



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO:

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018-2019.

Trabajo de grado previo a la obtención del título del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia

AUTOR:

Luis Alberto Mosquera Sotelo

TUTORA:

Mgs. Susana Bertha Paz Viteri

Riobamba – Ecuador

2019

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de graduación del proyecto de investigación de título: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018-2019, presentado por el estudiante: Luis Alberto Mosquera Sotelo y dirigido por la Mgs. Susana Paz Viteri.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

MsC. Zoila Román
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL


.....
FIRMA


MsC. Luis Alviar
MIEMBRO DEL TRIBUNAL


.....
FIRMA

MsC. Nancy Valladares
MIEMBRO DEL TRIBUNAL


.....
FIRMA

Mgs. Susana Paz Viteri
TUTOR


.....
FIRMA

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Que el presente trabajo: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018-2019, de autoría de: Luis Alberto Mosquera Sotelo, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales para la graduación, para la cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, abril de 2019



Mgs. Susana Paz Viteri.

TUTORA



CERTIFICACIÓN

Que, **Mosquera Sotelo Luis Alberto** con CC: **1717188070**, estudiante de la Carrera de **Educación Parvularia e Inicial, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "ESTUDIANTE, **Título del Proyecto de Investigación: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "C" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN FELIPE NERI" PERIODO 2018-2019.**", Que corresponde al dominio científico **DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA** Y alineado a la línea de investigación **EDUCAION SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL** , cumple con él 1%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 14 de abril de 2019

Mgs. Susana Paz
TUTORA

DERECHOS DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación presento como requisito para la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de Educación es original y basado en el proceso de investigación previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnológicas.

Todos los fundamentos teóricos y resultados de la investigación son de exclusiva responsabilidad del autor y los derechos de autoría pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'L.A. Mosquera Sotelo', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Luis Alberto Mosquera Sotelo

C.I. 1717188070

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a dios por brindarme la vida y la salud que me ha permitido culminar con éxito esta etapa de mi vida. A mis padres por su apoyo incondicional por ser el pilar y a su vez a mi esposa que forma mi fuerza. Los quiero

A la Mgs. Susana Paz por sus votos de confianza y abrirme las puertas de su conocimiento y sabiduría para realizar este proyecto, también a la Unidad educativa San Felipe “Neri” quien me dio la aprobación para realizar el presente proyecto

Gracias Dios y mi virgen

¡Gracias!

DEDICATORIA

Investigación dedicada a quien, con su constante esfuerzo, apoyo han dedicado su tiempo y amor, a mis queridos padres: Luis Mosquera y Margury Sotelo; a mi esposa Andrea Cortez quien me ha brindado el apoyo y el impulso para no desfallecer y cumplir con esta meta.

A toda mi familia en general y a Dios por ser el que guía mi camino, siempre que se haga tu voluntad.

Luis Alberto Mosquera Sotelo

ÍNDICE GENERAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	I
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	I
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	III
CERTIFICACIÓN DE PLAGIO	IV
DERECHOS DE AUTORÍA	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	XIII
RESUMEN.....	XIII
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	XIV
SUMMARY	XIV
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Justificación.....	5
1.3 Formulación del Problema	7
1.3.1 Preguntas Directrices	7
1.4 Objetivos:	7
1.4.1 Objetivo General:	7
1.4.2 Objetivos Específicos:.....	8
2. ESTADO DEL ARTE	9
2.1 Antecedentes Investigativos.....	9
2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
2.2.1 La Actividad Lúdica.....	10
2.2.2 Definiciones de juego.....	12
2.2.3 Importancia del juego.....	14
2.2.4 Características del juego	15

2.2.5	Tipos de juegos	17
2.2.5.1	El juego heurístico (12-24) meses.....	17
2.2.5.2	El juego heurístico tiene tres fases:	17
2.2.5.2.1	El papel de la persona adulta en el juego heurístico	18
2.2.5.2.2	El juego y las nuevas tecnologías.....	19
2.2.6	Juegos tradicionales	20
2.2.6.1	El juego y sus dimensiones	20
2.2.7	Actividades lúdicas en el aula	22
2.2.8	Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo.	23
2.2.8.1	Rol del docente.....	24
2.3	Desarrollo Cognitivo.....	25
2.3.1	Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.....	26
2.3.2	Tareas del desarrollo cognitivo	30
2.3.2.1	El pensamiento	30
2.3.2.2	Tipos de pensamiento.....	31
2.3.3	La Inteligencia.....	31
2.3.3.1	Clasificación de los tipos de inteligencia de Haward Gardner de Cordoba.....	33
2.4	Atención	33
2.5	La memoria	35
2.6	Tipos de memoria.....	36
2.7	VARIABLES	37
2.7.1	Variable Independiente:	37
2.7.2	Variable Dependiente:.....	37
3.	METODOLOGÍA	38
3.1	Diseño de la Investigación	38
3.2.-	TIPO DE INVESTIGACIÓN	38
3.3.-	DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
3.4.-	MUESTRA Y POBLACIÓN.....	39
3.4.1	Población	39
3.4.2	Muestra	39

3.5.-	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.	39
3.5.1.-	Técnicas.	39
2.5.2.-	Instrumento.	39
3.6	TÉCNICAS PARA EL PROCEDIMIENTO PARA E INTERPRETACIÓN DE DATOS	40
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS MEDIANTE LISTA DE COTEJO.....	41
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
5.1	CONCLUSIONES	51
5.2	Recomendaciones.....	52
	Referencias Bibliográficas	53
	ANEXOS	XIV

ÍNDICE DE TABLAS

CUADRO No. 1	Demuestra interés en la participación de actividades lúdicas	41
CUADRO No. 2	Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.	42
CUADRO No. 3	Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.	43
CUADRO No. 4	Comprende las consignas establecidas con anterioridad por la maestra.	44
CUADRO No. 5	La actividad lúdica le permite ser más dinámico.....	45
CUADRO No. 6	Las actividades lúdicas fomentan la atención en el niño.....	46
CUADRO No. 7	Disfruta mientras realiza las actividades lúdicas.....	47
CUADRO No. 8	Comprende las actividades que se desarrollan durante el juego.....	48
CUADRO No. 9	Menciona palabras claves del juego.	49
CUADRO No. 10	Expresa sus emociones al realizar las actividades lúdicas....	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO No. 1	Demuestra interés en la participación de actividades lúdicas	41
GRÁFICO No. 2	Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.	42
GRÁFICO No.3	Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.	43
GRÁFICO No. 4	Comprende las consignas establecidas con anterioridad por la maestra.	44
GRÁFICO No. 5	La actividad lúdica le permite ser más dinámico.	45
GRÁFICO No. 6	Las actividades lúdicas fomentan la atención en el niño.....	46
GRÁFICO No. 7	Disfruta mientras realiza las actividades lúdicas.....	47
GRÁFICO No. 8	Comprende las actividades que se desarrollan durante el juego.....	48
GRÁFICO No. 9	Menciona palabras claves del juego.....	49
GRÁFICO No. 10	Expresa sus emociones al realizar las actividades lúdicas.	50



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,

HUMANAS Y TECNOLÓGICAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

RESUMEN

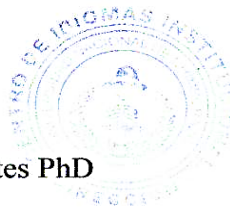
La presente investigación tiene como propósito fundamental constituir la influencia de las acciones lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa San Felipe “Neri”. La cual se la efectuará mediante la técnica de observación, con el instrumento de investigación llamado lista de cotejo, la cual se aplicará en 2 tiempos para el desarrollo de la clase; aplicado a los 26 estudiantes de la Unidad Educativa antes mencionada, es donde se realizará la evaluación a la autoridad de las actividades lúdicas para el progreso y desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 a 6 años, verificada para los docentes de primer año de EGB paralelo C, lo que consentirá la producción de los resultados claros y exactos. Finalmente, en la investigación se pudo determinar que es necesario realizar juegos simbólicos que favorecen la imaginación y la creatividad, estimulando el aprendizaje de nuevas conductas, lo que promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía, que le permitan dar posible soluciones a problemas cotidianos, dando como resultados el captar toda la atención y predisposición por parte de los niños y niñas que gracias a ello asimilando más rápidamente lo indicado promoviendo su creatividad para la solución de problemas cotidianos.

PALABRAS CLAVE: Actividad Lúdica, Desarrollo Cognitivo.

ABSTRACT

The main purpose of this research is to establish the influence of playful activities for the cognitive development of children at San Felipe Nery Educational Unit. This was done through the observation technique, using a checklist as the research instrument, which will be applied in 2 times for the development of the class, it was applied to 26 students. The evaluation was carried out to the authority of the recreational activities for the progress and cognitive development of the children from 5 to 6 years old; it was verified for the teachers of the first year of EGB class C, which allowed the production of clear and accurate results. Finally, in the research it was determined that it is necessary to perform symbolic games that favor imagination and creativity, stimulating the learning of new behaviors, which promotes the acquisition of skills and social competencies such as teamwork, cooperation, negotiation, empathy, that allow to give possible solutions to everyday problems, giving as a result to get all students' attention and predisposition from the children to integrate more quickly what was taught by promoting their creativity to solve everyday problems.

KEY WORDS: Playful Activity, Cognitive Development.



Review of abstract translation by Dr. Narcisa Fuertes PhD
Professor at Competencias Lingüísticas UNACH.

INTRODUCCIÓN

La lúdica es un método de trabajo que aprovecha el desarrollo cognitivo de los niños además con ello logran expresar sentimientos y emociones de manera natural, las mismas que les permitan sentir placer y gozo a medida que realiza la actividad, desarrollando sus habilidades y destrezas, creatividad y adquisición de conocimientos que benefician su desarrollo integral integrándolo de manera positiva a la sociedad.

Como se ha podido observar anteriormente en el presente trabajo investigativo se puede manifestar que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 a 6 años del Centro Infantil San Felipe “Neri” periodo 2018.

El juego hoy en día es considerado como uno de los aspectos de mayor relevancia para el aprendizaje de los niños, que constituye unas herramientas esenciales para el progreso de las destrezas tanto motrices, como sociales y cognitivas. Estas canalizaciones se alcanza a través de las diligencias de cada una de las actividades lúdicas para las edades tempranas de las cuales se hallan en el rango deseado las niñas y niños” (Padilla, 2012).

Esta investigación permitió determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños como mencionan el Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven y la Universidad Abierta: “Los juegos de simulación son un contexto clave para fomentar aptitudes de los niños tales como aprender a tomar perspectiva, ensayar roles, regular el propio comportamiento, tomar turnos, planificar junto con los demás y negociar.

El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión” (Woodhead, 2013).

El juego es el motor que rige hacia la actividad central del trascurso de desarrollo del niño, es social, genera deseo de conocer las maravillas que tiene el mundo, y una cierta inquietud de comunicarse con otros niños y de tener alguna participación en la conversaciones de los adultos. Mediante el juego el niño adquiere independencia y seguridad en sí mismo, estableciendo relaciones con el entorno natural, social, familiar y cultural, adquiriendo nuevos conocimientos de los que ya poseía. El juego da una facilidad hacia la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad, permitiendo al niño desarrollar todas sus habilidades y sus cualidades de liderazgo, de compañerismo para así asumir las pautas de los comportamientos y una ideología ante la vida” (Rubiano, 1997).

Por lo antes expuesto es indispensable mencionar que la lúdica no solo logra el desarrollo de la creatividad, el desarrollo positivo e inclusivo a la sociedad sino también que la lúdica o juego benefician en el aprendizaje de los estudiantes proporcionándolos las herramientas necesarias para el desenvolvimiento cognitivo permitiéndoles ser auténticos, creativos y entes positivos para la sociedad.

En esta tesis se presenta el desarrollo de la investigación por capítulos de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se logra observar los métodos que se emplearan para el planteamiento del problema, la formulación del problema, las preguntas directrices, los objetivos generales y específicos y la justificación.

En el Capítulo II, va todo lo referente a la investigación que requiere el marco teórico, de esta forma se dará explicación al sustento de la investigación, y todas las fuentes Pedagógicas y Psicológicas, el tema principal se obtendrá mediante la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños en la que se basará la investigación.

En el Capítulo III, es muy indispensable la metodología y llevar a cabo cada una de estas técnicas a través de la cual se efectuara la investigación de modo adaptable

la el método cualitativo, descriptiva y propositiva. Además, haciendo la constancia de las técnicas e instrumentos manipulados para la investigación directa.

En el Capítulo IV se llevara a cabo todos los análisis estadísticos que dependerán de cada uno de los instrumentos de investigación utilizados por los maestros, de la misma forma se expondrá los resultados de las mismas, así como los pertinentes análisis que consentirá la comprobaciones de las diligencias lúdicas en la Unidad Educativa San Felipe “Neri”.

En el Capítulo V, se dará a conocer todas las conclusiones y recomendaciones sobre la investigación las mismas que aprovecharán de gran ayuda al momento de resumir todos los componentes que valdrá de guía para las diligencias lúdicas empleadas en los centros infantiles.

1.1 Planteamiento del problema

Hoy en día en los Centros Educativos Infantiles, las maestras parvularias les dan poca importancia a las actividades lúdicas, lo que produce que el aprendizaje de la niña y el niño sea enojoso y fastidioso, ya que con la lúdica los niños y niñas aprenden de una modo fácil y distraída, además el juego consiente desplegar en el niño y niña destrezas y destrezas que le darán la cabida de conocer, revelar y enunciar su mundo interno y externo a a través de su cuerpo.

Los compendios primordiales, del aprendizaje lúdico, son exaltación para que el juego logre ser un recurso pedagógico que deberá ser diligente muy bien en todos los niveles de la instrucción y que sirva de ayuda en la causa de enseñanza y aprendizaje (Ramírez, 2016).

Desde la infancia no se ha perdido la hábito propia del juego, mediante el juego se ha ido logrando aprendizajes y vivencias donde el niño ha ido asimilando poco a poco y de manera vertiginosa destrezas, han ido logrando una empatía y una relación con las personas de su entorno social, edificando al juego como un

elemento básico en la vida de cada niño y niña, además de tener un poder de alegría resulta ineludible para el progreso. Los niños y niñas requieren estar activos para su desarrollo físico y así desplegar sus capacidades, el juego vienen a formar una pieza esencial para el aprendizaje y progreso integral de los niños y niñas puesto que asimilan a conocer la vida retozando y de modo rápida. (Ramírez, 2016)”.

Varios autores cubanos como Martínez y Cruz dicen: que la interactividad del juego forma parte de la escuela personal de las relaciones sociales, es ahí donde se fortalecen firmemente los beneficios sociales de las conductas de los niños, se logra el aprendizaje de la capacidad humana como lo es la ayuda que intervienen en todas las esferas de los temperamentos, así como cognoscitiva como cariñosa y autoexhortativa” (Cruz, 2008).

Para Piaget la lúdica se establece en una apariencia activa, en la que el juego y los juguetes son quitados en cuenta como parte de los materiales precisos para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño y niña, es así que en asunto de tiempo se colocaran de forma contigua el camino de Piaget para la formación de una teoría estructuralista del juego, a partir de ahí se proviene de los estudios sobre la hacendosa íntimo de los contextos mentales del niño y niña (Piaget, 1961) .

En la Unidad Educativa San Felipe “Neri”, el uso separado del juego esto porque hoy en día se los ve a diario en los videos juegos ya sean en sus provechosos celulares o en casa componiendo su realidad lo que lesiona su entorno y su vida social, al pasar por alto estas tramitas los docentes deben ejecutar lúdicas con fines de socialización ya que la miseria de estas manifiestan la falta de actividades lúdicas para muebles didácticos, ante lo cual existe la escasez de buscar nuevas destrezas de juegos que causen el progreso de los aprendizajes que consentirán la mayor construcción posible del cordura, a través del juego el niño y niña desarrolla los géneros de la inclinación creativo: maleabilidad de corriente, fluidez de ideas, capacidad para imaginar nuevas ideas y establecer nuevas noviazgos entre sus pares y las compareces de su ambiente.

1.2 Justificación

Para tiempos remotos ya la humanidad se determinó por utilizar los juegos, junto con el teatro, la danza, los poemas y la música, ya que son un medio para trasladar las culturas en propagar creencias, sentimientos, costumbres y valores a las nuevas generaciones que nacen día con día.

Es así que es, un contexto, y forma parte de cualquier actividad lúdica ya que mueve en las personas la cabida de quimera que se pierde con la edad. Todas estas cabidas congénitas de los seres humanos, debe ser válida al máximo por los docentes para suavizar la edificio de las culturas de los niños, y así persistir en una situación de esparcimiento y diversión sana. En ciencia cierta se sabe que la apropiación de los anómalos de la comprensión individual se fija ajustadamente en el noviciado que se lo elabora de forma alegre y distraída, para que logre un mayor significado.

Las actividades lúdicas, son firmemente una necesidad en el ser humano. Propicias al momento de jugar, ya que de ellas se obtiene prácticas que lo preparan para revolverse la situación de los débitos con la sociedad de la que constituirá parte y se favoreciera para la noticia y la creación, y así llegar de manera sincera y motivadora a una expresión más racional.

La manera de despliegas las actividades lúdicas o juego es de gran categoría ya que es un medio de locución de los corrientes más íntimos y emociones del ser; que permite declarar los aprietos internos de los niños y reducir los efectos de expertas negativas que varias produzcas se igualan a la conducta que reparten o logran de los demás.

Los desarrollos integrales de los niños y niñas templadamente, tanto en los aspectos físicos, como exaltados, sociales e intelectuales, esta actividad beneficia las investigaciones, las reflexiones y el espíritu crítico constructivista de manera

que logra ennoblecer los vocabularios, fortalece la autoestima y el ascenso de la creatividad.

Ahora bien, es novedoso el estudio de la lúdica, para establecer mediante el progreso de este proyecto su importancia en la educación del niño y niña, un proceso continuo en progreso y la escuela como uno de los argumentos que viabilizan ese progreso.

La presente investigación tiene como propósito conocer y efectuar las actividades lúdicas La Unidad Educativa San Felipe “Neri”; debemos concebir que las actividades lúdicas forman parte primordial de la educación infantil de nuestro país.

Mediante esta investigación se logra colocar y fortificar todas las actividades lúdicas, en el adelanto y progreso de la formación integral del niño y niña. Con sus destrezas y sus destrezas básicas para el ampliación escolar social y afectivo, de esta manera el niño y niña pueda decir sus sentimientos, inquietes y adquiera un aprendizaje revelador.

Por ello la importancia y justificación de desarrollar dicha investigación en la cual emprendemos, no solo temas teóricos de la lúdica, su importancia, su relevancia en la actualidad, así como su aplicación en la educación infantil, sino que orientaremos el estudio de su realidad y diligencia de una forma educada a través del docente.

Luego de ser realizado el trabajo de investigación, su favor práctico será diligente por las presentes y futuras reproducciones de docentes, ya que al poseer una instrumento más eficaz que le facilite la instrucción, el docente practicará su diligencia sin ninguna obstáculo; de igual forma el niño y niña se verá favorecido al contar con mecanismos y recursos forzosos que los lleve a un aprendizaje completo y continuo.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo influye las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” período 2018-2019?

1.3.1 Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son los beneficios que se logra mediante la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo?
- ¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas utilizadas en el aula para el progreso cognitivo de los niños y niñas?
- ¿Cuáles son los favores que se obtendrá con la práctica de las actividades lúdicas en el desarrollo conector del niño y niña?
- ¿Qué papel toma las actividades del juego para el progreso cognitivo de los niños y niñas?

1.4 Objetivos:

1.4.1 Objetivo General:

Establecer la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Indagar el nivel de actividad lúdica de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.
- Determinar el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.
- Determinar la influencia de la actividad física en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.

2. ESTADO DEL ARTE

2.1 Antecedentes Investigativos

En cada una de las investigaciones ejecutadas en el Ecuador, por el Sr. Ernesto Yturalde Tagle, que es facilitador de los técnicas de aprendizajes significativos que utiliza las actividades lúdicas, por la cual señala: Que es maravilloso como el juego ha sido denigrado en fisonomías serios y profesionales, exponiendo que el juego es solo para los niños y niñas (Moreno, 2012)''.

Los juegos desde épocas antiguas se han convertido en la distracción sana para niños y adultos y sin darnos cuenta, se ha convertido en el diario vivir de las personas. Lo lúdico ha ido causando los ambientes mágicos, ejecutando ambientes agradables, creando alteres, gusto y regodeo. Hoy en día en el país, las diligencias lúdicas se manipulan en la mayoría como una forma indistinta, sin un razonamiento propio que de exaltación al aprendizaje y progreso cognoscitivo de los estudiantes.

Las autoras de la investigaciones de las Estrategias con las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años de los centros infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito, enuncian que la autoridad de las diligencias lúdicas en el perfeccionamiento cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años, es de un resultado propicio y de suma delantera, para la conducta de los niños y niñas, acrecentar la quimera, el corriente lógico, la creatividad, la reunión y el lógica, lo que les consentirá en un futuro almacenar un armonioso trabajo en todas sus jurisdicciones.

En los centros institucionales se manipula el juego para todas las actividades de francachela y socialización, mientras que, para el progreso cognitivo es lento, es por ello que escolarizando al niño y niña se va a desplegar de mejor modo su área cognoscitiva, pero lo que no se toma en cuenta es que al colocar que el niño y niña vivencie a través de sus prácticas, el aprendizaje se hace más característico, ya que el juego ayuda al adelanto integral del niño y niña, y le provee varias habilidades.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 La Actividad Lúdica

Definiciones:

Wallon indica:

Las actividades lúdicas infantiles son un trabajo que no posee ninguna otra finalidad que ella misma, porque origina intervalos de alegría y consiente distraer a pesar de que no sea lo que esté investigando, causando a que el niño coloque de tiempo y de espacio forzoso acorde a su edad y su insuficiencia (Rosas, 2014).

La actividad lúdica no tiene otro propósito que el esparcimiento del niño y niña puesto que a lo lúdico se le reflexiona como juego, es decir, diligencia gustosa donde el niño se libera de tracciones, y de las reglas asignadas por la cultura o el centro educativo al que asiste. Aquí se siente libre, feliz, se relaciona de mejor, se siente trascendental e indudable frente a sus pares.

Motta (2004) reitera:

La lúdica conforma el modo pedagógico para sí mismo. La metodología lúdica existió mucho antes de saber que el docente lo vaya a dosificar. La metodología lúdica se arregla de espacios y tiempos lúdicos, que a su vez estimula interacciones y memorias lúdicas. La lúdica se narra por ser un medio que resulta bastante beneficioso en el gozo personal a través del débito de nacionalizar con los de otra edad. (Cardoze, 2004).

La lúdica crea momentos de gozo, placer aquí el niño se divierte, juega, sus relaciones sociales acrecientan, se vuelve más seguro, autocrítico, remedia conflictos cognoscitivos aprende jugando. La actividad lúdica aviva el progreso de aprendizajes y ennoblece el alma del niño a puesto que le brinda esparcimiento y instrucción día con día.

Dentro del Currículo de la Actualización y Fortalecimiento curricular de la Educación General Básica 2010 se menciona:

La lúdica proviene a hacer un eje colateral intacto en todas las actividades a verificar; ya que claramente desarrolla el corriente y por esto el Docente debe fructificar todas estas contextos para enlazar con el proceso de instrucción y aprendizaje, verificando de la actividad lúdica una habilidad didáctica que reconozca a la alineación regularizada de los alumnos (Educación, 2010) .

Hoy en día la lúdica es reflexionada como el medio de expresión de los corrientes y emociones más recónditos, ya que ablanda la causa integral de los niños y niñas de manera nivelada, ya sea en los aspectos físicos, apasionados, sociales e científicos.

George Bernard ha planteado que los ambientes lúdicos desarrollen el aprendizaje, para poder en respeto lo que se obtiene el 20% de lo que se escucha, el 50% de lo que se observa y el 80% de lo que se realiza. Mediante los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial se puede desarrollar que el 80% de las cabidas de aprendizaje son logradas (Gómez, 2009).

El juego compone un camino para la formación de la personalidad y para la evolución de la imagen corporal del niño y la niña, el juego ayuda a desarrollar la imaginación y expresarse mediante posibilidades imaginarias para desarrollar en el aprendizaje mental, motor y expansivo.

2.2.2 Definiciones de juego

Delgado, I. (2011) cita las siguientes definiciones del juego de diferentes autores:

Para Huizinga, J. El juego forma parte de ser una acción libre y discrecional que se ocasiona dentro de los límites celestes y temporales y bajo unas reglas sueltamente contempladas. Se ejecuta de modo generoso, sin buscar más fin que el sentimiento de alegría que excita ser algo desigual de lo que se es en realidad y poder transfigurar la realidad para que se surja a lo que deseamos” (Delgado, 2011).

El juego es algo que se da de una manera libre, claro está aquí es donde el maestro juega un papel muy significativo, porque él es el que guía, orienta y despliega nuevos noviciados, pone reglas, normas, quizá pautas para que el juego sea más enriquecedor, es esencial que el juego tenga un fin, un intención, siempre dentro de un plaza y tiempo fijo.

Decroly manifiesta que el juego comunica alegría o tristeza. El niño declara alegría en una diligencia que sea gustoso, divertido, que le cree nuevas culturas, que se sienta libre, seguro, significativo frente a sus demás camaradas. Si el niño comunica tristeza, no se concierne por jugar, se aísla es decir que la diligencia lúdica no es la arreglada y el maestro debe de buscar nuevas habilidades y mejorar dicha diligencia.

El niño comunica la alegría, el gozo, la esparcimiento, mediante su cuerpo, el niño concibe, crea, explora, toca, manipula, advierte, expresa, notifica, imagina, sueña, siente y vive mediante el juego.

Froebel Define al juego como una de las diligencias primordiales del niño, y esto es madurado como una vía de memorias del mundo íntimo de todas las compareces que forma parte de las imágenes de toda la vida de interior.

El juego se le debe reflexionar como fuente de aprendizaje única ya que despliega en el niño y niña cabidas, conocimientos, actitudes, destrezas cognitivas y sociales tales como: favorece la movilidad, incita la comunicación, ayuda a desplegar la quimera, presta la adquisición de nuevos conceptos, fomenta la diversión de manera grupal como individual, ayuda a trabajar en equipo, fomenta la confianza y comunicación, desarrolla habilidades manuales, establece valores, ayuda al desarrollo físico y mental del niño y niña.

Respecto al juego Piaget expresa lo siguiente:

El juego hace que la conducta sea una guía a la disposición, como una de las prontitudes que se localiza en sí misma. A través del periodo sensorio motor, el juego no tiene diferencia del resto de la conducta más que por una cierta habilidad lúdica, es entonces donde el niño da unas ciertas relaciones circulares. Estas orientaciones se da para activar la alivio infantil hacia el equilibra miento de los esbozos sensorio motores.

El juego está presente desde que empieza la vida, el juego permite al niño y niña poner en práctica la inteligencia, decir su manera de ver el mundo que le rodea de forma libre, despliega su creatividad y se corresponde con sus pares y con los adultos de una cualidad más segura.

Es de vital importancia que los maestros y maestras transformen actividades lúdicas dentro y fuera del aula ya que de esta manera se está incitando el desarrollo de todas las áreas cognitivas, expresivas, psicomotoras y sociales del niño y niña. El juego edifica un sin número de prácticas, experiencias, develamientos, relaciones y sentimientos.

El juego es algo fundamental que se obtiene con la edad, que se da de forma natural, el niño y niña al intervalo de jugar no solo se distrae, si no también extiende varias cabidas: como son las mecánicas, desarrollo sensual y mental, cordiales, agranda la creatividad e imaginación, crea hábitos de contribución, logra alcanzar

un progreso en la mente y el cuerpo del niño y niña sigue adelantando asiduamente de manera sana. Es por eso que las gestiones llegan a hacer el motor fundamental del adelanto global del niño y niña.

2.2.3 Importancia del juego

Delgado Inmaculada (2011) indica que el juego es de vital importancia para el niño y niña ya que por medio de él distingue, aprende, comprende el mundo que le rodea. El juego se reflexiona una herramienta principal para el progreso físico, cognitivo, psicológico y social. Los niños y niñas desean jugar a todo momento, no se cansa nunca, es su forma de ir acomodando a la sociedad y ser copartícipes de ella (Delgado, 2011).

A través del juego los niños logran los conocimientos adecuados para desarrollar su potencial en sus habilidades y destrezas, al mismo tiempo se divierte e interactúa con los demás niños a su alrededor, creando al juego como uno de los elementos básicos en la vida diaria del niño y la niña, sin olvidarse también que resulta necesaria para su adelanto. Los niños y niñas solicitan siempre de la permanencia activa para adelantar y desplegar las capacidades, el juego conlleva una significativa incongruencia hacia el aprendizaje y progreso integral de los niños y niñas puesto que advierten un nuevo discernimiento y ampliación en el progreso y actividad que se ejecuta en el juego.

Al momento de jugar, los niños adiestran los músculos de su cuerpo y así poco a poco emprende el desarrollo y su desarrollo, justamente aprenden a inspeccionar y a regularizar sus músculos del cuerpo, las articulaciones y los corrientes, sin embargo, la estimulación y la inteligencia y las emociones. Por eso, en el juego debe haber desarrollo, tregua y diversión para que este sea admitido.

Cada una de las prácticas son significativas en los niños ya que el juego forma parte de la ventaja de lograr todas las instrucciones y de todos los ambientes que les rodea, la lúdica ayuda de modo eficaz a ser creativos y objetivos, soñadores, ayuda

a que los impresiones surjan a brillar en el entorno y que los impresiones sean expresados inmediatamente y sea más fácil de imaginar, también logran extender las destrezas como la actuación que descifran ser otras personas con diferentes historias, los niños, los adultos y animales, asimilan a entenderse de manera tranquila, aguantar todas los fracasos, y a personificar actos y manifestaciones reales o irreales que les consentirán implicar en el mundo de los adultos.

2.2.4 Características del juego

Se analizarán algunas características tomadas de Delgado:

- El juego es una actividad **voluntaria y libre**. Si es necesario ya no es un juego. El juego se inicia desenvueltamente y además facilita libertad, puesto que consiente adjudicarse de modo ficticio distintos roles que no podrían practicar en la vida cotidiana. No puede haber obligación por que el juego es revelo y autónomo y cuando hay reglas están son desenvueltamente admitidas.
- Se realiza **dentro de unos límites espaciales y temporales**. Como toda acción requiere de un tiempo y un espacio para ejecutar.
- El juego es **fuelle de placer** y siempre se valora efectivamente. El juego contiene los modos de remediar los deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.
- Es **universal e innato**. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la Humanidad.
- Es **necesario** tanto para los adultos como para los niños y niñas. En los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso, pero en los niños y niñas adquiere un significado mucho

más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño y niña conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.

- Es **activo e implica cierto esfuerzo** la persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones.
- El juego es **una vía de descubrimiento** del entorno y de sí mismo, de nuestros límites y deseos. Además, el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño y niña expresar libremente sus ideas y pensamientos.
- El juego fundamenta una parte principal del **desarrollo motor** en los primeros años de la vida del niño y niña. Y es motor a varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es así que el juego es considerado como una de las actividades propias de la infancia de los niños y niñas.
- El juego **favorece la interacción social y la comunicación** ayuda a que se relacione con sus pares y su entorno, favorece el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo.
- **El juguete** es un recurso **útil pero no necesario** para jugar, cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y, de no haber objeto, el niño y niña lo inventan (Delgado, 2011).

El juego es parte vital de la vida del ser humano, enseña a descubrir el mundo, favorece la socialización, promueve la creatividad, implica diversión, el juego es aprovechado con mayor efectividad en la niñez. El niño y niña jugando expresa sentimientos, ideas y fantasías, descubre su esquema corporal, su capacidad de movimiento, la forma de relacionarse con los demás, conoce e identifica el mundo

que le rodea; desarrolla su creatividad y estimula la expresión corporal y oral. El juego potencia el desarrollo integral de los niños y niñas.

Un espacio lúdico, es un mundo real transformado cada día por la imaginación de los niños y niñas. El juego propicia un ambiente de libertad, si este deja de ser libre perdería el carácter de actividad placentera. Los niños deberían disfrutar de todos los juegos y recreaciones que han adquirido para luego hacerlo parte de un hábito sano y así orientarlos para fines educativos por lo tanto conseguir un máximo nivel pedagógico.

2.2.5 Tipos de juegos

2.2.5.1 El juego heurístico (12-24) meses

Goldschmied, E. “es una actividad pensada como continuación del cesto de los tesoros basada en la manipulación de objetos permitiendo ser la base para la formación de conceptos y el aprendizaje de actitudes en relación con las personas y las cosas”. Pag. 140

El juego heurístico es la actividad recreada y planificada por la prestigiosa pedagoga Elinor Goldschmied ella recreo esta estrategia para los alumnos de la escuela infantil con niños del segundo año de vida. Esta nueva actividad despertó la curiosidad en los niños, con un alto beneficio al desarrollo de las capacidades y habilidades sociales de la comunicación entre los demás niños.

2.2.5.2 El juego heurístico tiene tres fases:

En la primera fase, el clásico prepara los materiales en el aula liviana y libre de diferentes elementos del juego. Inmediatamente se selecciona tres tipos de materiales sensoriales diferentes por lo mínimo de 150 objetos y se elige los recipientes más cómodos para vencer los tres como exiguo para cada niño.

La estructuración de la sala debe coordinarse en varios puntos de la distracción, para que así los materiales se queden agrupados según las cualidades. Y así a su vez conseguir encontrar un material dilatado por el suelo o bienamente, poder observar cómo el académico lo va esparciendo en el suelo-. Para la segunda, fase de las exploraciones, los niños aprenden a enchufar y explorar libremente los distintos materiales de los cuales se formulan varias preguntas ¿Cómo puedo realizar esto? y empezar a nivelar, cubrir, destapar, abrir, estrechar, colocar, retirar, separar, brincar, encajar, apilar, equilibrar y rodar.

En la última faceta, Todos los niños amontonan los materiales para por consiguiente recoger y seguidamente clasificarlos con la ayuda del educativo, depositando cada material de cada lío correspondiente. De esta forma se les notifica los nombres, las cantidades y el lugar adonde se deberán encontrar con los demás objetos.

La duración de la distracción deberá durar aproximadamente 45 minutos, dependiendo de los bienes de los niños y niñas para el desarrollo de la misma, de esta manera se manda de 25 personas para el diversión y el resto para regular los materiales.

2.2.5.2.1 El papel de la persona adulta en el juego heurístico

La determinación de la docente es esencialmente la de facilitadora ya que permanece en completo silencio y siempre atenta y observando todo a su alrededor, sentada en un lugar adecuado donde pueda observar todo, esta debe constar de un lugar apropiado del salón de clase y donde pueda ver y ser vista por todos los niños. No deberá estimular ni sugerir, no elogiar ni dirigir lo que deben realizar. Sólo deberá intervenir cuando sea necesario u observe algún problema, como por ejemplo, al momento de ordenar los objetos que se encuentran dispersos, de esta forma animar la acción de todos los niños inseguros e indecisos, de manera que no exista alguna riña entre compañeros.

2.2.5.2.2 El juego y las nuevas tecnologías

Romero y Gómez. (2003). Manifiestan:

Los diferentes soportes electrónicos que han ido originándose en los últimos años, como lo son la radio o la televisión el ordenador, Tablet, teléfonos celulares que forman parte de las llamadas eras tecnológicas, Hoy en día se puede observar a niños con temprana edad utilizando todos estos aparatos tecnológicos, por ello que se debe exponer el uso de las nuevas tecnologías de una manera apropiada y responsable en las actividades de cada uno y tener en cuenta los contenidos posibles que genera en los niños. Pág. 147.

Los juegos asociados a las nuevas tecnologías pueden utilizarse en cualquier ámbito escolar, familiar u otro, por ello serán los padres y los educadores quienes deberán regular el uso para que no se convierta en abuso y educar a los niños para que cuando crezcan sean ellos mismos capaces de poner sus propios límites.

Para Delgado. I (2011). Haciendo referencia a los juegos virtuales que crean un ambiente de realismo y fantasía se puede decir que tiene ciertas cualidades:

- Son juguetes que brindan motivación a los niños
- Permiten implementar e incrementar las habilidades
- Incorpora los contenidos y valores
- Potencian que el desarrollo de procesos y estrategias sea una toma de decisiones y resoluciones de los problemas que existan.
- Hacen que el juego se vuelva más dinámico con otras personas
- Varios de ellos logran hacer que la estimulación sea una actividad física y creativa.

Existe una gran posibilidad de que los juegos sean enormemente entretenidos para los niños, pero como no existe ningún juguete que reemplace la metodología lúdica, se ve la necesidad de optar por emplear otros procedimientos como son la

utilización del tacto y la manipulación y así tener vínculos con los aspectos relacionados con la psicomotricidad.

2.2.6 Juegos tradicionales

Cervantes. C (1998)"Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado".

Son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, si no con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza.

Para Romero y Gómez. (2003). Los juegos tradicionales ayudan a los niños a desarrollar ciertas capacidades, como son:

- El amplio desarrollo cognitivo, afectivo y social de cada uno de los niños.
- Herramienta de socialización.
- Permite descubrir el entorno en donde vive.
- Desarrolla la imaginación.
- Desarrolla la seguridad personal.
- Crea lazos de amistad.
- Fortalecer la comunicación y el desarrollo del lenguaje.

Los juegos tradicionales son muy amplios y son los docentes que en sus tiempos libres pueden conseguir que esta cultura popular no se acabe perdiendo con los años.

2.2.6.1 El juego y sus dimensiones

Delgado (2011) encontró las siguientes dimensiones:

Dimensión afectiva-emocional: la expresión y el control emocional a través del juego contrae buenos beneficios para el desarrollo y crecimiento de los niños. El efecto es forzoso para un progreso equilibrado de los niños. Es fundamental desde

tierna edad adquirir un afecto emocional ya que de esta forma se marcara el procedimiento del niño al momento de tratar a una persona. El juego en sí mismo es una actividad que induce una satisfacción y motivación. Permitiendo que el niño y niña aprenda a controlar la ansiedad que el trajín le ocasiona, existen varias derivaciones como lo es un enojo con los padres, o la pérdida de un juguete valioso para él, el no poder salir a jugar con los amigos. El niño y niña mediante el juego manifiesta las emociones, la agresividad y la sexualidad, ya que las diferentes emociones en la vida cotidiana no poseen otra vía de escape. El juego logra estimular la autoestima y la confianza en el niño y niña.

Dimensión social: La integración, la adaptación y la igualdad es lo principal para contener una dimensión social. El principal recurso es el juego ya que tenía los primeros vínculos con las igualdades. Conforme los niños y niñas se van relacionando con otros aprende costumbres positivas de como compartir, saludar, respetar los turnos en cualquier sitio que se encuentre; y aprender también a no manifestar conductas negativas como hacer daño a los demás y quizás con la prepotencia ganarles. El juego reside hacia el autoconocimiento y el conocimiento del ambiente y de las personas que lo comparten con otros. El juego sirve de ayuda para la mejoración de las actitudes y personalidad de los niños. Mediante el juego se logra captar normas y ordenes que para un futuro servirá como un apoyo fundamental de la personalidad, logra fomentar la comunicación y así poseer un amplio dialecto al momento de expresarse, estabiliza la cooperación y facilita los procesos de inserción social.

Dimensión cultural: Son transmisiones de todas las tradiciones y los valores que el niño y niña asimila de los elementos del entorno en el que se moviliza. Conforme a la adaptación de los demás hacia ellos. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.

Dimensión creativa: la inteligencia creativa. La potencia del juego logra que la imaginación se convierta un arte simbólico sin precedentes ya que esta hace que la creatividad desarrolle la agilidad del pensamiento y el progreso de las habilidades.

Dimensión cognitiva: gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos hacen que el desarrollo del pensamiento del niño se incremente. El niño y la niña aprenden que ciertos objetos encajan en otros, que cuando se caen suenan, que unas cosas pueden ponerse sobre otras sin que se caigan y que podemos traspasar líquidos de un recipiente a otro. El niño y niña aprende también a diferenciar colores, formas y tamaños.

Dimensión sensorial: Mediante esta técnica los niños empiezan a descubrir una serie de impresiones que anteriormente no lograban experimentar de otro modo. El juego logra la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo mediante el ejercicio repetitivo.

Dimensión motora: el juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros. (p 24, 25, 26).

2.2.7 Actividades lúdicas en el aula

El solo hecho de experimentar los juegos con lleva una adrenalina pura ya que explota todas las imaginaciones y estímulos del cuerpo, por esta razón, se considera como una de las actividades principales dentro del salón de clase, puesto que ayuda una forma dispareja de adquirir el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son un ejercicio que proporcionan alegría, placer, gozo, satisfacción. Es un espacio amplio hacia el desarrollo humano que tiene un nuevo pensamiento porque no debe contener solo en el tiempo libre, ni ser descifrada como juego únicamente.

Las actividades lúdicas son una necesidad en el ser humano. Ya que de esas experiencias se asume las responsabilidades con mayor plenitud en la sociedad de la que formará parte toda su vida, el juego favorece la comunicación y la creación, llega a ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

El juego conforma ahora ya como un medio instructivo, para esto es importante conocer lo siguiente:

- Potencia la creatividad.
- Permite que se desarrolle e incremente la autoestima del niño.
- Establece un canal para el aprendizaje cooperativo.
- Es gratificante, y por lo tanto debe ser motivante y de interés.
- Origina una retro alimentación para el desarrollo para el niño y niña pero que este sea alcanzable.

2.2.8 Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo.

Los juegos en la infancia son de gran importancia ya que fundamenta el desarrollo de las actividades del niño, y así proporcionan un placer que les permite demostrar sus sentimientos.

El juego es un aporte diario para el desarrollo de los niños y niñas:

- Los juegos manipulativos son un instrumento del desarrollo del pensamiento.
- El juego conforma una fuente del aprendizaje y al mismo tiempo crea zonas del desarrollo potencial.
- Los juegos conllevan un estímulo para la atención y la memoria y todo el proceso de captación.
- Alimenta de manera eficaz los progresos de aprendizaje.
- Mediante estas actividades la imaginación y la creatividad alcanzan un nivel alto de desarrollo.

- El juego logra canalizar y diferenciar entre fantasía y realidad para así tener una visualización más clara de la situación.
- A través del juego se logra adquirir de mejor manera la comunicación para así facilitar el desarrollo del lenguaje.

2.2.8.1 Rol del docente

El docente debe crear un ambiente que invite al niño y niña a jugar, el maestro debe ser observador, guía y evaluador en cada momento del juego, también debe tomar en cuenta el tiempo, espacio y los materiales adecuados o apropiados de acuerdo a la actividad lúdica que se vaya a realizar, todo juego debe tener un fin para lograr aprendizajes más significativos.

El docente deberá planificar todas las actividades lúdicas que logren la independencia y la derivación del éxito, es por eso, que se da la posibilidad del progreso del desarrollo y las habilidades, destrezas y sentimientos de bienestar con relación de igualdad, De la misma forma se debe tratar a cada niño y niña como una persona única e inigualable, y siempre con el debido respeto a la edad cronológica y neurológica.

Los docentes deberán ayudar a los niños y niñas a controlar todos los conflictos; de esta manera, la maestra obtendrá una mejor solución a los problemas, y así mostrarle al niño y niña las diferentes maneras en las que puede resolver los asuntos pendientes por sí mismos. De esta forma se obtendrá una mayor confianza entre ambas partes y lograr ya una conversación más fluida, donde ya se puedan esclarecer todas las dudas que tiene de esta forma tomar decisiones concisas sobre el asunto, esto brindara de ayuda a que el niño y niña contemple la seguridad y confianza en sí mismo, tanto en la niñez como en su vida adulta.

Según el Maestro Simón Rodríguez (citado en Guía para el Docente, 1997) **“Lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no se aprende”** (p.18)

Las maneras de comunicarse en el aula refieren a cada uno de los elementos con los que se debe contar y predominar perfectamente los docentes, y así, de este modo, las elucidaciones, comentarios, interrogaciones, dudas, etc. Que puedan tener los niños y niñas, serán resueltas de una manera correcta despejando cualquier duda o inquietud que el niño o niña tenga. El maestro debe brindar una educación de calidad con calidez.

Los docentes deben estar bien aptos para relacionarse y asumir la tarea de cómo educar a las nuevas generaciones que llegan ahora, para esto se involucra no sólo la responsabilidad de transferir instrucciones básicas para el estudiante, sino también la obligación de consolidar en los niños y niñas valores y cualidades precisos para que puedan vivir y desplegar sus potencialidades plenamente, optimar su aptitud de vida, tomar disposiciones esenciales y continuar asimilando. El maestro debe desarrollar aprendizajes significativos, es decir, aprendizajes que duren para toda la vida.

2.3 Desarrollo Cognitivo

Piaget plantea lo siguiente:

Los desarrollos cognitivos prosigue un curso que se origina en los primeros meses del recién nacido donde predomina los reflejos en una edad ya adulta que es prolongada para los procesos conscientes.

Las asimilaciones mentales consiste en la incorporación de todos los objetos dentro de las representaciones de los comportamientos, procedimientos que no pertenecen activamente a la realidad” (Piaget, 1948).

La adaptación es un proceso a través del cual el sujeto se involucra a las condiciones exteriores. El ajuste no sólo surge como una necesidad de someterse al medio, sino se hace privada también para poder regularizar los diferentes esbozos de digestión. (Piaget, 1948).

La **asimilación** es cómo los seres humanos observan y se acomodan a la nueva encuesta. Es el proceso de ajustar una nueva información en los esquemas cognitivos precedentes. Las **asimilaciones** en la que se reinterpretan nuevas prácticas para la adecuación, o asimilar con, la pretérita idea. Se promueve cuando los seres humanos resisten en brindar información nueva o ignorada y hacen reseña a la información anteriormente asimilada con el fin de hacer sentido de ella. De esta manera, se logra la **acomodación** para el proceso de que el indivisible tome nueva información del entorno y trastorne los proyectos anteriores con el fin de ajustar la nueva información. Esto se origina cuando el esquema de los conocimientos existente no desempeña y requiere ser transformado para hacer frente a un nuevo objeto o contexto.

El ajuste es dominante, ya que es la forma en la gente perseguirá descifrando nuevos conceptos, esquemas, marcos, y más. Piaget creía que el cerebro humano ha sido proyectado a través de la maniobra para ofrecer proporción, que es lo que él cree que en última reclamación, interviene en las organizaciones de los métodos internos y externos a través de la reparación y la adaptación.

2.3.1 Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

Tabla 1 Etapas del desarrollo cognitivo

ESTADIO	EDAD APROXIMADA	CARACTERISTICAS
Sensorio motor	De 0 a 2 años	El niño y la niña emplean los sentidos y las habilidades motoras para captar todo lo que el mundo tiene para mostrar. El aprendizaje es activo de manera eficaz, no hay movimiento conceptual o pensativo.
Pre operacional	De 2 a 6 años	El niño y niña maneja los movimientos simbólicos, que incluye el lenguaje, para concebir en el mundo. Los pensamientos son

		egocéntricos y eso hace que el niño y niña opine de manera diferente todas las formas que el mundo trata de expresarse y de esa forma optar por una perspectiva mejor de observar las cosas.
De las operaciones concretas	De 6 a 11 años	El niño y niña ya captan t aplican las operaciones o principios lógicos para descifrar las costumbres en forma objetiva y legítima. Su pensamiento se encuentra limitado por lo que puede ver, oír, tocar y experimentar personalmente.
De las operaciones formales	A partir de los 12 años	Los adolescentes como el adulto son idóneos de pensar acerca de meditaciones y conceptualizaciones dudosas e inferir en forma metódica y no solo emocionalmente. Pueden incluso pensar en forma lógica ante hechos que nunca advirtieron.

Elaborado por: Luis Mosquera

Fuente: Berger, Psicología del desarrollo infancia y adolescencia 7ta edición 2006

Piaget formula que este cuadro está según las edades de los niños y de las niñas, mediante esto el niño lograra diferentes habilidades en la estructura cognitiva, se involucra desde que nace hasta cuando sea adulto.

Se analizarán los estadios de Piaget tomadas de Córdoba, D. (2011):

Periodo sensorio motor: El niño empieza gradualmente a diferenciar los objetos que le rodean. Tiene una serie de reflejos innatos involuntarios que poco a poco

comienzan a coordinar para formar esquemas, procedimientos, conductas, etc., hasta llegar en la última etapa a la representación simbólica.

Etapa Sensomotora: cuando el niño y niña nacen no tienen conocimiento de la existencia de los objetos que le rodea, posee una serie de conductas innatas (reflejos) que van ejercitándose, modificándose y coordinándose paralelamente. Las etapas sensomotoras son las capacidades que el niño y niña obtienen por representar y concebir el mundo, de esta manera, la forma de pensar es restringida. Sin embargo, el niño y la niña adquieren conocimientos del entorno a través de las diligencias, la investigación y la administración invariable, aprenden sucesivamente sobre la persistencia de los objetos.

Etapa Pre- operacional: El niño y la niña personifican el mundo a su manera con distintas formas como lo son los juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y de esta forma actuar sobre las representaciones como si se evidenciara en ellas. Con el pasar de los 2 años surge la representación simbólica. El uso del lenguaje llega a ser la viable gracias a las funciones simbólicas.

Los símbolos pasan a intervenir un papel importantísimo dentro del lenguaje, el niño y la niña entran en un proceso de desarrollo así la capacidad de personificar la realidad, en esta etapa es marcado por el egocentrismo, y la creencia en las que todas las personas observan el mundo de la misma manera que él o ella.

Etapa operacional concreta: El niño y la niña son capaces de asumir un sin número de procesos lógicos, originalmente cuando se le ofrece los materiales que son de manipulación constante para así y clasificarlo, como por ejemplo. La agudeza que todavía depende de las experiencias específicas con determinados hechos y objetos y no de ideas indeterminadas o dudosas.

Se van produciendo avances en el proceso de socialización ya que las relaciones se hacen más complejas. Están son marcadas por una depreciación gradual del

pensamiento individualista y por la cavidad creciente de concentrarse en más de un vínculo de un estímulo.

Etapa operacional formal: Cada uno de los resultados finales es conocido como los **estadios de las operaciones formales**, juventud y en la edad adulta, aproximadamente de los 12 años en adelante. La inteligencia se muestra mediante el manejo lógico de los símbolos vinculados con los conceptos indeterminados. En este punto, la persona es apto para razonar hipotéticamente y deductivamente.

Conforme el paso de los tiempo, las personas han ido desarrollando las capacidades de pensar en nociones abstractas.

Piaget especula que se torna de gran importancia los razonamientos hipotético-deductivos en el estadio de los ordenamientos constructivos. Estos tipos de pensamientos implican realidades hipotéticas y a menudo se solicita en la ciencia y las operaciones.

Piaget observa que el desarrollo incrementa la interacción entre la madurez física organización de los cambios orgánicos y funcionales y la práctica. Es a través de estas prácticas que los niños y las niñas logran adquirir conocimientos y entendimientos.

Según estas aproximaciones, los currículos se empieza con los utilidades de lo estudiado que incorpora la información y las experiencias nuevas y previas al discernimiento (Piaget V. G., 2012).

Jean Piaget menciona que el juego es la base importante de la inteligencia que tiene el niño y la niña, las capacidades básicas como el razonamiento les permiten resolver y aprender de manera precisa los problemas, además se compone del juego que puede ser un simple ejercicio, simbólico y reglado, estos períodos son importantes para que el niño y la niña disfruten de un sano esparcimiento.

La teoría de Piaget principalmente se basa en la atención y en la inteligencia; sin embargo, la atención es la capacidad de percepción que tiene el ser humano para entender las cosas y la inteligencia es la capacidad de asimilar varias habilidades y destrezas como pensar, entender, asimilar, comprender y resolver problemas (Orga, 2012).

Piaget determina que los niños y las niñas originan el sentido a las cosas esencialmente a través de sus ejercicios en su entorno, una vez que permanezcan en la etapa inicial deberán adquirir diferentes actividades como la investigación y el manejo constante con diferentes materiales ya sean estos determinados y fáciles para que desplieguen la pinza digital, así van los niños y las niñas representando en el entorno con diferentes imágenes o personajes ya sean ficticios o reales.

2.3.2 Tareas del desarrollo cognitivo

2.3.2.1 El pensamiento

Córdoba Dolores, (2011) afirma:

El pensamiento implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, aprendizaje, etc. Es una experiencia propia de la persona. El pensamiento tiene una serie de características particulares.

El pensamiento ayuda a poner a prueba la memoria, atención y el aprendizaje. Es así como llega a adquirir el pensamiento fundamental para desarrollar un nivel más elevado de habilidades epistemológicas. Es fundamental que los maestros y maestras desarrollen el pensamiento crítico en los niños y niñas ya que mediante esto se lograra un aprendizaje significativo a través de una enseñanza de calidad con calidez los niños y niñas aprenden a comparar, clasificar, organizar, visualizar, interpretar, explicar y experimentar de una manera más rápida toman conciencia del mundo que les rodea, logrando soluciones inmediatas a problemas determinados.

2.3.2.2 Tipos de pensamiento

El pensamiento inductivo: es aquel proceso en el que se razona partiendo de lo particular para llegar a lo general.

El pensamiento deductivo: parte de categorías generales para hacer afirmaciones sobre casos particulares. Va de lo general a lo particular.

Solución de problemas: podríamos decir que un problema es un obstáculo que se interpone entre nosotros y la solución del mismo.

2.3.3 La Inteligencia

“La inteligencia es la capacidad de adaptarse al medio y de hacerle mediante las mejores opciones posibles”. (Córdoba Dolores, 2011).

Piaget demuestra que la inteligencia es la gran capacidad para resolver problemas nuevos y de esta forma adaptarse (Piaget, 1975). Esta adaptación supone una reciprocidad entre la realidad externa y el niño, influyéndose mutuamente”. (Hernández Luis, 2011, p.57).

De esta forma habla que la inteligencia se construye a través de los procesos de asimilación y adaptación. Estos dos procesos interactúan continuamente hasta encontrar un punto de equilibrio en el que se produce el aprendizaje, y, por tanto, se desarrolla la inteligencia.

Cordoba, D (2011) cita lo siguiente:

Para Vigotsky la inteligencia es fruto de la interacción del individuo con el mundo que le rodea. Y es la ZDP donde podemos trabajar sobre la inteligencia del niño, haciendo que todos aquellos aprendizajes que se encuentran en fase de dependencia del adulto pasen a la ZDR, donde el niño ya es capaz de interiorizarlos.

Antunes, C. (2002) afirma:

La palabra “inteligencia” proviene del origen de la union de dos palabras latinas como son: *inter* entre y *eligere* escoger. En su sentido más amplio, simboliza la capacidad cerebral por la cual se consigue penetrar en la comprension de todas las cosas eligiendo el mejor camino. La formacion de cada una de las ideas, el juicio y la consideración son continuamente señalados como actos fundamentales de la intelegencia, como “facultad de alcanzar”. (p.9)

La inteligencia hoy en dia es considerada como la capacidad asi el desarrollo de la información y de esta forma utilizarla para tratar de armar de mejor manera una posible solución a los problemas de la vida cotidiana. Cuando se habla de conocimiento se hace un informe además a los métodos epistemológicos como la atención, reunión, la memoria, el noviciado, etc., tambien se sebe complementar con una buena alimentacion y un ambiente familiar adecuado para lograr un optimo resultado.

La inteligencia del ser humano es un producto de dos factores: El potencial biológico y el entorno donde hemos sido criados.

Los potenciales biológicos estan originando un desarrollo cerebral que todo ser humano posee al nacer, ya que al nacer se puede apreciar la existencia de las neuronas que entran en conexión conocida como la sinapsis con mayor rapidez y esto es que debido a los primeros años de vida en los que se forman las estructuras o redes neuronales que posibilitan el desarrollo de la inteligencia y que serán empleadas continuamente con la etapa adulta para el aprendizaje de nuevas destrezas.

Los entornos son otro factor primordial, ya que de este depende que el ambiente sea rico en los estímulos, ya que de éstos sean primordiales en la calidad y cantidad, que existe en un entorno favorable que origine el bienestar del niño. El niño debe

lograr tener contacto con los distintos objetos, manifestando los descubrimientos de las formas y colocaciones, que se van efectuando en todas las actividades que posibiliten y genere un desarrollo potencial.

Los niños son inteligentes no es aquel que conoce más, ya que son aquellos los que actúa de forma perspicaz ante cualquier dificultad, particular, social y académico.

2.3.3.1 Clasificación de los tipos de inteligencia de Howard Gardner de Córdoba

- Inteligencia **lógico-matemática**: consiste en la habilidad de resolver problemas lógicos, incluyendo todas las operaciones matemáticas.
- Inteligencia **lingüístico-verbal**: en relación a la fluidez verbal del individuo su capacidad semántica, léxica, sintáctica, etc.
- Inteligencia **visual- espacial**: es la capacidad de conceptuar todos los elementos del campo visual.
- Inteligencia **corporal- cinética**: es la que posibilita el control de los movimientos corporales, todo lo que tiene que ver con el cuerpo y su movimiento.
- Inteligencia **musical**: son las capacidades para crear sonidos que tengan ritmo, melodía, color, etc. Es la capacidad de expresión a través del arte musical.
- Inteligencia **intrapersonal**: es la inteligencia que nos permite dialogar con nosotros mismos, tener un autoconcepto y autoestima ajustados.
- Inteligencia **naturalista**: es la capacidad de observar y entender el entorno natural que nos rodea (Universia, 2015).

2.4 Atención

Hernández, L. (2011) expresa lo siguiente:

Es la capacidad de centrarnos en determinados estímulos importantes para nosotros y desechar los que no son necesarios. Esta capacidad es fundamental para el buen desarrollo de la percepción y además posee una gran importancia en todo lo relacionado con el aprendizaje. (p.64)

Córdoba, D. (2011) cita las siguientes definiciones:

La atención muestra una capacidad amplia de voluntad al entendimiento a un objetivo, tenerlo en cuenta o en atención”. (Real Academia de la Lengua Española).

Las atenciones son un mecanismo fundamental que activan y comercializan los recursos utilizables del organismo que llevan a cabo algún tipo de movimiento cognitivo”. (Psicología cognoscitiva).

Las atenciones son un requisito esencial para el aprendizaje escolar. Si un niño no está siempre atento en el salón de clase no podrá captar la información que el docente le está transmitiendo, por lo que le resulta muy penoso imaginar y se le dificultará su aprendizaje.

Pero no sólo el aprendizaje escolar requiere de atención; ya que también para las relaciones sociales. Se necesita de una máxima atención cuando alguien nos está platicando, para concebir lo que nos dice, para conservar una buena conversación con el mundo que nos encierra o quizá para interponerse en una plática.

El entorno de un niño está lleno de información novedosa. Tal vez, por eso, resulta difícil para ellos mantener una atención y una concentración adecuada en los estudios y en sus tareas de un modo particular. Ya que es muy fácil que a los niños y niñas les llame la atención las cosas u objetos desconocidos. La concentración es un medio primordial para llegar a un aprendizaje significativo.

La atención puede entenderse diferenciada en tres tipos Córdoba, D. (2011):

- **Activa y voluntaria:** en este caso, el niño participa de forma consciente y voluntaria, tiene un fin práctico. Necesita, por lo tanto, la motivación del individuo.
- **Activa e involuntaria:** el niño participa de forma activa, pero sin motivación alguna. Sigue el estímulo de forma innata.
- **Pasiva:** el niño mantiene la atención, una atención que es llevada a cabo sin esfuerzo.

2.5 La memoria

Córdoba, D. (2011) manifiesta lo siguiente:

La memoria es “la función cerebral resultado de conexiones sinápticas entre neuronas, mediante la que el ser humano puede retener experiencias pasadas”. Esta retención de experiencias y aprendizajes pasados con los recuerdos. Si el ser humano careciera de esta facultad para organizar, retener y recuperar experiencias y aprendizajes, su conducta no cambiaría nunca, su personalidad no evolucionaría nunca.

Hernandez, L. (2011) cita lo siguiente:

Según Baddley (1999), la memoria humana es un sistema para el almacenamiento y la recuperación de información, que es obtenida mediante nuestros sentidos.

Se puede considerar la memoria como la capacidad para recordar y memorizar sucesos o hechos pasados. La memoria es la capacidad que consiente la creencia y el recuerdo de los objetos, contextos, hechos o corrientes tanto en forma solitaria como secuencial. Es por lo tanto el dispositivo perceptivo cognitivo por el que se recuerda los acontecimientos,

pensamientos, ideas o impresiones que en alguna ocasión descubrimos, aprendimos o apreciamos. Por eso es primordial que los niños niñas presten atención y esto conllevara a un aprendizaje duradero y significativo.

La memoria es un proceso psicológico que nos consiente recopilar, acumular y recobrar averiguación cuando la precisamos. (Recuperado el 06/10/2015 de <https://casiellomariangeles.wordpress.com/2014/03/12/la-importancia-de-la-memoria-en-el-desarrollo-humano-y-en-la-escuela-los-procesos-cognitivos-por-ma-de-los-angeles-casiello/>)

Varias de las dificultades del aprendizaje, son los fracasos escolares, con la consecuencia de una falta de estimulación de nuestra memoria. Por eso se debe desde edades tempranas hacer ejercicios para lograr ejercitar nuestra mente, conllevando esto a aprendizajes más rápidos y duraderos.

2.6 Tipos de memoria

Hernandez, L. (2011) expresa:

- **Memoria sensorial:** Se obtiene una breve retención de la información sensorial visual, auditiva, ya que de esta forma se analiza (Wingfield, 1988). Por lo tanto, se da cuando la sensaciones visual se estanca a través de algún tiempo, después de que el objeto descubierto ya no esté.
- **Memoria a corto plazo:** la memoria se deriva a un corto plazo y una memoria continúa con una duración de 30 segundos. Según los estudios (Miller, 1956), la memoria a corto plazo es donde se almacena datos no por más de segundos. El tiempo que permanece la información en la MCP es muy escaso, algo menos de 20 segundos, y su capacidad es muy limitada. Además, no se pueden recordar más de unos pocos elementos a la vez.

- **Memoria a largo plazo:** la memoria a largo plazo o memoria de trabajo según Roy (1987), es un género de los depósitos o almacén en el que se hallan todas las cosas que no están siendo empleadas en el momento presente, pero que son potencialmente recuperables. Esta memoria también es conocida como memoria permanente. No se pueden determinar límites de tiempo ni límites de capacidad. Todo lo que el individuo va almacenando en este tipo de memoria se va manteniendo a lo largo de los años, y su capacidad no tiene fin. Siempre se pueden aprender más cosas, que no olvidaremos nunca.

2.7 VARIABLES

2.7.1 Variable Independiente:

La actividad lúdica

2.7.2 Variable Dependiente:

Desarrollo cognitivo

3. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

No Experimental: Basada en la observación, no se manipulan las variables es decir; se observa los fenómenos a estudiar en su ambiente natural para analizarlos con posterioridad.

3.2.- TIPO DE INVESTIGACIÓN

Documental: Se basará en libros, revistas, artículos de periódicos e internet.

Descriptiva: Se investigan aquellas incidencias y sus valores, en los que aparecen las variables a investigar. Una vez que se obtenida los datos, se realiza una descripción de los mismos se le considera como el primer acercamiento al problema.

3.3.- DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.

Diagnóstica: Es un proceso para conocer las características, cualidades y condiciones en las que se encuentra el grupo a investigar, lugar o aspecto para la realización del problema o toma de decisiones.

Descriptiva: Es el modo sistemático las características de una población, situación o área de interés.

3.4.- MUESTRA Y POBLACIÓN.

3.4.1 Población

La Población se determinara por los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” periodo 2018-2019.

3.4.2 Muestra

La muestra se ha tomado a los estudiantes de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” periodo 2018-2019.

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
Niñas y niños	26	100%
TOTAL	26	100%

Fuente: Unidad Educativa San Felipe “Neri”

Elaborado por: Luis Mosquera

3.5.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

3.5.1.-Técnicas.

En el trabajo de investigación se utilizará la ficha de observación, para evaluar y ver si hay aprendizaje significativo.

Observación: Es la adquisición activa de datos a partir del sentido de la vista.

2.5.2.-Instrumento.

Los instrumentos de investigación se utilizará la técnica de la observación, con los estudiantes del primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” periodo 2018-2019.

Lista de cotejo: Es un instrumento que permite identificar el comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, el mismo que contiene un listado de indicadores de logros en el que se constata, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del estudiante.

3.6 TÉCNICAS PARA EL PROCEDIMIENTO PARA E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Después de realizar la investigación bibliográfica que servirá de sustento para este trabajo, se elaborarán y validarán los instrumentos de recolección de datos, se procederá a su aplicación, luego se tabularán los datos obtenidos y se presentarán en tablas de frecuencias y en gráficos con su respectivo análisis e interpretación para posteriormente hacer las respectivas conclusiones y recomendaciones

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS MEDIANTE LISTA DE COTEJO

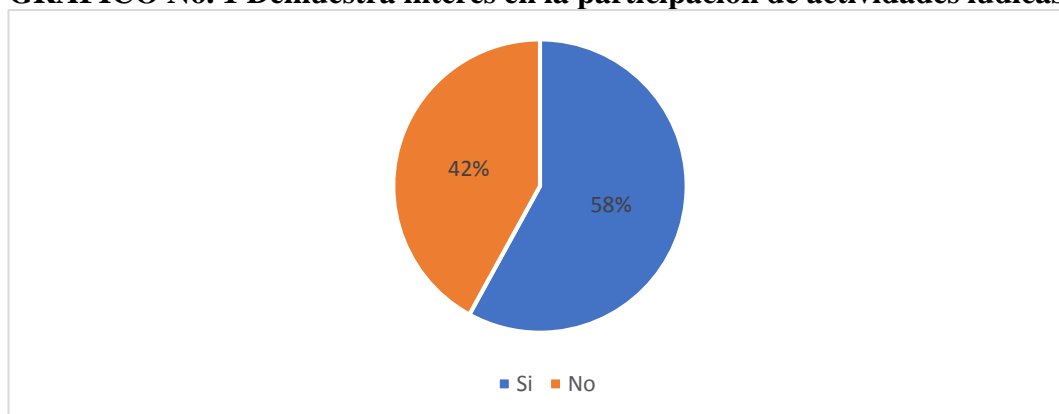
ÍTEM N°1 Demuestra interés al participar en actividades lúdicas.

CUADRO No. 1 Demuestra interés en la participación de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	58%
No	11	42%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 1 Demuestra interés en la participación de actividades lúdicas



Fuente: Cuadro No. 1
Elaborado por: Mosquera, Luis

Análisis: El 58% de los niños y niñas si participan en las actividades lúdicas demostrando interés por cada actividad que realizan y el 42% de los niños no demuestran interés por las actividades que realiza.

Interpretación: Es notorio que los niños a veces realizan sus actividades de aprendizaje lúdico lo cual hay que seguir trabajando para lograr un aprendizaje activo y efectivo.

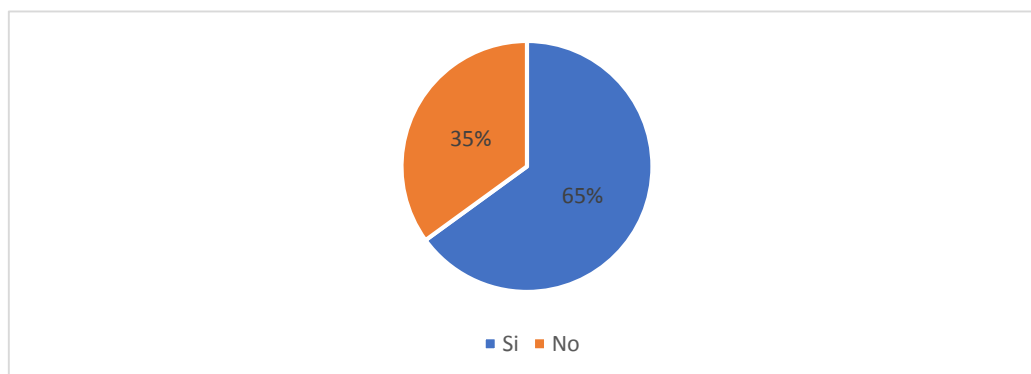
ÍTEM N° 2 Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.

CUADRO No. 2 Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	65%
No	9	35%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo "C" de la Unidad Educativa "San Felipe Neri"
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 2 Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.



Fuente: Cuadro No. 2
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 65% de los niños y niñas si comprenden y realizan las consignas que su docente les solicita, el 35% de los niños no manifiestan interés por la actividades que pide realizar el docente.

Interpretación: Es evidente que los niños y niñas realizan sus actividades cognitivas de aprendizaje por lo cual hay que seguir trabajando para lograr un desarrollo dinámico y práctico.

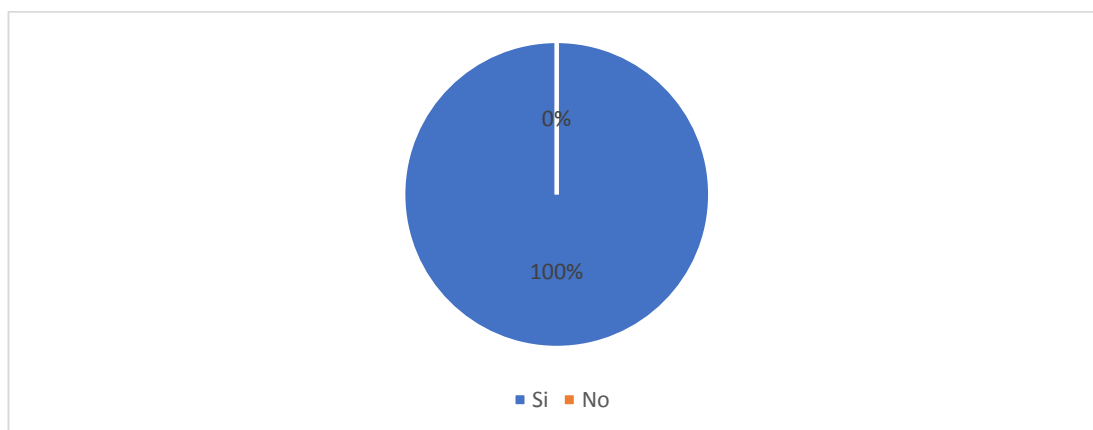
ÍTEM N° 3 Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.

CUADRO No. 3 Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	100%
No	0	0%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No.3 Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.



Fuente: Cuadro No. 3
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 100% de los niños y niñas tiene una buena relación de respeto y afectividad hacia sus demás compañeros toda mando en cuenta que cada niño tiene diferentes formas de expresar sus emociones.

Interpretación: se manifestó que los niños a veces realizan sus actividades lúdicas con lo cual hay que continuar trabajando para lograr un aprendizaje eficaz y práctico.

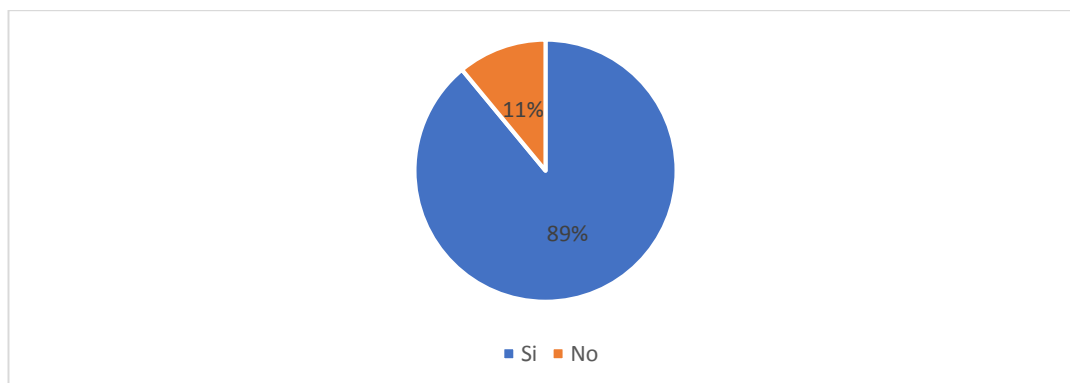
ÍTEM N° 4 En el desarrollo de las actividades lúdicas comprende las consignas establecidas con anterioridad por la maestra.

CUADRO No. 4 Comprende las consignas establecidas con anterioridad por la maestra.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	89%
No	3	11%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo "C" de la Unidad Educativa "San Felipe Neri"
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 4 Comprende las consignas establecidas con anterioridad por la maestra.



Fuente: Cuadro No. 4
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 89% de los niños y niñas si desarrollan sus actividades lúdicas sin dificultad logrando entender las actividades que el docente quiere trabaja con ellos pero el 11% de los estudiantes no desarrollaran las actividades con normalidad.

Interpretación: se da conocer que los niños y niñas en su mayor parte si realizan las actividades que les indica su docente logrando así que su aprendizaje sea divertido.

ÍTEM N° 5 La actividad lúdica le permite ser más dinámico.

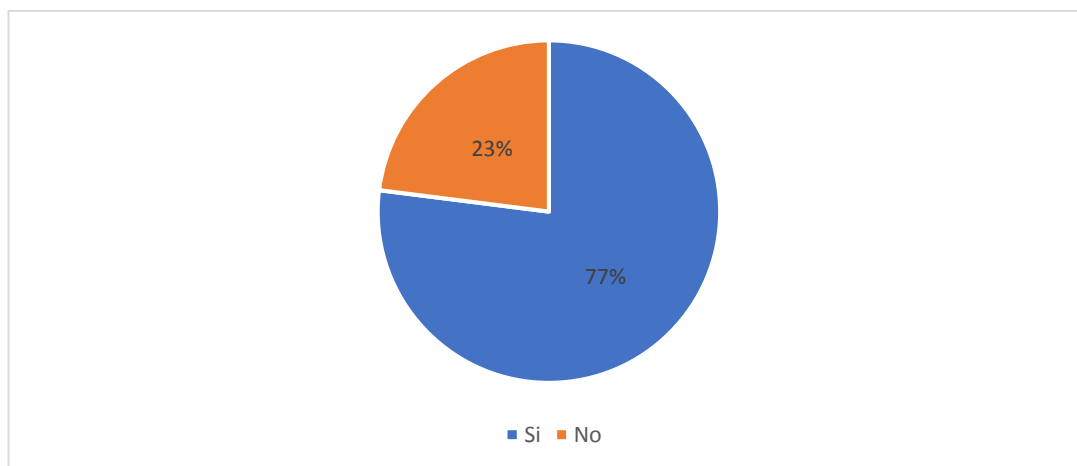
CUADRO No. 5 La actividad lúdica le permite ser más dinámico.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	77%
No	6	23%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”

Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 5 La actividad lúdica le permite ser más dinámico.



Fuente: Cuadro No.5

Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 77% de los estudiantes han demostrado que las actividades lúdicas si han ayudado en el desarrollo y aprendizaje del niño el cual le ayudan a ser más dinámico y relacionarse con su entorno en cuanto el 23% demuestra que el niño no ha logrado relacionarse con las actividades realizadas.

Interpretación: se puede determinar que los niños y niñas logran tener más destrezas en su motricidad utilizando las actividades lúdicas obtenidas un aprendizaje efectivo.

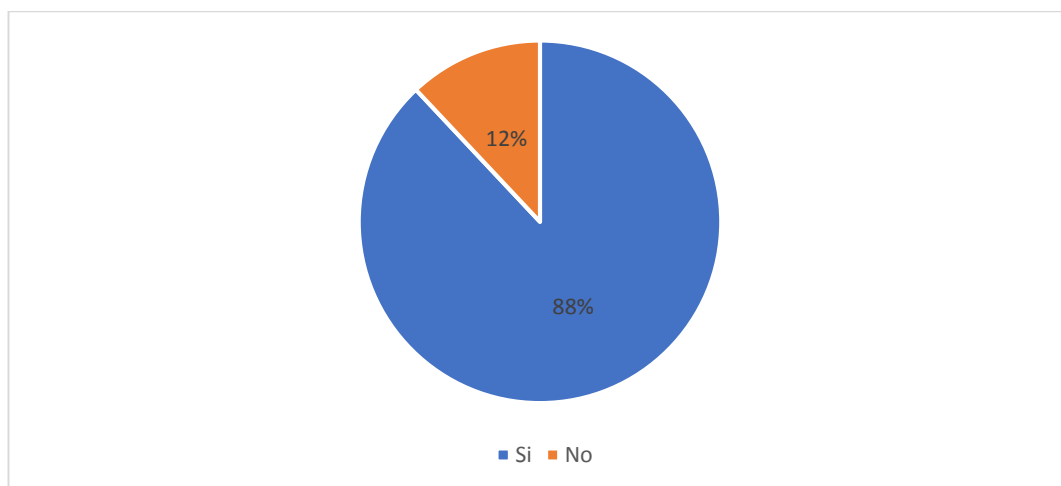
ÍTEM N°6 Las actividades lúdicas fomentan la atención en el niño.

CUADRO No. 6 Las actividades lúdicas fomentan la atención en el niño.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	88%
No	3	12%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 6 Las actividades lúdicas fomentan la atención en el niño.



Fuente: Cuadro No. 6
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 88% de los niños han demostrado que al trabajar con actividades lúdicas su aprendizaje ha sido más efectivo, el 12% dio a conocer que no han demostrado el suficiente aprendizaje.

Interpretación: se puede determinar que los niños y niñas logran tener más destrezas en su motricidad utilizando las actividades lúdicas obtenidas un aprendizaje efectivo.

ÍTEM N° 7 Disfruta mientras realiza las actividades lúdicas.

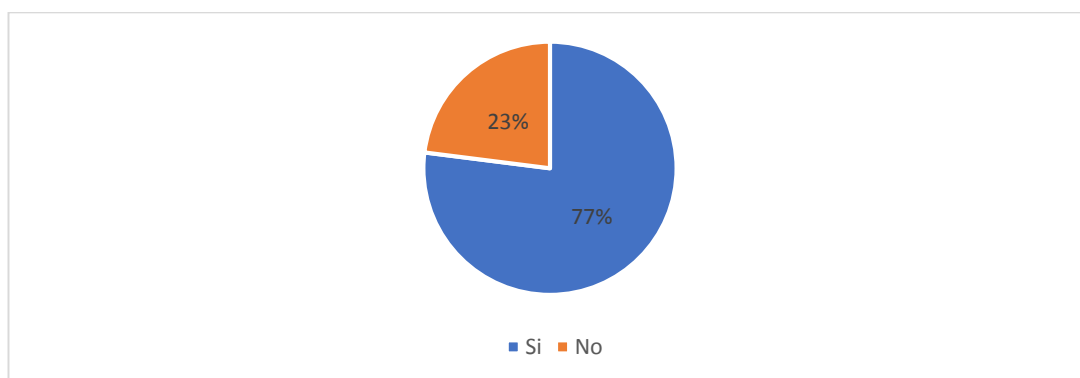
CUADRO No. 7 Disfruta mientras realiza las actividades lúdicas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	77%
No	6	23%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo "C" de la Unidad Educativa "San Felipe Neri"

Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 7 Disfruta mientras realiza las actividades lúdicas.



Fuente: Cuadro No. 7

Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 77% de niños y niñas da a conocer que al momento que realiza su actividad va adquiriendo conocimientos que desarrollan su aprendizaje en cuanto el 23% manifiesta que no disfruta realizando las actividades que el docente lo determina.

Interpretación: Se puede observar que los niños y niñas han logrado que sus actividades se vuelvan divertidas y sea de mucho agrado para ellos también se puede decir que una minoría todavía no lo logra pero con constancia se obtendrá un aprendizaje de calidad.

ÍTEM N° 8 Comprende las actividades que se desarrollan durante el juego.

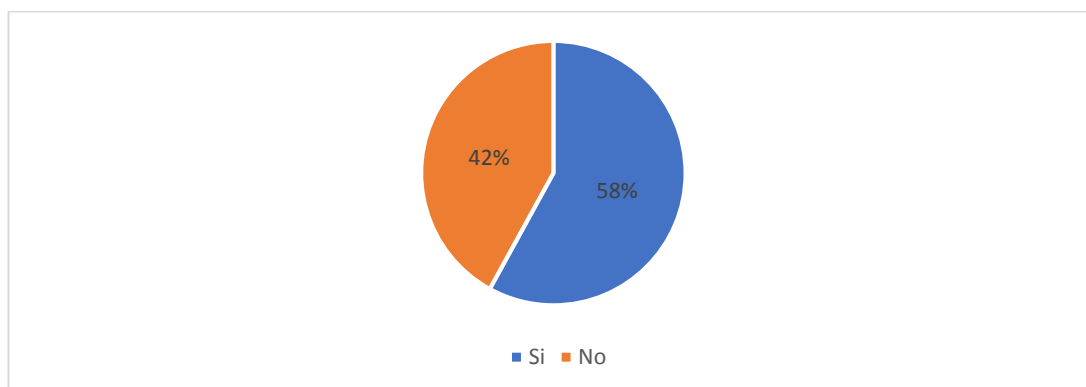
CUADRO No. 8 Comprende las actividades que se desarrollan durante el juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	58%
No	11	42%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”

Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 8 Comprende las actividades que se desarrollan durante el juego.



Fuente: Cuadro No. 8

Elaborado por: MOSQUERA, Luis

Análisis: El 58% de niños y niñas manifiestan que las actividades que son encargadas por el docente si son desarrolladas y comprendidas con eficiencia el 42% da a conocer que todavía a un no comprenden las actividades que se desarrollan durante el aprendizaje.

Interpretación: Se pudo determinar que la mayor parte de los niños y niñas si comprenden las actividades que se realizan en el aula pero también hay una minoría que todavía se encuentra en proceso de aprendizaje.

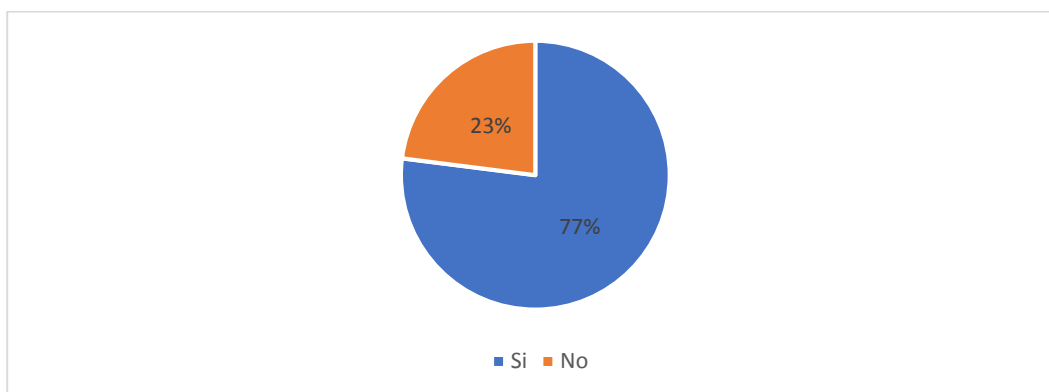
ÍTEM N° 9 Menciona palabras claves del juego.

CUADRO No. 9 Menciona palabras claves del juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	77%
No	6	23%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo “C” de la Unidad Educativa “San Felipe Neri”
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 9 Menciona palabras claves del juego.



Fuente: Cuadro No.9
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 77% de niños y niñas da a conocer que ellos si conocen sobren las palabras claves en los juegos que realiza, el 23% manifiesta que no conoce las palabras claves para las diferentes actividades que realiza.

Interpretación: Se pudo determinar que la mayor parte de los niños y niñas si comprenden las actividades que se realizan en el aula pero también hay una minoría que todavía se encuentra en proceso de aprendizaje.

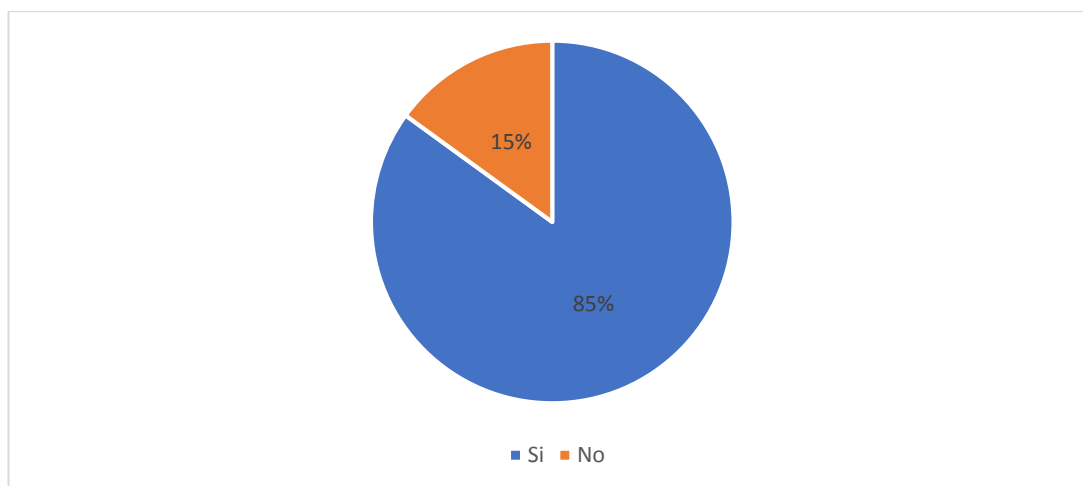
ÍTEM N° 10 Expresa sus emociones al realizar las actividades lúdicas.

CUADRO No. 10 Expresa sus emociones al realizar las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	85%
No	4	15%
TOTAL	26	100%

Fuente: Primer año de Educación General Básica Paralelo "C" de la Unidad Educativa "San Felipe Neri"
Elaborado por: Mosquera Luis

GRÁFICO No. 10 Expresa sus emociones al realizar las actividades lúdicas.



Fuente: Cuadro No. 10
Elaborado por: Luis Mosquera

Análisis: El 85% de los estudiantes manifiestan que han aprendido a expresar sus emociones y sentimiento mediante la realización de sus actividades con los juegos lúdicos el 15% de los niños no expresa en su totalidad sus emociones.

Interpretación: Se puede manifestar que los niños han aprendido a manifestar sus emociones y a expresar lo que sienten y piensan sin sentir vergüenza alguna pero ciertos niños todavía no han logrado manifestar sus sentimientos.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Al investigar si los estudiantes reciben actividades lúdicas se ha podido verificar que casi nunca o muy escasamente se utiliza actividades de este tipo para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de primer año del paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.
- Se pudo determinar que es necesario realizar juegos simbólicos que favorecen la imaginación y la creatividad, incentivando el aprendizaje de nuevas conductas, lo que promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía, que le permitan dar posible soluciones a problemas cotidianos.
- Luego de haber investigado se ve la necesidad de impartir clases con actividades lúdicas que de seguro formarán seres humanos más centrados e íntegros, ya que la educación física también genera una serie de respuestas agudas y crónicas que promueven condiciones que aumentan el rendimiento cognitivo.

5.2 Recomendaciones

- Es recomendable emplear la lúdica como metodología de aprendizaje en el progreso del área cognitiva de los niños y niñas de primer año del paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.
- Es preciso que los docentes implementen actividades lúdicas como los juegos simbólicos que favorecen el conocimiento del entorno que los rodea y el funcionamiento de las cosas, fortaleciendo su autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en sí mismos.
- Se recomienda realizar actividades lúdicas combinadas con ejercicios físicos que permitirán la motivación en el aprendizaje de los niños especialmente en niños de primer año de Educación General Básica.

Referencias bibliográficas

- Cardoze, A. M. (2004). Fundamentos de la Educación. *Investigación y Desarrollo*, 166.
- Cruz, M. y. (2008). *Los sentidos del juego y la lúdica como*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 166, Marzo de 2012.: <http://www.efdeportes.com/>
- Delgado, I. (2011). *www.google.com*. Recuperado el 12 de noviembre de 2018, de <https://www.google.com/search?q=El+juego+es+una+acci%C3%B3n+libre+y+voluntaria+que+ocurre+dentro+de+los+1%C3%ADmites+espaciales+y+temporales+y+bajo+unas+reglas+libremente+consentidas.+Se+realiza+de+modo+desinteresado,+sin+buscar+m%C3%A1s+finalidad+que+el+>
- Educación, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de la Educación General Básica*. Quito.
- Gómez, H. J. (2009). La lúdica como instrumento para enseñanza. En H. J. Gómez. Colombia.
- Moreno, G. A. (2012). *dspace.udla.edu.ec*. Recuperado el 22 de mayo de 2018, de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2051/1/UDLA-EC-TLEP-2012-06.pdf>
- Orga, V. M. (2012). *www.revistaeducacion.mec.es*. Recuperado el 20 de enero de 2019, de <http://www.revistaeducacion.mec.es/re335/re335.pdf>
- Padilla, C. E. (2012). *Lo Lúdico en el desarrollo cognitivo del niño*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Piaget, J. (1961). El valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-Innova BUCM*, 205.
- Piaget, V. G. (2012). *actividadesludicas2012.wordpress.com*. Recuperado el 20 de noviembre de 2019, de

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Ramírez, C. M. (2016). *La lúdica como estrategia para favorecer el desarrollo*. España.

Rosas, J. R. (2014). *yazminrociorosascarabali.blogspot.com*. Recuperado el 13 de octubre de 2018, de <http://yazminrociorosascarabali.blogspot.com/p/principio-e-importancia.html>

Rubiano, D. (1997). *El niño y el juego en la escuela*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Universia, F. (2015). *noticias.universia.com.ar*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018, de <http://noticias.universia.com.ar/cultura/noticia/2015/04/01/1122560/9-tipos-inteligencia-segun-howard-gardner.html>

Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. México: Margaret Mellor.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO

Unidad Educativa: UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI”

Fecha:

Nombre:

Objetivo: Conocer de qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 a 6 años de: UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI”.

N.-	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1.	Demuestra interés al participar en actividades lúdicas.		
2.	Comprende las consignas mencionadas previas a la realización del juego.		
3.	Se relaciona con sus pares en un marco de respeto y afectividad.		
4.	Distinguen la información correctamente y se adaptan a la nueva información		
5.	La actividad lúdica le permite ser más dinámico.		
6.	Escucha con atención y ejecuta órdenes.		
7.	Memoriza y repite rimas cortas y de fácil pronunciación.		
8.	Identifica y retiene imágenes con facilidad		
9.	Al momento de desplazarse lo hace con seguridad y con movimientos del cuerpo.		
10.	Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad		
OBSERVACIONES:			

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Fuente: Unidad Educativa “San Felipe Neri” Paralelo “C”



Fuente: Unidad Educativa “San Felipe Neri” Paralelo “C”



Fuente: Unidad Educativa “San Felipe Neri” Paralelo “C”



Fuente: Unidad Educativa “San Felipe Neri” Paralelo “C”