



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EN LA MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de
Licenciado(a) en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica

TEMA:

“LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FUSIONADA GRAL. RIVADENEIRA-GRAL. TERÁN, DE LA PARROQUIA SANTA ANA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”

AUTORA: Arias Velasco Mónica Rocío

TUTOR: Psi. Ind. Edwin Santiago OrtuñoPanoluisa

Ambato – Ecuador

2012

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Psi. Ind. Edwin Santiago Ortuño Panoluisa, C.C 180268040-3 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi”, desarrollado por la egresada Arias Velasco Mónica Rocío, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

TUTOR

Psi. Ind. Edwin Santiago Ortuño Panoluisa.

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Fecha: (16/04/2012)

.....
Arias Velasco Mónica Rocío

C.C.: 050265947-7

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el Tema “La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Arias Velasco Mónica Rocío

050265947-7

AUTORA

*AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi". Presentada por la Sra. Arias Velasco Mónica Rocío promoción: 2011 - 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Psi. Edu. César Oswaldo Yamberlá Gonzáles

.....
Ing. Mg. José Luis Cosquillo Ch.

DEDICATORIA:

Al culminar esta investigación quiero dedicar mi tesis de grado y toda mi carrera universitaria con mucho amor y admiración a:

Mi esposo Emiliano Arias y mi hija que con su gran amor, esfuerzo y sacrificio me han apoyado para lograr llegar a mi meta y que mi sueño sea una hermosa realidad, alcanzar una profesión y ser una persona útil en la sociedad

A mis padres y hermanos: por haber confiado en mí y brindarme todo su apoyo incondicional, ya que sin su ayuda no me hubiera sido posible culminar mi carrera.

También dedico este trabajo a todos mis compañeros y todas las personas que encuentren en él una guía para ayudar a los niños y niñas, ya que ellos son el futuro de nuestra patria por tal motivo debemos hacer todo cuanto podamos para que ellos crezcan en un adecuado ambiente y se puedan desarrollar física y emocionalmente, ser unos niños y niñas felices. Por ellos y para ellos realizamos este trabajo con cariño y mucho amor.

Mónica Rocío Arias Velasco

AGRADECIMIENTO

El presente proyecto va dirigido con eterna gratitud a:

Dios y a la Santísima Virgen de Agua Santa: Por brindarme la dicha de la salud y bienestar físico y espiritual

Y nuestra inolvidable:

“UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”

Ya que en sus aulas recibimos vastos conocimientos para poder alcanzar el éxito deseado en nuestras vidas.

Igualmente quiero dejar constancia de mi eterno agradecimiento a todos los docentes que laboran en ésta prestigiosa institución quienes supieron orientarnos, apoyarnos, ayudarnos dentro y fuera del salón de clase y de manera especial a nuestro tutor de tesis Psi. Ind. Edwin Santiago Ortuño quien nos ha proporcionado todos sus conocimientos para la elaboración de este proyecto.

Ferviente gratitud a las autoridades y maestros de la Escuela Fusionada “Gral. Rivadeneira - Gral. Terán”, que mostraron optimismo y apoyo para la aplicación del presente proyecto.

Mónica Rocío Arias Velasco

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
PÁGINA DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
PÁGINA DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	v
PÁGINA DE DEDICATORIA	Vi
PÁGINA DE AGRADECIMIENTO	Vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	Viii
ÍNDICE DE TABLAS	Xii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	Xiii
RESUME EJECUTIVO	Xiv
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema de investigación	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico	7
1.2.3 Prognosis	8

1.2.4 Formulación del problema	9
1.2.5 Preguntas directrices	9
1.2.6 Delimitación del problema	10
1.3 Justificación	11
1.4 Objetivos	12
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos	13
2.2 Fundamentación filosófica	14
2.3 Fundamentación legal	15
2.4 Categorías fundamentales	17
Variable dependiente	20
Estimulación temprana	20
Estimulación natural	38
Desarrollo evolutivo	42
Motricidad	43
Variable independiente	44

Aprendizaje significativo	44
Competencias académicas	45
Proceso Enseñanza - Aprendizaje	49
Rendimiento académico	49
2.5 Hipótesis	52
2.6 Señalamiento de variables de la hipótesis	52

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque	53
3.2 Modalidad básica de la investigación	53
3.3 Nivel o tipo de la investigación	54
3.4 Población y muestra	54
3.5 Operacionalización de variables	55
3.6 Recolección de la información	57
3.7 Plan de Procesamiento y análisis	58

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados	59
--------------------------------	----

4.2 Interpretación de datos	69
-----------------------------	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	72
------------------	----

5.2 Recomendaciones	73
---------------------	----

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos	75
------------------------	----

6.2 Antecedentes de la propuesta	76
----------------------------------	----

6.3 Justificación	77
-------------------	----

6.4 Objetivos	78
---------------	----

6.5 Análisis de factibilidad	78
------------------------------	----

6.6 Fundamentación	79
--------------------	----

6.7 Modelo operativo	92
----------------------	----

6.8 Administración de la propuesta	93
------------------------------------	----

6.9 Previsión de la evaluación	93
--------------------------------	----

MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía	94
2. Anexo	97

ÍNDICE DE TABLAS

N°	DESCRIPCIÓN	Pág.
1	Población y muestra	54
2	variable independiente: estimulación temprana	55
3	Variable dependiente: rendimiento académico	56
4	Plan de recolección de información	57
5	Pregunta 1	59
6	Pregunta 2	60
7	Pregunta 3	61
8	Pregunta 4	62
9	Pregunta 5	63
10	Pregunta 6	64
11	Pregunta 7	65
12	Pregunta 8	66

13	Pregunta 9	67
14	Pregunta 10	68
15	Verificación de hipótesis	69
16	Frecuencias observadas	69
17	Frecuencias esperadas	70
18	CHI cuadrado	71
16	Modelo operativo	92
17	Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta	93
18	Actividad convivencia docentes	98
19	Actividad convivencia padres de familia	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Nº	DESCRIPCIÓN	Pág.
1	Árbol de problemas	7
2	Categorías fundamentales	17
3	Constelación de ideas- Estimulación Temprana	18
4	Constelación de ideas- Rendimiento Académico	19
3	Pregunta 1	59
4	Pregunta 2	60
5	Pregunta 3	61
8	Pregunta 4	62
9	Pregunta 5	63
10	Pregunta 6	64
11	Pregunta 7	65
12	Pregunta 8	66
13	Pregunta 9	67
14	Pregunta 10	68
17	Anexo fotografías	100

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FUSIONADA GRAL. RIVADENEIRA - GRAL. TERÁN DE LA PARROQUIA SANTA ANA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI.”

AUTORA: Arias Velasco Mónica Rocío

TUTOR: Psi. Ind. Edwin Santiago Ortuño Panoluisa

La presente investigación trata sobre el tema: “La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón salcedo, provincia de Cotopaxi”. Ya que la labor educativa es muy compleja y con mayor razón en los primeros años de educación básica, donde se debe trabajar con niños y niñas que dejan sus hogares en los que siempre impusieron su voluntad, por lo que su forma de asimilación para el aprendizaje no son las mejores, de allí la necesidad de trabajar en el rendimiento académico de cada uno de ellos y llegamos a la conclusión de que la mejor forma de hacerlo es a través de la estimulación temprana. Para lo efecto se elabora una encuesta a ser aplicada a los niños de segundo año de educación básica, los cuales nos entregó resultados muy interesante, los mismos que promovieron la búsqueda de alternativas de solución, consideramos que la mejor estrategia para fortalecer la estimulación temprana, resulta ser el juego, para cuyo efecto se elabora un manual.

El mismo que contiene aspectos como: título de juegos, caracterización, recursos y la forma como se lo debe desarrollar con los niños y niñas. Estos juegos son parte de la tradición cultural de nuestros pueblos y que son muy poco tomados en cuenta.

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer a las autoridades, maestros, padres de familia y estudiantes la importancia que tiene la estimulación temprana en los niños de preescolar; ya que lo más importante en los niños son sus habilidades y destrezas con las que puedan surgir en el ámbito académico y su vida.

Palabras claves: estimulación; incidencia; rendimiento; académico; niños; labor educativa; asimilación; aprendizaje; mejorar; resultados; solución ; manual; habilidades y destrezas.

INTRODUCCIÓN

El tema de la estimulación temprana es una cuestión esencial e importante en el niño. Con esta investigación queremos dar a conocer que cuando el niño disminuye su motivación por aprender es porque existe déficit de estimulación temprana, el niño no está preparado para las situaciones a las que se enfrenta. Debido a que la estimulación temprana se presenta a través de una necesidad, los niños en etapa preescolar precisan de un constante aprendizaje de cosas diferentes para adquirir nuevas aptitudes o perfeccionar las que posee y así obtener un mejor desenvolvimiento en el ambiente donde se desarrolla.

Los estímulos externos bien dirigidos son de gran importancia para potenciar la vigilancia del crecimiento y desarrollo del menor, esto a su vez permite la detección oportuna de las desviaciones en este proceso. El bienestar de los niños y niñas depende en gran medida de lo que sus padres y otros miembros de la comunidad educativa podrían hacer por ellos, son un elemento importante para lograr cambios positivos y perdurables en el desarrollo académico de los niños y niñas.

El presente proyecto de investigación tiene como Tema “La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi”.

Está estructurado por capítulos, el Capítulo I, EL PROBLEMA contiene contextualización macro, meso, micro que hace relación al origen de la problemática con un panorama provincial, local e institucional.

El Capítulo II, MARCO TEÓRICO se fundamenta en una visión filosófica, contiene además categorías fundamentales, hipótesis y las variables.

El Capítulo III, METODOLOGÍA plantea que la investigación se realizará desde el enfoque crítico – propositivo de carácter cualitativo - cuantitativo, la modalidad de la investigación es bibliográfica documental, de campo, de intervención en la Institución educativa, de asociación de variables, que nos permitirán estructurar predicciones, llegando a modelos de comportamiento mayoritario.

El Capítulo IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS plantea el análisis de los resultados (encuesta, entrevista), la interpretación de datos y la verificación de hipótesis.

El Capítulo V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

EL Capítulo VI, PROPUESTA contiene datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración y previsión de la evaluación

MATERIALES DE REFERENCIA contienen bibliografía y anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.-TEMA

"La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi".

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

La situación que viven las familias en la provincia de Cotopaxi es muy compleja porque la gran mayoría se dedican a la agricultura y ganadería, especialmente en el sector rural, donde por lo general ambos padres trabajan en las labores agrícolas, lo que incide directamente en la estimulación temprana de sus hijos en preescolar

Los niños y niñas pequeños quedan a cargo de algún hermano mayor, los cuales los cuidan como para que no tengan ningún accidente o que en algún momento determinado les proporcionen algo de comida para que no lloren, no están preparados para proporcionarles una estimulación temprana a sus hermanos.

En nuestra provincia el problema de la estimulación temprana dirigida a los grupos familiares donde los niños que por las condiciones de vida desfavorables en que se encuentran, situaciones de extrema pobreza, constituyen niños con alto riesgo tanto ambiental como biológico, así como niños que presentan anomalías que los hacen necesitar influencias educativas especiales.

Existe un consenso en aceptar que esta estimulación a niños que se encuentran en la primera infancia deben contar con la familia en el rol protagónico, esta puede hacer aportes insustituibles al desarrollo del niño donde el matiz fundamental esta dado por las relaciones afectivas que se establecen entre esta y el niño.

Algunas instituciones del estado asumen un proyecto acerca de esta problemática de la estimulación temprana en cada lugar presupone contar con una plan teórico-metodológico y un respaldo económico, social y estatal que permita llevarla a vías de hecho. Afiliados a la concepción de que la estimulación debe ser realizada tempranamente, pues aun antes del nacimiento ya el individuo necesita ser estimulado y que, cuando esta se realiza desde ya, son palpables los resultados en su desarrollo, pues sin identificarla de ninguna manera con concepciones relacionadas con la aceleración, participes de que la enseñanza debe ir delante y conducir el desarrollo.

Por último manejados por la necesidad de que sea oportuna, pues en dependencia del desarrollo fisiológico y psicológico del niño en los diferentes estadios deben condicionarse las influencias pedagógicas de manera que los niños reciban la estimulación que promueva su desarrollo, que no se detenga en reafirmar lo ya logrado, sino que sea un elemento potenciador del desarrollo.¹

En el caso del Cantón Salcedo se conoce que por el trabajo y desarrollo del INFA en algunos casos las madres dejan a sus hijos en manos de las madres comunitarias, que se encargan de cuidarlos y alimentarlos, pero por ser personas que viven en la misma

¹ESCOBAR, Luis .Mi provincia, Cotopaxi 2007.

comunidad muchas de ellas ni siquiera han terminado la instrucción primaria , no tienen información como desempeñarse en la preparación de los niños y niñas y se ven impedidas de llevar a cabo esta estimulación temprana que tanta falta les hace a los pequeños.

En el Cantón Salcedo la metodología educativa de trabajo procura que las familias y comunidades, especialmente, los padres y madres de familia, participen en todo el proceso educativo de sus hijos, se den tiempo para favorecer el desarrollo intelectual, la curiosidad, nuevos aprendizajes de sus hijos y, fundamentalmente facilitar el ingreso al segundo año de educación básica superando las dificultades que, generalmente, enfrenta el niño al inicio de su año escolar por falta de estimulación temprana.

La edad preescolar, considerada como aquella etapa del desarrollo que abarca desde el nacimiento, y que en la mayor parte de los sistemas educacionales coincide en términos generales con el ingreso a la escuela, es considerada por muchos como el período más significativo en la formación del individuo, pues en la misma se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y formaciones psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán. Esto se debe a múltiples factores, uno de ellos el hecho de que en esta edad las estructuras psicológicas están en pleno proceso de formación y maduración, lo que hace particularmente significativa a la estimulación temprana, y por lo tanto, de las cualidades, procesos y funciones físicas y psíquicas que dependen de las mismas. Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación temprana es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el desarrollo, precisamente por actuar sobre formaciones que están en franca fase de maduración.

Por otra parte, cuando el niño o la niña nace su cerebro, salvo una serie de reflejos que le permiten su supervivencia, tales como la respiración, la circulación, la succión, entre otros; y otros elementales que hacen que precariamente pueda alejarse de un

irritador nocivo, como es alejar el brazo ante el pinchazo de un alfiler, o por el contrario, orientarse ante un estímulo fuerte y no dañino que entre en su campo visual, como sucede cuando se le presenta una fuente de luz que se mueva cerca de sus ojos, salvo estos reflejos incondicionados, este cerebro está totalmente limpio de conductas genéticas y constitucionalmente heredadas, y lo que posee es una infinita posibilidad y capacidad de asimilar toda la experiencia.²

Durante el proceso de mis practicas pre-profesionales en la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira - Gral. Terán, de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, pude observar el problema de una deficiente estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas debido a la inexistencia de un programa o a la carencia de charlas de capacitación sobre la estimulación temprana.

Por esta razón creo conveniente la necesidad de diseñar un manual de estimulación temprana para desarrollar habilidades y destrezas.

Los niños son diferentes unos de otros, por lo tanto su capacidad para aprender no es igual a la de sus compañeros; muchas veces el aprendizaje puede dificultarse si el niño no está estimulado tempranamente. El aprendizaje va a depender del desarrollo cognitivo de cada individuo, de igual manera para progresar en el conocimiento de sus aptitudes y emociones.

El aprendizaje debe despertar interés en el niño, al usar objetos que estimulen sus sentidos y aumenten su curiosidad durante la enseñanza, se podrá apreciar un aumento en el aprendizaje. Los niños se sienten más motivados a aprender cosas que practiquen con regularidad, que le sirvan en su vida diaria y complementen su desarrollo como individuo.

²www.cotopaxinoticias.com/seccion.aspx?sid=13&nid=5349

1.2.2 Análisis Crítico

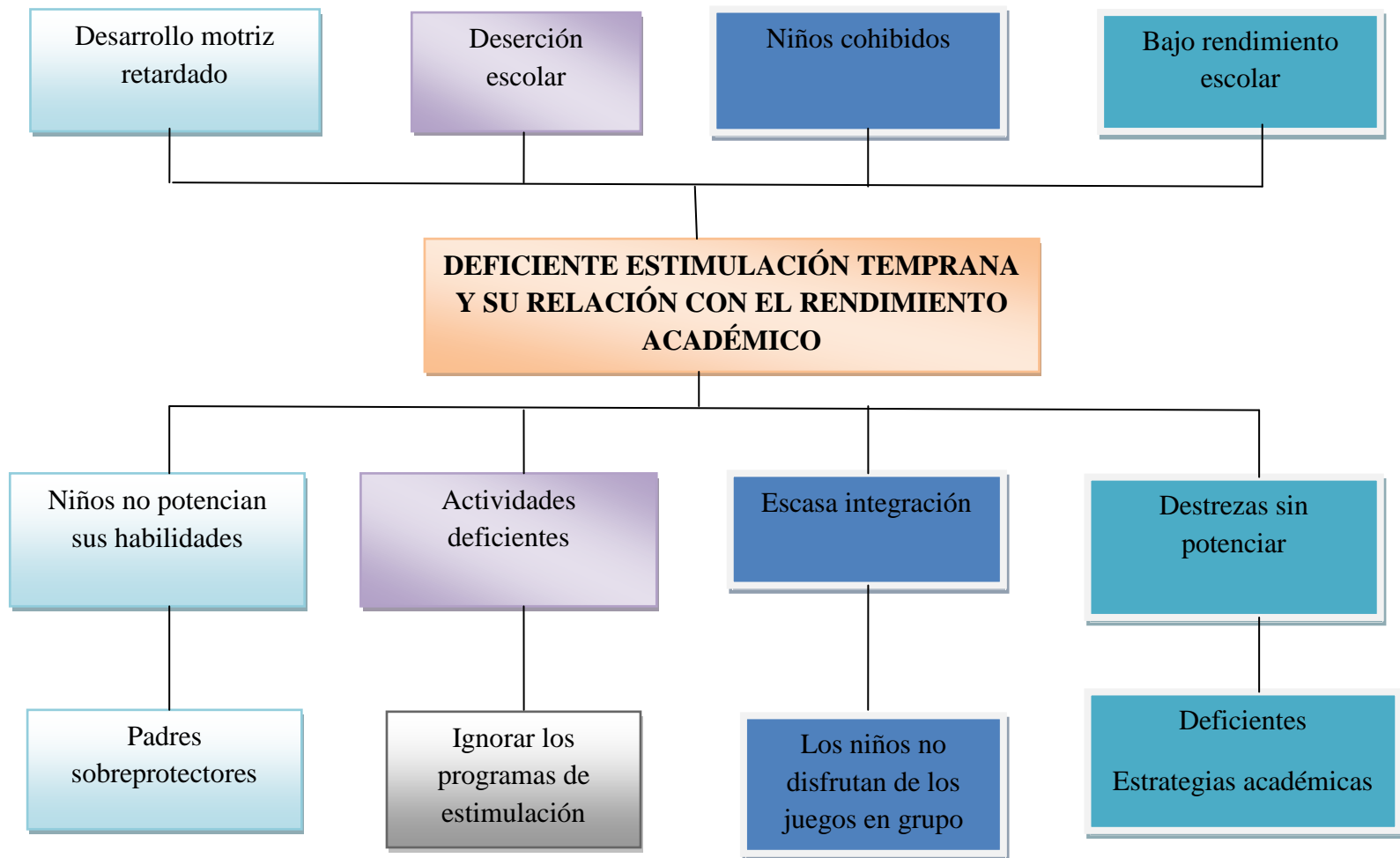


Grafico N°1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Mónica Arias Velasco

Los niños en etapa preescolar precisan de un constante aprendizaje adquieren nuevas aptitudes o perfeccionar las que poseen, la estimulación temprana adecuada y a tiempo juega un papel importante con la cual obtendrán un mejor desenvolvimiento en el ambiente donde se desarrollen.

Los padres de familia no poseen conocimientos de estimulación temprana por lo que no la aplican a sus pequeños hijos.

Los padres manifiestan sobreprotección, en las conductas negativas de sus menores hijos, les brindan atención pero solo para no regañarlos ni corregirlos.

Los padres de familia consideran que la escuela debe brindar a sus hijos la estimulación temprana, ellos se eximen de esta tarea por considerarla propia de la escuela

El bienestar de los niños y niñas depende en gran medida de lo que sus padres, sus docentes y otros miembros de la comunidad están haciendo o podrían hacer por ellos, por lo tanto, la participación de la comunidad educativa se considera un elemento importante para lograr cambios positivos y perdurables en el desarrollo físico e intelectual y la calidad de vida de los niños del segundo año de básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira-General Terán.

1.2.3 PROGNOSIS

Ante los hechos presentados que son la realidad latente en los niños que ingresan al segundo año de educación básica en la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, considero que de llevarse a cabo una efectiva programación relacionada con la estimulación temprana se llegara a optimizar el aprendizaje

Cuando la estimulación temprana no se ha impartido a un niño y niña es obvio y claro, que este tendrá serias deficiencias. La estimulación temprana es tan indispensable para el

desarrollo neurológico de los niños y niñas como lo es el alimento para su desarrollo físico, el crecimiento del cerebro depende de los estímulos que recibe.

Estas causas generan como consecuencias niños con:

- Dificultad para desenvolverse de manera normal en el medio.
- Un considerable retraso en el aprendizaje.
- Problemas en el desarrollo del lenguaje y de su apertura cognoscitiva.

La estimulación temprana muchas veces se ha entendido simplemente como una serie de ejercicios, masajes y caricias sin un propósito claro, pero es mucho más que eso, es conocer cada paso del proceso de formación de la estructura cerebral, la estimulación temprana no depende de la edad del niño sino de la oportunidad que se le dio para recibir estímulos.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide la estimulación temprana en el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira - Gral. Terán, de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia del Cotopaxi?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

¿De qué forma afecta la estimulación temprana en el desarrollo intelectual de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi?

¿En qué medida la ausencia de estrategias de estimulación, afecta al rendimiento académico en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral.

Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi. ?

¿Qué factores están influyendo en el deficiente desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi?

¿Existe un programa de estimulación temprana en la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán y por ende mejorar el rendimiento académico?

¿Existe alguna alternativa de solución a la problemática de la estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Delimitación de contenido:

Campo: Socio – Educativo

Área: Educativo

Aspectos: Estimulación Temprana y Rendimiento Académico

Delimitación espacial:

La investigación se realizará con los maestros, estudiantes y padres de familia del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán de la parroquia de Santa Ana del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

Delimitación temporal:

Desde julio 2011 hasta enero 2012

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad en el segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, existen niños que presentan un bajo nivel de rendimiento académico debido a su deficiente desenvolvimiento y motivación hacia el aprendizaje escolar; provocando que día a día disminuya su desarrollo cognoscitivo.

Esta investigación tiene como designio explorar en el ambiente escolar de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Es de importancia realizar una investigación en estos niños, porque se pretende descubrir los motivos o causas que fomentan en el estudiante una carencia de motivación hacia el estudio. La realización de ésta investigación es para contribuir con el desarrollo cognoscitivo, y el progreso de aptitudes, en las cuales el niño presente dificultades, logrando de esta forma que el estudiante tenga un mejor desenvolvimiento en su vida escolar y social.

La estimulación temprana al ser considerada una técnica y una ciencia, permite desarrollar actividades que favorezcan la evolución de los niños o niñas en sus diferentes etapas de crecimiento donde con una intervención oportuna en sus movimientos naturales se potenciarán los órganos de los sentidos y las áreas motrices, cognoscitivas y afectivas sociales. Además pretende ayudar a las madres que por su situación económica no les es posible estar en contacto permanente con sus hijos o hijas, lo que desfavorece el ambiente estimulante en cada una de las etapas de desarrollo. Con el trabajo realizado en el sector escolar, a más de observar un sinnúmero de necesidades el objetivo principal de la estimulación temprana con actividades de juego, es para fortalecer los órganos de los sentidos y desarrollar las habilidades y destrezas en las áreas motriz, cognitiva y afectivo-social, van dirigidos a los niños o niñas en las primeras etapas de la vida estudiantil.

1.4 OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar la incidencia de la estimulación temprana en el rendimiento académico de los niños del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira - General Terán, de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Objetivos específicos

- Diagnosticar las causas y efectos por las que no existe actividades para la realización de estimulación temprana a los niños del segundo año de educación básica de la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán.
- Propiciar la adquisición de destrezas que los preparen para la aparición de alteraciones y retrasos en el rendimiento académico de los niños.
- Diseñar una alternativa de solución a la problemática de la estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños del segundo año de educación básica, de tal forma que se convierta en una herramienta de apoyo.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisando en la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación existen los siguientes proyectos cuyos temas son:

“La Estimulación Temprana en el Desarrollo Social del niño/a del jardín “María Tapia de Velasco”, parroquia Guanajo, cantón Guaranda en el periodo Noviembre 2009 a Marzo 2010.”

Autora: Martínez Hurtado Margot Cecilia

Tutor: Dr. MSc, Marcelo Wilfrido Núñez Espinosa

“La Estimulación Temprana familiar y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños de 0 a 2 años de la Unidad de Atención Edén del Saber del barrio San José del Batán, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo en el año 2009 – 2010”

Autora: Cando Pérez Martha Lucia

Tutor: MSc. José Merino. Dr.

“La Motivación y su incidencia en el Rendimiento Escolar de los niños del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Suizo” del cantón Ambato año lectivo 2008-2009.”

Autora: Sonia Guadalupe Pazmiño Ortiz

Tutor: Dr. Víctor Alfredo Pantoja Mera

“La motivación en el Aprendizaje de los niños del tercer año de educación básica de la Escuela “Mariscal Sucre” del cantón Píllaro en el año lectivo 2008-2009.”

Autora: Siza Quispe Norma del pilar

Tutora: Dr. Mónica Naranjo

Todos estos temas no tienen semejanza con el que se propone para este trabajo de investigación, pero se constituyen en un aporte para enriquecer la fundamentación teórica de la investigación.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Identificados en el paradigma crítico-propositivo, la finalidad del proyecto de investigación es realizar una acción transformadora para que los niños del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira - General Terán, de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, desarrollen sus habilidades y destrezas mediante una estimulación temprana adecuada y a tiempo con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que actualmente se propende trabajar docentes, padres de familia y estudiantes de la comunidad educativa

Es crítico porque cuestiona los esquemas sociales y la educación tradicional donde los niños y niñas muchas de las veces no comprendían lo que leían y no tenían oportunidad para opinar o emitir su criterio libremente

Propositivo cuando la investigación no se detiene en la observación de los fenómenos sino plantea alternativas de solución al problema, esto ayuda a la interpretación y comprensión de los procesos a trabajarse en la Institución educativa.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

TÍTULO II

Estructura del Sistema Educativo

CAPÍTULO I - ESTRUCTURA GENERAL

Art. 8 {Nivel Pre-primario}.- La educación en el nivel pre-primario atiende al desarrollo del niño y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad con la participación de la familia y el Estado.³

EL PROGRAMA NACIONAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR – PRONEPE

PRONEPE es un Programa del Ministerio de Educación (MEC) que contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, de 4 a 6 años, de los sectores más vulnerables del país expuestos a un riesgo pedagógico.

El Programa llega con alternativas de Educación Preescolar, que favorecen al desarrollo de las capacidades básicas y la estructuración del conocimiento integral y significativo de niños y niñas, en los sectores más necesitados del país.

PRONEPE ha logrado fortalecer una propuesta pedagógica propia, que permite vincular la enseñanza en valores con el desarrollo del pensamiento y formación de las destrezas, habilidades y competencias que requiere desarrollar el niño en esta fase de su formación, a partir de vivencias, juegos y experiencias significativas para él y su entorno. Este proceso educativo permite que los niños y niñas de 5 a 6 años aprueben el primer año de educación básica.

Antecedentes: El Gobierno Nacional, a través del Frente Social, en el año 1989, establece programas no convencionales de atención a los niños y niñas menores de seis años de los sectores urbanos marginales y rurales del país, para lo cual crea el Fondo Nacional de Nutrición Infantil, FONNIN, que financia el Programa de la Red Comunitaria de Desarrollo Infantil.

³<http://www.usm.edu.ec/tesis/aprendecuador/webmemoria/.../introducción>.

Beneficio del cual participa el Programa Nacional de Educación Preescolar implementando modalidades de educación no convencional de bajo costo y de gran impacto, con la participación activa de la comunidad y sociedad civil, garantizando de esta manera el desarrollo de los niños y niñas menores de seis años, objetivo principal del Programa.⁴

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
4. Garantice que los niños, niñas 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 cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

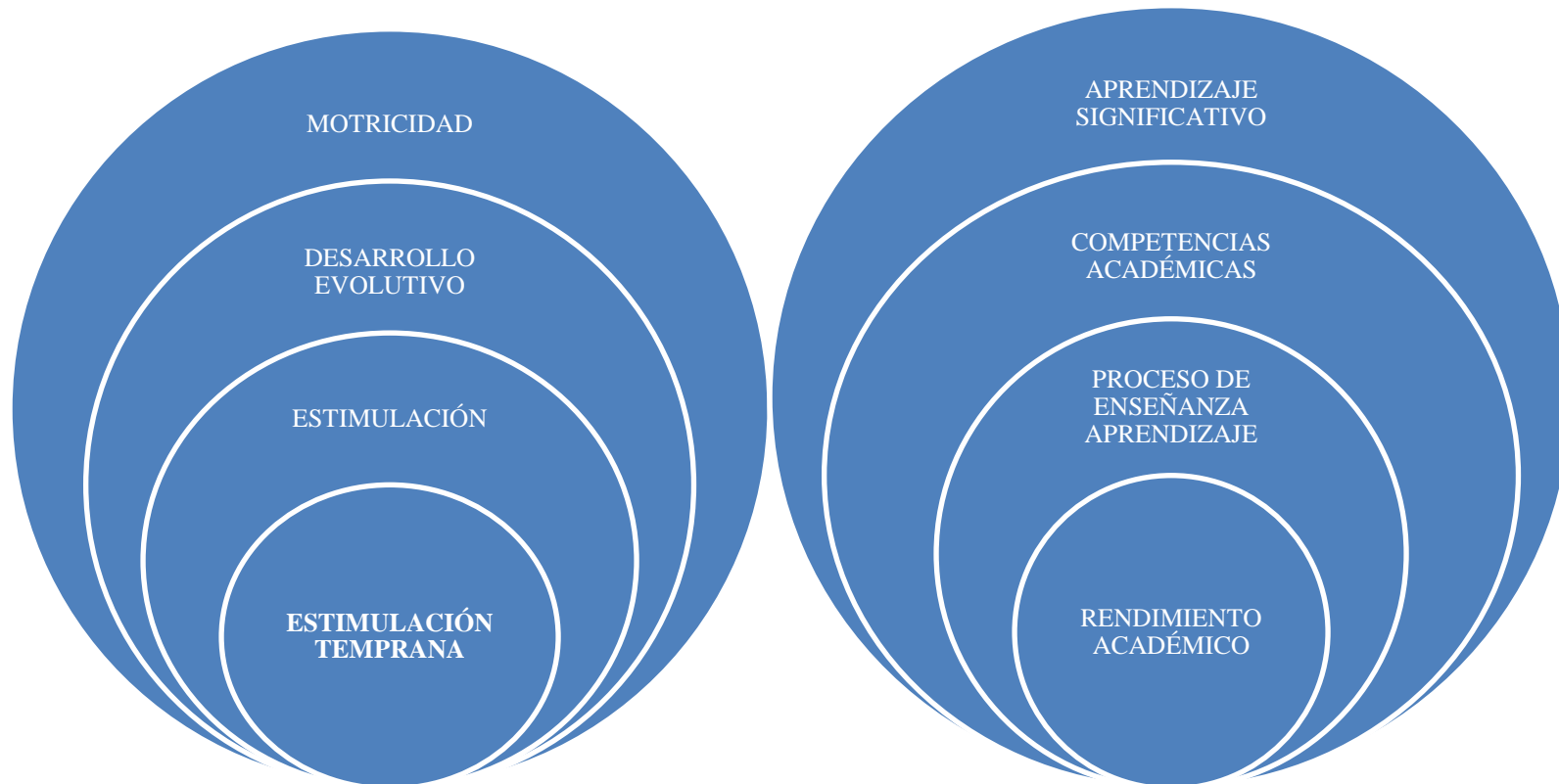
Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación.⁵

⁴<http://www.oei.es/inicial/ecuadorne.htm>

⁵<http://archivo.presidencia.gub.uy/ley/2004090801.htm>

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



VARIABLE INDEPENDIENTE VARIABLE DEPENDIENTE

Grafico N°2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Mónica Arias Velasco

VARIABLE INDEPENDIENTE

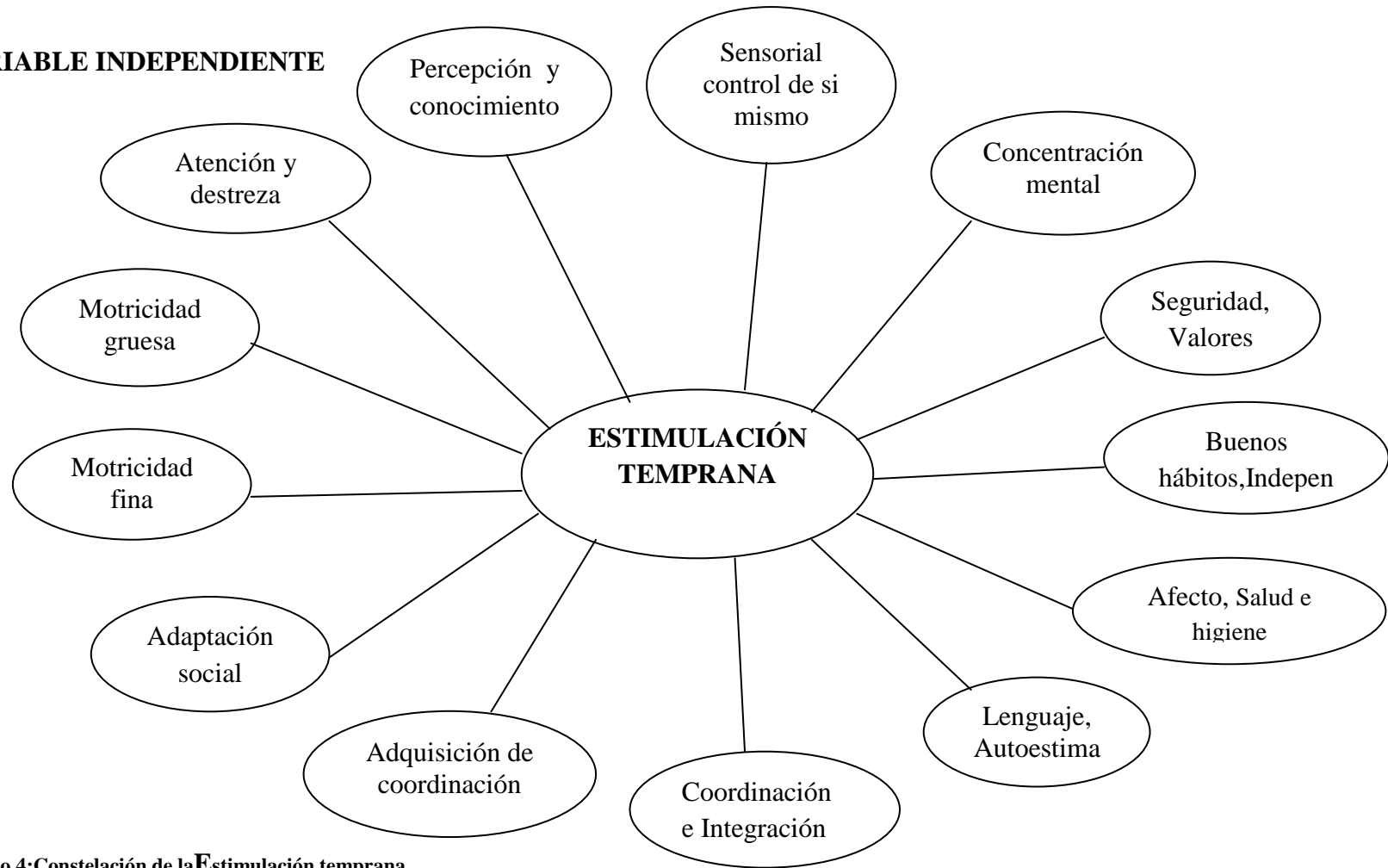


Grafico 4: Constelación de la Estimulación temprana

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

VARIABLE DEPENDIENTE



Gráfico 5: Rendimiento académico

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

- **VARIABLE INDEPENDIENTE**

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Mejorar prevenir posibles déficits en el desarrollo del niño, aprovechando su momento de mayor plasticidad, creando un momento estimulante y respetando en todo momento el desarrollo madurativo de cada uno.

Es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o pre escolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo, también, para el aprendizaje escolar.

La estimulación es un proceso natural, por la cual el infante sentirá satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. Mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales, se aumentara el control emocional del infante desarrollando destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre, de la exploración y de la imaginación.

La estimulación del niño pequeño, es vieja como el mundo porque de ella también depende el ser humano para su existencia. Su maduración resulta no sólo de lo que trae consigo al nacer, sino también de lo que el medio le regala. Durante la estimulación se ayudara al infante a adquirir y a desarrollar habilidades motoras, cognoscitivas y socio-afectivas; observando al mismo tiempo, cambios en el desarrollo

La estimulación temprana es tan indispensable para el desarrollo neurológico de los bebés como lo es el alimento para su desarrollo físico.

El crecimiento del cerebro depende de los estímulos que recibe. Las capacidades no se van adquiriendo simplemente con el paso del tiempo. El cerebro necesita recibir información para desarrollar la inteligencia que le permita ir aprendiendo a sobrevivir en un mundo totalmente desconocido para él.

Si los estímulos son escasos, irregulares o de pobre calidad, el cerebro se queda famélico y desarrolla sus capacidades tarde y mal. Por el contrario, la estimulación temprana, abundante, sistemática y de calidad garantiza un ritmo vivo en el proceso de adquisición de niveles cerebrales superiores y el logro de un buen nivel intelectual.

La estimulación temprana de los niños es más eficaz porque entonces su cerebro tiene mayor plasticidad, es decir, es más moldeable. Por eso se establecen conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia. La falta de estimulación temprana o las deficiencias de la estimulación en el primer año de vida pueden dejar lagunas importantes en la inteligencia global de los niños⁶

La estimulación del niño pequeño, es vieja como el mundo porque de ella también depende el ser humano para su existencia. Su maduración resulta no sólo de lo que trae consigo al nacer, sino también de lo que el medio le regala. Durante la estimulación se ayudara al infante a adquirir y a desarrollar habilidades motoras, cognoscitivas y socio-afectivas; observando al mismo tiempo, cambios en el desarrollo.

La estimulación infantil es un acercamiento directo, simple y satisfactorio para ayudar al desarrollo del niño, al tiempo que los padres experimentan gozo y alegría. Su finalidad es la de optimizar el desarrollo del niño para que logre la máxima superación de sus potenciales.

Es un conjunto de juegos, ejercicios físicos y actividades que realizamos lúdica y atractivamente, de forma repetitiva y rápida para promover las capacidades físicas, mentales y sociales del niño, a prevenir el retardo en el desarrollo psicomotor, a diagnosticar, tratar, rehabilitar y al mejoramiento del desarrollo de las potencialidades individuales, en caso de que se detecte que un niño presenta retraso en su desarrollo, se realizarán actividades de estimulación para llevarlo al nivel correspondiente para su edad cronológica.

⁶A. VIDAL, José ENCICLOPEDIA DE LA PSICOPEDAGOGÍA Grupo Editorial Océano

La estimulación temprana es tan indispensable para el desarrollo neurológico de los bebés como lo es el alimento para su desarrollo físico.

El crecimiento del cerebro depende de los estímulos que recibe. Las capacidades no se van adquiriendo simplemente con el paso del tiempo. El cerebro necesita recibir información para desarrollar la inteligencia que le permita ir aprendiendo a sobrevivir en un mundo totalmente desconocido para él.

Si los estímulos son escasos, irregulares o de pobre calidad, el cerebro se queda famélico y desarrolla sus capacidades tarde y mal. Por el contrario, la estimulación temprana, abundante, sistemática y de calidad garantiza un ritmo vivo en el proceso de adquisición de niveles cerebrales superiores y el logro de un buen nivel intelectual.

La estimulación temprana de los niños es más eficaz porque entonces su cerebro tiene mayor plasticidad, es decir, es más moldeable. Por eso se establecen conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia. La falta de estimulación temprana o las deficiencias de la estimulación en el primer año de vida pueden dejar lagunas importantes en la inteligencia global de los niños. La gran mayoría de las familias corren ese riesgo pues los padres suelen ignorar aspectos esenciales de la estimulación.

Estimulación Adecuada.- La estimulación adecuada es aquello que busca desarrollar o trabajar en el niño desde temprana edad todas sus áreas de desarrollo como son: el área cognitiva, socio-afectiva, comunicativa o de lenguaje y psicomotora; formando así bebés íntegros y felices.

Es de vital importancia un vínculo afectivo con el niño/a que esta por nacer. Por eso durante los nueve meses de gestación del bebé debemos estimular, tranquilizar y comunicarnos con él para así lograr una adecuada conexión y estimulación uterina.

El objetivo de una estimulación adecuada es brindarle al niño las herramientas necesarias para abrirse al mundo y sentirse bien consigo mismo en cada etapa de su desarrollo. Las madres pueden estimular adecuadamente a sus bebés antes de nacer.⁷

¿Qué son los estímulos?

Son todos aquellos impactos sobre el ser humano, que producen en él una reacción, es decir, una influencia sobre alguna función. Los estímulos son entonces de toda índole, tanto externos como internos, tanto físicos como afectivos.

De la variedad de estímulos que rodean al niño, éste toma lo que necesita: “aquí y ahora, con esta maduración y en este momento, debo (puedo) tomar esto y esto de mi ambiente”. Tan estricto es este intercambio, que si en el momento crítico de incorporación de un estímulo en otro tiempo; la función consiguiente ya se instaló de modo alterado, los sistemas funcionales en que ella participa, serán por siempre otros, hasta las estructuras o el quimismo orgánico podrán cambiar.

Estimulación temprana y desarrollo cerebral

La estimulación temprana es tan indispensable para el desarrollo neurológico de los bebés como lo es el alimento para su desarrollo físico.

El crecimiento del cerebro depende de los estímulos que recibe. Las capacidades no se van adquiriendo simplemente con el paso del tiempo, el cerebro necesita recibir información para desarrollar la inteligencia que le permita ir aprendiendo a sobrevivir en un mundo totalmente desconocido para él.

Si los estímulos son escasos, irregulares o de pobre calidad, el cerebro se queda famélico y desarrolla sus capacidades tarde y mal. Por el contrario, la estimulación temprana,

⁷<http://www.estimulosadecuados.com.ar/prg.htm>

abundante, sistemática y de calidad garantiza un ritmo vivo en el proceso de adquisición de niveles cerebrales superiores y el logro de un buen nivel intelectual.

La estimulación temprana de los niños es más eficaz porque entonces su cerebro tiene mayor plasticidad, es decir, es más moldeable. Por eso se establecen conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia. La falta de estimulación temprana o las deficiencias de la estimulación en el primer año de vida pueden dejar lagunas importantes en la inteligencia global de los niños. La gran mayoría de las familias corren ese riesgo pues los padres suelen ignorar aspectos esenciales de la estimulación.

Requisitos de una buena estimulación: Para conseguir un buen desarrollo en el niño la estimulación temprana tiene que ser:

Sistemática: Es decir, regulada por un plan que se realice a diario sin subordinarlo a ninguna clase de circunstancias: euforia o desgana, bienestar o malestar, vacaciones o trabajo intenso. El cerebro es exigente y necesita que alguien cuide de él.

Abundante: Es conveniente contar con un plan inteligente de estimulación que tenga en cuenta la importancia de los intervalos entre sesión y sesión. Pero, si alguien no los respeta, no pasa nada. Cuando las vías nerviosas están saturadas, simplemente no procesan los estímulos. Pero, si las dejamos ociosas, el cerebro languidece; es como si dejara de fluir la savia en un vegetal.

El cerebro tiene cinco áreas: visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa. Todas ellas necesitan desarrollarse desde el nacimiento o antes con mimo y destreza.

Área visual: No admite más que estímulos de luz en contraste con la oscuridad durante algún tiempo. Ese período será tanto más breve cuanto mayor sea la cantidad de los estímulos que reciba. Después, podrá asimilar información sobre los colores y las formas, y, poco a poco, será capaz de explorar y comprender por medio de los ojos y de sus neuronas un mundo maravilloso tras otro.

Área auditiva: Es la más difícil de capacitar. El océano de ruidos y sonidos no significativos en el que estamos inmersos en todo momento no deja que las voces y los sonidos relevantes lleguen nítidos a los oídos e impide que lleven al cerebro mensajes claros

Por eso, es importante una estimulación temprana del área auditiva, con unos objetivos bien definidos. Éstos se consiguen si se aplica un programa sistemático de estímulos abundantes que, básicamente, consisten en:

Sonidos fuertes para desarrollar la percepción vital de ruidos que pudieran significar una amenaza contra la integridad personal.

El sonido de la voz humana escuchado durante el sueño y en las horas de vigilia para un desarrollo adecuado de la capacidad para comprender una o varias lenguas y

La música para el desarrollo del oído musical.⁸

¿Por qué y para qué la Estimulación Temprana?

La estimulación temprana convenientemente manejada puede producir grandes cambios en el funcionamiento del cerebro y el desarrollo mental.

Los cambios en la capacidad mental son mayores en el período de en que el cerebro crece con mayor rapidez. A partir del nacimiento el crecimiento es decreciente, en consecuencia conviene estimular aquella capacidad en los niños y niñas.

Los niños estimulados desde su nacimiento han logrado el mayor desarrollo orgánico y funcional de su sistema nervioso y de sus órganos de contacto y de intercambio con su mundo externo, además, de un equilibrio adecuado en su crecimiento físico, intelectual y emocional.

⁸<http://www.estimulosadecuados.com.ar/prg.htm>

La estimulación temprana no es una forma de avivar la inteligencia de los niños, únicamente, sino que también desarrolla la personalidad, involucrando o impidiendo simultáneamente en las tres esferas: intelectual, psicomotora y socio-emocional; por estas razones se encuentra estrechamente ligada a la alimentación, en primer lugar, a la vida familiar y al ambiente total que rodea al niño/a y que se exige sea favorable para su auspicio y normal desarrollo.

Durante la etapa de la vida del niño, se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos.

Objetivos de la estimulación temprana

El principal objetivo es el desarrollo completo del niño y de sus capacidades, haciéndole más confiado, sano y feliz. Para ello hay que aprovechar el momento en el que el niño tiene una mayor plasticidad y crecimiento cerebral, y en el que se adquieren las destrezas y habilidades que le acompañarán toda la vida. Coincide además con el momento en el que el niño tiene mayores ganas de aprender y de llevar a cabo cualquier actividad que los adultos le propongan con la condición de compañía y atención. La estimulación temprana tiene siempre en cuenta el momento y la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño o niña, con el fin de aprovecharla al máximo y hacer que el desarrollo en la misma sea el adecuado.

Convertir la estimulación en una rutina agradable que vaya estrechando cada vez más la relación madre - hijo, aumentando la calidad de las experiencias vividas y la adquisición de importantes herramientas de desarrollo infantil. Es importante estimular la mente de los niños y niñas en la infancia para que tengan un criterio claro de lo que van a ser cuando sean grandes. Por lo tanto, el objetivo de una buena estimulación nunca será formar genios en un área específica, sino brindar una amplia variedad de conocimientos y que de esta manera puedan escoger más fácilmente el futuro a seguir.

Acercar al niño y niña a intereses alejados de su entorno. Esto quiere decir que estos tendrán la oportunidad de conocer cosas nuevas con las que no tiene contacto de forma habitual. Así podremos introducir al niño y niña en el mundo de las ciencias, el arte, la naturaleza, la matemática, la música o un segundo idioma.

Uniendo el propósito de la conexión neuronal y el desarrollo de nuevas habilidades junto con la creación de intereses y el mantenimiento de la curiosidad, nos llevará a otro de los principales objetivos de la estimulación temprana a medio o largo plazo: Evitar el fracaso escolar.

Los métodos utilizados son muy variados en cuanto al material y la forma de llevar la estimulación a cabo. Se realizan ejercicios físicos enfocados en el desarrollo del niño y niña mediante movimientos que realiza el niño de forma natural en su propio desarrollo: gatear o rodar hacia un lado y hacia el otro.

En la estimulación táctil se realizan masajes y efectos sobre la piel de los niños y niñas, y para la estimulación se utilizan columpios y aparatos que hacen que el cuerpo de ellos se mueva en diversas direcciones y posturas.

Para que la estimulación sea más efectiva, es muy importante utilizar la mayor cantidad de sentidos posibles, por ello se dice que debe ser multisensorial.

El material que se utiliza principal y más frecuentemente en la estimulación temprana es audiovisual. Éste lo componen imágenes claras y atractivas: fotografías y dibujos y palabras escritas.

En cuanto a la información auditiva, se trabaja con palabras en varios idiomas y con música, y siempre que sea posible, recurriremos a objetos reales que podamos manipular.

Para el buen funcionamiento de la estimulación, es vital realizar las actividades de forma:

Rápida: Así evitamos que se aburra el niño y mantenemos su atención.

Atractivas: Utilizando el material y el tono de voz adecuado que atraiga la atención de los pequeños.

Repetida: Esto consolida el aprendizaje y las habilidades y crea circuitos y conexiones neuronales que se conservarán toda la vida.

Una crítica frecuente consiste en afirmar que los niños deben "jugar" y nada más hasta que no sean más mayores y comiencen sus obligaciones escolares. Esto es un error.

Primero: La estimulación temprana debe contemplarse siempre como un juego, y el niño la vive así.

Segundo: El momento para hacer estas actividades son los primeros seis años de vida. Ya en primaria es tarde para muchas cosas. El desarrollo se completó ya en gran medida y la curiosidad y el interés indiscriminado por todo va disminuyendo de forma evidente.

También se tiene miedo a "sobre estimular" al niño. Quien comparte este temor no sabe que esto es sencillamente imposible, si hacemos las cosas mal se le puede aburrir, excitar y agobiar, pero si se hacen bien y el niño lo vive como un juego disfrutando de ello, no hay ningún efecto negativo.⁹

Importancia de la estimulación temprana

La estimulación temprana es muy importante porque estimula y fortalece cada una de sus etapas, crea una estructura cerebral, sana y fuerte, tanto física como intelectualmente. Las dificultades para movilizarse, para agarrar un lápiz e incluso para expresarse en las personas, puede ser producto de una inadecuada estimulación obtenida desde muy temprana edad, lo que es llamado falta de "Estimulación temprana" en los niños y niñas.

⁹<http://estimulacionydesarrollo.blogspot.com/2008/06/estimulacion-temprana-definicion-y.html>

El cerebro humano produce, desde el nacimiento, células nerviosas llamadas “neuronas” que son las encargadas de transmitir la información que proviene del exterior a través de los sentidos. Estas células nerviosas necesitan conectarse entre ellas para transmitir respuestas obtenidas del entorno, por lo tanto, si no recibe una adecuada estimulación de los 5 sentidos, no podrán conectarse entre ellas y será muy difícil desarrollar ciertas habilidades en un futuro.

Por lo tanto, la estimulación temprana se basa tanto en ejercicios físicos como intelectuales. Se trata de conocer el proceso de formación del cerebro de acuerdo a cada etapa de vida y acelerarlo para aumentar su inteligencia y lograr que cada uno de los sentidos trabaje de manera correcta.

Factores importantes para estimular adecuadamente

La estimulación temprana es una manera de potenciar el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional de nuestros hijos, pero al mismo tiempo se debe respetar el desarrollo individual y la predisposición del bebé.

Al inicio las actividades se enfocan en reforzar el vínculo emocional, masajes y estímulos sensoriales, respetando el desarrollo natural del bebé, y el instinto natural de sus padres, luego se inician actividades de motricidad gruesa, motricidad fina, concentración y lenguaje.

Es muy importante cuidar y proteger la iniciativa, la independencia y la autoestima del niño durante todo su proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo vale la pena tomar en cuenta factores importantes para lograr aprovechar los estímulos adecuados a los cuales los niños y niñas pueden estar expuestos.

Cada niño y niña es diferente: Todos los niños no son iguales, cada uno tiene su propio ritmo de desarrollo. Su desarrollo individual depende de la maduración del sistema nervioso.

Parámetros de desarrollo del niño o niña: Es importante entender los parámetros de desarrollo pero es más importante todavía entender que estos son bastante amplios y que su desarrollo depende de varios factores. Al reconocer el patrón de desarrollo general, podemos utilizarlo como una guía para presentarle al bebé los estímulos y actividades adecuados.

No forzar al niño o niña: La estimulación debe ser una experiencia positiva. No se debe forzar al niño a hacer ninguna actividad. Tenemos que aprender a “leer” lo que nuestros hijos sienten en ese momento.

Jugar con el niño o niña: La única forma que el niño aprende durante esta primera etapa es si está predispuesto a aprender y asimilar nueva información, es decir jugando. El juego es la mejor manera de estimular a un niño. Además es importante que el niño este bien comido que haya hecho su siesta y se sienta cómodo. Los padres van aprendiendo a leer el comportamiento de su bebé y a respetar sus necesidades.

La mala estimulación

Cuando se brinda una mala estimulación, se impide el desarrollo de otras habilidades cerebrales. Por ejemplo, si un niño es estimulado únicamente para que sea futbolista, tendrá problemas al momento de realizar actividades que incluyan un reto intelectual mayor.

Es importante estimular la mente de los niños en la infancia para que tengan un criterio claro de lo que van a ser cuando sean grandes. Por lo tanto, el objetivo de una buena estimulación nunca será formar genios en un área específica, sino brindar una amplia variedad de conocimientos y que de esta manera puedan escoger más fácilmente el futuro a seguir.

Problemas de aprendizaje

Existen diferentes problemas que tienen los niños que les dificulta el aprendizaje, tales como: lesión cerebral, hiperactividad, déficit de atención, estrabismo, dislexia, retraso o retardo mental, problemas de aprendizaje, problemas de lectura, con síndrome de Down, autismo etc.

En estos casos es necesario identificar en que parte de la estructura cerebral está la lesión, que ocasiona que su desarrollo se frene (retraso o retardo etc.) o esté deficiente presentando uno o varios de estos síntomas de acuerdo a la lesión (hiperactividad, dislexia, etc.). Para estimular el cerebro y lograr desarrollar posteriormente una estructura sana y fuerte por medio de estímulos crecientes en intensidad, frecuencia y duración respetando el proceso ordenado y lógico con que se forma esta estructura.

¿Cómo, cuándo y dónde estimular?

¿Cómo?: Con actividades, experiencias y juegos de estimulación que promuevan e impulsen su desarrollo.

El juego es importante para el desarrollo cerebral del niño. Aunque los pequeños nacen con su cerebro completo, debe irse madurando para cada día que pase tengan mayores habilidades para el aprendizaje. El juego, es la forma más importante para ayudar al bebé a desarrollar cada una de las áreas mencionadas anteriormente.

Cuando los niños juegan desarrollan su memoria, mejoran su lenguaje y establecen relaciones sociales. En otras palabras, el juego aporta los cimientos para el pensamiento más complejo.

¿Cuándo?: El niño esté despierto, tranquilo, alerta, sano y sobre todo respetando sus individualidades y edad cronológica.

Durante los dos primeros meses, los niños imitan los gestos de los adultos. Hacia los cuatro meses, entablan una "conversación", es decir, cuando se les habla, ellos responden con algún sonido. Y así sucesivamente van aprendiendo otras conductas por la imitación, por tanto, entre más jueguen los padres con los niños, éstos aprenderán más rápido, y su desarrollo será mejor. Inicialmente, el contacto con la madre es parte fundamental en su desarrollo. Cuando ella lo mira, lo acaricia, lo besa, lo alimenta, juega con él, se va favoreciendo la toma de consciencia por parte del bebé de su propio ser, aprende a diferenciar que es distinto a los demás, y va reconociendo sus capacidades. El bebé va empezando a manifestar sus habilidades creativas con sus gestos y movimientos, e irá aprendiendo a demostrar sus necesidades.

¿Dónde?: En un ambiente tranquilo, sereno, alegre, con cierto espacio ventilado y que esté libre de corrientes fuertes de aire, con luz natural suficiente, arreglado con sencillez y ordenado de acuerdo con las necesidades del niño.

Clases de Estimulación Temprana

Existen 4 tipos de estimulación para favorecer el óptimo desarrollo de un niño y son:

1. Estimulación Cognoscitiva
2. Estimulación Motriz
3. Estimulación del Lenguaje
4. Estimulación Socio afectiva

Estimulación cognoscitiva

Consiste en estimular el desarrollo intelectual del niño, que se da inicialmente por el desarrollo de sus sentidos, aumentando su capacidad para percibir objetos a través del tacto, la vista, el oído y el olfato. Esta estimulación le permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área 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.

Por medio de las experiencias el niño puede manipular, explorar, experimentar, elegir, comparar, clasificar, agrupar y desarrollar las nociones de ubicación espacial llegando a discriminar objetos según características para favorecer la exploración del entorno. Por esta razón las primeras estimulaciones son los juguetes y los juegos estos pueden llegar a acelerar o retardar el ritmo del desarrollo cognoscitivo.

Es importante recordar que el niño posee tres sistemas de procesamiento de información que son: La acción, las imágenes mentales y el lenguaje.

El objetivo general de la estimulación cognoscitiva es:

Conocer a las personas, el entorno, los fenómenos naturales y desarrollar la percepción general.

Estimulación Motriz

Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc.

Para desarrollar el área motriz es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos. A medida que avanza el desarrollo físico general del niño y niña su capacidad de respuesta motora se amplía igualmente, determinando tanto por su maduración física como por la oportunidad que le hemos dado de practicar diversas actividades como gatear, caminar, correr, saltar. Así por ejemplo, al caminar, trepar

escaleras se observa una mejor coordinación los pasos se hacen más largos, más derechos y más rápidos. Esto quiere decir que el niño va haciendo mediante progresos continuos, más complejos y ágiles sus movimientos, los notables avances que el niño va realizando en materia de capacidad motora van acompañados generalmente de un deseo real de experimentar.

El niño quiere ensayar nuevas habilidades y destrezas por puro placer, en este punto el juego se vuelve de vital importancia, ya que por medio de este el niño puede conocer el espacio en el que se encuentra situado, tener una percepción y control de su propio cuerpo: Equilibrio postural y su lateralidad bien definida.

El baile contribuye también otro medio importante para que el niño pueda expresar sus propias emociones; a través del ritmo y el movimiento. El dibujo y la pintura le dan la oportunidad al niño de expresar sus sentimientos y pensamientos, así como incrementar la capacidad receptiva, el niño encuentra en el dibujo un amigo fiel.

Estimular esta área le permite que el niño pueda adquirir fuerza muscular y control de sus movimientos gruesos y finos; aprender a manejar su cuerpo y desarrollar sus habilidades físicas.

Los objetivos generales de la estimulación motriz son:

- Fortalecer los músculos del cuerpo.
- Desarrollar distintas capacidades posturales.
- Desarrollar distintas formas de desplazamiento y locomoción.
- Desarrollar la capacidad para asir y manipular objetos.

Estimulación del lenguaje

Está referida a las habilidades que le permitirán al niño comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual.

La capacidad comprensiva se desarrolla desde el nacimiento ya que el niño podrá entender ciertas palabras mucho antes de que puede pronunciar un vocablo con sentido; por esta razón es importante hablarle constantemente, de manera articulada relacionándolo con cada actividad que realice o para designar un objeto que manipule, de esta manera el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos y dándoles un significado para luego imitarlos.

El lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. El lenguaje infantil es un proceso estrictamente relacionado con el desarrollo total del niño y niña y su evolución que nos parece simple, resulta ser más complicado de lo que pensamos, el lenguaje con el transcurso de los años va alcanzando cada vez más una mayor complejidad y evolución del mismo.

Los objetivos generales de la estimulación del lenguaje son:

Desarrollar la capacidad de comprensión a través del lenguaje. Desarrollar en el niño la capacidad de percepción y discriminación de sonidos. Desarrollar la emisión de sonidos y la expresión verbal y no verbal.

Estimulación Socio afectiva.

Esta área incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, que le permitirá ser querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes.

Para el adecuado desarrollo de esta área es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada.

Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

La necesidad del contacto emocional es enorme y de gran importancia para el desarrollo del niño, sin embargo puede dar motivo a manifestaciones negativas. Si el adulto extrema su atención tratando de estar siempre a su lado, de llevarlo siempre cargado, de darle lo que quiera se acostumbrará a ser el centro de atención y por lo tanto el entorno y los estímulos que este le proporcionó serán cada vez menos interesantes y su madurez se retardará.

Mediante el juego el niño expresa sus sentimientos y conflictos, la influencia emocional es vital porque ayuda a que el niño/a adquiera confianza y seguridad, descargue emociones y temores, influye también en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas.

La mayoría de los juguetes para los niños tienen una carga afectiva, que conservarán con el transcurrir de los años, las muñecas y los animales ayudan al aprendizaje de la maternidad y la paternidad. La mayor estimulación afectiva que se puede dar a un niño es amor y cariño.

Estimular el área socio afectiva facilitará las relaciones del niño con las otras personas, inicialmente con los padres, especialmente con la madre y posteriormente con otras personas cercanas.

Los objetivos generales de la estimulación socio afectiva son:

- Promover el desarrollo de vínculos afectivos.
- Desarrollar el autoconocimiento y auto imagen.
- Desarrollar la capacidad de socialización.
- Promover la autonomía y la acción intencional.¹⁰

¹⁰<http://www.slideshare.net/olgotru/importancia-de-la-estimulacin-temprana>

¿A quién va dirigida la Estimulación Temprana?

Estos programas van dirigidos a la primera infancia, ya que en estas primeras edades se desarrollan y maduran las capacidades fundamentales y prioritarias: área del lenguaje, sensorial, física, psicológica aunque se llevarán a cabo de una manera global.

Es un periodo vital, caracterizado por un potente ritmo evolutivo, donde la capacidad de adaptación del sistema nervioso y del cerebro es un factor determinante para el desarrollo posterior. Por este motivo, se debe posibilitar que las primeras experiencias del niño con el mundo exterior, garanticen el máximo desarrollo global de todas sus capacidades.

Principalmente a tres grupos de niños y niñas denominados población de alto riesgo: niños que presentan deficiencias orgánicas, físicas y biológicas que son evidentes desde el primer momento del nacimiento o se han detectado en el periodo prenatal.

Niños que presentan un accidente de salud no necesariamente dramático. Estos problemas pueden estar asociados posteriormente a dificultades en el desarrollo en general, como por ejemplo niños prematuros, falta de oxígeno en el parto.

Niños que proceden de ambientes más bien deficientes (económicos, sociales, familiares).

El diagnóstico y la posterior intervención se tienen que empezar lo antes posible, ésta debe continuar durante los siguientes años de vida e incluir el medio familiar. El diagnóstico, como la intervención, tienen que ser de manera evolutiva, adaptados a las características del niño, conforme va avanzando el tratamiento.

Funciones que desarrollan los padres en programas de Estimulación Temprana

Son programas basados en los centros y focalizados en los padres, ya que éstos aprenden del profesional y luego se les anima a seguir con el programa en casa, a la vez que se desarrollan en la escuela, colegios o centros educativos.

El programa de estimulación se desarrolla como una acción global que puede ayudarles a ellos y al niño, por medio de la información y la observación, que llevará implícito un trabajo más elaborado de programación de objetivos de desarrollo, que ellos van a poner en práctica en su casa, de una manera relajada, aprovechando el ambiente familiar con todas las posibilidades que tiene. Los padres disfrutarán al jugar con el niño, aceptarán los consejos de los profesionales, pero sin depender exclusivamente de ellos, aportando ideas conforme se van realizando los aprendizajes. Adquirirán más seguridad y confianza en sus propias posibilidades como padres, conociendo sus propias limitaciones, planteándose unos objetivos sensatos a lograr con el niño y niña.

Los programas de estimulación constituyen sugerencias que ellos probablemente van a adaptar a su propio ambiente familiar. Los objetivos del programa deben ser bien explicados, con pautas sencillas y con una extensión suficiente. Éstos irán variando cuando los logros del niño así lo requieran, sin plazo fijo ni frustración porque se tarde en conseguirlos. Cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo y sólo se le puede comparar con él mismo.

ESTIMULACIÓN NATURAL

¿Alguna vez te has preguntado el motivo por el que los seres humanos dependemos de los padres durante tanto tiempo en comparación con el resto de animales? La razón básica estriba en nuestro cerebro, cuya maduración requiere mucho más tiempo que el de la mayoría de especies. Todos hemos visto imágenes de animales que a las pocas horas de nacer ya caminan al lado de sus madres sin aparente dificultad. Desde luego, la supervivencia de un cervatillo resultaría muy difícil si éste no fuera capaz de seguir a su madre, que continuamente se está desplazando en busca de pastos frescos. Ni que decir tiene si no pudiera correr a las pocas semanas ante la presencia de un depredador.

Un bebé, sin embargo, tarda algo más de una año en empezar a caminar, por lo que su supervivencia depende en extremo de la protección de la madre. El caminar no es una habilidad innata que posea el bebé, sino que es el resultado de un aprendizaje. Un recién nacido sólo muestra un limitadísimo conjunto de capacidades si las comparamos con las

que irá adquiriendo con el transcurso de los años. Y la mayoría de habilidades que posee están relacionadas con su supervivencia: succionar para poder alimentarse, llorar para atraer la atención de su madre, o cerrar las manos para intentar aferrarse a aquello que las toca.

Esta total indefensión es consecuencia de un cerebro aún por formar. Pero esta circunstancia que puede parecer en principio negativa conlleva, en realidad, una enorme ventaja: el bebé será capaz de adaptarse mucho mejor al entorno y a las circunstancias cambiantes que cualquier otro animal cuyo cerebro ya esté programado en el momento de nacer. Disponer de un cerebro moldeable es lo que ha permitido a la especie humana progresar y sobrevivir incluso ante las condiciones naturales más adversas.

La estimulación natural consiste en aprovechar los periodos sensitivos de los primeros años de vida para que el niño estructure su capacidad cerebral y psicomotora de forma óptima y para que aproveche al máximo su talento natural. Es una técnica pedagógica de comprobada eficacia, que busca sencillamente educar en el momento idóneo. De este modo, el aprendizaje es más eficaz ya que se adquiere sin esfuerzo consciente y resulta placentero. El objetivo básico, por lo tanto, debe ser favorecer el desarrollo de las conexiones neuronales de los pequeños fomentando los estímulos del entorno.

Los padres tienen la posibilidad de colaborar con el desarrollo de esas conexiones neuronales aprovechando cada momento que pasan con sus hijos. En muchas ocasiones, ya está logrando una buena estimulación sin ser conscientes de ello pero, si además se plantean que cada vez que les acaricien o les abracen les ayuden no sólo a sentir su cariño y afecto sino también a favorecer su desarrollo cognitivo, probablemente podrán disfrutar más de la atención y la educación que les están aportando.

Se puede decir que el niño cuando nace lo tiene todo pero nada a la vez. Tiene la capacidad para aprender y absorber lo que le rodea, sin embargo, no posee aprendizaje por lo que todo lo que le aportamos le va a enriquecer. En ese sentido, lo más importante para una buena estimulación temprana es desarrollar al máximo sus sentidos a través de actividades, juegos o incluso las rutinas del día a día.

Desarrollo auditivo: Puedes pensar que tu hijo no te entiende porque no habla, pero tu hijo te escucha, así que háblale, cuéntale cosas, utiliza distinto vocabulario, e incluso distintos idiomas. Además, para enriquecerle auditivamente puedes proporcionarle distintos registros o estilos musicales. La música clásica le aportará una gran variedad de notas y ritmos pero también las canciones populares o la música contemporánea, de manera puntual, les resultarán enriquecedoras. No todo tiene que girar en torno a las canciones infantiles.

Desarrollo visual: No os puedes imaginar lo que les puede apasionar a los bebés llevarles de paseo en brazos por la casa y enseñarles todo lo que les rodea: cuadros, fotos o incluso lo que hay más allá de la ventana. Lo mismo ocurre cuando vamos de paseo por la calle. A los padres nos gusta verles la cara mientras van en la silla pero con esto les limitamos a que sólo nos vean a nosotros. Por el contrario, si tienen la oportunidad de ver todo, diferentes formas, colores, volúmenes, tamaños, les va a dar un aporte en el desarrollo de esta capacidad importante para los aprendizajes posteriores. Además, es bueno ir contándoles lo que van viendo y darle el nombre adecuado a lo que ven. No es lo mismo decirles que están viendo un árbol o enseñarles que lo que ven es un roble. Ellos captarán el concepto y sabrán utilizarlo cuando crezcan. Otra buena herramienta para la estimulación visual puede ser la televisión. En los primeros meses todavía no tienen la capacidad suficiente para fijar la vista en ella por lo que los vídeos no son el mejor modo de estimulación visual. Es mejor recurrir a ella a partir del año y no como única herramienta. Es recomendable utilizarla durante poco tiempo para que no adquieran un hábito no del todo positivo para ellos.

Desarrollo táctil: Aprovecha cada momento con ellos, mientras les cambias, les baña etc. para acariciarles, masajearles y que noten vuestro contacto. Detrás de estas actividades rutinarias, que muchas veces hacemos a toda prisa, puede haber un gran aprendizaje para nuestros bebés. Por lo tanto, no hay que olvidar la importancia que tiene los abrazos y los besos no sólo por el aporte afectivo que conllevan. Además, para favorecer el desarrollo de este sentido, puedes ofrecerles distintos materiales para que experimenten con diferentes texturas o grosores.

Desarrollo gustativo: Qué divertido puede resultar jugar a que descubran diferentes sabores y ver sus reacciones, sus muecas, sus gustos. No tengas miedo a darles a probar todo tipo de alimentos por muy ácidos o picantes que puedan resultar, siempre en cantidades pequeñas para prevenir intolerancias o posibles alergias. Además de una estimulación, con esto les acostumbraremos a probar de todo, hábito que podrá beneficiarnos posteriormente en sus rutinas alimenticias.

Desarrollo olfativo: Prueba a que entren en contacto con diferentes olores sin que tengan que ser siempre agradables. Seguramente tenderán a chuparlo en lugar de olerlo pero no dejes de acercárselo porque aunque ellos no saben cómo hacer para olerlo, el olor les llega de igual manera. Aprovecha este momento para explicarles, por su nombre, qué es lo que están oliendo.

Además de los sentidos, es importante estimular a los bebés para que logren un buen desarrollo físico. Por esto, la psicomotricidad juega un papel fundamental. El desarrollo psicomotor hay que trabajarlo de manera especial de los 0 a los 3 años. Para ello, y aunque los padres no tienen por qué ser expertos en esta materia, podemos comenzar con unas pautas iniciales que pueden servir de ayuda:

Poner a los bebés boca abajo todo lo que pueda. Esta posición no les gusta porque les conlleva esfuerzo. Poco tiempo al principio e ir aumentándolo progresivamente. Con ello desarrollarán fuerza y adquirirán la postura adecuada para el movimiento. Ponga a su bebé cerca un juguete que les llame la atención, que lo puedan alcanzar pero que les suponga un esfuerzo y cierto movimiento, tratarán de conseguirlo, pero para que lo logren hacerlo varias veces. Como en todo, en este tipo de actividades, es muy importante la constancia.

El movimiento de la croqueta, que consiste en girarles sobre ellos mismos, es muy beneficioso. También, cuando ya sean un poquito más mayores el gateo será fundamental. Este movimiento, si no lo llegan a desarrollar de manera natural, aunque sean mayores y ya caminen, es recomendable trabajarlo como un juego (jugamos a ser animalitos) ya que será

importante para la coordinación y un buen desarrollo cognitivo de cara a procesos de aprendizaje como puede ser la lecto-escritura.

Estos ejercicios pueden servir para una primera fase de estimulación de nuestros hijos que, a su vez, desarrollarán su faceta intelectual y que, además, podrás complementarlos con materiales que puedes adquirir en el mercado como los bits de inteligencia, mensajes esquemáticos e individuales, un dibujo o una fotografía siempre que sean imágenes claras, sencillas y atractivas. A la vez que se le muestran las imágenes se le dice de forma verbal el concepto de lo que está viendo. La utilización de estos materiales requiere unos pasos específicos a seguir para un uso adecuado. Por eso, es recomendable, antes de utilizarlo, informarse de su metodología.

Ante todo, no debes olvidar que una buena estimulación no tiene los beneficios que buscamos si no disfrutamos con ello de nuestros hijos y establecemos una bonita relación con ellos. Tenemos que tener en cuenta que para llevar a cabo este tipo de actividades tiene que ser importante que el niño sea receptivo, no esté cansado y disfrute con lo que está haciendo. Y para nosotros que no tiene que suponer una carga más, sino un momento a vivir y compartir con vuestros hijos.¹¹

DESARROLLO EVOLUTIVO

Según Piaget, cada una de las etapas o estadios por las que se pasa durante el desarrollo evolutivo está caracterizada por determinados rasgos y capacidades. Cada etapa incluye a las anteriores y se alcanza en torno a unas determinadas edades más o menos similares para todos los sujetos normales:

- a) Período sensoriomotor (0-2 años).
- b) Período preoperacional (2-7 años).
- c) Período de las operaciones concretas (7-11).

¹¹<http://www.todopapas.com/bebe/estimulacion/como-estimular-a-un-bebe-4278>

d) Período de operaciones formales (11-15).¹²

PERÍODO	EDAD	CARACTERÍSTICAS DEL PERÍODO	PRINCIPALES ADQUISICIONES
Sensoriomotor	0-2 años	El niño utiliza los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo Un objeto es “conocido “en términos de que lo que el niño puede hacerle.	El niño aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista (permanencia del objeto) y empieza a pensar utilizando acciones tanto mentales como físicas.
Preoperacional	2-7 años	El niño utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje para entender el mundo, a veces el pensamiento es egocéntrico, que hace que el niño entienda el mundo desde una perspectiva, la suya.	La imaginación florece y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de los otros. Los niños empiezan gradualmente a descenderse es decir hacer menos egocéntricos y a entender y coordinar múltiples puntos de vista.
Operaciones Concretas	7-11 años	El niño entiende y aplica operaciones lógicas, o principios, para ayudar a interpretar las experiencias objetivas y racionalmente en lugar de intuitivamente	Al aplicar las aptitudes lógicas, los niños aprenden a comprender los conceptos básicos de la conservación, el número, la clasificación y otras muchas ideas científicas.
Operaciones Formales	11-15 años	El adolescente o adulto es capaz de pensar sobre las abstracciones y conceptos hipotéticos y es capaz de especular mentalmente sobre lo real y lo posible.	Los temas éticos, políticos, sociales y morales se hacen más interesantes e involucran más al adolescente a medida que se hace capaz de desarrollar un enfoque más amplio y teórico sobre la experiencia.

MOTRICIDAD

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos.

Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema muscular esquelético)

¹²<http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/desarrollodelainteligenciasegunjpiaget/index.php>

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños como una unidad.

Antes de relacionar los ejercicios de motricidad fina detallaremos en qué consiste la motricidad gruesa y fina a partir de consideraciones de la autora.

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

Motricidad gruesa: El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación, en acciones de grandes grupos musculares. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.

Motricidad fina: La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. La motricidad fina influye en movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, secuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo.¹³

- **VARIABLE DEPENDIENTE**

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo se refiere al tipo de aprendizaje en que un aprendiz o estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. El aprendizaje es recíproco tanto por parte del estudiante en otras palabras existe una retroalimentación. El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los estudiantes entienden lo que están aprendiendo.¹⁴

COMPETENCIAS ACADÉMICAS

Por competencia académica se define el conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permiten la realización exitosa de una actividad. Es decir, hace que la persona sea competente para realizar un trabajo o una actividad y tener éxito en la misma.

Competencia es la capacidad demostrada de utilizar conocimientos y destrezas.

El conocimiento es el resultado de la asimilación de información que tiene lugar en el proceso de aprendizaje.

La destreza es la habilidad para aplicar conocimientos y utilizar técnicas a fin de completar tareas y resolver problemas.

¹³ www.portaldeportivo.cl junio 2007

¹⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

Las competencias permiten hacer frente a una situación compleja, construir una respuesta adaptada.

Se trata de que el estudiante sea capaz de producir una respuesta que no ha sido previamente memorizada.

Con el desarrollo de las competencias se trata de formar a las personas no solo para que puedan participar en el mundo del trabajo sino para que sean capaces de desarrollar un proyecto personal de vida. La escuela debe formar personas con capacidad para aprender permanentemente: ciudadanos participativos y solidarios, padres y madres implicadas, trabajadoras, innovadores y responsables.

Contribuir a resultados valorados por las sociedades y los individuos.

Ayudar a los individuos a hacer frente a una variedad de demandas en una diversidad de contextos.

.

La aproximación de los aprendizajes desde las competencias trata de luchar contra los saberes muertos y contra la fragmentación del conocimiento en asignaturas. Es conocida la enorme dificultad para movilizar los saberes académicos en situaciones concretas de la vida cotidiana.

El profesor Orlando Mesa, define las competencias académicas como todo lo que un estudiante debe saber relacionado con una disciplina particular y su aplicación significativa para re-crear (o crear) conocimiento a partir de lo adquirido. En todas las áreas los referentes para seleccionar este saber son de tres tipos: El referente universal de la disciplina, el de la cultura regional y el referente de los intereses y motivaciones individuales.

"Los legados culturales han sido seleccionados y sintetizados por las comunidades académicas con el propósito de llevarlos al mayor número posible de personas; sin embargo, estas síntesis fácilmente originan problemas para el acceso significativo y útil; lo

que obliga a la búsqueda permanente de nuevas didácticas para ayudar a superar los problemas de la comprensión. En esto consiste el propósito re-creativo del conocimiento. Por otra parte, no es suficiente la capacidad re-creativa, se requiere de la capacidad creativa de conocimientos, capacidad que puede desarrollarse de dos maneras: a) ayudando a los individuos para que encuentren por ellos mismos respuestas ya encontradas por otros, y b) propiciando la búsqueda de nuevos conocimientos a partir de los disponibles." (Mesa, 2002)

Ya que cada disciplina y sector de la cultura tienen vínculos con otras disciplinas y culturas, el profesor Mesa llama la atención sobre la importancia "de trabajar pedagógicamente a través de la estructuración de núcleos de formación, en donde se busque desarrollar las competencias comunes y diferenciales, tanto interdisciplinarias como intradisciplinarias." (Mesa, 2002). Su propuesta es que mediante el diseño de situaciones es posible hacer un acercamiento conceptual y con diferentes niveles de complejidad cognitiva y comunicativa para más de una disciplina o sector cultural. Así también, es posible certificar la presencia de competencias académicas mediante el análisis de la participación de los estudiantes en la solución de las situaciones problemas planteados, las cuales deberán ser diseñadas tomando como referente inicial los estándares fijados por el Ministerio de Educación Nacional.¹⁵

Ámbitos de las competencias.- La formación debe encaminarse a que las personas sean competentes y den respuesta a los problemas planteados en el ámbito social, interpersonal, personal y profesional.

En la dimensión social, la persona debe ser competente para participar en la transformación de la sociedad.

En la dimensión interpersonal, el individuo deberá ser competente para relacionarse, comunicarse y vivir positivamente con los demás.

En la dimensión personal, deberá ser competente para ejercer de forma responsable y crítica la autonomía, la cooperación, la creatividad y la libertad.

¹⁵ http://www.mesaboogie.com/Product_Info/Out_of%20Production/Basis_M-2000/basis_m-2000.html

En la dimensión profesional, la persona debe ser competente para ejercer una tarea profesional adecuada a sus capacidades.

Para alcanzar competencias en las cuatro dimensiones, debemos responder siempre a tres cuestiones fundamentales:

- **¿Qué es necesario saber?**(conocimientos-contenidos conceptuales).
- **¿Qué se debe saber?**(habilidades-contenidos procedimentales).
- **¿Cómo se debe ser?**(las actitudes-contenidos actitudinales).

El aprendizaje de las competencias.- El término competencia en educación va unido al de “aprendizaje significativo”. Es decir, que para desarrollar cualquier competencia necesitamos de unos aprendizajes profundos, no memorísticos que integren conocimientos, procedimientos y actitudes y una aplicación de los mismos en contextos diferentes.

Por tanto, y según diversos autores, podemos agrupar una serie de principios psicopedagógicos que rigen el aprendizaje significativo:

- Esquemas de conocimiento y conocimientos previos.
- Vinculación entre los nuevos conocimientos y los conocimientos previos.
- Nivel de desarrollo personal.
- Zona de desarrollo próximo.
- Disposición para el aprendizaje.
- Funcionalidad de los nuevos contenidos.
- Actividad mental y conflicto cognitivo.
- Actitud favorable, sentido común y motivación.
- Autoestima, auto concepto y expectativas.
- Reflexión sobre el propio aprendizaje.
- No es posible ser competente si el aprendizaje de los componentes ha sido sólo de carácter mecánico, algo que se ha repetido en la enseñanza heredada.

PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El **aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas

RENDIMIENTO ACADÉMICO

El rendimiento académico refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, maestros, padres de familia y alumnos.

No se trata de cuanta materia han memorizado los educando sino de cuanto de ello han incorporado realmente a su conducta, manifestándolo en su manera de sentir, de resolver los problemas y hacer o utilizar cosas aprendidas.

La comprobación y la evaluación de sus conocimientos y capacidades. Las notas dadas y la evaluación tienen que ser una medida objetiva sobre el estado de los rendimientos de los alumnos.

El rendimiento educativo lo consideramos como el conjunto de transformaciones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza - aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación.

El rendimiento educativo sintetiza la acción del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando, sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales, intereses, etc. Con esta síntesis están los esfuerzos de la sociedad, del profesor y del rendimiento enseñanza - aprendizaje, el profesor es el responsable en gran parte del rendimiento escolar.

Consideramos que en el rendimiento educativo intervienen una serie de factores entre ellos la metodología del profesor, el aspecto individual del alumno, el apoyo familiar entre otros.

Hay que aclarar que la acción de los componentes del proceso educativo, solo tienen afecto positivo cuando el profesor logra canalizarlos para el cumplimiento de los objetivos previstos, aquí la voluntad del educando traducida en esfuerzo es vital, caso contrario no se debe hablar de rendimiento.

En todos los tiempos, dentro de la educación sistematizada, los educadores se han preocupado por lo que la pedagogía conocemos con el nombre de aprovechamiento o rendimiento escolar, fenómeno que se halla estrechamente relacionado con el proceso enseñanza - aprendizaje. La idea que se sostiene de rendimiento escolar, desde siempre y aún en la actualidad, corresponde únicamente a la suma de calificativos producto del “examen” de conocimientos, a que es sometido el alumno. Desde este punto de vista el rendimiento escolar ha sido considerado muy unilateralmente, es decir, sólo en relación al aspecto intelectual. Esta situación se convirtió en norma, principio y fin, exigiendo al educando que “rindiese” repitiendo de memoria lo que se le enseña “más a la letra”, es decir, cuando más fiel es la repetición se considera que el rendimiento era mejor.

Al rendimiento escolar lo debemos considerar, dejando de lado lo anotado en el párrafo anterior, pues lo más importante son los estudiantes. Estos cambios conductuales se objetivaron a través de las transformaciones, formas de pensar y obrar así como en la toma de conciencia de las situaciones problemáticas.

En resumen, el rendimiento debe referirse a la serie de cambios conductuales expresados como resultado de la acción educativa. Por lo dicho, el rendimiento no queda limitado en los dominios territoriales de la memoria, sino que trasciende y se ubica en el campo de la comprensión y sobre todo en los que se hallan implicados los hábitos, destrezas, habilidades, etc.

Tipos De Rendimiento Educativo

Rendimiento Individual: Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores.

Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende:

Rendimiento General: Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

Rendimiento específico: Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta parcelada mente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

Rendimiento Social: La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla.¹⁶

2.5 HIPÓTESIS

La estimulación temprana incide en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

H0: La estimulación temprana NO incide en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

H1: La estimulación temprana SI incide en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

VARIABLE INDEPENDIENTE:

Estimulación Temprana

VARIABLE DEPENDIENTE:

Rendimiento Académico

¹⁶<http://definicion.de/rendimiento-academico>.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

Cualitativo porque se busca la comprensión socio educativo dentro de un enfoque contextualizado (estudiante - institucional) características de cada persona y por que los resultados estadísticos pasaran a la criticidad con soporte del marco teórico.

Cuantitativo ya que establece una corrección entre dos variables en procura de buscar las causa y la explicación del hecho que estudia por medio de la tabulación de la información que será sometido al análisis estadístico.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

De Campo.La investigación se la realizó en la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, en el lugar donde se producen los hechos para así poder actuar en el contexto y transformar una realidad.

Bibliográfica documental. Esta investigación se ha apoyado en guías, libros periódicos, revistas e internet sobre Estimulación Temprana los hace documentos validos y confiables.

De intervención social. En la investigación están incluidos los niños y niñas los docentes toda la comunidad educativa, que están incluidos en la sociedad.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación será descriptivo y exploratorio.

Exploratorio.-El objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes en la institución educativa, permitirá que se logre comprender las causas del problema que lo producen y a su vez se generen alternativas para dar solución.

Descriptivo.- Consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes del estudiante a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección o tabulación de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre las dos variables, y busca contribuir en la mejora de las vidas de los miembros de la comunidad educativa.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de estudio está integrado por:

Tabla 1: Población y muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	%
Estudiantes de segundo año de E.B.	19	100%
Docente responsable del año de E.B	1	100%

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Estimulación Temprana

Tabla 2: Operacionalización de variables (Estimulación Temprana)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES O CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Estoda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos.</p> <p>Tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental, que le facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación</p>	<p>Eventos sensoriales</p> <p>Habilidad mental</p> <p>Estimulación propia</p>	<p>Música</p> <p>Olores</p> <p>Sabores</p> <p>Texturas</p> <p>Formas y colores</p> <p>Rompecabezas</p> <p>Trazos finos</p> <p>Colorear</p> <p>Cuentos</p> <p>Juegos libres</p> <p>Ejercitar curiosidad</p> <p>Explorar el ambiente</p>	<p>¿Sabes si tu mamá escuchaba música cuando estaba embarazada de ti?</p> <p>¿Te gusta escuchar música?</p> <p>¿Tu mamá te dedica mucho tiempo?</p> <p>¿Tus padres juegan contigo?</p> <p>¿Te gusta oler las flores?</p> <p>¿Tú puedes armar rompecabezas?</p> <p>¿Te gusta colorear dibujitos?</p> <p>¿Te gusta que te cuenten cuentos?</p> <p>¿Te gusta jugar con tus amigos?</p> <p>¿Te gusta jugar con tus compañeros?</p> <p>¿Te gusta el lugar donde vives?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado dirigido a estudiantes.</p>

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

VARIABLE DEPENDIENTE: Rendimiento Académico

Tabla 3: Operacionalización de variables (Rendimiento Académico)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar</p> <p>Se denomina rendimiento escolar o académico al nivel de conocimientos demostrado en un área o materia, comparado con la norma, edad y nivel académico.</p> <p>Se puede tener una buena capacidad intelectual y unas buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado.</p>	<p>Destrezas y conocimiento en Entorno Natural y social</p> <p>Destrezas y conocimientos en Matemáticas</p> <p>Destrezas y conocimiento en Lenguaje y comunicación</p>	<p>Socialización Conocimiento de sí mismo Responsabilidad Adquisición de valores</p> <p>Razonamiento Habilidades Ubicación en el espacio, relación espacial Noción de números Resolución de problemas</p> <p>Lectura de imágenes Lenguaje comprensible y fluidez verbal Pronunciación clara Habilidad de escuchar</p>	<p>¿Te gusta tu escolita?</p> <p>¿En tu hogar te ordenan tareas difíciles de hacer?</p> <p>¿Respetas a tus mayores?</p> <p>¿Tú sabes cuál es tu mano izquierda?</p> <p>¿Tú sabes cuál es tu mano derecha?</p> <p>¿Te gustan los números?</p> <p>¿Tú pronuncias bien las palabras?</p> <p>¿Las tareas en clase son fáciles?</p> <p>¿Te gusta que te cuenten cuentos?</p>	<p>Cuestionario estructurado dirigido a estudiantes</p>

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La recolección de información que empleare para recoger la información, lo realizaré utilizando una encuesta que será aplicada a los niños y niñas de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán de la parroquia de Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Para la recolección de la información

Tabla 4: Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Niños
3.- ¿Sobre qué aspectos?	La estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico de los niños.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	La investigadora.
5.- ¿Cuándo?	En el segundo semestre del 2011
6.- ¿Dónde?	En la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira-Gral. Terán.
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez a niños.
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevistas y encuestas
9.- ¿Con qué?	Cuestionario de preguntas
10.- ¿En qué situación?	Investigación sobre la estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico.

En el rendimiento Elaborado por: Mónica Arias Velasco

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Con la recopilación de datos a través de la encuesta a los niños del segundo año de educación básica de la escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán, se analizará la información de la siguiente manera:

- Revisión crítica de la información recogida.
- Selección de la recolección
- Tabulación del cuadro según la variable de cada hipótesis y estudio estadístico para la presentación de resultados
- Presentaciones gráficas: pasteles de acuerdo a los porcentajes
- Interpretación de los resultados de acuerdo a la tabulación
- Comprobación de la hipótesis: estableciendo conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Encuesta aplicada a los niños del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán, de la parroquia santa Ana del cantón salcedo, provincia de Cotopaxi. Sobre la estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico.

PREGUNTA NÚMERO 1

¿Te gusta escuchar música?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	10	53%
SI	9	47%
TOTAL	19	100%

Tabla 5: Escucha música

Elaborada por: Mónica Arias Velasco

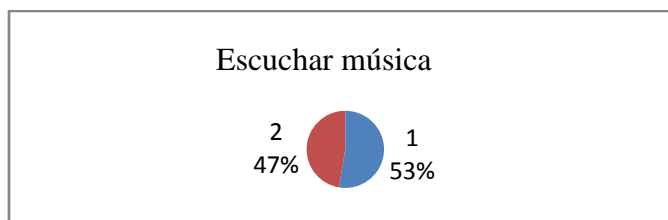


Gráfico 3: Escuchar música

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta numero 1: Los 9 niños encuestados que representa el 47% contestaron que sí, escuchan música; en cambio los 10 niños que representa el 53% contestaron que no.

La mayoría de estudiantes encuestados afirman que no escuchan música, esto no les permite desarrollar su destreza auditiva; mientras que el resto de estudiantes afirman que si escuchan música por lo desarrollan la destreza auditiva.

PREGUNTA NÚMERO 2

¿Te gusta jugar con tus compañeros?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	11%
NO	17	89%
TOTAL	19	100%

Tabla 6: Juegas con tus compañeros

Elaborado por: Mónica Arias Velasco



Gráfico 4: Juegas con tus compañeros

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 2: Los 2 estudiantes encuestados que representa el 11% contestaron que sí, les gusta jugar con sus compañeros; en cambio las 17 estudiantes que representa el 89% contestaron que no.

La mayoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirman que no les gusta jugar con sus compañeros; esto no les permite socializarse en grupo, mientras que una minoría indica que sí, socializan con sus compañeros

PREGUNTA NÚMERO 3:

¿Tu mamá juega contigo?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	13	68%
SI	6	32%
TOTAL	19	100%

Tabla 7: ¿Tu mamá juega contigo?

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

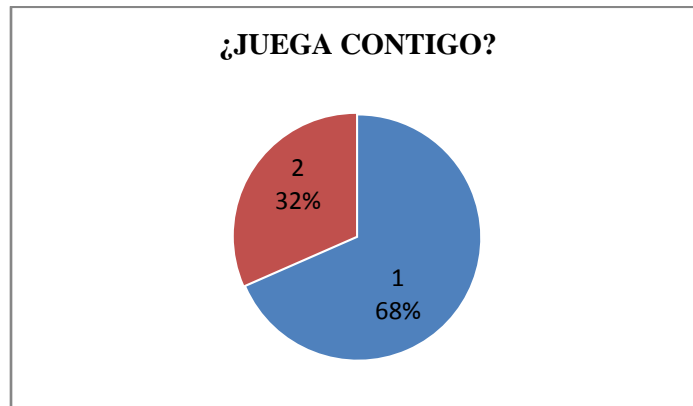


Gráfico 5: Juega contigo

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 3: Los 13 estudiantes encuestados que representan el 68% contestaron que su mamá no juegan con ellos; en cambio los 6 estudiantes que representan el 32% contestaron que sí.

La mayoría de los niños y niñas del segundo año de educación básica afirman que sus madres no juegan con ellos, ya que esto no les permite desarrollar su autoestima; mientras que la minoría afirma que si juegan con sus madres.

PREGUNTA NÚMERO 4

¿Tú puedes armar rompecabezas?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	11	58%
SI	8	42%
TOTAL	19	100%

Tabla 8: Pueden armar rompecabezas

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

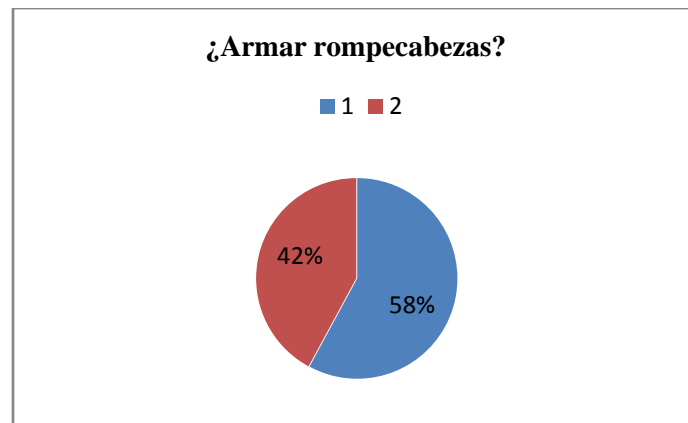


Gráfico 6: Armar rompecabezas

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 4: Los 11 estudiantes encuestados que representan el 58% contestaron que no pueden armar rompecabezas; en cambio los 8 estudiantes que representan el 42% contestaron que sí.

La mayoría de los niños y niñas del segundo año de educación básica afirman que no pueden armar rompecabezas, ya que esto no les permite desarrollar destrezas cognitivas; mientras que la minoría afirma que si pueden armar los rompecabezas y logran desarrollar estas destrezas.

PREGUNTA NÚMERO 5

¿Te gusta que te cuenten cuentos?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	12	63%
SI	7	37%
TOTAL	19	100%

Tabla 9: Pueden armar rompecabezas

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

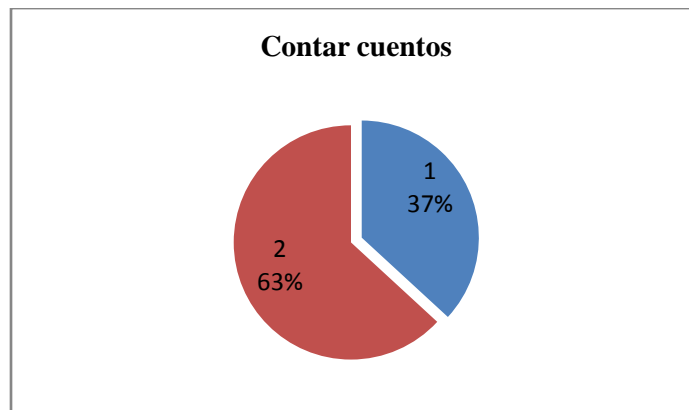


Gráfico 7: Armar rompecabezas

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 5: Los 12 estudiantes encuestados que representan el 63% contestaron que no, les gusta que le cuenten cuentos; en cambio los 7 estudiantes que representan el 37% contestaron que sí.

La minoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que si les gusta que les cuenten cuentos, ya que esto les permite desarrollar destrezas auditivas; mientras que la mayoría de los estudiantes afirman que no es necesario y no desarrollan ninguna destreza.

PREGUNTA NÚMERO 6:

¿Las tareas en clase son muy difíciles?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	4	21%
SI	15	79%
TOTAL	19	100%

Tabla 10: Tareas en clase muy difíciles

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

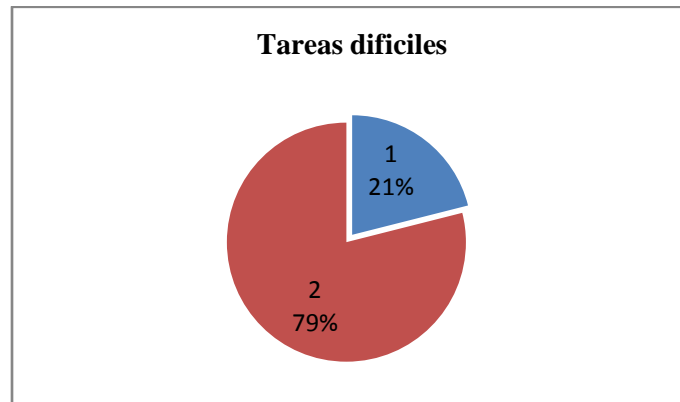


Gráfico 8: Tareas difíciles

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 6: Los 15 estudiantes encuestados que representan el 79% contestaron que sí, son difíciles las tareas en clase; en cambio los 4 estudiantes que representan el 21% contestaron que no.

La minoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que no son difíciles las tareas en clase, ya que esto les permite desarrollar destrezas y habilidades; mientras que la mayoría de los estudiantes afirman que no es difícil las tareas y no desarrollan ninguna destreza.

PREGUNTA NÚMERO 7:

¿Tú sabes cuál es tu mano izquierda?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	11	52%
SI	8	48%
TOTAL	19	100%

Tabla 11: ¿Sabes cuál es tu mano izquierda?

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

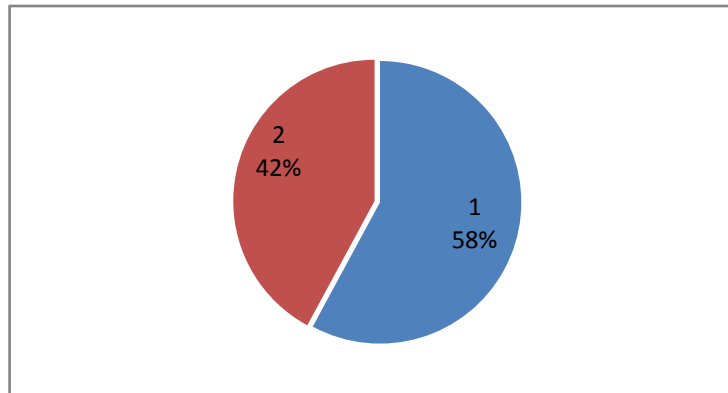


Gráfico 9: Mano izquierda

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 7: Los 11 estudiantes encuestados que representan el 52% contestaron que no, saben cuál es la mano derecha; en cambio los 8 estudiantes que representan el 48% contestaron que sí.

La mayoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que no saben cuál es su mano izquierda; ya que esto no le permite desarrollar destrezas de lateralidad; mientras que el resto de los estudiantes afirma que no es necesario saber y no desarrollan ninguna destreza.

PREGUNTA NÚMERO 8:

¿Te gustan los números?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	21%
NO	15	79%
TOTAL	19	100%

Tabla 12: ¿te gustan los números?

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

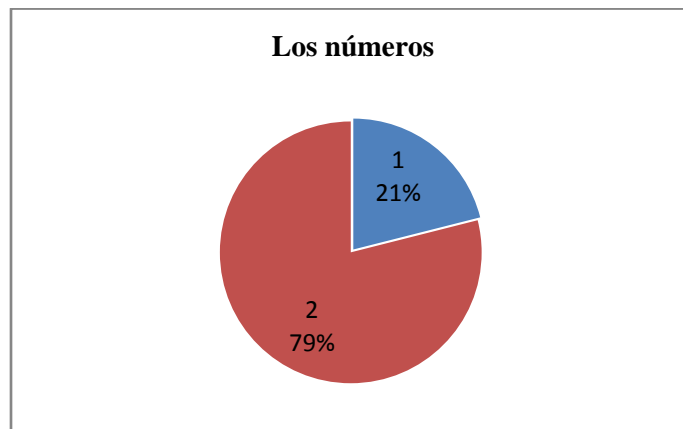


Gráfico 10: Los números

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 8: Los 4 estudiantes encuestados que representan el 21% contestaron que sí, les gusta los números; en cambio los 15 estudiantes que representan el 79% contestaron que no.

La mayoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que no les gustan los números; ya que esto no le permite desarrollar destrezas matemáticas; mientras que la minoría de los estudiantes afirma que no les gusta y no desarrollan ninguna destreza.

PREGUNTA NÚMERO 9:

¿Tú pronuncias bien las palabras?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	68%
NO	6	32%
TOTAL	19	100%

Tabla 13: ¿Pronuncias bien las palabras?

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

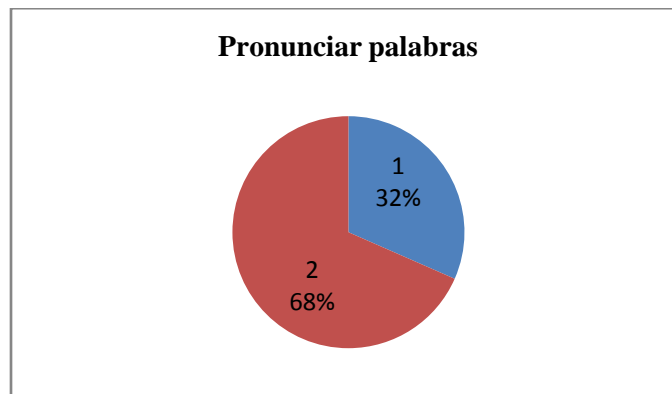


Gráfico 11: Pronunciar palabras

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 9: Los 13 estudiantes encuestados que representan el 68% contestaron que sí, pronuncian bien las palabras; en cambio los 6 estudiantes que representan el 32% contestaron que no.

La mayoría de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que sí, pronuncian bien las palabras; ya que esto les permite desarrollar su fonología; mientras que la minoría de los estudiantes afirma que no pronuncian y no desarrollan ninguna destreza.

PREGUNTA NÚMERO 10:

¿Te gusta que te cuenten cuentos?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	47%
NO	10	53%
TOTAL	19	100%

Tabla 14: ¿Te gusta que te cuenten cuentos?

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

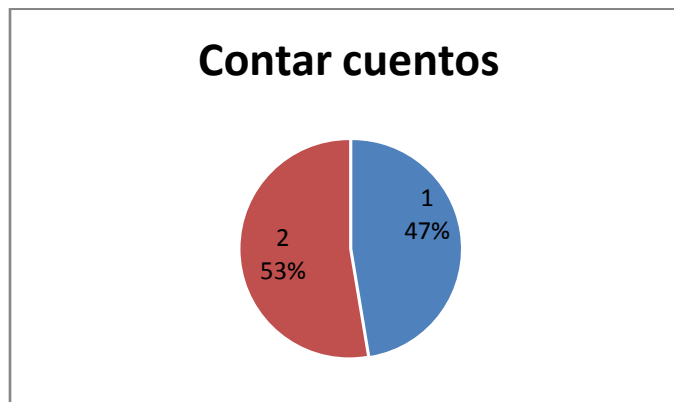


Grafico12: Contar cuentos

Fuente: Niños y niñas del segundo año de educación básica

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la pregunta número 10: Los 9 estudiantes encuestados que representan el 47% contestaron que sí, les gusta que les lean cuentos; en cambio los 10 estudiantes que representan el 53% contestaron que no.

La mitad de los estudiantes del segundo año de educación básica afirma que no le gusta que le cuenten cuentos; ya que esto no le permite desarrollar su imaginación; mientras que el resto de los estudiantes afirma que no les leen cuentos y no desarrollan ninguna destreza.

VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Encuesta aplicada a los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán, de la parroquia santa Ana del cantón salcedo, provincia de Cotopaxi. Sobre la estimulación temprana y su incidencia en el rendimiento académico

H0 = La estimulación temprana NO incide en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la Parroquia Santa Ana del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

H1 = La estimulación temprana SI incide en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la Parroquia Santa Ana del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

FRECUENCIAS OBSERVADAS

Tabla 15: Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	SI	NO	TOTAL FILAS
1. ¿Te gusta escuchar música?	10	9	19
2. ¿Te gusta jugar con tus compañeros?	2	17	19
3. ¿Tu mamá juega contigo?	6	13	19
4. ¿Tú puedes armar rompecabezas?	8	11	19
5. ¿Te gusta que te cuenten cuentos?	7	12	19
6. ¿Las tareas en clase son fáciles?	15	4	19
7. ¿Tú sabes cuál es tu mano izquierda?	8	11	19
8. ¿Te gustan los números?	4	15	19
9. ¿Tú pronuncias bien las palabras?	6	13	19
10. ¿Te gusta que te cuenten cuentos?	9	10	19
TOTAL COLUMNAS	75	115	190

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

FRECUENCIAS ESPERADAS

Tabla 16: Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	SI	NO	TOTAL FILAS
1. ¿Te gusta escuchar música?	7.5	11.5	19
2. ¿Te gusta jugar con tus compañeros?	7.5	11.5	19
3. ¿Tu mamá juega contigo?	7.5	11.5	19
4. ¿Tú puedes armar rompecabezas?	7.5	11.5	19
5. ¿Te gusta que te cuenten cuentos?	7.5	11.5	19
6. ¿Las tareas en clase son fáciles?	7.5	11.5	19
7. ¿Tú sabes cuál es tu mano izquierda?	7.5	11.5	19
8. ¿Te gustan los números?	7.5	11.5	19
9. ¿Tú pronuncias bien las palabras?	7.5	11.5	19
10. ¿Te gusta que te cuenten cuentos?	7.5	11.5	19
TOTAL COLUMNAS	75	115	190

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

CUADRO DEL CHI CUADRADO (χ^2) $\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$

Tabla 17: cuadro del chi cuadrado (χ^2)

O	E	O-E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
10	7.5	2.5	6.25	0.8333
9	11.5	-2.5	6.25	8.333
2	7.5	-5.5	30.25	4.033
17	11.5	5.5	30.25	2.630
6	7.5	-1.5	2.25	0.3
13	11.5	1.5	2.25	0.195
8	7.5	0.5	0.25	0.033
11	11.5	-0.5	0.25	0.021
7	7.5	-0.5	0.25	0.033
12	11.5	0.5	0.25	0.021
15	7.5	7.5	56.25	7.5
4	11.5	-7.5	56.25	7.5
8	7.5	0.5	2.25	0.195
11	11.5	-0.5	0.25	0.021
4	7.5	-3.5	12.25	1.633
15	11.5	3.5	12.25	1.633
6	7.5	-1.5	2.25	0.3
13	11.5	1.5	2.25	0.195
9	7.5	1.5	2.25	0.3
10	11.5	-1.5	2.25	0.195
				34.04

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

$\chi^2 = 34.04$ Grados de libertad (gl) = (n-1) (n-1) Nivel de significancia (Ns) = 0.5

gl = (10 - 1) (2 - 1)

gl = 9.1

gl = 9

CONCLUSIÓN

El valor de $\chi^2 = 34.04 > Ns = 0.5$ y conforme a lo establecido en la regla de decisión se rechaza una hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna lo que confirma, que la estimulación temprana y su incidencia afecta en el rendimiento académico de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira _ Gral. Terán de la Parroquia Santa Ana del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

La investigación basada en el estudio sobre la estimulación temprana para ayudar a desarrollar habilidades y destrezas a los niños del segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán de la parroquia de Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Los primeros años de vida de los niños constituyen un periodo caracterizado por el crecimiento, la maduración y el desarrollo, es una etapa especialmente crítica ya que en ella se van a adquirir las habilidades motrices, perceptivas, lingüísticas, cognitivas y sociales que posibilitarán el desarrollo personal y social del niño. Se mejorará las condiciones de aprendizaje, las actitudes y aptitudes del niño, se afianzarán los aspectos motivacionales y favorecerá su imaginación mediante un programa de estimulación temprana basada en las actividades a través del juego.

Por otro lado, el desarrollo de este proyecto ayudó a comprender a autoridades, maestros, padres de familia y estudiantes, lo importante que es la estimulación temprana para el desarrollo integral de los niños, ya que los niños que asisten a la Institución Educativa tienen diversas conductas. Los maestros son parte fundamental para los niños, por esta razón se debe aplicar programas de estimulación temprana para todos los niños menores de seis años de edad estudiantes de la misma.

5.2 RECOMENDACIONES

Establecer actividades para estimular el área motriz y potenciar las habilidades y destrezas.

Favorecer, mediante una estimulación adecuada, el desarrollo normal de los niños en cada etapa evolutiva y propiciar la adquisición de destrezas que los preparen para el aprendizaje escolar.

Detectar, prevenir y superar, a nivel primario, la aparición de alteraciones y retrasos en el desarrollo psicológico y socio-afectivo de los niños

Identificar los conocimientos que tienen los maestros sobre la estimulación temprana para fortalecer el desarrollo de competencias en los estudiantes

Aplicar a los niños y niñas del segundo año de educación básica un programa de estimulación temprana.

Utilizar correctamente los diferentes juegos lúdicos de estimulación para ayudar a los niños desarrollar sus habilidades y destrezas.

Mantener limpio los espacio físico donde se encuentran todos los materiales necesarios que se utilizan para brindar la estimulación a los niños/as y esto permitirá que los docentes puedan desenvolverse cómodamente al momento de realizar las actividades.

En la Institución dictar constantemente talleres para capacitar a los docentes en programa de estimulación temprana para que se practique con los estudiantes.

Los padres de familia deben brindar seguridad y los recursos necesarios que el estudiante necesita para desarrollarse biológicamente, el cuidado y apoyo que le brinden sus padres, como la alimentación y el vestido le permitirán gozar de salud, desarrollarse y aprender habilidades y destrezas básicas necesarias para su supervivencia.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Provincia:	Cotopaxi
Cantón:	Salcedo
Escuela:	Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán
Parroquia:	Santa Ana
Barrio:	Centro
Teléfono:	2 2705-723
Investigadora:	Mónica Roció Arias Velasco
Profesor año de básica:	Lic. Mercedes Amores
Año de investigación:	2do. Año E.B

TÍTULO

Manual de juegos para fortalecer la estimulación temprana y mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

INSTITUCIÓN EJECUTORA:

Escuela: Fusionada General Rivadeneira – General Terán.

BENEFICIARIOS:

Los docentes, padres de familia y estudiantes del segundo año de educación básica

UBICACIÓN:

La escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán se encuentra ubicada en la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN:

En el segundo semestre del año 2011

INICIO: Julio **FINAL:** Diciembre

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE:

Autor: Mónica Roció Arias Velasco

Docentes de la Institución.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En el estudio de campo realizado con estudiantes, profesor y madres de familia de los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fusionada Gral. Rivadeneira – Gral. Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, sobre la problemática de la Estimulación Temprana y su incidencia en el Rendimiento Académico, se concluye que, aunque de manera no generalizada, existe una deficiente estimulación temprana, proveniente, sobre todo, de los progenitores y profesor del primer año de educación básica.

Los niños y niñas que asisten a esta institución educativa en su mayoría provienen de hogares con padres y madres que trabajan dejándoles en tempranas edades con sus abuelitos u otros familiares, de ahí parte la carencia de estimulación temprana proveniente de sus padres.

Un programa como el que se presenta; de estimulación temprana a través de juegos lúdicos; está orientado a responder a las necesidades de niños y niñas de segundo año de educación básica, detectando problemas o factores externos o internos que impidan un aprendizaje significativo a su edad de acuerdo a las etapas de Piaget y permitiendo la implementación de un manual de estrategias lúdicas para la obtención de mejores resultados en el rendimiento académico de los niños.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta tiene como objetivo reforzar la estimulación temprana a través de un manual sobre estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones básicas y mejorar el rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Es de importancia realizar un manual de estrategias lúdicas en estos niños, porque se pretende descubrir los motivos o causas que fomenten en el estudiante un deficiente rendimiento académico. La realización de este manual es para contribuir con el desarrollo cognoscitivo, y el progreso de aptitudes, en las cuales el niño presente dificultades; logrando de esta forma que el infante tenga un mejor desenvolvimiento en su vida escolar y social.

Además propone un cambio en los esquemas mentales de los maestros, posibilitando el aprendizaje a través de actividades lúdicas e interactivas.

En este marco la propuesta es original e innovadora ya que pone énfasis en los niños que presentan un bajo nivel en su rendimiento académico debido a la incidencia de estimulación temprana; provocando que disminuya su desarrollo cognoscitivo.

6.4 OBJETIVOS

GENERAL

- Desarrollar un manual de juegos para fortalecer la estimulación temprana y lograr un mejor rendimiento académico de los niños de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

ESPECÍFICOS

- Investigar y seleccionar la información relacionada con guías o manuales de estimulación temprana para pre-escolar.
- Capacitar a los docentes sobre el manejo del manual de juegos para fortalecer la estimulación temprana y lograr un mejor rendimiento académico
- Aplicar el manual de juegos de tal forma que se convierta en una herramienta de apoyo pedagógico.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta cuenta con el recurso humano, técnico y financiero que requiere su realización en el segundo año de educación básica de la escuela Fusionada General

Rivadeneira – General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi.

La propuesta es factible de ser llevada a la práctica debido a que las autoridades del plantel, los padres de familia y estudiantes manifiestan una gran receptividad hacia las estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones básicas.

El éxito de este proyecto está determinado por el grado de factibilidad que se presente en cada una de los cuatro aspectos.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

ESTRATEGIAS LÚDICAS.

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, 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.

Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.

Desde los cuatro a los cinco años, los niños y niñas parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una kinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.

La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.

El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

A esta edad comienza el gusto por los juegos de reglas. La competencia se vuelve más fuerte. Los niños son curiosos, preguntones, inquietos, autónomos, y son capaces y encuentran gran placer en compartir juegos con sus pares. El juego se hace más organizado, mantiene sus roles, tiene conciencia de sus responsabilidades, viven en el mundo de la información, han incorporado gran parte de sus conocimientos a través de la televisión. Han producido un importante avance en la comunicación oral.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

JUEGO SIMBÓLICO: Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

JUEGO CONSTRUCCIÓN: Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de

gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad.

LOS JUEGOS CREATIVOS.- Nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

EL JUEGO DIDÁCTICO.- Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación)

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para

dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego..

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científico técnico,
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos,
- Influencia educativa,
- Correspondencia con la edad del estudiante,
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades,
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido,
- Accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

LOS JUEGOS PROFESIONALES.- Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

Son variantes de los juegos profesionales:

- Estudio de casos.
- La simulación.

Importancia del juego en el rendimiento académico.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

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

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

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario (Leif y Brunelle, 1978: 80).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.¹⁷

¹⁷www.escuelasenred.com.mx/index.php?...estrategia-lúdica.

El juego, según PIAGET, es considerado como: El producto de la asimilación que se asocia con la acomodación antes de integrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complemento en el pensamiento operatorio o racional. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, participa a la par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento posterior y hasta la razón (Cañeque 1993, p. 6).

Las estrategias deben ser innovadoras, motivan más y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos. Atrévase. Invente en beneficio del proceso de aprendizaje.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

JUEGO Y DESARROLLO (COGNITIVO, SOCIAL, AFECTIVO, EMOCIONAL Y MOTRIZ)

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico,

sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa. Las características generales del juego infantil:

- **Actividad fuente de placer:** es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- **Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad:** pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.
- **La ficción es su elemento constitutivo:** se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- **Actividad que implica acción y participación:** pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
- **Actividad seria:** el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder.
- **Puede implicar un gran esfuerzo:** en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- **Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo:** el niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.

- **Interacción y comunicación:** el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.
- **Espacio de experiencia peculiar:** el juego, es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imitar produce en sus juegos la realidad social que le circunda.
- Cuando un juego contiene uno o varios objetivos es necesario considerar que este objetivo debe ser el apropiado para la edad de maduración del niño y la niña. Existen controversias entre la práctica de ciertos juegos en edades tempranas, por ello vamos a detallar algunos factores esenciales que serán necesarios analizar antes de decidir el tipo de juego. Estos requisitos son la disponibilidad, la motivación, la actividad, la atención y la retroalimentación.

DISPOSICIÓN

Toda nueva situación de aprendizaje requiere de un estado de disposición por parte del niño y la niña. Por ello, para que el niño y la niña aprovechen el aprendizaje en el juego es necesario que exista un cierto grado de maduración, que se haya realizado un aprendizaje previo y que se dominen varias habilidades preliminares.

Diversos estudios demuestran que, aunque la enseñanza temprana de las habilidades motoras normales (cortar, abotonarse o trepar escaleras) acelera la adquisición de esas habilidades, las ganancias tuvieron un carácter temporal, viniendo a demostrar que la enseñanza temprana (la que se imparte antes de alcanzar el punto correspondiente de maduración) no produce una ventaja permanente.

Los niños y niñas que se encuentran en el punto óptimo de maduración quieren aprender, disfrutar la práctica y les emociona su rendimiento.

MOTIVACIÓN PARA LA COMPETENCIA

La motivación para la competencia es entendida como la necesidad de logro para sentirse eficiente, por ello los niños sufren dos tipos de motivaciones diferentes: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

La motivación intrínseca en los niños y niñas es entendida como la necesidad de saltar, correr, trepar por el simple placer y reto de hacerlas.

La motivación extrínseca son aquellos premios o elogios dados por realizar bien una tarea.¹⁸

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños y niñas en la etapa de la infancia, el juego.

Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc., que tiene el juego en la vida de los niños y niñas. También se tocara el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera es una cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente, debido a que el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos ya que este nos apoyara a favorecer varios campos formativos dentro de la educación preescolar, ya que por medio

¹⁸<http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

de actividades lúdicas desarrollamos habilidades y destrezas en los niños las cuales servirán para su desarrollo personal, social, académico y ello se llevara a cabo a través del juego. Siguiendo la teoría de PIAGET podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y construcción.

Llevando a cabo estas reglas en la categoría de motor, los niños han llegado a explorar todo lo que tienen a su alrededor , cuando descubren algo de su interés lo repiten hasta conocerlo completamente; en el aspecto simbólico la forma en que lo he trabajado, es desarrollando la capacidad de imaginación a través de los cuentos realizados por ellos, para llevarlos a una dramatización de igual manera desarrollaran su lenguaje oral y corporal; el aspecto más importante que he llevado a cabo en el aula con los niños es juego de reglas, ya que en ella puedo aplicar valores, normas en el aula, en los trabajos, de este modo comprenden las reglas y su comprensión de carácter obligatorio así permitiéndoles la incorporación a una convivencia social; el juego de construcción es un derivado del juego simbólico

Ventajas y Valores Educativos del Juego

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

- **Valor físico:** Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

- **Valor social:** Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.
- **Valor intelectual:** Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- **Valor psicológico:** Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.¹⁹

¹⁹www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

6.7 MODELO OPERATIVO

Tabla 16: Modelo Operativo

FASES	ETAPAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO	METAS
Elaboración de un documento	Recopilación de información Análisis de información Revisión de información Impresiones	Investigación Compilación de información Resumen	Investigadora Autoridades	Económicos Talento humano Tecnológico Computadora Internet Documentación Bibliografía	Segundo semestre del 2011	Manual impreso
Socialización del manual	Introducción Presentación	Planificación programada Presentación del manual	Investigador Autoridades	Económicos Talento humano Tecnológico Documentación	Segundo semestre del 2011	Dar a conocer y entregar el manual a docentes
Ejecución	Elaboración Socialización Aplicación	Demostraciones al personal Desarrollar el manual Aplicación del manual a los niños	Investigadora Docente Personal docente	Económicos Talento humano Materiales de apoyo Documentación	Segundo semestre del 2011	Dar a conocer la estrategia del manual de juegos entregar el manual a docentes
Evaluación de la propuesta	Inicio Proceso Final	Observación del trabajo Informes de labores cumplidas Aplicación de encuesta	Investigadora	Hojas de informes Copias de encuesta	Segundo semestre del 2011	Aplicación de la encuesta y análisis de los resultados

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el fin de obtener el máximo beneficio social posible la propuesta del manual de juegos para fortalecer la estimulación temprana y mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la escuela Fusionada General Rivadeneira – General Terán será administrada por la autora: Mónica Arias Velasco, en esta propuesta socializaron autoridades de la institución, docentes, padres de familia, estudiantes e investigadora.

6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Tabla 17: Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades.
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario conocer el cumplimiento de los objetivos y metas de la propuesta
3. ¿Para qué evaluar?	Para determinar el impacto socioeducativo de la propuesta.
4. ¿Qué evaluar?	El cumplimiento del manual
5. ¿Quién evalúa?	Profesores, padres de familia y estudiantes
6. ¿Cuándo evaluar?	Segundo semestre del año lectivo 2011
7. ¿Cómo evaluar?	A través de procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Elaborado por: Mónica Arias Velasco

MATERIALES DE REFERENCIA

4.3 BIBLIOGRAFÍA

- NARANJO, Galo. TUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN, Contiene lineamientos básicos y sencillos de cómo estructurar la tesis de grado. EDITORIAL LNS. Quito – Ecuador. 2006
- CABRERA, Martha. ESTIMULACIÓN TEMPRANA, Contiene temas sobre estimulación temprana antes de que sea tarde. EDITORIAL SIGLOXXI, Bogotá. 1980
- FEDERICO, Gabriel. LA ESTIMULACION TEMPRANA, Contiene temas a tratar sobre la estimulación un vínculo prenatal, EDITORIAL KIER, URUGUAY. 1995
- LIRA, María Isabel, MANUAL DE ESTIMULACION, Trata de temas desde el primer año de vida infantil hasta el sexto año, EDITORIA NUEVO EXTREMO, Mexico. 1820
- VARIOS, ESTIMULACION PARA SU BEBÉ, Contiene desarrollo evolutivo del niño. EDITORIAL NORMA, Ecuador. 2005
- TELLIS, Jaime y otros. ESTIMULACION TEMPRANA E INTERVENCION OPORTUNA, Contiene temas como la intervención oportuna de estimulación temprana. EDITORIAL NIÑO Y DAVILA. Buenos Aires. 2000
- BARALDI, Clemencia. JUGAR ES COSA SERIA, Contiene importancia y objetivos sobre juegos EDITORIAL HEMO SAPIESNS. Argentina. 2005
- BLAICHMAR, Juan Carlos. ESTIMULACION TEMPRANA, Habla sobre las ventajas de la estimulación temprana, EDITORIAL LEA EDICIONES. Buenos Aires 2000

- COLOMBU, ESTIMULACIÓN COGNITIVA, Contiene un programa publico de estimulación cognitiva infantil. EDITORIAL PAIDOS. Medellín. 2001
- ESTELAYO, Víctor. INTELIGENCIA AUDITIVA, Contiene técnicas de estimulación temprana. EDITORIAL BIBLIOTECA NUEVA. Madrid. 2009
- ANDER-EGG, E. Técnicas de investigación social., EDITORIAL El Cideditor. Buenos Aires. 1978
- AUSUBEL, D. J. y otros. Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México, Trillas. 1982
- CAÑEQUE, H. Juego y vida., EDITORIAL El Ateneo. Buenos Aires. 1993
- CHARRÍA DE ALONSO, M.E. y A. González. Hacia una nueva Pedagogía de la lectura EDITORIAL. Bogotá, Procultura- Cerlalc. Bogota. 1993
- DÁVILA, R. J. El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica, Talleres Gráficos de la ULA. Mérida. 1987

Internet:

- <http://estimulacionydesarrollo.blogspot.com/2008/06/estimulacin-temprana-definiciny.html>
- <http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/desarrollodelainteligenciasegunjpiaget/index.php>
- www.unesco.org/education/human_right
- <http://www.oei.es/linea3/inicial/ecuadorne.htm>
- <http://www.uca.edu.sv/virtual/comunica/archivo/may252007/notas/nota29.htm>
- www.educarjuntos.com.ar/.../estimulacion_temprana_definiciones.doc

- <http://www.jardininfantil.com/estimulacion.html>
- <http://www.ladiscapacidad.com/neurorehabilitacion/estimulacionadecuada/estimulacionadecuada.php>
- http://www.babysitio.com/bebe/estimulacion_temprana.php
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-t.htm>
- <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=667>
- <http://html.rincondelvago.com/estimulacion-temprana.html>
- http://html.rincondelvago.com/estimulacion-temprana_1.html
- http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_programas_estimulacion.htm
- <http://proyectosytesis.ohlog.com/proyecto-estimulacion-temprana.ohl1609.html>
- http://estimulaciontemprana.fullblog.com.ar/post/la_estimulacion_temprana_671195420183/
- <http://www.uca.edu.sv/virtual/comunica/archivo/may252007/notas/nota29.htm>

ANEXOS

ANEXO 1:

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GRAL. RIVADENEIRA-GRAL. TERÁN DE LA PARROQUIA DE SANTA ANA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI.

OBJETIVO DE LA ENCUESTA: Identificar porque la estimulación temprana incide en el rendimiento académico de los niños del segundo año de educación básica de la escuela Gral. Rivadeneira-Gral. Terán.

INSTRUCTIVO: Conteste SI o NO a las siguientes preguntas:

N°	PREGUNTAS	SI	NO
1.	¿Te gusta escuchar música?		
2.	¿Te gusta jugar con tus compañeros?		
3.	¿Tu mamá juega contigo?		
4.	¿Tú puedes armar rompecabezas?		
5.	¿Te gusta que te cuenten cuentos?		
6.	¿Las tareas en clase son fáciles?		
7.	¿Tú sabes cuál es tu mano izquierda?		
8.	¿Te gustan los números?		
9.	¿Tú pronuncias bien las palabras?		
10.	¿Te gusta que te cuenten cuentos?		

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2: SOCIALIZACIÓN CON DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA

CONVIVENCIA DIRIGIDA A DOCENTES

ACTIVIDAD N° 2

Lugar: Salón de actos del plantel

Tema: El juego es para el niño una tarea interminable.

Objetivo: Concienciar en los docentes que el juego es una acción, una actividad voluntaria, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje y lograr en los niños y niñas sensaciones de tensión y de júbilo y aprendan a acatar y a cumplir normas

ACTIVIDADES	RESPONSABLES
<ul style="list-style-type: none">- Saludo de bienvenida- Dinámica- Lectura de reflexión- “El juego”- Análisis de la lectura- Estrategias lúdicas:<ul style="list-style-type: none">Juegos de ejerciciosJuegos simbólicosJuegos de reglasJuegos de construcción- Compromisos por cada maestro- Clausura y agradecimiento	<ul style="list-style-type: none">- Autoridades- Profesora de año de básica- Autora de la propuesta

CONVIVENCIA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

ACTIVIDAD N° 1

Lugar: Salón de actos del plantel

Tema: El juego y el dominio de la realidad.

Objetivo: Concienciar en los padres de familia la importancia de los juegos en el desarrollo evolutivo de sus hijos e hijas.

ACTIVIDADES	RESPONSABLES
<ul style="list-style-type: none">- Saludo de bienvenida- Dinámica (La mar estaba serena)- Lectura- “El juego y el dominio de la realidad”- Análisis de la lectura- Compromisos- Agradecimiento y despedida	<ul style="list-style-type: none">- Autoridades- Profesora de año de básica- Autora de la propuesta

ANEXO 4: FOTOGRAFÍAS

ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FUSIONADA “GENERAL RIVADENEIRA – GENERAL TERÁN”



EDIFICIO RIVADENEIRA



EDIFICIO TERÁN



**DOCENTES DE LA ESCUELA FUSIONADA “GENERAL RIVADENEIRA –
GENERAL TERÁN**



INVESTIGADORA





MANUAL DE JUEGOS



OBJETIVO: Plantear a los maestros algunas estrategias de juego que puedan ser empleadas en los niños para fortalecer la estimulación temprana y mejorar el rendimiento académico.

Manual de juegos para fortalecer la estimulación temprana y mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la escuela Fusiónada General Rivadeneira - General Terán de la parroquia Santa Ana del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxí.



Cuando tratamos de descubrir

Lo mejor que hay en los demás,

Descubrimos lo mejor de nosotros mismos.

William Ward

ACTIVIDAD 1: AL FLORON



MATERIAL: Un objeto pequeño (anillo, bola...)

ESPACIO: Cualquier lugar.

DESARROLLO: Pueden participar tantos niños como lo deseen. Formando un corro, con las manos hacia delante juntas y extendidas. El educador/a se situará en el centro, ocultando el objeto entre sus manos, y las irá pasando entre las de los niños, que las irán abriendo un poco para que el educador/a pueda introducir las suyas. Al mismo tiempo se va cantando la canción.

ACTIVIDAD 2: LA RAYUELA

PASO 1:

coge una tiza



PASO 2:

dibuja la rayuela



PASO 3:

tira la piedra al 1



PASO 4:

Salta sin pisar las rayas



PASO 5:

*La piedra no ha caído
en la casilla del 2.*



PASO 6:

¡Es tu turno!



El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1.

Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes la ronda del 8 gana.

ACTIVIDAD 3: CARRERA DE SACOS



Dónde se juega: en un lugar amplio, preferiblemente al exterior, aunque puede valer un gimnasio.,

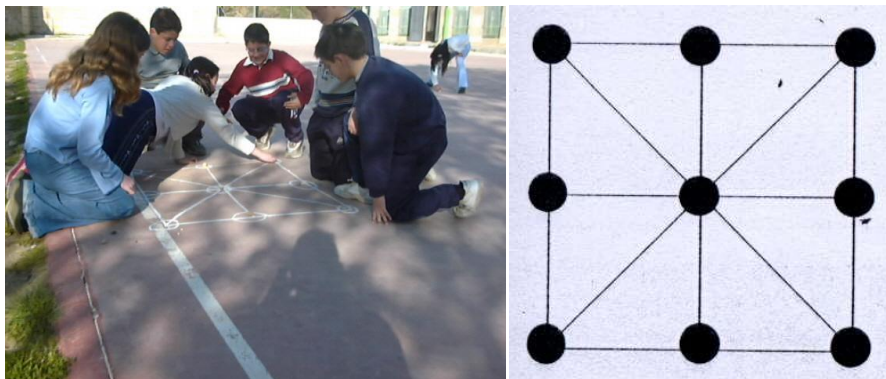
Material: sacos y muchas ganas de divertirse

Jugadores: mínimo de 2 jugadores.

¿Cómo se juega?: los jugadores tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal, alguien tiene que dar la salida. Los jugadores deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. Gana quien llega antes a la meta.

Hay una variante muy divertida de las carreras de sacos que es por parejas. Los jugadores hacen parejas y se les ata unidos los tobillos para que tengan dificultades para correr. Los jugadores deben llegar a la meta dando saltos o como puedan avanzar, intentando mantenerse coordinados. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. Gana quien llega antes a la meta.

ACTIVIDAD 4: TRES EN RAYA



PARTICIPANTES: dos

MATERIAL: seis piedras diferentes tres a tres y el dibujo

REGLAS:

Por sorteo se elige a uno de los participantes que comienza el juego colocando una de sus piedras en el centro. Alternativamente las van colocando hasta que uno consigue completar una línea entera. El ganador comienza el siguiente juego.

CANCIÓN: Ratón que te pilla el gato,

 Ratón que te va a pillar,

 si no te pilla esta noche,

 Mañana te ha de pillar

Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos. Para que el gato y el ratón no se cansen mucho, estos pueden dejar su puesto a otro compañero, siempre que se pongan delante de alguno de los del corro y diga "gato" o "ratón" fuerte para que todos lo oigan.

ACTIVIDAD 5: SALTAR LA CUERDA



Es un juego divertido para los niños, especialmente los hiperactivos. Dos participantes toman los extremos de la soga y la hacen girar, al mismo tiempo otro participante saltará sobre ella, y si toca la cuerda es descalificado.

Se aumenta poco a poco la velocidad de giro, de acuerdo a la duración del participante que está saltando, en algunos lugares llaman "picante" al giro veloz de la cuerda.

Gana quien soporte más tiempo saltando la soga.

ACTIVIDAD 6: DERECHA O IZQUIERDA



OBJETIVOS: Control y ajuste corporal.

Percepción auditiva.

Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

Edad: Desde 7 años.

Material: Ninguno.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas. A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda. Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.

Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

ACTIVIDAD 6: LAS ESTATUAS



OBJETIVOS: Coordinación dinámica general.

Equilibrio.

Conocimiento corporal.

Esquema corporal.

Edad: Desde 6 años.

Material: Ninguno.

Organización: Todo el grupo.

Desarrollo: Varios niños (la cantidad depende del número de participantes, 3 ó 4 para una clase de 20) son designados para intentar tocar al resto, conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que el profesor hubiera indicado. Por ejemplo hombro, espalda, brazos, piernas, etc.

Variantes: Las estatuas se liberan si consiguen tocar a los que pillan, para ello pueden mover los brazos pero no los pies.

ACTIVIDAD 7:EL ESPEJO MÁGICO



OBJETIVOS Organización espacial

Lateralidad

Esquema corporal

Imaginación – creatividad

EDAD A partir de 4 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Por parejas de pie, mirándose de frente

DESARROLLO

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular, ... Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

ACTIVIDAD 8: IMITANDO AL REY



OBJETIVOS Imitación de movimientos segmentarios

Control y dominio corporal

Atención, concentración

Tiempo de reacción

Equilibrio estático

EDAD A partir de 5 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Grupos de 4 - 6 jugadores

DESARROLLO

El “rey”, situado frente a sus compañeros, va realizando posturas que requieren cierto equilibrio. Los alumnos y alumnas deberán imitarle y permanecer en posición estática hasta que lo diga el rey. Todos los participantes deben desempeñar, rotativamente, el rol de rey.

ACTIVIDAD 9.- JUEGO DE ROLES



El tipo de juego preferido en esta edad es el llamado juego de roles o de representación e un papel. La actividad lúdica a través de este tipo de juegos tiene un carácter simbólico.

Al niño en esta etapa también le gusta dibujar, moldear, recortar:

- **Actividades plásticas:** a partir de los 5 años el dibujo se enriquece de modo notable. Es a fase llamada del *realismo intelectual*, ya que tiende a representar en su dibujo los *detalles el objetorepresentado* cada vez más realista.

El niño pinta de dicho objeto lo que sabe de él, es decir hasta los detalles invisibles del mismo. También comienza a *dibujar formas en movimiento* y *acolorar los dibujos que ha pintado*.

Pintar es para el niño un placer, lo hace sin respetar las leyes de la objetividad y sin respetar los colores reales de las cosas.

ACTIVIDAD 10.- AMIGOS, AMIGAS, AMIGOS



Experiencias del trabajo cooperativo

Amistad y autoestima están fuertemente interrelacionados. Las actividades de esta parte les ayudan a desarrollar habilidades y destrezas positivas, les anima a pensar sobre lo que vale un amigo, y presentan experiencias de trabajo cooperativo. Dentro de estas actividades los niños también desarrollan habilidades lingüísticas, creatividad, estrategias de solución de problemas, y otros objetivos curriculares. Sobre todo, el sentido de “comunidad” en el aula crece con estas actividades y juegos.

ACTIVIDAD 11.- RED DE AMISTAD



Una red de amistad es un vínculo activo especial para los niños y desarrolla las habilidades lingüísticas

Materiales: Una madeja de lana.

PROCESO

- 1.- Hacer que los niños se sienten en el suelo formando un círculo
- 2.- Agarrar la madeja y rodear la mano con la lana. Decir una cosa que le gusta de un niño; luego lanzar la bola a ese niño.
- 3.- Ese niño toma la madeja, rodea su mano con la lana. Dice algo bonito sobre un amigo y lanza la bola a ese amigo.
- 4.- El juego continua hasta que cada niño haya tenido un turno. Luego todos dejan caer la lana de sus manos y la ponen en el suelo, creando una “red de amistad”.

Variaciones

Invertir el proceso, liando la madeja de modo que vaya del revés.

Usar ese juego para contar un cuento original en grupo, para compartir sentimientos secretos, para decir cosas que a uno le hagan sentirse orgulloso de sí mismo, etc.

ACTIVIDAD 12.-LAVADO DE COCHES



Esta actividad les dará también la oportunidad de fijarse en las cualidades positivas de sus compañeros.

Materiales: No se necesitan

PROCESO

- 1.- Dividir la clase en dos grupos.
- 2.- Hacer que cada grupo se ponga de pie, en frente, mirándose unos a otros (las filas deberán estar separadas como medio metro).
- 3.- Decir a los niños que actúen como si fueran limpiadores de coches (Hacer una demostración de cómo mover las manos de manera circular como los cepillos).
- 4.- Escoger un niño para que sea el “coche” que pasa por el lavacoches. Pedir a los demás que suavemente toquen a esa persona y digan algo que les gusta de ellas, mientras se mueve lentamente entre las dos filas.
- 5.- Los niños pasan por turno por el “lavacoches”
- 6.- Después de la actividad, reflexionan sobre como se sintieron cuando pasaron por el “lavado de coches”.

Variación: Realizar una actividad similar con una “maquina de amistad” donde los niños caminan por en medio de un circulo mientras los compañeros les dan una palmadita en la espalda y les dicen cosas ambles.

ACTIVIDAD 13.- AMIGO BINGO



Actividad para “conocerse” o para “renovar” amistades.

Materiales: Una tarjeta de bingo para cada niño. Lápices.

PROCESO:

- Pasar una tarjeta de “Amigo Bingo” según el modelo de la pagina siguiente a cada niño
- Leer todos los ítems; así los niños se familiarizan con lo que están buscando
- Cuando se dice “YA” cada niño se mueve por el aula para rellenar su tarjeta haciendo que un amigo diferente la firme o panga las iniciales de su nombre, una en cada cuadro
- El objeto del juego es ver si todos pueden rellenar su tarjeta (se podría dar un premio a la primera persona que lo consiga)

ACTIVIDAD 14.- CADENA DE AMISTAD



Proyecto interesante para ayudar a que los niños se conozcan y se integren al aula

Materiales: Cartulina de color cortada en tiras. Crayolas o plumones. Engrampadora

PROCESO:

- Hacer una cadena de amistad usando gamas de colores o colores contrastados
- Procurar que cada niño haga su propia cadena de amistad. Darles tantas tiras como estudiantes hay en clase. Hacer que escriban sus nombres y números de teléfono en sus tiras. Dejar que intercambien las tiras unos con otros. Luego, pegarlas juntas para recordar a sus compañeros.
- Ellos también pueden usarlas para llamar a sus amigos cuando estén fuera de la escuela.

ACTIVIDAD 15.- RECETA DE UNA CLASE MARAVILLOSA



A medida que los niños se centran en cualidades positivas de una clase, van viendo que pueden aportar al grupo.

Materiales: Papel cuadriculado, plumones

PROCESO

- Reunir a los niños y decirles que son una clase maravillosa. pedirles que piensen que les hace tan especiales
- Escribir la “Receta de una clase maravillosa” en un papel grande
- Cuando los niños digan que hace su clase tan maravillosa, escribir sus relatos en el papel
- Leer la lista con ellos
- Preguntar a los niños como pueden contribuir a mejorar su clase
- Colgar el cartel en la pared y referirse a él de vez en cuando para reforzar la conducta deseada

ACTIVIDAD 16.- ¿QUIÉN ES COMO TÚ?



Cuando un niño identifica sus características y preferencias personales, pueden relacionarse con un compañero que tenga intereses similares

Materiales: Papel, lápiz y pinturas

PROCESO: Pedir a los niños que copien las preguntas siguientes en una hoja de papel y que las contesten

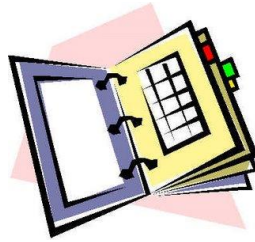
- a) ¿De qué color son tus ojos?
- b) ¿Cuántas personas hay en tu familia?
- c) ¿En qué mes naciste?
- d) ¿Cuál es tu mascota?
- e) ¿Cuál es tu comida favorita?
- f) ¿Quién es tu músico favorito?
- g) ¿Quién es tu autor favorito?
- h) ¿Cuál es el programa de televisión favorito?
- i) ¿Qué deporte te divierte más?
- j) ¿Qué quieres ser de mayor?

Después que los niños contesten las preguntas, dejar vayan por el aula con sus papeles y traten de encontrar un compañero que haya contestado una pregunta de la misma manera. los compañeros se firmaran unos a otros los papeles al lado de sus respuestas

Trataran de encontrar un compañero cuyas respuestas coinciden con una pregunta de su lista

Concluir haciendo que los niños discutan quien se parece más a ellos

ACTIVIDAD 17.- AGENDA DE TELÉFONOS DE MI CLASE



Esta actividad animara a los niños a aprenderse los números de teléfonos de sus compañeros y fomentara amistades fuera de la escuela.

Materiales: Portada y contraportada de una agenda vieja, papel, pinturas o crayolas, perforadora

PROCESO: Pedir a los niños que escriban en la parte de arriba de un papel. Luego, que escriban sus números de teléfono en la parte de debajo de la pagina. (Un adulto tendrá que hacer esto con los pequeños)

Dejar que dibujen su retrato en el centro de la página

Colocar los papeles de los niños dentro de las tapas de la agenda vieja

Hacer dos agujeros en el lado izquierdo, agregar las páginas y juntarlas con las anillas

Colocar la agenda al lado de un teléfono de juguete en el aula y dejar que, por turnos, se llamen unos a otros

Tener papel y pinturas o lápiz para que los niños puedan escribir los números de sus amigos y llamarlos a casa

Hacer una fotocopia de la agenda para que cada niño de la clase pueda llevar a casa

Usar fotografías de los niños para hacer una agenda

Diseñar tarjetas telefónicas para un teléfono de juguete. Hacer que los niños aprendan a contestar el teléfono adecuadamente

ACTIVIDAD 18.- CANTO AL COLEGIO



Estos cantos crean un sentimiento de comunidad, a la vez que dan a los niños oportunidad de moverse y liberar movimientos. También fomenta el orgullo escolar

PROCESO:

Hacer que los niños se pongan de pie

Empezar a cantar con la música conocida "Canto a mi escuela"

ACTIVIDAD 19.- “TU NOS AGRADAS”



Esta actividad refuerza cualidades positivas de amigos y fomenta la conducta social. Cuando los niños usan palabras positivas, tienen más posibilidades de actuar de esa manera

Materiales: tarjeta o papel, plumones, cinta adherible transparente, caja

PROCESO:

Pedir a los niños que digan palabras que describan a los buenos amigos, tal como “servicial”, “simpático”, “amable”, etc. Escribir estas palabras en la pizarra

Escribir una palabra en cada tarjeta

Colocar las tarjetas en cada caja. Luego, el niño saca una tarjeta mientras se canta. Con la melodía de una “Canción Conocida”

Dejar que los niños escojan las palabras que quieran usar

ACTIVIDAD 20.- JUEGOS EN GRUPO



Es importante variar los grupos de niños. Así tendrán la oportunidad de conocerse unos a otros. Probar algunos de estos juegos para agrupar a los niños al azar

Materiales: naipes o tarjetas, puntos de colores, caramelos

PROCESO:

Cortar los naipes o tarjetas en piezas de un rompecabezas según el número de miembros que se quiere en cada grupo. Pasar una pieza a cada niño .luego hacer que traten de encontrar el resto de su grupo juntando los trozos

Dejar que cada niño seleccione un punto de color o una calcomanía. Conseguir que los alumnos que tienen colores iguales formen un grupo

Pedir a los niños que seleccionen su caramelo favorito. Los niños deben moverse enseñando sus dulces unos a otros hasta que encuentren un grupo con los mismos caramelos (Frutas u otro tipo de comida)

Dar a los niños una sencilla canción para tararear (cumple años feliz.etc.) los niños trataran de formar un grupo basándose en las melodías de la canción que están tarareando

ACTIVIDAD 21.- COLLAR DE AMISTAD



Mientras los niños hacen su collar de amistad e intercambian sus números de teléfono con sus compañeros de clase, están desarrollando sus habilidades motrices y de escritura

Materiales: Trozos de cartulina, tijeras, crayolas, pinturas perforadoras, hilo, cintas

Empezar la actividad preguntando a los niños si les gustaría tener los números de teléfono de sus compañeros, pedirles que propongan cuando y porque les gustaría llamarles .explicarles que cada uno de ellos va a hacer un “collar de amistad” para que tengan en casa los números de teléfono de sus amigos

Poner a cada niño a recortar cartulina de 8cm.(hacer esto antes para los mas pequeños). Se necesitan tantos papeles como niños haya en el aula

Pedirles que escriban su nombre y número de teléfono en cada figura

Luego, que los repartan a sus amigos

Los niños hacen un agujero en sus figuras y les pasan un hilo. Hacer un nudo en las puntas para formar un collar

Animar a los niños para que se lleven puestos los collares a sus casas y que los pongan en un lugar seguro

Dejar que los niños trabajen en la actividad varios días.

ACTIVIDAD 22.- RETRATOS DE AMIGOS



Los niños harán amigos y se reirán mientras actúan dibujando los retratos de cada uno

Materiales: papel, pinturas, lápiz

Al azar, dividir a los niños en parejas (una manera para hacer esto es buscar una baraja de cartas viejas de saludos y cortarlas por la mitad)

Dar a cada niño una mitad, luego dejar que ellos encuentren la otra mitad y ese será su compañero

Darles papel, lápiz, pinturas, sentarlos cara a cara mientras se dibujan uno a otro

Para cumplir esta actividad, dejar que los niños enseñen sus retratos a la clase y que digan una cosa nueva que hayan aprendido sobre su amigo

Exhibir los retratos en la clase

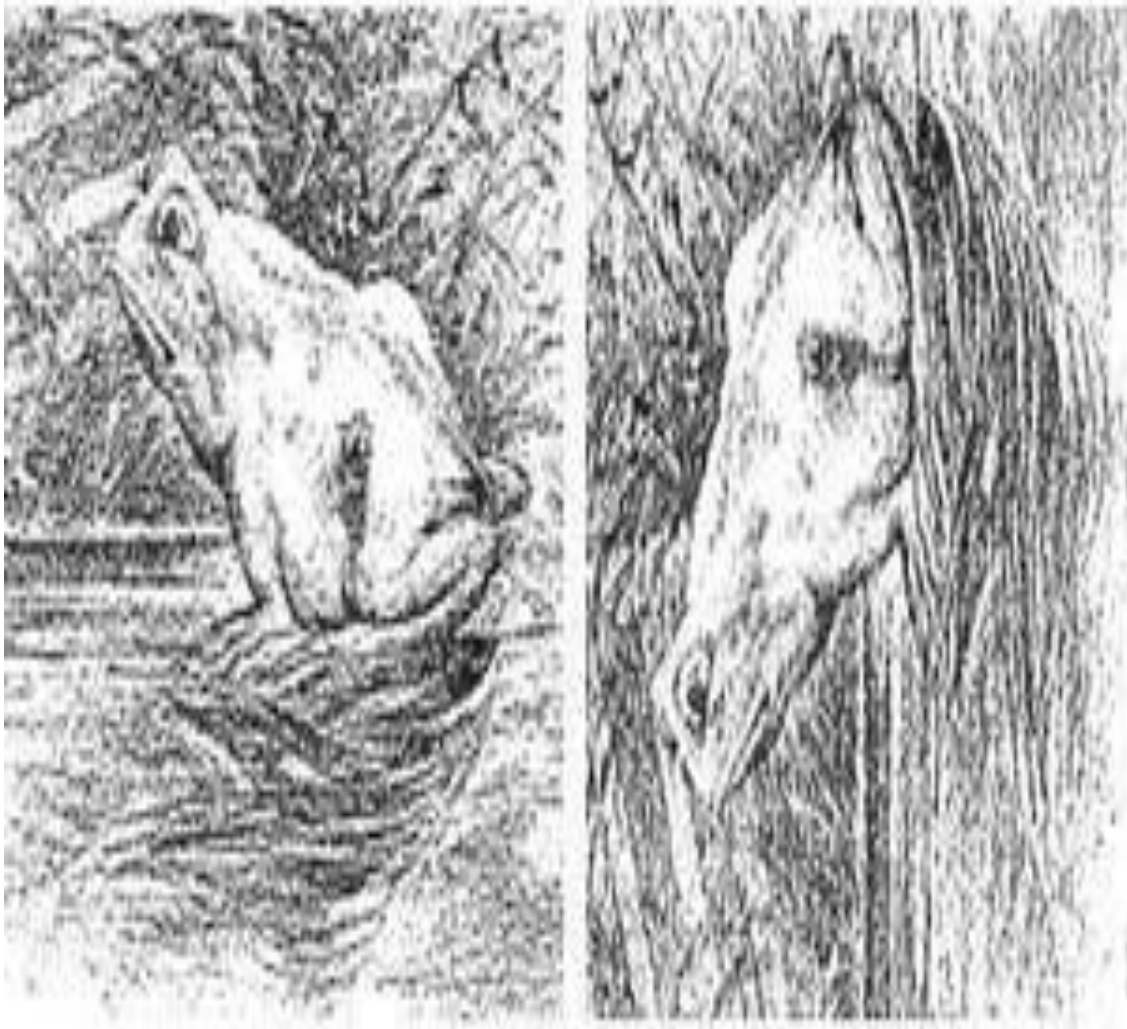
Es un buen entretenimiento para la lluvia de ideas

ACTIVIDAD 23: VEO, VEO, QUE VES?



La anciana y la joven: algunos veréis en esta figura una anciana parisiense, otros a una joven. Fíjate bien, porque las dos están en el mismo cuadro. Lo que un observador ve, depende en parte de la experiencia pasada, su conocimiento y sus expectativas, por tanto, todo y siendo la misma imagen, vemos cosas diferentes.

ACTIVIDAD 24: VEO, VEO, QUE VES?



Observa la rana de la primera imagen. ¿Que tiene en común con el caballo de la segunda imagen? Pues que son la misma con una rotación de 90° .

ACTIVIDAD 25: DINAMICA



Dar y recibir Afecto

Lugar: Amplio Espacio. Una sala suficientemente amplia con sillas, para acomodar a todos los miembros participantes.

Material: Papel y lápiz para cada participante.

Desarrollo

I. El instructor presenta el ejercicio, diciendo que para la mayoría de las personas, tanto dar como recibir afecto, es asunto muy difícil. Para ayudar a las personas a experimentar la dificultad, se usa un método llamado bombardeo intenso.

II. Las personas del grupo dirán a la persona que es el foco de atención todos los sentimientos positivos que tienen hacia ella. Ella solamente oye.

III. La intensidad de la experiencia puede variar de diferentes modos, Probablemente, la manera más simple es hacer salir a la persona en cuestión del círculo y quedar de espaldas al grupo, escuchando lo que se dice. O puede permanecer en el grupo y le hablan directamente.

IV. El impacto es más fuerte cuando cada uno se coloca delante de la persona, la toca, la mira a los ojos y le habla directamente.

V. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

¿Qué hay de Bueno?

Que el grupo se siente en un gran círculo. Empezando con el líder, o con alguien que sea seguro de sí mismo, que cada estudiante diga una cosa que le guste de sí mismo y luego una cosa que le guste de la persona que se halle a su derecha.

ACTIVIDAD 26: LOS ANILLOS



Los participantes se dividen en 2 equipos en igual cantidad, formados en líneas o filas alternando chicos y chicas. Cada jugador tiene un palillo en la boca, en este palillo un anillo. Se trata de ir pasando el anillo de palito en palito sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. A la señal, el primer jugador coloca sus manos en los hombros del segundo. Si el anillo se cae, debe comenzarse de nuevo y solamente en este caso se puede tocar con las mano El rey manda Quien dirige el juego, hace las veces de rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una barra o hincada a su favor. Cada equipo elige un paje, éste será el único que servirá al rey acatando sus órdenes. El rey pide en voz alta, por ejemplo, un reloj; el paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

Metodología

- Hojas impresas con una introducción teórica de conceptos básicos sobre la temática planteada.
- Aprendizaje cooperativo.
- Sopa de letras

- Lectura de reflexión

- Dinámicas

Recursos

Humanos: Estudiantes y padres de familia de los octavos y novenos años de Educación básica.

Técnicos: Guía de capacitación

Económicos: Materiales fotocopiados.

Evaluación

Los estudiantes resolverán un cuestionario de trabajo en el cual identifican las respuestas según la pregunta. De esta manera se verificará cómo asimilaron los contenidos y las actividades realizadas.

ACTIVIDAD 27: LA LECTURA



La Lectura es el instrumento más valioso que tiene el ser humano para la conquista de la ciencia y la cultura. Es una de las actividades más fecundas, más interesantes y provechosas de todas las que puede realizar para su formación integral.

Objetivos:

Desarrollar habilidades para conocer y pronunciar las palabras o frases.

Incrementa el vocabulario y nos habitúa a captar las expresiones precisas del pensamiento.

Usar la lectura como medio de estudio, recreación o formación general.

EJEMPLO: TAYTA IMBABURA, ANDARIEGO Y ROMÁNTICO



Los pocos que han visto a Tayta Manuel Imbabura afirman que es un anciano majestuoso, de piel clara con barba larga y cabellos largos. Viste túnica, gorro azul y, a veces, luce sombrero blanco y botas negras. Aparece y desaparece sin previo aviso, apoyado siempre en una rama de tocte que tiene grabados signos cabalísticos y con la que opera prodigios.

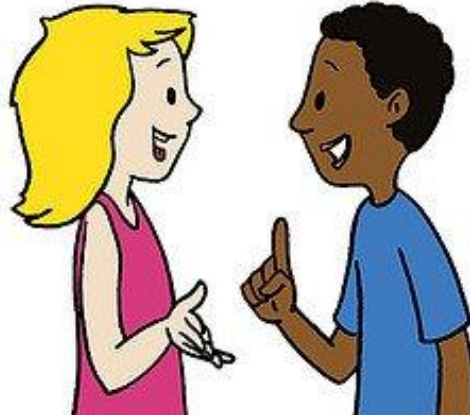
Cuando los tiempos eran tempranos y los soles besaban amorosamente la tierra, Manuel se enamoró apasionadamente de María Isabel Cotacachi; amaba en ella su altiva corona de rocas y nieves. Se conocieron cuando el varonil Manuel cazaba venados. En cierta ocasión los animales se refugiaron en las nieves de Cotacachi y fue entonces cuando la vio y se rindió a sus pies. El amor correspondido fue intenso y volcánico.

Durante el día el arco iris transportaba sus mensajes románticos y en las noches tormentosas, los rayos fulgurantes se encargaban de transmitir los ardores amorosos de los dos colosos. Tuvieron tres hijos, tres picachos que permanecen junto a la madre, al lado norte de la montaña. Marido y mujer se visitaban todas las noches.

Otra leyenda de la cosmología mítica de la zona cuenta que el Tayta es poseedor de todo el volcán que, en sí, es él mismo y que tiene en su interior una hacienda a la que se llega sólo accidentalmente porque abundantes matorrales ocultan la entrada; encontrarla es obra de la casualidad o de la voluntad del Tayta. Quienes lo han hecho han descubierto huertas de nabos, de "orejas de conejo" y extensos trigales bien cuidados. En este territorio domina el Tayta, señor alto, de rostro blanco y ojos azules, se cubre con poncho, sombrero y botas. No siempre permanece en el interior del volcán, sale a caminar con frecuencia por los senderos del monte y, a veces, llega hasta las calles de Otavalo. Entonces se viste de "natural" y nadie se da cuenta de sus verdaderas personalidades, pero la mágica presencia no logra pasar desapercibida del todo, espíritus susceptibles a lo sobrenatural lo distinguen, y cuando ha pasado comprenden que fue el Tayta a quien encontraron y escucharon.

Certifican que fue él porque va dejando "presentes" muy especiales, ya que cuando se encuentra en parajes abandonados con muchachas hermosas, las embaraza y los niños nacen con cabello y pestañas albinas y ojos enrojecidos. Son "travesuras" del Tayta que no logra dominar su enamorado corazón.

ACTIVIDAD 28: LA CONVERSACIÓN



La conversación es la forma expresiva, que de manera espontánea y frecuente se da entre dos personas para intercambiar sus ideas y pensamientos.

Objetivo

Crear en los estudiantes el deseo de intercambiar ideas a fin de desarrollar en ellos una actitud de cooperación con los demás.

UNA INTERESANTE CONVERSACIÓN

Los meses del año se reunieron, cada cual habló sobre su importancia.

Yo soy el más importante, dijo **ENERO**, nací primero y tengo treinta y un días.

Soy pequeñito, por eso todos me quieren. Tengo veinte y ocho días, dijo **FEBRERO**.

Soy grande como Enero frutos tiernos traigo, habló **MARZO**.

Yo, **ABRIL**, de aguas mil festejo el día del Maestro.

Ninguno me gana gritó **MAYO** festejo a la Madre, a la Patria y a los trabajadores.

Todo puede ser, pero a mí me esperan contentos los niños porque les traigo días claros dijo, **JUNIO**.

Yo les doy vacaciones y paseos, se alabó **JULIO** tengo mucho sol y maduros los frutos.

Sí, pero les doy las cosechas, dijo **AGOSTO**. Durante mis treinta y un días los niños gozan elevando sus cometas en los vientos que traigo.

SEPTIEMBRE dijo. A mí me gusta el trabajo, los agricultores principian a labrar el campo. Invito a los niños serranos a la Escuela.

Yo soy un mes importante, dijo **OCTUBRE**. En mi día nueve festejan el aniversario de la independencia de Guayaquil y en mi día doce festejan la llegada de Colón a América.

Nazco triste se quejó **NOVIEMBRE**. Recuerdo a los muertos. Después se alegran mis días con las fiestas de Cuenca, Riobamba, Ambato, Latacunga Y Guaranda.

DICIEMBRE habló al fin: Noel llega cargado de juguetes. Traigo la alegría a los niños. Después veo morir a nuestro anciano Padre, El Año Viejo.

Así terminó la conversación de los doce meses.

ACTIVIDAD 29: LA DESCRIPCIÓN



Es la representación exacta de seres, aspectos o fenómenos en el espacio.

Objetivos.

Desarrollar la capacidad de observación

Despertar el interés por aprender y así aumentar sus conocimientos

Expresar las características de seres animados e inanimados con claridad, exactitud y naturalidad.



Ejemplo:

ACTIVIDAD 30: LA DECLAMACIÓN



Es una forma de expresión oral que consiste en recitar poesías con la mímica y entonación

Objetivo.

Fomentar el interés por descubrir la belleza y el mensaje que todo poema encierra

Poema a la Madre

Madrecita en tu día
Yo te canto con amor
Porque eres mi alegría
Y me das tu corazón
Abrazos y mil besos
Yo te quiero brindar
A ti que eres toda
Ternura y bondad

ACTIVIDAD 31: DRAMATIZACIÓN



Es la representación de hechos reales e imaginarios.

Objetivos.

- Favorecer la sensibilidad.
- Colaboración con sus compañeros.
- Responsabilidad en cada papel a desempeñar.
- Aprovechar las capacidades de cada individuo.

Ejemplo: A Equivocar historias

Personajes:

El abuelo

Nieta

Nieto

Escenario: Una sala de estar.

(El abuelo está sentado leyendo el periódico llegan sus nietos)

Nieto: Abuelo, abuelo, cuéntanos un cuento.

Nieta: Insiste, sí por favor de la Caperucita Roja.

Abuelo: Pero esperen un momento, estoy leyendo el periódico.

Nieto: Pero abuelo, tú nos dijiste que cuando termináramos de hacer los deberes nos ibas a contar un cuento.

Abuelo: (con aire despiadado) Había una vez una niña llamada Caperucita Amarilla.

Nieta: ¡No! Caperucita Roja

Abuelo: Ah, sí es verdad Caperucita roja. Pues un día su madre la llamó y le dijo Caperucita Verde.

Nieto y (a): Roja.

Abuelo: Perdón roja hijita, ve a la casa de tu tía María y llévale estas papas.

Nieto: ¡No! Así no es. Ve a la casa de tu abuelita y llévale estos pasteles.

Abuelo: Bueno de modo que la niña salió hacia el bosque y se encontró con una jirafa.

Nieta: Estas echándolo todo a perder ¡era un lobo!

Abuelo: y el lobo dijo ¿Cuánto son seis veces ocho?.

Nieta: ¡No! ¡no! El lobo le preguntó a donde iba.

Nieto: (hace gestos risueños) ha entendido el juego.

Abuelo: (simulando) ah sí y la Caperucita Negra le contestó.

Nieto y (a) :(simulando enojo) ¡Roja! ¡Roja!

Abuelo: (sonriente) ella contestó voy al mercado a tomar y comprar tomates.

Nieto: No, señor dijo, voy a ver a mi abuelita que está enferma pero me he perdido

Abuelo: tienes razón y el caballo dijo.

Nieta: ¿Qué caballo? Si era un lobo.

Nieto: (se pasea sonriente)

Abuelo: (se levanta de su asiento y explica) Es verdad y esto fue lo que dijo: toma el bus número 45 y bájate en la plaza mayor, dobla a la derecha y en la primera entrada verás tres escalones. Deja los escalones en un sitio, pero recoge la moneda que está encima y cómprate una caja de chicles.

Nieta: (fingiendo enojo) Abuelo eres un desastre contando cuentos te equivocas en todo pero..

Nieto: (adivinando la idea de su hermana) Pero no nos vendría mal una caja de chicles.

Abuelo: (sonriente) bueno aquí tienen una moneda cómprense lo que quieran

Nietos: Le dan un beso al abuelo y salen contentos.

Abuelo: Continúa leyendo.