y valora la experiencia previa de las y los niño (a) como muy importante en los logros futuros de aprendizaje. Por ese motivo, identifica el contexto cultural y natural del cual procede la persona que aprende, para buscarle significado al contenido educativo.

5.2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Basado en la filosofía de los valores, conceptualizado como la rama de la filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos, la reflexión explícita acerca de los valores, sin embargo, es anterior a la noción de axiología y puede remontarse a Hume, quien se preocupa principalmente por los valores morales y estéticos y elabora una teoría antimetafísica y nominalista de los valores.

Se considera que no sólo se debe abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica.

De acuerdo con la concepción tradicional, los valores pueden ser objetivos o subjetivos. Ejemplos de valores objetivos incluyen el bien, la verdad o la belleza, siendo finalidades ellos mismos. Se consideran valores subjetivos, en cambio, cuando estos representan un medio para llegar a un fin (en la mayoría de los casos caracterizados por un deseo personal). Además, los valores pueden ser fijos (permanentes) o dinámicos (cambiantes). Los valores también pueden diferenciarse a base de su grado de

importancia y pueden ser conceptualizados en términos de una jerarquía, en cuyo caso algunos poseerán una posición más alta que otros.

Sólo un sujeto sensible ante la realidad y conocedor de ella, podrá atender las dificultades, ser consciente de ellas y avanzar en la construcción de oportunidades de mejoramiento.

Desde la formación de la interioridad a través del campo ético con la construcción del proyecto de vida personal se afianza la ética, la convivencia, el compromiso personal y social, la autonomía, la solidaridad, el perdón.

5.2.5. FUNDAMENTO LEGAL.

En la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien, Tailandia; marzo 1990), se especifica que tanto los niños como los jóvenes y adultos tienen derecho a la educación. Se afirma también que el aprendizaje comienza desde el nacimiento y que, en consecuencia, es necesario extender las actividades de educación inicial a todos los niños y las niñas, sobre todo a los pobres en desventaja.

Esta investigación se fundamenta en los siguientes aspectos:

En la Constitución de la República del Ecuador: En la Sección Quinta, Educación: Art.26.-“La educación es un derecho de las personas... Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico...; estimulará el sentido crítico, el arte...y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

Los derechos de la niñez y la adolescencia: derecho a la educación.

En la sexta política del Plan Decenal, que busca mejorar la calidad de la educación en todo el Ecuador.

En el Cognitivismo que fortalece el aspecto cognitivo y desarrollo del pensamiento y en el Constructivismo, en el cual el niño (a) construye y reconstruye el conocimiento.

5.3. FUNDAMENTACION TEORICA

5.3.1. EL JUEG

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

Es un elemento lúdico, importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje, favoreciendo su expresión y comunicación y asimilación de conocimientos. Borges y Gutiérrez (1994), en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña (1996) en su trabajo: Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores. Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los niño y niñas, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los niño y niñas desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdon y Sandoval (1997), en su investigación: Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre. Posteriormente García (1998), en su trabajo titulado: El juego como estrategia socializadora, concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e inter-grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

5.3.2. VENTAJAS DEL JUEGO.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego: El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 2009).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en

referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Jowett y Sylva (2006) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (2007) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego.

La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su

potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

El Juego una herramienta fundamental para los educadores/as dentro de sus actividades pedagógicas, quienes lo utilizan como estrategia para el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas permitiendo estimular la imaginación, creatividad, fantasía, autonomía, autoestima a través del juego, ya sea de manera individual o grupal, cada espacio de aprendizaje brinda la seguridad e independencia, ayuda a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido mediante como lo es el juego.

5.3.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo.- En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega.- Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material.

El juego de representación de personajes.- Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.

El juego reglado.- Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo.

5.3.4. DESARROLLO COGNITIVO

5.3.5. EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS

El ritmo del aprendizaje de los niños durante los primeros tres años de vida es asombroso; aprenderán más durante los primeros tres años que en ningún otro momento de la vida. El desarrollo cognitivo de los niños pequeños se refiere a su proceso de aprender y el desarrollo de la inteligencia y otras capacidades mentales, como la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento.

Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar, consta de una serie de etapas que representan los patrones universales evolutivos. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

Como con todo aspecto del desarrollo, el desarrollo cognitivo ocurre dentro del contexto de las relaciones positivas y el tierno cuidado. El juego también es una herramienta esencial del desarrollo cognitivo. El juego se usa para resolver problemas y es la manera de que los niños se enteran de su mundo y desarrollan la confianza para dominar habilidades nuevas.

El desarrollo cognitivo se observa mediante comportamientos específicos. Durante la tierna infancia, los niños tienen una capacidad limitada de expresar externamente el entendimiento mental. Esto no significa que no estén aprendiendo, ni que no sean capaces de recoger y procesar la información que reciben de los sentidos. Los niños usan todos los sentidos para captar información y empezar a formar conceptos sencillos. Durante las primeras seis semanas de vida, los niños usan los reflejos para enterarse del ambiente y tener un impacto en ello. Eventualmente, esas destrezas involuntarias empiezan a usarse en forma voluntaria. Por ejemplo, para los cuatro meses, el reflejo de agarrar de un niño da lugar al agarrar con intención.

Después de los cuatro meses, los niños empiezan a orientarse más hacia los objetos y usan movimientos intencionales como los de extender la mano, agarrar y mascar para explorar e informarse sobre objetos en su ambiente. Después de los ocho meses de edad, los niños exploran comportamientos simples y orientados hacia metas, imitan acciones

sencillas de otros y empiezan a desarrollar la lógica a fin de hacer planes y alcanzar metas simples. Por ejemplo, los niños repiten ciertas acciones, como golpear la mesa o empujar objetos para que se caigan de una silla alta.

Un cambio cognitivo importante que se desarrolla a como los ocho meses de edad es el entendimiento que objetos y personas existen aun cuando están fuera de vista, o no se escuchan. Esto se conoce como la permanencia de objetos y permite que los niños entiendan que los objetos tienen una existencia separada y permanente. La permanencia de objetos es necesaria para que los niños desarrollen el pensamiento simbólico, que empieza entre aproximadamente los 18 y 24 meses de edad. Los niños también usan la movilidad para expandir la exploración de su ambiente.

Durante el segundo año de vida, los niños empiezan a hallar objetos escondidos, reconocer patrones, llenar y vaciar recipientes y formar una comprensión básica de las formas geométricas. Todos estos logros son ejemplos del desarrollo de habilidades en las siguientes áreas cognitivas: lógica y razonamiento, memoria, relaciones espaciales, cantidad y números, y conceptos y exploración científicos.

Una parte del desarrollo cognitivo incluye el uso en niños de la expresión creativa. Usan el arte, la música, el movimiento y el juego para descubrir y dominar destrezas nuevas. Los cuidadores pueden proveerles oportunidades de expresión creativa al exponerlos a las canciones, el baile, el dibujar y el juego de fantasía. Los niños también tienen una capacidad creciente de entender conceptos básicos de la seguridad física y el bienestar. Mientras los niños experimentan el crecimiento en sus capacidades mentales, todavía dependen de sus cuidadores para la estructura de ambientes seguros y enriquecidos para el aprendizaje. Los cuidadores deben proveer rutinas constantes y previsibles a fin de apoyar mejor a los niños en su exploración y juego.

5.3.6. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Las fases de desarrollo expuestas por Piaget forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras etapas. Estas cuatro fases principales quedan enumeradas y explicadas brevemente a continuación.

Etapas sensorio - motora o sensomotriz

Se trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

Los niños y niñas que se encuentran en esta etapa de desarrollo cognitivo muestran un comportamiento egocéntrico en el que la principal división conceptual que existe es la que separa las ideas de "yo" y de "entorno". Los bebés que están en la etapa sensorio-motora juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos mismos y el entorno.

A pesar de que en la fase sensoriomotriz no se sabe distinguir demasiado entre los matices y sutilezas que presenta la categoría de "entorno", sí que se conquista la comprensión de la permanencia del objeto, es decir, la capacidad para entender que las cosas que no percibimos en un momento determinado pueden seguir existiendo a pesar de ello.

Etapa preoperacional

La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget **aparece más o menos entre los dos y los siete años.**

Las personas que se encuentran en la fase preoperacional **empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios** y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

Además, en esta etapa aún no se ha ganado la capacidad para manipular información siguiendo las normas de la lógica para extraer conclusiones formalmente válidas, y tampoco se pueden realizar correctamente operaciones mentales complejas típicas de la vida adulta (de ahí el nombre de este período de desarrollo cognitivo). Por eso, el pensamiento mágico basado en asociaciones simples y arbitrarias está muy presente en la manera de interiorizar la información acerca de cómo funciona el mundo.

Etapa de las operaciones concretas

Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.

Uno de los síntomas típicos de que un niño o niña ha accedido a la etapa de las operaciones concretas es que sea capaz de inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

a) Etapa de las operaciones formales

La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta.

Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. Por tanto, a partir de este momento es posible "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo.

5.3.7. LA EPISTEMOLOGÍA GENÉTICA DE PIAGET.

El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas presenta una gran complejidad, debido a la diversidad de perspectivas y acercamientos realizados al tema. Las revisiones recientes de Voss, Wiley y Carretero (1995), VanLehn (1996, 1999), Rosenbaum, Carlson y Gilmore (2000), son una muestra de esta diversidad de acercamientos teóricos y metodológicos. De acuerdo con estas revisiones hemos elaborado el esquema que aparece en la tabla 1, en el que se presentan los tipos de

habilidades, las fases de adquisición y los aspectos instruccionales ligados a su aprendizaje.

La adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas, por lo general problemas libres de contenido, como puzzles y similares, en los que el individuo tenía que explicar sus razonamientos en voz alta mientras resolvía el problema. Las transcripciones de estos protocolos verbales ofrecían los fundamentos empíricos para el desarrollo de modelos computacionales de la solución general de problemas. Newell y Simon (1972) fueron dos de los autores más representativos de esta orientación. Posteriormente se desarrollaron dos temas relacionados con la adquisición de habilidades cognitivas: la toma de decisiones y el razonamiento.

En lo referido a la toma de decisiones los investigadores estudiaron la forma en que las personas hacían una elección bajo circunstancias de incertidumbre, y en cuanto al razonamiento estudiaron cómo se llegaba a una conclusión a partir de una combinación de inferencias mentales. En cierto sentido, la toma de decisiones y el razonamiento son también formas de resolver problemas, aunque en estos casos se atendía más a los estados mentales intermedios que a las acciones físicas que se analizaban en los estudios iniciales sobre solución de problemas.

En la década de los 70, los investigadores comenzaban a estar interesados en la forma en que se resuelven problemas que requieren mucho más conocimiento que los problemas de puzzles simples. Como son los problemas de ajedrez, física, matemáticas, programación de ordenadores, diagnóstico médico, etc. La solución de este tipo de problemas, mucho más cercanos a los problemas reales, requiere la adquisición de un conocimiento previo en un dominio, durante un largo periodo de tiempo previo.

El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas se realiza según el esquema clásico que distingue tres fases de adquisición, la fase inicial, la fase intermedia y la fase final, establecido por Fitts (1964) para las habilidades motoras, y que se sigue considerando, en la actualidad, describe también el curso de adquisición de las habilidades cognitivas (VanLehn, 1996).

Esta división cronológica se hace fundamentalmente con fines didácticos, ya que las características que marcan las diferencias entre una y otra fase no son tan acusadas como parecen, una vez que en cualquier momento dado los individuos pueden encontrarse en una fase con respecto a algunos componentes y en otra en relación a otros. No obstante, parece útil mantener esta distinción debido a que por lo general cada fase está caracterizada por fenómenos diferentes.

6. HIPÓTESIS

6.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego se asocia positivamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe Chimborazo.2016-2017.

6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- La Elaboración y Aplicación de una Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de atención aporta para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”;Columbe Chimborazo.2016-2017.
- La Elaboración y Aplicación de una Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de memoria visual y auditiva aporta para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”;Columbe Chimborazo.2016-2017.
- La Elaboración y Aplicación de una Guía Didáctica “Aprendo Jugando” a través de juegos de sensopercepción de personajes aporta para el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela”;Columbe Chimborazo.2016-2017.

OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPOTESIS

6.3. HIPÓTESIS GENERAL: El juego se asocia positivamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe Chimborazo.2016-2017.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS
Independiente: El Juego.	Elemento lúdico, importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje, favoreciendo su expresión y comunicación y asimilación de conocimientos. ARAUJO, J. (2005)	Elemento lúdico	Progreso en las Actividades	Observación
		Asimilación de conocimientos.	Al momento de jugar lo hace con movimientos coordinados.	
Desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años.	Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar, consta de una serie de etapas que representan los patrones universales evolutivos. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. CRATTY, B. (2002)	Comprender y actuar.	Recuerda con facilidad las instrucciones al momento de realizar una actividad	Observación
		Desarrollo de nuevas formas de operar.		

7. METODOLOGIA

7.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Aplicada.- En vista que está orientada hacia el campo educativo para solucionar problemas de los niños y niñas.

Explicativa-Descriptiva.- En vista que mediante la observación se describirán las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de la Guía Didáctica “Aprendo Jugando” en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de Educación Inicial.

Investigación de Campo.- Porque se realizará en el lugar de los acontecimientos es decir en la Unidad Educativa “Gualcopo Duchicela” de la Parroquia Columbe, cantón Colta , provincia de Chimborazo.

Investigación Bibliográfica.- La investigación tendrá fundamentación teórica de las dos variables como es la Guía Didáctica “Aprendo Jugando” y el Desarrollo Cognitivo.

7.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Es cuasi experimental porque los resultados se comparan, además permite la utilización de la guía en dos oportunidades en un antes y un después.

Es transversal porque es un corto período de tiempo.

Esta investigación es de campo, ya que se realizara en un lugar determinado como es la Unidad Educativa Hualcopo Duchicela.

Es descriptiva que se encuentra orientada fundamentalmente a describir, de una manera detallada las características de las actividades lúdicas y del desarrollo psicomotriz.

7.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

7.3.1. Población

La población objeto de esta investigación son los niños y niñas de la Unidad Educativa “Gualcopo Duchicela”, de la Parroquia Columbe, cantón Colta , provincia de Chimborazo.

Niños: 20

Niñas: 15

7.3.2. Muestra

Por ser un número reducido se trabajará con la población.

Niños: 20

Niñas: 15

7.4. METODOS DE LA INVESTIGACION

Observación. - Se aplicará la observación en relación al desempeño de los niños y niñas.

Hipótesis. - Posteriormente se realizará el planteamiento de las hipótesis utilizando el proceso deductivo.

Verificación. - Se aplicará la siguiente fase y que consiste en las deducciones de las conclusiones a partir de la información de datos que se obtuvo en la investigación y concluir con el último paso que fue la verificación de la hipótesis.

7.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Se aplicarán lo siguiente:

La Observación. - Se la aplica para medir el indicador de generación de productos, en el cual el niño a través del juego va a crear nuevas situaciones, acciones y resultados, utilizando como instrumento la Ficha de Observación.

7.6. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Una vez concluidas las etapas de recolección y procesamiento de la información, se inicia con la tabulación de las encuestas, elaboración de las tablas, gráficos estadísticos la interpretación y los resultados del trabajo realizado.

8. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

8.1. RECURSO HUMANO

- Tutora
- Autoras

8.2. RECURSO MATERIAL

- Suministros
- Útiles de escritorio
- Lápices
- Hojas de papel
- Borradores
- Documento de apoyo

8.3. RECURSO TECNOLÓGICO

- Equipo de computación y grabación.
- Cámaras de fotos y video
- CDS, Vídeos

8.4. RECURSO FINANCIEROS (PRESUPUESTO ESTIMADO)

Ingresos: Los ingresos son personales y ascienden a \$ 1300,00, en aportaciones iguales entre las proponentes.

Egresos:

CONCEPTO	CANTIDAD
Compra de bibliografía	\$ 180,00
Fotocopias, anillados	\$ 150,00
Alquiler computadora e impresiones	\$ 200,00
Suministros y materiales	\$ 100,00
Movilización	\$ 150,00
Investigación de campo	\$ 300,00
Imprevistos	\$ 70,00
TOTAL	\$ 1300,00

8.5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Revisión bibliográfica y de campo	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Diseño del capítulo I del proyecto		■	■																									
Aprobación capítulo I del proyecto			■	■																								
Diseño del capítulo II del proyecto			■	■	■	■	■																					
Aprobación del capítulo II del proyecto							■	■																				
Diseño del capítulo III y IV del proyecto					■	■	■	■	■	■																		
Aprobación del capítulo III y IV del proyecto									■	■																		
Aprobación del proyecto											■	■	■	■														
Elaboración capítulo I del proyecto															■													
Tutoría 1: Revisión y aprobación del capítulo I																■												
Elaboración del capítulo II de la tesis																■												
Tutoría 2: Revisión y aprobación por parte del tutor del capítulo II																	■											
Elaboración del capítulo III de la tesis																			■									
Tutoría 3: Revisión y aprobación por parte del tutor capítulo III																				■								
Elaboración del capítulo IV de la tesis																					■							
Tutoría 4: Revisión y aprobación por parte del tutor capítulo IV																						■						
Aprobación de la tesis																							■					
Legalizaciones																												
Presentación e incorporación																												■

BIBLIOGRAFÍA

- ANTON.M.(2009). La psicomotricidad en el parvulario. Laia. Barcelona.
- ARDILA.A OSTROSKY.F (2008). Lenguaje oral y escrito. Trillas. Mexico.
- AAUZIAS.M. (2005). Niños diestros niños zurdos. Pablo del Rio. Madrid.
- BAGHBAN, M (1990). La adquisición precoz de la lectura y la escritura. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- BALLESTEROS.S (2002). El esquema corporal. TEA. Madrid.
- BAUMANN,J.F (1990). La comprensión lectora. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- BENOS.J (2003). Educación psicomotriz en la infancia inadaptada. Medica Panamericana. Buenos Aires.
- CALMI.G (2007). La educación del gesto gráfico. Fontanella. Barcelona.
- CAMPS,A (1994). L'ensenyament de la composició escrita. Barcelona: Barcanova.
- CONDEMARIN.M/ CHADWICK.M (1990). La enseñanza de la escritura: Bases teóricas y prácticas. Aprendizaje Visor. Madrid.
- CRATTY.B.J (2002). Desarrollo perceptual y motor en los niños. Paidós. Barcelona.
- ESCORIZA.J (2006). Madurez lectora. PPU. Barcelona
- ESPARZA.A/PETROLI.A (2000). La psicomotricidad en el jardín de infantes. Paidós.
- FERREIRO.E/GOMEZ.M (2002). Nuevas perspectivas sobre los procesos de la lectura y escritura. SigloXXI. Madrid.
- MOLINA DE COSTALLAT.D (2006). Psicomotricidad III: Educación gestual. La importancia de la acción en los primeros años del desarrollo. Losada. Buenos Aires.
- PINOL-DOURIEZ.M (2009). La construcción del espacio en el niño. Pablo del Río. Madrid. Las distintas formas del juego
- BALLESTEROS.S (2002). El esquema corporal. TEA. Madrid.
- BAUMANN,J.F (1990). La comprensión lectora. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- BENOS.J (2003). Educación psicomotriz en la infancia inadaptada. Medica Panamericana. Buenos Aires.
- CALMI.G (2007). La educación del gesto gráfico. Fontanella. Barcelona.
- CAMPS,A (1994). L'ensenyament de la composició escrita. Barcelona: Barcanova.
- CONDEMARIN.M/ CHADWICK.M (1990). La enseñanza de la escritura: Bases teóricas y prácticas. Aprendizaje Visor. Madrid.
- CRATTY.B.J (2002). Desarrollo perceptual y motor en los niños. Paidós. Barcelona.

- ESCORIZA.J (2006). Madurez lectora. PPU.Barcelona
- ESPARZA.A/PETROLI.A (2000). La psicomotricidad en el jardín de infantes.
- Paidós. FERREIRO.E/GOMEZ.M (2002). Nuevas perspectivas sobre los procesos de la lectura y escritura. SigloXXI.Madrid.

ANEXO N°2



UNIVERSIDAD NACIONAL CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN
ARTE Y JUEGO

FICHA DE OBSERVACIÓN					
Grado de desarrollo alcanzado Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1		GRADO DE CUMPLIMIENTO ALCANZADO			OBSERVACIONES
		Iniciada	En proceso	Adquirido	
1	Discrimina sonidos fácilmente				
2	Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad.				
3	Manipula coordinadamente los materiales del aula				
4	Al momento de jugar lo hace con movimientos coordinados				
5	Se desplaza con seguridad, respetando las consignas				
6	Escucha con atención y ejecuta órdenes.				
7	Identifica imágenes y reproduce sonidos				
8	Memoriza y repite rimas cortas y de fácil pronunciación.				
9	Reproduce secuencias de sonidos cortos.				
10	Identifica y retiene imágenes con facilidad				
11	Discrimina con facilidad una noción de otra.				

12	Se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus compañeros.				
13	Al momento de desplazarse lo hace con seguridad y con movimientos del cuerpo.				
14	Indica las características de diferentes objetos utilizando el tacto.				
15	Utiliza sus sentidos al momento de ejecutar consignas dadas por la maestra				

ANEXO N°3

Grados de libertad chi cuadrado

Tabla de la distribución Chi-cuadrado

g=grados de libertad p=área a la derecha

El valor x de la tabla cumple que para X es chi-cuadrado con g grados de libertad $P(X>x)=p$

g	p										
	0.001	0.025	0.05	0.1	0.25	0.5	0.75	0.9	0.95	0.975	0.999
1	10.827	5.024	3.841	2.706	1.323	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0
2	13.815	7.378	5.991	4.605	2.773	1.386	0.575	0.211	0.103	0.051	0.002
3	16.266	9.348	7.815	6.251	4.108	2.366	1.213	0.584	0.352	0.216	0.024
4	18.466	11.143	9.488	7.779	5.385	3.357	1.923	1.064	0.711	0.484	0.091
5	20.515	12.832	11.07	9.236	6.626	4.351	2.675	1.61	1.145	0.831	0.21
6	22.457	14.449	12.592	10.645	7.841	5.348	3.455	2.204	1.635	1.237	0.381
7	24.321	16.013	14.067	12.017	9.037	6.346	4.255	2.833	2.167	1.69	0.599
8	26.124	17.535	15.507	13.362	10.219	7.344	5.071	3.49	2.733	2.18	0.857
9	27.877	19.023	16.919	14.684	11.389	8.343	5.899	4.168	3.325	2.7	1.152
10	29.588	20.483	18.307	15.987	12.549	9.342	6.737	4.865	3.94	3.247	1.479
11	31.264	21.92	19.675	17.275	13.701	10.341	7.584	5.578	4.575	3.816	1.834
12	32.909	23.337	21.026	18.549	14.845	11.34	8.438	6.304	5.226	4.404	2.214
13	34.527	24.736	22.362	19.812	15.984	12.34	9.299	7.041	5.892	5.009	2.617
14	36.124	26.119	23.685	21.064	17.117	13.339	10.165	7.79	6.571	5.629	3.041
15	37.698	27.488	24.996	22.307	18.245	14.339	11.037	8.547	7.261	6.262	3.483
16	39.252	28.845	26.296	23.542	19.369	15.338	11.912	9.312	7.962	6.908	3.942
17	40.791	30.191	27.587	24.769	20.489	16.338	12.792	10.085	8.672	7.564	4.416
18	42.312	31.526	28.869	25.989	21.605	17.338	13.675	10.865	9.39	8.231	4.905
19	43.819	32.852	30.144	27.204	22.718	18.338	14.562	11.651	10.117	8.907	5.407
20	45.314	34.17	31.41	28.412	23.828	19.337	15.452	12.443	10.851	9.591	5.921
21	46.796	35.479	32.671	29.615	24.935	20.337	16.344	13.24	11.591	10.283	6.447
22	48.268	36.781	33.924	30.813	26.039	21.337	17.24	14.041	12.338	10.982	6.983
23	49.728	38.076	35.172	32.007	27.141	22.337	18.137	14.848	13.091	11.689	7.529
24	51.179	39.364	36.415	33.196	28.241	23.337	19.037	15.659	13.848	12.401	8.085
25	52.619	40.646	37.652	34.382	29.339	24.337	19.939	16.473	14.611	13.12	8.649
26	54.051	41.923	38.885	35.563	30.435	25.336	20.843	17.292	15.379	13.844	9.222
27	55.475	43.195	40.113	36.741	31.528	26.336	21.749	18.114	16.151	14.573	9.803
28	56.892	44.461	41.337	37.916	32.62	27.336	22.657	18.939	16.928	15.308	10.391
29	58.301	45.722	42.557	39.087	33.711	28.336	23.567	19.768	17.708	16.047	10.986
30	59.702	46.979	43.773	40.256	34.8	29.336	24.478	20.599	18.493	16.791	11.588
35	66.619	53.203	49.802	46.059	40.223	34.336	29.054	24.797	22.465	20.569	14.688
40	73.403	59.342	55.758	51.805	45.616	39.335	33.66	29.051	26.509	24.433	17.917
45	80.078	65.41	61.656	57.505	50.985	44.335	38.291	33.35	30.612	28.366	21.251
50	86.66	71.42	67.505	63.167	56.334	49.335	42.942	37.689	34.764	32.357	24.674
55	93.167	77.38	73.311	68.796	61.665	54.335	47.61	42.06	38.958	36.398	28.173
60	99.608	83.298	79.082	74.397	66.981	59.335	52.294	46.459	43.188	40.482	31.738
65	105.988	89.177	84.821	79.973	72.285	64.335	56.99	50.883	47.45	44.603	35.362
70	112.317	95.023	90.531	85.527	77.577	69.334	61.698	55.329	51.739	48.758	39.036
75	118.599	100.839	96.217	91.061	82.858	74.334	66.417	59.795	56.054	52.942	42.757
80	124.839	106.629	101.879	96.578	88.13	79.334	71.145	64.278	60.391	57.153	46.52
85	131.043	112.393	107.522	102.079	93.394	84.334	75.881	68.777	64.749	61.389	50.32
90	137.208	118.136	113.145	107.565	98.65	89.334	80.625	73.291	69.126	65.647	54.156
95	143.343	123.858	118.752	113.038	103.899	94.334	85.376	77.818	73.52	69.925	58.022
100	149.449	129.561	124.342	118.498	109.141	99.334	90.133	82.358	77.929	74.222	61.918

ANEXO N°4

Guía de observación antes de la aplicación de la Guía Didáctica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA
“MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:
JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017

Fecha: _____

IN= INICIADO EP= EN PROCESO AD.= ADQUIRIDO

No	APELLIDOS Y NOMBRES	JUEGOS DE ATENCIÓN														
		¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.			Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.			La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.nto			El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados			La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.		
		IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.
1	Anthonele Llandan	1			1			1			1			1		
2	Antonella Rivera		1			1		1			1	1			1	
3	Daniela Murillo			1	1			1					1	1		
4	Lineth Palacios			1			1	1			1					1
5	Nicole Davalos		1			1			1			1		1	1	
6	Sophie Silva	1			1			1			1					1
7	Silvia Benavides			1			1			1		1				1
8	Valentina Donoso		1		1			1	1		1	1		1	1	
9	Cristian Maigualema			1			1			1			1			1
10	Mateo Cevallos	1			1			1			1			1		
11	Mateo Manzano		1			1		1				1			1	
12	Leonel Salazar		1				1			1			1		1	
13	Emilio Salguero	1			1			1			1			1		
14	Nicolas Díaz		1			1			1		1	1			1	
15	Matias Falconi	1			1			1			1					1
16	Sebastian Medina		1				1			1			1	1	1	
17	Santiago Chavez	1			1			1			1					1
18	Eitam Pilatuña		1			1		1				1		1	1	
19	Juan Marante	1			1			1			1					
20	Cristian Asitimbay			1	1			1					1			
21	Benjamín Ramiro Torres Freire	1			1			1			1			1		
22	Liam Fabián Vallejo Rodríguez	1			1			1			1			1		
23	Sonia Elizabeth Fuentes	1			1			1			1			1		
24	Martín Xavier Salazar Bohórquez	1			1			1			1			1		
25	Pedro José Ayala Santillán	1			1			1			1			1		
26	Camilo Israel Sghirla Muñoz	1			1			1			1					
27	Sol Anghelina Bonilla Noboa	1			1			1			1					
28	Brianna Scarlett Calderón Moreno	1			1			1			1			1		
29	Emilia Gabriela Paucar de la Cruz	1			1			1			1			1	1	
30	Luciana Valentina Arbuja	1			1			1			1			1		
31	Danna Kaori Yamashiro García			1	1			1						1		
32	Nicolás Emiliano Cabrera Arguello	1			1			1			1			1		
33	Alejandra Adamaris Eugenio Pino			1	1									1	1	
34	Felipe Alejandro Vela Guevara	1			1			1			1			1		
35	Rafaela Carolina Orozco Aguilera	1			1			1			1					
TOTAL		20	8	7	25	5	5	28	2	5	23	7	5	20	9	6
					35			35			35			35		35



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO
PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA
“MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:
JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017.

Fecha: _____
IN= INICIADO EP= EN PROCESO AD.= ADQUIRIDO

JUEGOS DE MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA																
No.	APELLIDOS Y NOMBRES	El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.			¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.			Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.			Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.			En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad.		
		IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.
1	Anthonela Llandan			1				1				1				
2	Antonella Rivera			1						1				1		
3	Daniela Murillo			1				1						1		
4	Lineth Palacios			1				1						1		
5	Nicole Davalos			1				1						1		1
6	Sophie Silva			1				1						1		
7	Silvia Benavides			1				1						1		
8	Valentina Donoso	1				1								1		
9	Cristian Maigualema			1				1				1				
10	Mateo Cevallos			1				1				1				
11	Mateo Manzano			1						1				1		
12	Leonel Salazar			1						1				1		1
13	Emilio Salguero			1				1						1		
14	Nicolas Díaz			1						1				1		
15	Matias Falconi			1				1						1		
16	Sebastian Medina			1						1				1		
17	Santiago Chavez			1				1					1			1
18	Eitam Pilatuña			1						1				1		
19	Juan Marante		1			1					1			1		
20	Cristian Asitimbay			1				1						1		
21	Benjamín Ramiro Torres			1						1				1		
22	Liam Fabián Vallejo			1						1			1			1
23	Sofia Elizabeth Cifuentes			1						1				1		
24	Martín Xavier Salazar			1						1				1		
25	Pedro José Avala Santillán			1				1						1		
26	Camilo Israel Sehirla			1						1				1		
27	Sol Anghelina Bonilla			1						1				1		
28	Brianna Scarlett Calderón			1				1						1		
29	Emilia Gabriela Paucar de la			1						1				1		
30	Luciana Valentina Albuja			1				1						1		
31	Danna Kaori Yamashiro			1				1						1		
32	Nicolás Emiliano Cabrera			1				1						1		
33	Alejandra Adamaris Eugenio			1				1						1		
34	Felipe Alejandro Vela			1				1						1		
35	Rafaela Carolina Orozco			1				1						1		
TOTAL		0	2	33	30	3	2	20	9	6	30	2	3	19	7	9
				35			35			35			35			35



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
PARVULARIA “MENCION JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE”

TEMA:

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017

IN= INICIADO

EP= EN PROCESO

AD.= ADQUIRIDO

Fecha: _____

No.	NINOS Y NINAS	JUEGOS DE SENSO PERCEPCIÓN																	
		El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.			¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus			ECambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con			Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos			¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar consignas					
		IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.			
1	AnthoneLa Llandan		1				1		1				1			1			
2	Antonella Rivera	1					1	1			1			1					
3	Daniela Murillo		1		1			1					1	1					
4	Lineth Palacios	1			1			1			1			1					
5	Nicole Davalos	1				1		1					1	1					
6	Sophie Silva	1				1		1			1			1					
7	Silvia Benavides	1			1			1			1			1					
8	Valentina Donoso	1				1		1			1			1					
9	Cristian Maigualema	1			1			1			1			1					
10	Mateo Cevallos	1				1		1			1			1					
11	Mateo Manzano		1		1				1		1				1				
12	Leonel Salazar	1			1			1			1			1					
13	Emilio Salguero	1			1			1			1				1				
14	Nicolas Díaz	1			1				1		1					1			
15	Matias Falconi	1			1			1			1					1			
16	Sebastian Medina	1				1		1					1	1					
17	Santiago Chavez	1			1				1		1			1					
18	Eitam Pilatuña	1				1		1			1			1					
19	Juan Marante	1				1			1		1			1					
20	Cristian Asitimbay		1		1			1			1			1					
21	Benjamín Ramiro	1				1				1	1			1					
22	Liam Fabián Vallejo	1			1			1			1			1					
23	Sofía Elizabeth	1			1					1	1			1					
24	Martín Xavier	1			1			1					1	1					
25	Pedro José Ayala		1		1					1	1			1					
26	Camilo Israel Sghirla	1			1			1			1			1					
27	Sol Anghelina Bonilla	1			1					1	1			1					
28	Brianna Scarlett	1			1			1			1			1					
29	Emilia Gabriela	1			1					1	1			1					
30	Luciana Valentina	1			1			1			1			1					
31	Danna Kaori	1			1					1	1			1					
32	Nicolás Emiliano	1				1	1	1			1			1					
33	Alejandra Adamaris	1					1	1			1			1					
34	Felipe Alejandro Vela	1					1	1			1			1					
35	Rafaela Carolina	1								1	1			1					
TOTAL		30	5	0	21	9	5	23	5	7	30	0	5	30	2	3			
					35				35				35				35		

Guía de observación después de la aplicación de la Guía Didáctica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA
“MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017

Fecha: _____

IN= INICIADO

EP= EN PROCESO

AD.= ADQUIRIDO

APELLIDOS Y NOMBRES		JUEGOS DE ATENCIÓN														
		¿Qué oíste? los niños discriminan sonidos fácilmente.			En la actividad No. 2: Las Palmadas, los niños recuerdan las instrucciones al momento de realizar una actividad.			En la actividad No. 3: La caja de números, los niños y niñas manipulan coordinadamente los materiales del aula.			En la actividad No. 4: El pozo de tiburones, los estudiantes al momento de jugar lo hacen con movimientos coordinados			En la actividad No. 5: La mirada fulminante, los niños y niñas respetan las consignas.		
No	NIÑOS Y NIÑAS	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.
1	Anthanela Llandan			1	1		1	1		1	1		1			1
2	Antonella Rivera			1			1			1			1			1
3	Daniela Murillo			1			1			1			1			1
4	Lineth Palacios			1			1			1			1			1
5	Nicole Davalos			1			1			1			1			1
6	Sophie Silva			1			1			1			1			1
7	Silvia Benavides			1			1			1			1			1
8	Valentina Donoso			1			1			1			1			1
9	Cristian Maigualema			1			1			1			1			1
10	Mateo Cevallos			1			1			1			1			1
11	Mateo Manzano			1			1			1			1			1
12	Leonel Salazar			1			1			1			1			1
13	Emilio Salguero			1			1			1			1			1
14	Nicolas Díaz			1			1			1	1		1			1
15	Matias Falconi			1			1			1			1			1
16	Sebastian Medina			1			1			1			1			1
17	Santiago Chavez			1			1			1			1			1
18	Eitam Pilatúa			1			1			1			1			1
19	Juan Marante			1			1			1			1			1
20	Cristian Asitimbay			1			1			1			1			1
21	Benjamín Ramiro Torres Freire			1			1			1			1			1
22	Liam Fabián Vallejo Rodríguez			1			1			1			1			1
23	Sonia Elizabeth Cruentes			1			1			1			1			1
24	Martín Xavier Salazar Bohórquez			1			1			1			1			1
25	Pedro José Ayala Santillán			1			1			1			1			1
26	Camilo Israel Sghirla Muñoz			1			1			1			1			1
27	Sol Anghelina Bonilla Noboa			1			1			1			1			1
28	Brianna Scarlett Calderón Moreno			1			1			1			1			1
29	Emilia Gabriela Paucar de la Cruz			1			1			1			1			1
30	Luciana Valentina Albuja Rodríguez			1			1			1			1			1
31	Danna Kaori Yamashiro García			1			1			1			1			1
32	Nicolás Emiliano Cabrera Arguello			1			1			1			1			1
33	Alejandra Adamaris Eugenio Pino			1			1			1			1		1	
34	Felipe Alejandro Vela Guevara		1				1			1		1				1
35	Rafaela Carolina Orozco Aguilera	1					1			1			1			1
TOTAL		1	1	33	1	0	34	2	0	33	3	1	31	1	1	33
				35			35			35			35			35



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO
PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA
“MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:
JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017.

Fecha: _____
IN= INICIADO EP= EN PROCESO AD.= ADQUIRIDO

JUEGOS DE MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA																
No.	APELLIDOS Y NOMBRES	El tren ciego, los estudiantes escuchan con atención y ejecuta órdenes.			¿Adivina quién es? Los niños identifican las imágenes y reproducen sonidos.			Rimas y rimas, los niños memorizan y repiten rimas cortas y de fácil pronunciación.			Secuencias de sonidos, los niños y niñas logran reproducir secuencias de sonidos cortos.			En la actividad No. 10: ¿Qué se nos ha movido? Identifica y retiene imágenes con facilidad.		
1	Anthonela Llandan			1			1			1			1			1
2	Antonella Rivera			1			1			1			1			1
3	Daniela Murillo			1			1			1			1			1
4	Lineth Palacios			1			1			1			1			1
5	Nicole Davalos			1			1			1			1			1
6	Sophie Silva			1			1			1			1			1
7	Silvia Benavides			1			1			1			1			1
8	Valentina Donoso			1			1			1			1			1
9	Cristian Maigualmente			1			1			1			1			1
10	Mateo Cevallos			1			1			1			1			1
11	Mateo Manzano			1			1			1			1			1
12	Leonel Salazar			1			1			1			1			1
13	Emilio Salguero			1			1			1			1			1
14	Nicolás Díaz			1			1			1			1			1
15	Matias Falconi			1			1			1			1			1
16	Sebastian Medina			1			1			1			1			1
17	Santiago Chavez			1			1			1			1			1
18	Eitam Pilatuña			1			1			1			1			1
19	Juan Marante			1			1			1			1			1
20	Cristian Asitimbay			1			1			1			1			1
21	Benjamín Ramiro Torres			1			1			1			1			1
22	Liam Fabián Vallejo			1			1			1			1			1
23	Sofía Elizabeth Cifuentes			1			1			1			1			1
24	Martín Xavier Salazar			1			1			1			1			1
25	Pedro José Avala Santillán			1			1			1			1			1
26	Camilo Israel Sehirla			1			1			1			1			1
27	Sol Anghelina Bonilla			1			1			1			1			1
28	Brianna Scarlett Calderón			1			1			1			1			1
29	Emilia Gabriela Paucar de la			1			1			1			1			1
30	Luciana Valentina Albuja			1			1			1			1			1
31	Danna Kaori Yamashiro			1			1			1			1			1
32	Nicolás Emiliano Cabrera			1			1			1			1			1
33	Alejandra Adamaris Eugenio			1			1			1			1			1
34	Felipe Alejandro Vela			1			1			1			1			1
35	Rafaela Carolina Orozco			1			1			1			1			1
TOTAL		1	0	34	1	0	34	1	0	34	1	1	33	1	0	34
				35			35			35			35			35



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
 PARVULARIA “MENCION JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD
 EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017

IN= INICIADO

EP= EN PROCESO

AD.= ADQUIRIDO

Fecha:

No.	NINOS Y NINAS	SENSOPERCEPCIÓN														
		El sol y el frío, los niños y niñas discriminan con facilidad una noción de otra.			¿Quién fue?, Los niños se ubican en el espacio, y distingue la posición respecto a sus			ECambiando la intensidad, ¿Los niños y niñas al momento de desplazarse lo hacen con			Adivino Adivinando, Los niños indican las características de diferentes objetos			¿Dónde está lo que has tocado? Los niños utilizan sus sentidos al momento de ejecutar		
		IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.	IN	EP	AD.
1	Anthonela Llandan			1			1			1			1			1
2	Antonella Rivera	1					1			1			1	1		
3	Daniela Murillo			1			1	1					1			1
4	Lineh Palacios			1			1			1			1			1
5	Nicole Davalos			1			1			1			1			1
6	Sophie Silva			1			1			1			1			1
7	Silvia Benavides	1					1			1			1			1
8	Valentina Donoso			1			1			1			1			1
9	Cristian Migualema			1			1			1			1			1
10	Mateo Cevallos			1			1			1			1			1
11	Mateo Manzano			1			1			1			1			1
12	Leonel Salazar			1			1			1			1			1
13	Emilio Salguero			1			1			1			1			1
14	Nicolas Díaz			1			1			1			1			1
15	Matias Falconi			1			1			1			1			1
16	Sebastian Medina			1			1			1			1			1
17	Santiago Chavez			1			1			1			1			1
18	Eitam Pilatuña			1			1			1			1			1
19	Juan Marante			1			1			1			1			1
20	Cristian Asitimbay			1			1			1			1			1
21	Benjamín Ramiro			1			1			1			1			1
22	Liam Fabián Vallejo			1			1			1			1			1
23	Sofía Elizabeth			1			1			1			1			1
24	Marfín Xavier			1			1			1			1			1
25	Pedro José Ayala			1			1			1	1					1
26	Camilo Israel Sghirla			1			1			1			1			1
27	Sol Anghelina Bonilla			1			1			1			1			1
28	Brianna Scarlett			1			1			1			1			1
29	Emilia Gabriela			1			1			1			1			1
30	Luciana Valentina			1			1			1			1			1
31	Danna Kaori			1			1			1			1			1
32	Nicolás Emiliano			1			1			1			1			1
33	Alejandra Adamaris			1			1			1			1			1
34	Felipe Alejandro Vela			1			1			1			1			1
35	Rafaela Carolina			1			1			1			1			1
TOTAL		2	0	33	0	0	35	1	0	34	2	0	33	1	0	34
				35			35			35			35			35