



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: PRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación,
Mención Educación Parvularia**

TEMA:

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE
LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ANDINO CENTRO ESCOLAR DE LA CIUDAD DE
AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

AUTORA: CAROLINA ALEJANDRA PÉREZ LASCANO

DIRECTOR: ING. MG. MENTOR JAVIER SANCHEZ GUERRERO

Ambato- Ecuador

2013

**APROBACIÓN DEL DIRECTOR
DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN
CERTIFICA:**

Yo, Ing. Mg Mentor Javier Sánchez Guerrero, CC 180311434-5, en mi calidad de Tutor del trabajo o titulación, sobre el tema:

“Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”. De Carolina Alejandra Pérez Lascano estudiante de la Carrera Educación Parvularia, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Universidad Técnica de Ambato.

Considero que dicho informe investigativo reúne técnicas, científicas y reglamentarias, 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.

.....
Ing. Mg Mentor Javier Sánchez Guerrero

C.C. 180311434-5

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del tutor quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión, bibliografía 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.

Pérez Lascano Carolina Alejandra

C.C.180458866-1

AUTORA

SECCIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema:

“Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”. De Carolina Alejandra Pérez Lascano estudiante de la Carrera Educación Parvularia, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Universidad Técnica de Ambato.

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 no se utilice con fines de lucro.

Pérez Lascano Carolina Alejandra

CC. 1804588661

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La comisión de estudio y calificación del informe de trabajo de graduación o titulación sobre el tema: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANDINO CENTRO ESCOLAR DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. DE **CAROLINA ALEJANDRA PÉREZ LASCANO ESTUDIANTE DE LA CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**. Presentado por la señora: Carolina Alejandra Pérez Lascano, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción Septiembre 2011 Febrero 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

Dra. Mg. San Lucas Solórzano Carolina Elizabeth
C.C. 180284098-1

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lcda. Mg Paulina Alexandra Nieto Viteri

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ing. Mg. David Ricardo Castillo Salazar

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi esposo

Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

A mi hija Dánae

Solís quien ha sido mi fuerza para seguir adelante.

Carolina Alejandra Pérez Lascano

AGRADECIMIENTO

A dios por regalarme la vida, a mis padres por el apoyo moral, a mi abuelita por siempre estar al pendiente de mis estudios, a mis hermanas y en especial a mi esposo por luchar junto conmigo para culminar mi carrera

Carolina Alejandra Pérez Lascano

ÍNDICE DE CONTENIDO

A. PÁGINAS PRELIMINARES	Pag.
Portada	i
Aprobación del Director.....	ii
Autoría de la Investigación	iii
Sección de Derechos de Autor	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice de Contenido	viii
Resumen Ejecutivo	xiv

B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Árbol de Problemas	6
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del Problema.....	8
1.2.5 Preguntas Directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del Problema	9
1.3 Justificación	9
1.4 Objetivos de la Investigación.....	11

1.4.1	Objetivo General	11
1.4.2	Objetivos Específicos	11

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes Investigativos	12
2.2.	Fundamentación Filosófica.....	14
2.3.	Fundamentación Axiológica	14
2.4.	Fundamentación Pedagógica	14
2.5.	Fundamentación Legal	15
2.6.	Categorías Fundamentales	18
2.6.1.	Variable Independiente.....	21
2.6.2.	Variable Dependiente	38
2.7.	Hipótesis	50
2.8.	Señalamiento De Variables.....	50

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1.	Enfoque de la Investigación.....	51
3.2.	Modalidad Básica de la Investigación.....	51
3.3.	Nivel o Tipo de Investigación.....	52
3.4.	Población y Muestra.....	53
3.5.	Operacionalización de Variables	54
3.5.1.	Variable Independiente.....	54
3.5.2.	Variable Dependiente	55
3.6.	Plan de Recolección de Información.....	56
3.7.	Plan de Procesamiento de la Información	57
3.7.1.	Plan de Análisis y Recolección de Información	57

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.	Análisis de los Resultados	59
4.2.	Verificación de Hipótesis	71
4.2.1.	Planteamiento de la Hipótesis	71
4.2.2.	Selección de Nivel de Significación.....	72
4.2.3.	Descripción de la Población	72
4.2.4.	Especificación de la Estadística	72
4.2.5.	Especificación de la Regiones de Aceptación y Rechazo	72
4.2.6.	Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos	73

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones	77
5.2.	Recomendaciones.....	78

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1.	Datos Informativos.....	79
6.2.	Antecedentes de la Propuesta	80
6.3.	Justificación	81
6.4.	Objetivos.....	82
6.4.1.	Objetivo General	82
6.4.2.	Objetivos Específicos	82
6.5.	Análisis De Factibilidad	82
6.6.	Fundamentación	83
6.7.	Descripción De La Propuesta	87
6.8.	Modelo Operativo	103
6.9.	Marco Administrativo	104
6.10.	Previsión De La Evaluación	105

C: MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía
2. Anexos

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Población y Muestra	53
Cuadro N° 2: Estrategias Lúdicas	54
Cuadro N° 3: Aprendizaje Cognitivo	55
Cuadro N° 4: Recolección de Información	56
Cuadro N° 5: Juego en los ratos libres	59
Cuadro N° 6: Juego o al bar	60
Cuadro N° 7: Clases divertidas	61
Cuadro N° 8: Maestra y los juegos	62
Cuadro N° 9: El juego es bueno	63
Cuadro N° 10: Dinámicas en clase	64
Cuadro N° 11: Enseña tu maestra	65
Cuadro N° 12: Aprendido mucho de la profesora	66
Cuadro N° 13: Manera de aprender	67
Cuadro N° 14: Frecuencia Observada.....	73
Cuadro N° 15: Frecuencia Esperada	74
Cuadro N° 16: Calculo del Chi $-(x^2)$	75
Cuadro N° 17: Presupuesto	80
Cuadro N° 18: Metodología Modelo Operativo	103
Cuadro N° 19: Recursos Financieros	104
Cuadro N° 20: Previsión de la Evaluación.....	105

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de Problemas	6
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales	18
Gráfico N° 3: Constelación de ideas Variable Independiente	19
Gráfico N° 4: Constelación de ideas Variable Dependiente	20
Gráfico N° 5: Juego en los ratos libres.....	59
Gráfico N° 6: Juego o al bar	60
Gráfico N° 7: Clases divertidas	61
Gráfico N° 8: Maestra y juegos	62
Gráfico N° 9: El juego es bueno	63
Gráfico N° 10: Dinámicas en clase	64
Gráfico N° 11: Enseña tu maestra.....	65
Gráfico N° 12: Aprendido mucho de la profesora.....	66
Gráfico N° 13: Manera de aprender	67
Gráfico 14: Aceptación y Rechazo	76

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: PRESENCIAL

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANDINO CENTRO ESCOLAR DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Carolina Pérez

TUTOR: Ing. Mg Mentor Sánchez

RESUMEN EJECUTIVO

Las actividades lúdicas en el nivel inicial, pretende que los niños y niñas adquieran conciencia de sus vivencias corporales; descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos; y el juego controlen, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta del desarrollo de actividades lúdicas. Los niños y niñas han ido disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades.

Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos.

Palabras Claves: Aprendizaje, Desarrollo, Destrezas, Habilidades, Juego, Conocer, Alegría, Incorporación, Enseñanza.

INTRODUCCIÓN

“Los niños nacen con los ojos dispuestos a ver todo lo precioso, a abrazar todo lo alegre y a ser queridos con todos nuestros corazones.”

Este estudio pretende dedicar sus esfuerzos en investigar de qué manera aplicar las Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, usando una guía didáctica para aplicar nuevas Estrategias lúdicas.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizadas por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo.

Es por ello que a continuación se desarrollara:

CAPÍTULO I, denominado **EL PROBLEMA** contiene: Contextualización, Análisis Crítico, la Prognosis, Formulación del Problema, Interrogantes de la Investigación, Delimitación de la investigación, justificación y Objetivos. Aquí se sintetiza el trabajo investigativo y se vincula las variables que han de vertebrar el proceso de investigación.

CAPÍTULO II, llamado **MARCO TEÓRICO** se estructura con los Antecedentes de la investigación, Fundamentación, Red de inclusiones conceptuales, Hipótesis y Señalamiento de variables. En esta parte de la investigación se determinara la orientación filosófica que guiara la investigación, además de construir la fundamentación científica del problema.

CAPÍTULO III, de **METODOLOGÍA** que trata acerca de cómo y con que se va a investigar tenemos la Modalidad Básica de la Investigación, Nivel o Tipo de Investigación, Población y Muestra, Operacionalización de Variables, Plan para la recolección de la información, Plan de procesamiento de la Información, Análisis e Interpretación de resultados.

CAPÍTULO IV, llamado **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS** sirve para verificar o rechazar la hipótesis planteada y consta de lo siguiente: Análisis de los Resultados, Interpretación de datos y Verificación de la Hipótesis.

CAPÍTULO V, se establecen las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** de acuerdo a los resultados mostrados en el capítulo anterior.

CAPÍTULO VI corresponde a la **PROPUESTA** y consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación, Modelo Operativo y Previsión de la Evaluación. Aquí se presenta una alternativa de solución al problema planteado durante la investigación.

Finalmente se adjuntara la Bibliografía y los Anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANDINO CENTRO ESCOLAR DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Según: Ministerio de Educación (2013: internet) La educación en el Ecuador darle al Nivel primario la importante función que tiene dentro del Sistema Educativo la aplicación de las Estrategias Lúdicas, ha sido un factor preponderante. En este sentido es constante la difusión de diversos talleres, jornadas y cursos en general fomentados con la intención de superar las fallas que existen.

Estas actividades lúdicas deberían ser desarrolladas por el Gobierno a través del Ministerio de Educación y Cultura, ya que tiene la obligación de promover el desarrollo de estas y otras actividades al personal docente que desempeña a este nivel para una mejor educación.

Uno de los defensores de la escuela activa considera al juego como base de la actividad, ya que el juego es una necesidad esencial vital y como toda necesidad biológica, debe ser atendida por la educación, por lo que es natural que se haya

considerado la base de la educación y de toda actividad, ya que la infancia es para jugar y para imitar.

Según: BARRIGA Danny (2013), Uno de los investigadores más importantes en el tratamiento de la actividad lúdica, considera que ‘la función del juego era ayudar al infante para asimilar la realidad a través de expresiones placenteras’

La Educación inicial, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica, y la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

Toda esta serie de factores básicos del nivel escolar pueden afectar al aprendizaje cognitivo de los niños. En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes en el aprendizaje de los niños.

*Según Diario La Hora (2012: “La Devaluación de la Educación”) En la provincia de **Tungurahua** desde años atrás algunos profesores y centros educativos ven como innecesarios los juegos infantiles. Sumidos en el tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca dieron la importancia debida a las actividades lúdicas. Duele mucho la incomprensión de los padres y/o docentes.*

Incomoda ver a tantos niños hechos robots, muertos andantes, sin manifestación de alegría, ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños. Al contrario, qué maravilloso es contemplar la espontaneidad del

juego infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de sus palabras, gestos y 7 acciones. Qué grato es auscultar a través de sus juegos su adaptabilidad al mundo circundante y la manifestación de su madurez biológica, psicológica, social y espiritual. Se evidencia su educación, su potencial de desarrollo personal.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, entre otras. En definitiva, jugar es la principal actividad infantil, es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

En la **Unidad Educativa Andino Centro Escolar** ubicada en la calle Junín y Av. Los Andes, es una institución creada en el año de 1.996, cuenta con aproximadamente 200 estudiantes y 10 profesores entre regulares y especiales, su misión es la de educar a los niños y enseñar diferentes metodologías de aprendizaje tanto físicas como intelectuales para lograr los objetivos propuestos.

En el nivel de educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua se ha podido notar que en los niños de educación inicial dos, tienen una inadecuada aplicación de estrategias lúdicas por parte de la docente responsable ya que su identidad es ser poco dinámica, los niños pasan apartados mucho tiempo de actividades lúdicas y pasan su día de escuela de manera rutinaria y monótona, siendo esto un problema para los niños estudiantes de esta institución.

1.2.2 Árbol de Problemas

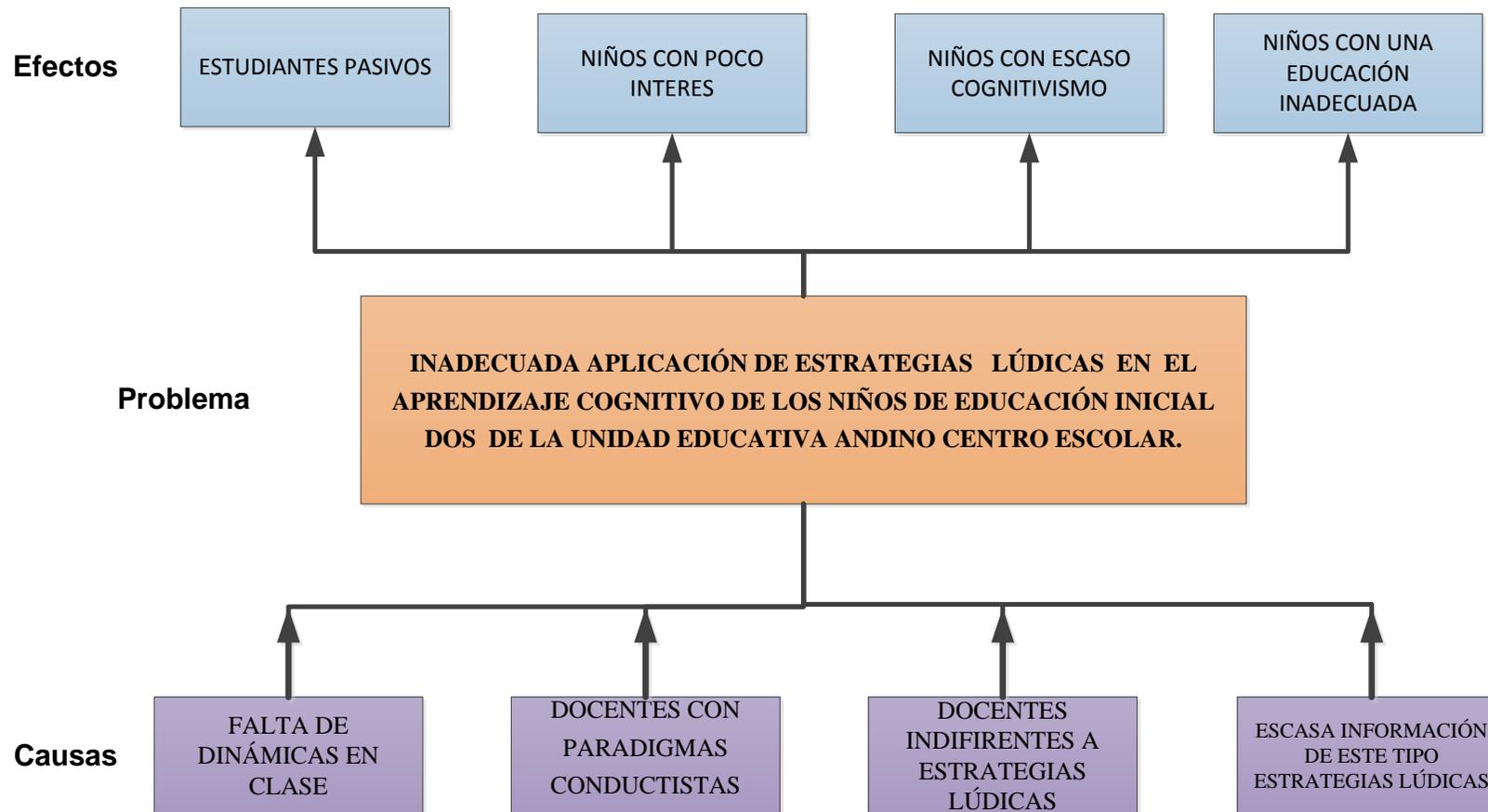


Gráfico N° 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis Crítico

La falta de Dinámicas en clase conlleva a tener un ambiente tenso por lo cual existen niños pasivos, esto permite a que los estudiantes no estén atentos o se aburran con facilidad y se sientan desmotivados.

Existen docentes que aun manejan paradigmas conductistas por lo que los niños poseen poco interés y esto influye en que los niños no interactúen en las clases que imparten los docentes, porque se han ido preparando en el tradicionalismo escolar.

Los docentes que se encuentran indiferentes a estrategias lúdicas o no tienen el interés suficiente de aprender o actualizarse en las nuevas formas de enseñanza con este tipo de estrategias, siendo los únicos perjudicados los niños, ya que siempre están en la misma rutina y no les permite a desarrollar nuevas ideas existiendo un escaso cognitivismo en los niños, lo cual es perjudicial para grados superiores

La falta de actualización de los docentes no solamente es culpa de ellos ya que no existe un manual, guía o la suficiente información estructurada o detallada provocando un bajo aprendizaje de los niños es decir con una educación inadecuada ya que se están limitando a un solo tipo de método. Los docentes deben irse actualizando en todo ya que las estrategias lúdicas son muy importantes no solo en el nivel inicial sino también en niveles medios y superiores, incluso en jóvenes universitarios ya que todos los seres humanos necesitamos del juego para entender o asimilar cualquier tipo de enseñanza impartida, hay que recordar que todos tenemos a un niño dentro de nosotros.

1.2.3 Prognosis

En la actualidad educativa los docentes se preocupan mucho en avanzar tal vez en sus planificaciones o en lo que está estipulado en la institución, los docentes pretender enseñar muchas cosas que realmente están demás, y avanzan su enseñanza sin preocuparse en si los niños realmente están aprendiendo o no.

Las estrategias lúdicas son muy importantes aplicarlas en el proceso de enseñanza de los niños, ya que si no se usa correctamente esta estrategia los niños tendrían un problema futuro. Este problema que se está dando en la actualidad educativa, es muy importante corregirla, porque caso contrario en las instituciones educativas, existirían niños desmotivados, con un grado de desinterés en el aprendizaje, lo cual afectaría en su futuro académico porque serían incapaces de razonar, de desarrollar su creatividad y su lógica.

Los niños de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar, tendrían un gran inconveniente a futuro ya que si los docentes no poseen una adecuada información sobre la aplicación de las estrategias lúdicas lo niños seguirán siendo niños pasivos con desinterés en aprender y tomaran a la escuela como una vida monótona sin ponerle alegría a todo lo que realice en sus clases diarias, su rendimiento académico bajará considerablemente, provocando en el niño un deterioro notable en su desarrollo cognitivo.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo influyen las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua?

1.2.5 Preguntas Directrices

¿Tiene usted algún conocimiento sobre lo que son estrategias lúdicas?

¿Qué beneficios tiene en el aprendizaje cognitivo el desarrollar estrategias lúdicas?

¿Qué estrategias se podrían desarrollar en un aula de clases?

¿Qué estudia el aprendizaje cognitivo?

1.2.6 Delimitación del Problema

Delimitación Espacial: La presente investigación se realizará en el nivel de Educación Inicial dos de la “Unidad Educativa Andino Centro Escolar”.

Delimitación Temporal: La investigación se realizará en el periodo septiembre 2012 – marzo 2013

Delimitación Poblacional: El trabajo está dirigido a los niños y maestras, del nivel de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar

Delimitación conceptual:

Área: Pedagógica

Campo: Educativo

Aspecto: Estrategias Lúdicas – Aprendizaje cognitivo

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación se desarrollara como respuesta a la escasa información y práctica de estrategias lúdicas por parte de los docentes en los niños y niñas de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

La presente investigación se llevó a cabo, con el fin de ayudar a este problema que se efectuó en la institución y así se obtuvo buenos resultados y se ayudó a resolver esta problemática. El uso de las estrategias lúdicas es una herramienta de la maestra Parvularia pero ahora la escolarización ha ido opacando esta importante herramienta de aprendizaje, esta investigación

Es **importante** porque existe el interés de las personas involucradas en la investigación para poder conocer cómo influyen las estrategias lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños, también.

Es **novedoso** porque el tema investigado no se presenta solo en nuestro país si no al nivel mundial, ya que se ha ido perdiendo poco a poco con el pasar del tiempo la utilización de dichas estrategias.

Es de gran **utilidad** en especial para todos aquellos docentes porque van a poder conocer diversas actividades lúdicas mediante el manual de guía de estrategias lúdicas y servirá para un mejor aprendizaje cognitivo de nuestros niños.

Es de gran **impacto** porque con el desarrollo de esta tesis podríamos encontrar una posible solución a esta temática, si es posible en todas las personas involucradas en esta investigación.

Debemos pensar en las personas que son **beneficiarios** con esta investigación ya que servirá de mucho para el futuro de los niños que realmente son el presente y futuro del mundo, sin dejar de lado que los docentes con dicho conocimiento ayudarán a que los niños sean entes útiles en nuestra sociedad.

Este trabajo es **factible** y se realizó porque existe la ayuda y apoyo de las autoridades de la institución, de mi persona como investigadora y no requiere de mucha inversión, lo que nos permite aplicar el presente proyecto.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

- Determinar de qué manera las Estrategias lúdicas influyen en el Aprendizaje Cognitivo de los niños y niñas de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar como incide las estrategias lúdicas utilizadas en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.
- Determinar el nivel de aprendizaje cognitivo de los niños de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.
- Proponer una alternativa de solución al problema planteado

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Una vez que se realizó una investigación de tipo bibliográfica en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se determina que no existe ninguna investigación sobre este tema por lo cual me basare en otras tesis anteriores relacionadas con las estrategias lúdicas en el aprendizaje cognitivo.

JOHANA E. (2012: Gerencia Estratégica); Manifiesta que: “El juego es tan importante en la vida del niño como la alimentación y la educación, es por eso que se le debe dar más importancia en el nivel inicial, donde siempre será un aliado de la didáctica y de la pedagogía, sin olvidar el hogar, que es el lugar donde el niño convive más tiempo”

Existen actividades muy importantes y sobretodo necesarias, una de ellas es el juego el cual se lo debe aplicar desde muy pequeños, no es deber solamente de la o el docente aplicar técnicas lúdicas en clases diarias, sino también en casa, los padres de familia deben darles a sus hijos un tiempo o espacio para que se distraigan.

ACEBEDO IBAÑEZ. (2010: Aprender Jugando 3) Manifiesta que: “Las actividades lúdicas dentro el Proceso Enseñanza - Aprendizaje integra la práctica y la teoría. El aprendizaje cognitivo con diversas actividades lúdicas pone énfasis en los procesos de pensamiento, y en los procesos de aprendizaje. El aprendizaje

es más eficaz cuando grupos de estudiantes emprenden una actividad común valiéndose de verdaderos instrumentos y compañeros dispuestos a colaborar. ”

Reiterando nuevamente, la mejor manera de aprender contenidos en la escuela, cualquiera que esta fuera, es poniéndole un poco de diversión a nuestras actividades diarias, se ha comprobado que grupos de estudiantes participan con entusiasmo e interés a juegos escolares, aprendiendo de una u otra forma lo impartido en el día de clase.

CARRETERO, M. (2011: Introducción a la psicología cognitiva) Expresa que: “La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias. La mitad de los niños no han desarrollado en su totalidad las destrezas. Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado de acerca de los juegos educativos para desarrollar un aprendizaje cognitivo”

Aun en la actualidad siguen existiendo maestros los cuales se limitan a enseñar lo que se ha planificado dejando a un lado las estrategias lúdicas, la educación actual no se trata del memorismo sino más bien de que el estudiante alcance a concretar las destrezas necesarias no pensando solo en ser promovido más bien para que se desenvuelva exitosamente en cualquier ámbito.

“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. ”

La integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí es que el docente visualice y amplíe sus horizontes cognitivos para que los ponga en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

2.2. Fundamentación Filosófica

Esta investigación se fundamenta en el paradigma crítico propositivo; crítico porque analiza cada una de las causas del porque se originó el problema de la falta de estrategias lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños y propositivo porque se buscara plantear soluciones satisfactorias para el problema investigado.

2.3. Fundamentación Axiológica

El problema a investigarse está dentro del paradigma naturalista ya que está ligada a los siguientes valores honestidad, responsabilidad, puntualidad, libertad responsabilidad ya que el docente tiene la obligación de utilizar el material didáctico para impartir de mejor manera su clase Honestidad por que el docente debe demostrar su ética profesional Puntualidad porque el material didáctico está dentro de la planificación y esta es un recurso obligatorio que cada docente debe cumplir.

Está basada en la formación integral de los participantes cuando el maestro se limita a brindar solo conocimientos científicos y no educar para la vida entregando valores que le permita conducirse en la vida con principios morales que en su diario vivir sea correcto, tomando las cosas con responsabilidad, serenidad en toda sus acciones, los valores son tan necesarios para caminar a la par con los estudios para una formación integral del estudiante.

2.4. Fundamentación Pedagógica

Como vemos la Pedagogía trata sobre el arte de enseñar es decir es el conjunto de conocimientos destinados a mejorar el proceso aprendizaje mediante la utilización de estrategias metodológicas, esto ayudará a fortalecer la

asimilación de los saberes en los alumnos, este juega un papel importante a la hora de brindar los conocimientos de los estudiantes que sin un buen trabajo en el aula no servirá para su formación.

La pedagogía es ciencia que el maestro debe dinamizar para que su trabajo tenga sentido y a futuro logre tener éxitos en sus dicentes, es necesario que la práctica docente sea beneficiosa para los participantes para ello lo ideal es que el educador conozca a profundidad sobre el arte de enseñar que guarde un verdadero perfil a la hora del aprendizaje y sobre todo llegar a los más necesitan los iletrados o conocidos como analfabetos funcionales.

Es la ciencia que se preocupa, se encarga de la educación, de la enseñanza con principios básicos fortalecer a través del proceso aprendizaje ciertas habilidades, destrezas, capacidades que luego las personas lo podrán llevar a la práctica con saberes que tendrán sentido fortaleciendo en los estudiantes la parte cognitiva.

2.5. Fundamentación Legal

La presente investigación está sustentada de acuerdo a la constitución del Ecuador aprobada en el referéndum del 2008 en el código de la niñez y adolescencia libro primero los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho

TÍTULO I

DEFINICIONES

Declaración de los derechos de los niños y niñas.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a)

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo; b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación; c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia.

Artículo 7°. El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

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;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

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.

2.6. Categorías Fundamentales

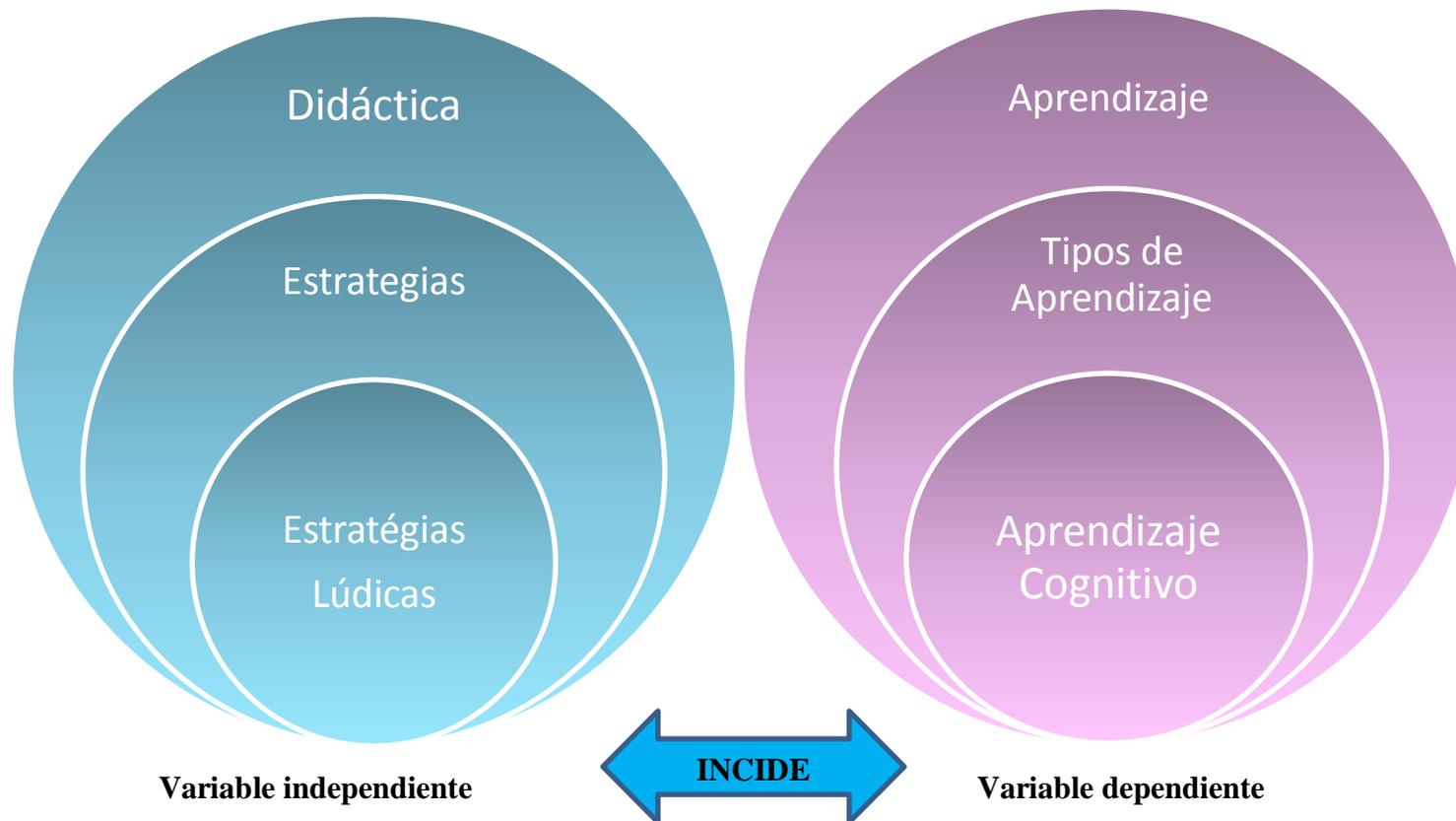


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Carolina Pérez

CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIA LÚDICA

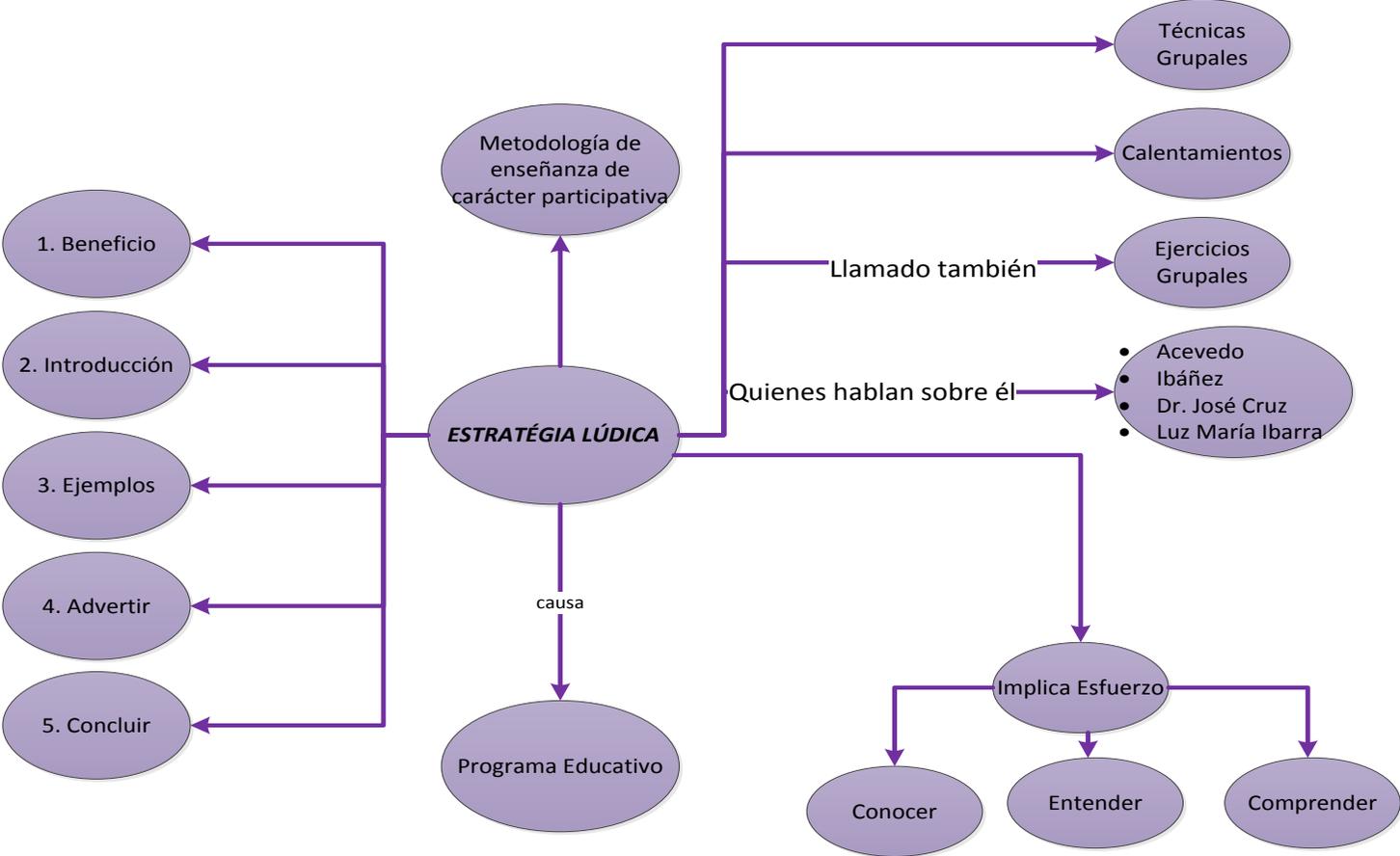


Gráfico N° 3: Constelación de ideas Variable Independiente
 Elaborado por: Carolina Pérez

CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE COGNITIVO

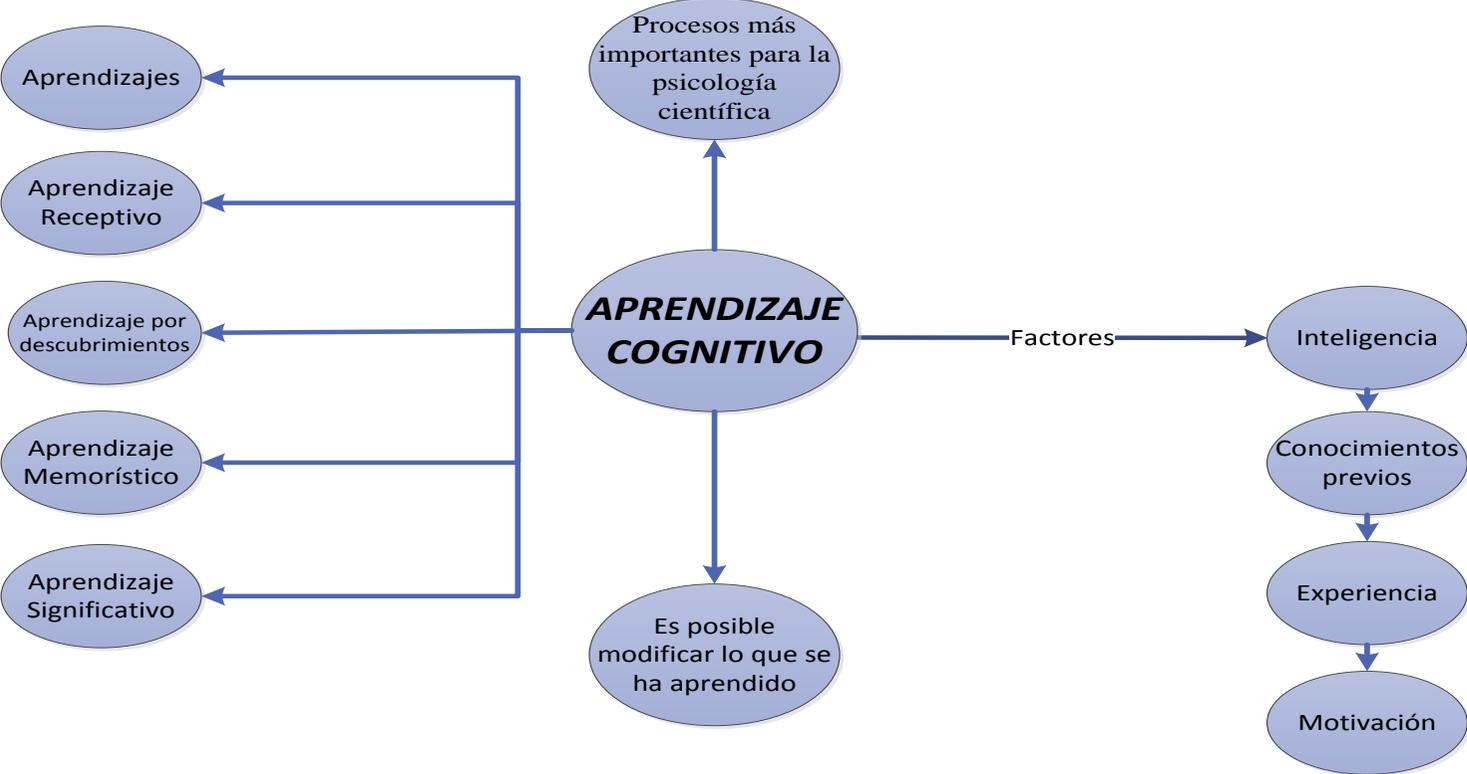


Gráfico N° 4: Constelación de ideas Variable Dependiente
Elaborado por: Carolina Pérez

2.6.1. Variable Independiente

ESTRATEGIA LÚDICA

Según: BARNETT, R. (2011: Límites de una planificación); La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

PACHECO L. (2013: Rupturas y Continuidades); Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un

ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Según: BARNETT, R. (2011: Límites de una planificación). El seminario se realizará a través de una modalidad mixta en la que se intercalarán técnicas lúdicas de presentación, conocimiento, integración, creatividad para la gestión del conocimiento compartido, combinado con reflexiones teóricas sobre las temáticas a desarrollar.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

Barriga y Hernández (1998: Estrategias de enseñanza); Sostiene que con respecto a las estrategias de enseñanza, son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procedimiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos. Es así como las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

Es común escuchar sobre la importancia de diseñar o implementar estrategias didácticas al estar frente al grupo y trabajar los contenidos curriculares con el fin de lograr que los y las estudiantes adquieran aprendizajes significativos.

Según Díaz y Hernández (2005); ubica los diferentes tipos de estrategias en tres grandes grupos a los que define del siguiente modo:

Estrategias de Apoyo: se ubican en el plano afectivo-motivacional y permite al aprendiz mantener un estado propicio para el aprendizaje.

Pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio, entre otros.

Estrategias de aprendizaje o inducidas: procedimientos y habilidades que el alumno posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información, afectando los procesos de adquisición, almacenamiento y utilización de la información

Estrategias de enseñanza: consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa

En el contexto de las estrategias de enseñanza, López (2006) explica con profundidad algunas estrategias factibles de utilizarse en las clases de Educación Básica

Estrategias de aproximación a la realidad: Evitan el aislamiento y los excesos teóricos mediante el contacto directo con las condiciones, problemas y actividades de la vida cotidiana; incrementan la conciencia social y cimientan el andamiaje de ida y vuelta entre teoría y realidad. Son útiles en todas las áreas académicas, pues facilitan trabajar con textos y otros elementos de uso cotidiano que permiten a los estudiantes que, a partir de situaciones reales, relacionen conocimientos y resuelvan problemas para consolidar aprendizajes.

Estrategias de búsqueda, organización y selección de la información: Preparan a los alumnos para localizar, sistematizar y organizar la información y el conocimiento a su alcance; por ello resultan adecuadas para sugerir, por ejemplo, investigaciones a mediano plazo sobre corrientes, autores, tipos de textos, periodos históricos o desarrollo científico. Por sus características promueven la comprensión y uso de metodologías para la generación y aplicación del conocimiento; desarrollan la objetividad y racionalidad, así como las capacidades para comprender, explicar, predecir y promover la transformación de la realidad.

Estrategias de descubrimiento: Incitan el deseo de aprender, detonan los procesos de pensamiento y crean el puente hacia el aprendizaje independiente; en ellas resulta fundamental el acompañamiento y la motivación que el docente dé al grupo; el propósito es llevar a los alumnos a que descubran por sí mismos nuevos conocimientos. Por ejemplo: el docente presenta al grupo una imagen a partir de la cual se puedan inferir diversos contenidos; por ejemplo, alguna que muestre la cooperación de la sociedad civil ante algún desastre; a partir de allí se puede interrogar al grupo: ¿qué ven?, ¿qué opinan?, hasta conducirlos al contenido que el docente planea trabajar.

Estrategias de extrapolación y transferencia: Propician que los aprendizajes pasen del discurso a la práctica, relacionados con otros campos de acción y de conocimiento hasta convertirse en un bien de uso que mejore la calidad de vida de las personas y que permita, al mismo tiempo, que los alumnos reconozcan el

conocimiento como algo integrado y no fragmentado; para realizarlas se puede partir por ejemplo de estudiar un problema social (Ciencias Sociales), donde se analicen y redacten diversos tipos de textos (Español) y se interpreten gráficas o estadísticas (Matemáticas). Por ejemplo: a partir de realizar dos gráficas que muestren el desempeño de ambos equipos en un partido de fútbol y considerando los datos relevantes, cada estudiante deberá redactar una crónica del partido.

Estrategias de problematización: Posibilitan la revisión de porciones de la realidad en tres ejes: el de las causas, el de los hechos y condiciones, y el de las alternativas de solución. Impulsa las actividades críticas y propositivas, además de que permiten la interacción del grupo y el desarrollo de habilidades discursivas y argumentativas. Por ejemplo: entre el grupo y con la guía del docente se puede señalar un problema que afecte a la comunidad, caracterizarlo, imaginar sus causas, reconocer sus consecuencias y a partir de esa información elaborar posibles soluciones que sean viables y, ¿por qué no?, buscar la forma de implementarlas.

Estrategias de procesos de pensamiento creativo divergente y lateral: Incitan el uso de la intuición y la imaginación para promover la revisión, adaptación, y creación de diversos tipos de discursos, orales y escritos, formales e informales; son bastante útiles para trabajar los contenidos de español. Por ejemplo: a partir de una palabra, una imagen, una oración o un texto completo se propone crear un cuento o una historieta.

Estrategias de trabajo colaborativo: Cohesionan al grupo, incrementan la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa; la apertura a nuevas ideas, procedimientos y formas de entender la realidad; multiplican las alternativas y rutas para abordar, estudiar y resolver problemas. Por ejemplo: es posible coordinar la elaboración de una gaceta bimestral, una antología o el periódico mural; para este proyecto cada integrante del grupo deberá cumplir una actividad específica.

ESTRATEGIAS

SANCHÉZ G. (2008: Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico); expresa que la estrategia es amplia y muy general, no sólo se aplica al estudio de una nueva lengua sino a cualquier ámbito o área temática de estudio. Por el contrario, el de estrategia comunicativa está íntimamente relacionado con el aprendizaje de las lenguas. Durante el proceso de aprendizaje vamos a hacer uso de ambas estrategias,

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

Clasificación de las Estrategias

Uno de los principales problemas con los que nos encontramos a la hora de programarlos contenidos estratégicos es la dificultad de su clasificación. Ardua tarea supone ofrecer una clasificación única de las estrategias debido a que depende de diferentes criterios y decantarnos por una clasificación supondrá desechar o eliminar unas estrategias u otras ya que estas diferentes clasificaciones, en ocasiones, no se excluyen sino que se complementan. Debido al gran número de clasificaciones existentes, ofrecemos las que a nuestro parecer pueden ser de mayor interés a la hora de tener una visión general.

OXFORD R. (1989) **Según el tipo de estrategia:** En primer lugar habría que destacar la clasificación que hizo en estrategias directas e indirectas. En su obra ofrece numerosos ejemplos para poner en práctica estas estrategias aplicándolas, además, a las destrezas comunicativas de comprensión y expresión oral y escrita.

Según el proceso de aprendizaje: Las estrategias son clasificadas según vayan activándose en los distintos escalones que se van superando a lo largo del proceso de aprendizaje. Encontramos los distintos tipos de estrategias (cognitivas, sociales, afectivas, etc.) organizadas teniendo en cuenta las distintas fases del aprendizaje.

Según la destreza comunicativa en la que intervienen: Se presentan las estrategias que facilitan la comunicación pero siguiendo a, sin tener en cuenta si son estrategias de aprendizaje o de comunicación puesto que ambas favorecen el aprendizaje. O más específicamente, ambas favorecen el aprendizaje que tiene como fin la comunicación. Ofrecemos un resumen de la clasificación de esta autora, quien organiza las estrategias en tres apartados: de comprensión, de interacción y de expresión; que a su vez se encuadran.

Estrategias del profesor: Hasta ahora hemos mencionado las estrategias para el alumno, las que debe o puede emplear, pero el proceso de enseñanza-aprendizaje es responsabilidad también del profesor, cuya misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje. Debe enseñar a aprender para que sus alumnos alcancen la autonomía y entrenarles en el uso de estrategias. Podemos mencionar algunas de las estrategias que consideramos importantes para lograr este objetivo: -

- Planificar su acción docente, ofrecer una guía de cómo utilizar meta cognitivamente las estrategias.
- Seleccionar, elaborar y organizar las estrategias en función de la finalidad con la que se deben utilizar.
- Revisar el uso de las estrategias empleadas por los alumnos y analizar el resultado.
- Preparar las clases atendiendo a lo que va a aprender el alumno, cómo lo va a aprender y cuándo o con qué finalidad utilizará lo que ha aprendido. Debe analizar qué estrategias de aprendizaje considera adecuadas para llevar a cabo la tarea.

- Establecer sistemas de evaluación que permitan reflexionar sobre el aprendizaje a sus alumnos y reconocer la eficacia y rentabilidad de las estrategias empleadas.

Los alumnos deben comprobar los beneficios de las estrategias utilizadas, de lo contrario, podrían conocer cuáles son las estrategias de que disponen pero no su funcionalidad

DIDÁCTICA

ROGEL M. C. (2009: la aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje logico-matemático; UTA, Ambato); Es aquí donde entra en juego la didáctica aplicada por la maestra que no es más que los métodos prácticos de enseñanza aplicados para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El docente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos). La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centran en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la

experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo demediación).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico). Si bien la didáctica es el método de enseñanza, para que esta funcione adecuadamente debe existir una estrategia metodológica ajustada de manera ordenada y calculada para alcanzar los objetivos previsto, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados.

Según: WILLIAM James (2003: Actividades Escolares); expresa que al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los

cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

Vásquez S (2005: El juego didáctico como estrategia en el aprendizaje significativo); manifiesta que el estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación. La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

Caracterización de los juegos didácticos:

Según Cadillo J. (2011: Caracterización de la Estrategia) El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca

del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El Juego Didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

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

pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

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 científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros;

partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar

actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.6.2. Variable Dependiente

APRENDIZAJE COGNITIVO

Según Antijerarquía (2011: El aprendizaje cognitivo o cognoscitivo); El aprendizaje cognitivo es uno de los procesos más importantes para la psicología científica actual. El aprendizaje es un cambio casi permanente en el comportamiento organismo, mediante el aprendizaje es posible modificar lo que se ha aprendido anteriormente. Además de las otras especies que nacen con instrucciones genéticas para la supervivencia, los humanos, tenemos la capacidad de aprendizaje la cual nos da más flexibilidad para adaptarnos al medio ambiente.

Trata de explicar cómo las otras especies y el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o como se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento, o como se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad. Se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas. Este aprendizaje subraya los aspectos cognitivos. Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. Sólo se da en especies animales y en el hombre.

Para llevar a cabo este aprendizaje se tiene que prestar atención a lo más relevante del comportamiento, después hay que recordar el comportamiento, y finalmente se tiene que estar motivado para adoptar el nuevo comportamiento. El aprendizaje se realiza por esfuerzo vicario, la conducta tiene unas consecuencias

negativas o positivas, que son las que determina que el modelo sea o no retenido por el sujeto. También se realiza por identificación con el modelo por imitación.

ESTRADA H. (2009: Aprendizaje Cognoscitivo) manifiesta que los procesos básicos aquí son atención, discriminación, memoria y elaboración cognitiva.

Teoría cognitiva del aprendizaje.

- El aprendizaje debe ser significativo para el alumno (Ausubel).
- El aprendizaje va de lo general a lo específico, haciendo las correspondientes diferencias.
- El alumno cuenta con ciertas estructuras cognitivas organizadas jerárquicamente.
- Aprendizaje por descubrimiento (Bruner).
- Pero el aprendizaje por descubrimiento deberá hacerse en función de metas.

Enfoque Cognitivo

Como ya se ha dicho, las experiencias de los teóricos del modelo mecanicista se centran en situaciones donde la identificación de estímulos y respuestas no crea dificultades. El enfoque cognitivo, por el contrario, va más allá y han subrayado el aprendizaje y la conducta en circunstancias más complejas, centrando su atención en aspectos "intuitivos" de la conducta, en el sentido de que la conducta apropiada hace su aparición de forma relativamente súbita, sin manifestarse un fortalecimiento gradual del enlace E-R —o una conducta dirigida hacia un fin predecible e intencionado—. Los teóricos cognitivos hablan más del aprendizaje de situación que del aprendizaje de respuestas, más del desarrollo de cogniciones que de los vínculos E-R.

Las teorías cognitivas prestan especial atención a las situaciones del aprendizaje en las que se produce lo que comúnmente se denomina "conocimiento"; también subrayan los aspectos finalistas e intencionados de la conducta, aunque no aportan un modelo concreto de cómo trabaja el conocimiento o la intención.

El enfoque cognitivo ha introducido algunos otros conceptos en contra del modelo mecanicista. Así, las situaciones que implican "expentancia" se abordan proponiendo la existencia de una respuesta anticipatoria de la meta, una respuesta que esencialmente es un fragmento de la respuesta total dada en presencia de la meta, que hace su aparición prematuramente, y que media una conducta anticipatoria.

El concepto de interacción nerviosa aferente reconoce que los efectos neuronales inmediatos de la estimulación externa pueden combinarse e interactuar de diferentes modos antes de evocar una respuesta; es decir, reconoce algún tipo de organización perceptual como estadio de la génesis de una conducta.

Enfoques Actuales

Para los especialistas que, liderados por Jaques Delors, elaboraron el último informe de la UNESCO, los cuatro pilares de la educación del tercer milenio, son: aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a comprender al otro.

Con la invención del transistor en 1948 se ha desarrollado una revolución computacional que ha estimulado la explosión en el crecimiento del conocimiento y la acumulación de información. "Pensar entonces en comenzar a informar de avanzados temas a los niños desde edades tempranas no es idea descabellada ni imposible, es necesaria y factible, porque además, ahora hay que transmitirles en el mismo tiempo mucha más información y conocimientos que antes. Por

supuesto, con el sistema de enseñanza que se emplea actualmente no se logra, ni con las teorías de aprendizaje que hasta hace un tiempo existían, llámese conductismo o cognitvismo, con sus escuelas y posiciones teóricas. Ya se han estudiado y elaborado muchas teorías sobre el aprendizaje que por supuesto van orientadas a un aprendizaje apoyado por la “computadora”.

CALDERON R. (2010: procesos cognitivos del aprendizaje) La consolidación de interfaces gráficas y el fortalecimiento de los aditamentos de hardware de las nuevas herramientas informáticas, han ampliado la perspectiva del aprendizaje en un contexto saturado de información que a su vez se sigue "inflando". Las nuevas potencialidades de la computadora deber aprovecharse para presentar, representar y transformar (simular) la información, y para inducir formas específicas de interacción y cooperación (a través del intercambio de datos y problemas vía red).

Estas concepciones conducen a un conjunto de nuevas teorías y conclusiones que no sólo se limitan a la computadora como herramienta esencial en el nuevo esquema de aprendizaje, sino que se amplían a instancias tales como los medios de comunicación –en especial la televisión– y los recursos educativos a distancia –internet, videoconferencia, etc.

Procesos del aprendizaje cognitivo

Aprendizaje de conceptos: En este apartado se dará solución a las preguntas de: ¿Qué aprendemos?, ¿Cómo aprendemos? y ¿Cómo respondemos a las nuevas situaciones?. Las primeras teorías propias de la tradición clásica, hacían hincapié en una representación basada en reglas utilizando conceptos correctamente definidos. Dichas reglas incluían todos los casos positivos y excluía los negativos. La existencia de estos conceptos bien definidos, posibilitaba la formulación de una teoría completa y consistente, pero lo mismo no ocurría con

los conceptos mal definidos. El criterio de tipicidad y otras ideas, contribuyeron al abandono de las teorías de reglas de aprendizaje.

Otra alternativa que surge como escape a las restricciones a la visión clásica es la utilización de una representación de abstracciones. De este modo no es indispensable que un concepto esté representado por una única descripción y tener que rechazarlo cada vez que nos encontremos con un caso que no se ajusta a la regla, sino que se puede contar con algunas otras descripciones relativamente válidas, que nos permiten acercarnos a una idea un poco más funcional del concepto. Este tipo de representación de varias abstracciones relativamente válidas, acompañadas de un mecanismo de aprendizaje asociativo que asigna valor a las diferentes abstracciones y la presencia de un mecanismo de respuesta basado en similitudes, resulta más flexible que el modelo de reglas rígidas.

Otra variante son los modelos de prototipos, los cuales postulan que lo que almacenamos en la memoria sería un prototipo –o un caso ideal– de cada categoría. Aunque los modelos de prototipos, en general, explican los efectos de tipicidad, una de sus falencias es que no clarifican suficientemente cómo se van formando los prototipos en cada prueba sucesiva de aprendizaje.

¿Cómo se aprende?. Existen dos teorías: las de comprobación de hipótesis y las teorías asociativas. Las teorías de comprobación de hipótesis tienen una larga tradición tanto dentro del área del condicionamiento como del aprendizaje humano de conceptos. Estas teorías postulan que antes de aprender algo, el sujeto ensaya varias hipótesis. El efecto del refuerzo no es fortalecer gradualmente la respuesta correcta, sino confirmar la hipótesis que el sujeto ha probado en un determinado ensayo.

Estas teorías se basan en un principio de todo–o–nada, con el cual el sujeto genera una hipótesis acerca del concepto, lo pone a prueba y si es reforzada se confirma, de modo que en sucesivos ensayos el sujeto dará la respuesta correcta.

TIPOS DE APRENDIZAJE

VALLE Arias, A. (1993: Aprendizaje significativo y enfoques de aprendizaje)

Guía Pedagógica trataremos brevemente los **Tipos de Aprendizaje** que debemos diferenciar. Aprendizaje receptivo, aprendizaje por descubrimiento, así como el memorístico y el llamado significativo.

Aprendizaje receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores...

Aprendizaje por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su **estructura cognitiva**. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de **asociaciones puramente arbitrarias** o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Las personas perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han

determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla.

Estos estudios han demostrado que las creencias tradicionales sobre los entornos de aprendizaje más favorables son erróneas. Estas creencias sostienen afirmaciones como: que los estudiantes aprenden mejor en un entorno tranquilo, que una buena iluminación es importante para el aprendizaje, que la mejor hora para estudiar es por la mañana y que comer dificulta el aprendizaje. Según la información de la que disponemos actualmente no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo.

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- Aprendizaje memorístico o repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje de mantenimiento descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- Aprendizaje innovador es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.
- Aprendizaje visual las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Asimismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente.
- Aprendizaje auditivo una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

- Aprendizaje kinestésico las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas kinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción.

APRENDIZAJE

Natalia T (2012: Psicopedagogía); expresa que Piaget sugiere que el desarrollo cognitivo depende sobre todo de sus acciones y concibe los periodos de desarrollo de una forma bastante rígida.

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 es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

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, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro. Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parietal-temporal-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Nos damos cuenta que el aprendizaje se da es cuando hay un verdadero cambio de conducta

Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué

pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo.

FELDMAN, (2005); sostiene que si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información.

Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo

Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados. Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender.

Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender. La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente.

Dichas operaciones son, entre otras:

1. Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

2. La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.
3. Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
4. La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

2.7. Hipótesis

Las Estrategias lúdicas inciden en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua

2.8. Señalamiento de Variables

Variable Independiente

Estrategias lúdicas

Variable Dependiente

Aprendizaje cognitivo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

Para realizar el trabajo investigativo de acuerdo al caso, el investigador se sustentara en el paradigma Socio Critico - Propositivo con enfoque cualitativo y cuantitativo, porque los resultados de la investigación de campo serán sometidos a análisis numéricos con el apoyo de la estadística. Cualitativo porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del Marco Teórico.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

De campo

Esta modalidad de investigación involucra al investigador a acudir al lugar donde se producen los hechos para recabar información sobre las variables de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de evaluación.

Bibliográfica – documental

Porque la investigación acudirá a fuentes de investigación primarias a través de documentos válidos y confiables, así como también información secundaria obtenida en libros, revistas, publicaciones, internet y otras, tiene el propósito de detectar ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diferentes o diversos autores.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

La presente investigación será desarrollada por medio de los siguientes niveles:

Exploratoria

Porque nos permite sondear un problema, poco investigado o desconocido para desarrollar nuevos métodos y obtener un mejoramiento.

Descriptiva

Es descriptivo porque clasifica elementos y estructuras, modelos de comportamientos según ciertos criterios, porque tiene interés de acción social, permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Asociación de variables

Porque es la medición de las relaciones entre variables de un contexto determinado que compara dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Explicativa

Porque los estudios explicativos van más allá de la descripción de fenómenos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno, indicando en qué condiciones se produce.

3.4. Población y Muestra

La población de esta investigación está integrada por Directora, docentes y estudiantes de nivel de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar del Cantón Ambato, de acuerdo al siguiente cuadro:

Cuadro N° 1: Población y Muestra

Población	Frecuencia
Directora	1
Docente	2
Niños/as	35
Total	38

Elaborado por: Carolina Pérez

3.5. Operacionalización De Variables

3.5.1. Variable Independiente

Cuadro N° 2: Estrategias Lúdicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas/ Instrumentos
Estrategia Lúdica: son técnicas de grupo, que se utilizan para integrar al grupo o conjunto de estudiantes, de carácter participativa y dialógica creados para generar aprendizajes significativos.	Técnicas de grupo Participativa y dialógica Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámicas ➤ Canciones ➤ Juegos ➤ Socio-Dramas ➤ Rondas ➤ Dramatizaciones ➤ Aceptación-Rechazo ➤ Dificultades ➤ Desarrollo cognitivo 	<p>Maestro:</p> <p>¿Cuáles son las técnicas que utiliza para dar su clase?</p> <p>¿Qué tipo de dinámicas utiliza para integrar a sus estudiantes?</p> <p>Estudiantes:</p> <p>¿Te gusta jugar en grupo o solo?</p> <p>¿Puedes nombrar el juego de clase que más te guste?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Guía de la entrevista</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Carolina Pérez

3.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Cuadro N° 3: Aprendizaje Cognitivo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas/ Instrumentos
Proceso exclusivamente intelectual que precede al aprendizaje, las capacidades cognitivas solo se aprecian en la acción, es decir primero se procesa información y después se analiza, se argumenta, se comprende y se produce nuevos enfoques.	<p>Capacidades cognitivas</p> <p>Procesa Información</p> <p>Nuevos Enfoques</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Razonamiento ➤ Aprendizaje ➤ Lenguaje ➤ Captar ➤ Almacenar ➤ Comentar ➤ Mejor Aprendizaje ➤ Niños activos 	<p>Maestros:</p> <p>¿Cuáles actividades de razonamiento aplica a sus estudiantes?</p> <p>¿Qué comentarios exponen sus estudiantes cuando realiza alguna actividad o juego?</p> <p>Estudiantes:</p> <p>¿Con las actividades que realiza tu profesora te sientes más activo o no te gusta?</p> <p>¿De qué manera aprende más rápido lo que te enseña tu profesora?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Guía de la entrevista</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Carolina Pérez

3.6. Plan de Recolección de Información

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo de enfatizar los resultados que se manejan en la técnica de la encuesta y como instrumento la entrevista. Para concretar la descripción del plan de recolección conviene contestar las siguientes preguntas.

Cuadro N° 4: Recolección de Información

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la información.
¿De qué personas?	Docente, niños/as.
¿Sobre qué aspectos?	Indicadores de las matrices.
¿Quién?	El investigador.
¿Cuándo?	Año 2012 – 2013.
¿Dónde?	Unidad Educativa Andino Centro Escolar
¿Cuántas veces?	Dos veces.
¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista- Encuesta.
¿Con que?	Guía entrevista. Cuestionario estructurado.
¿En qué situación?	Aulas.

Elaborado por: Carolina Pérez

3.7. Plan de Procesamiento de la Información

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos.

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

Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.

Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis; cuadros de una sola variable, cuadros con cruce de variables.

Manejo de información reajustes de cuadros con casillas básicas o con datos tan reducidos cuantitativamente que no influye significativamente en los análisis.

Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.7.1. Plan de Análisis y Recolección de Información

Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

Interpretación de los resultados con el apoyo del Marco Teórico en el aspecto pertinente es decir atribuciones del significado científico a los resultados estadísticos manejando las categorías correspondientes del Marco Teórico.

Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista, hay niveles de investigación que no requiere de hipótesis

Explicativo - Descriptivo

Si se verifica hipótesis entre asociación de variables y exploratorio.

Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los Resultados

Ficha de Observación aplicada a niños y niñas

TABULACIÓN DE DATOS

Pregunta # 1: ¿Te gusta realizar algún juego en tus ratos libres?

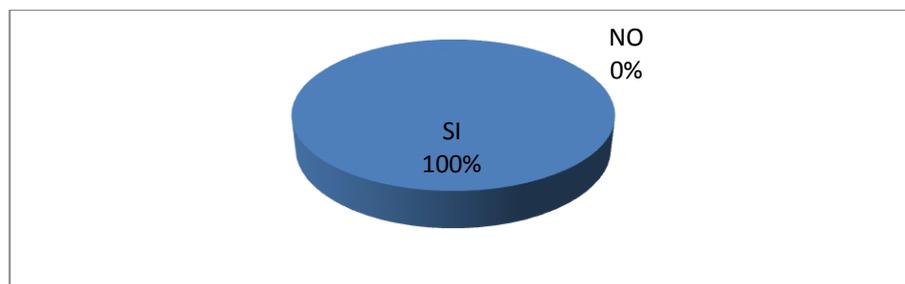
Cuadro N° 5: Juego en los ratos libres

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	35	100%
NO	0	0%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas

Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 5: Juego en los ratos libres



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas

Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

Mediante la encuesta realizada podemos notar que el 100% de los niños les agrada jugar en los ratos libres, lo cual quiere decir que el juego es una función diaria de los niños.

Interpretación

Realizada la tabulación de los datos se puede decir que a todos los niños les agrada jugar, siendo así el juego constituye parte de su vida diaria.

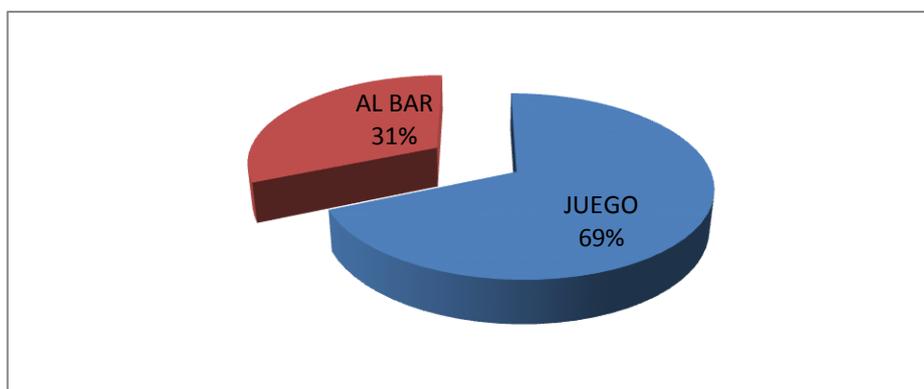
Pregunta # 2: ¿En el recreo juegas o te vas al bar?

Cuadro N° 6: Juego o al bar

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
JUEGO	24	69%
AL BAR	11	31%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 6: Juego o al bar



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

Del total de niños encuestados, 24 de ellos que representan el 69% nos dicen que si juegan en el recreo en su escuela, mientras que 11 niños que representan el 31% han respondido que se dirigen al bar en esta pregunta.

Interpretación

Una gran mayoría de niños nos dicen que si juegan en la escuela siendo así el juego esencial para todo aprendizaje.

Pregunta # 3: ¿Las clases de tu maestra son divertidas?

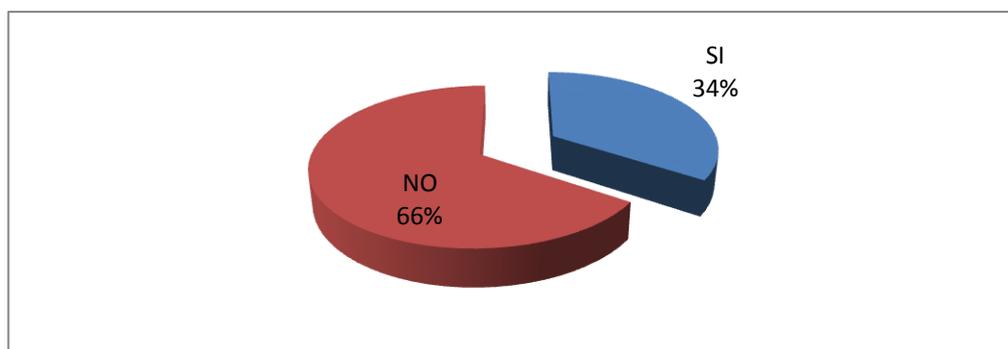
Cuadro N° 7: Clases divertidas

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	34%
NO	23	66%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas

Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 7: Clases divertidas



Elaborado por: Carolina Pérez

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas

Análisis

Mediante la encuesta realizada 12 niños contestaron que si son divertidas las clases dando un porcentaje de 34% y 23 niños contestaron que no a esta pregunta dando un porcentaje de 66% de niños que dicen que no se divierten en clases.

Interpretación

Luego de realizar esta tabulación de los datos se puede decir que la mayoría de niños no se divierten en clase debido al tipo de enseñanza monótona posiblemente utilizada por la docente, y que requiere conocer sobre una nueva metodología.

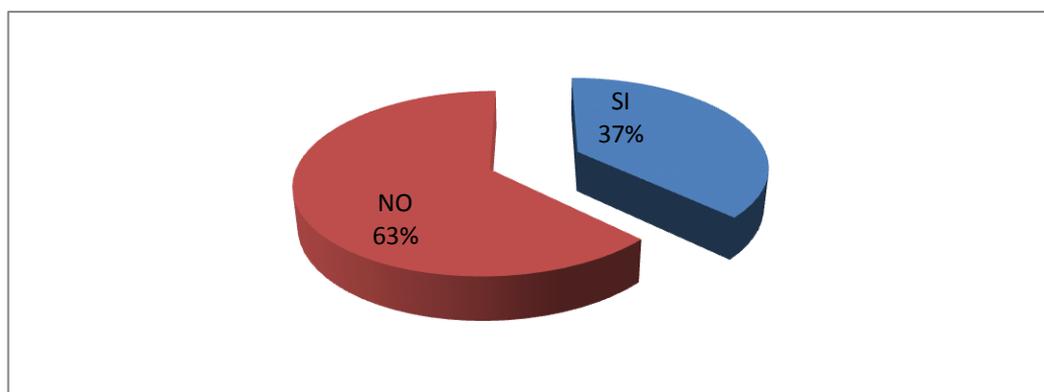
Pregunta # 4: ¿Aplica tu maestra juegos en las clases diarias?

Cuadro N° 8: Maestra y los juegos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	13	37%
NO	22	63%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 8: Maestra y juegos



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

Del total de niños encuestados 13 representan el 37% de niños que dicen que si se aplica el juego en las clases diarias y 22 niños que representan el 63% han contestado que no se aplica en juego en las clases diarias.

Interpretación

Realizada la tabulación de los datos se puede decir que la mayoría de niños saben y están conscientes que no se aplica juegos en las clases diarias provocando a los niños un aburrimiento para el aprendizaje.

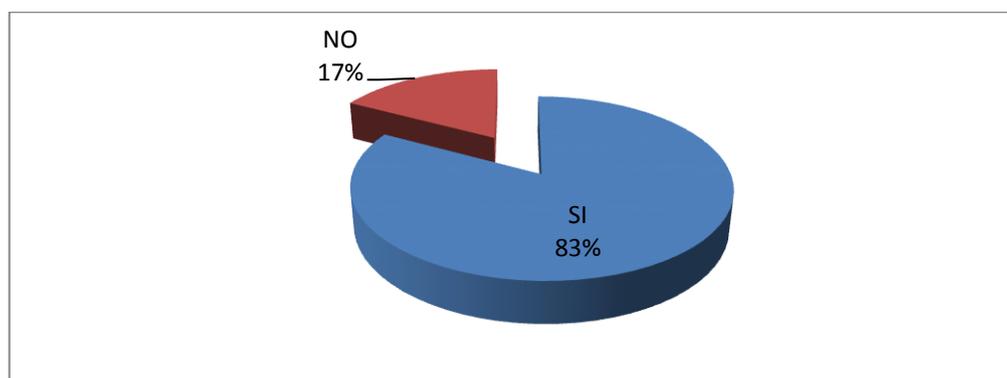
Pregunta # 5: ¿Piensas que el juego es bueno para los niños?

Cuadro N° 9: El juego es bueno

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	29	83%
NO	6	17%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 9: El juego es bueno



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

Del total de niños encuestados 29 dijeron que si es bueno el juego dando un porcentaje de 83%, y 6 de ellos que son el 17% dijeron que el juego no es bueno.

Interpretación

Mediante la encuesta y la tabulación realizada nos podemos dar cuenta que una gran mayoría de niños piensan que el juego es bueno. Para toda actividad o aprendizaje es indispensable introducir la estrategia lúdica.

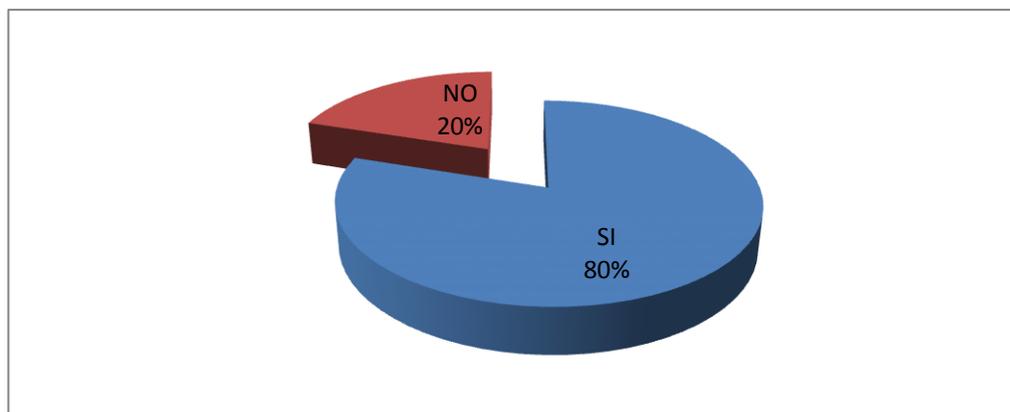
Pregunta # 6: ¿Te gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra?

Cuadro N° 10: Dinámicas en clase

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	80%
NO	7	20%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 10: Dinámicas en clase



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

Luego de haber realizado la encuesta 28 niños han respondido que si les gusta participar en las dinámicas obteniendo con esto un 80% que es una gran mayoría, y 7 de ellos que corresponde a un 20% respondieron que no a esta pregunta.

Interpretación

Luego de haber realizado esta tabulación hemos podido notar que a la gran mayoría de los niños les agrada participar en dinámicas, a una minoría no les agrada pero tal vez sea por timidez o porque quizá no han utilizado a tiempo las estrategias lúdicas anteriormente.

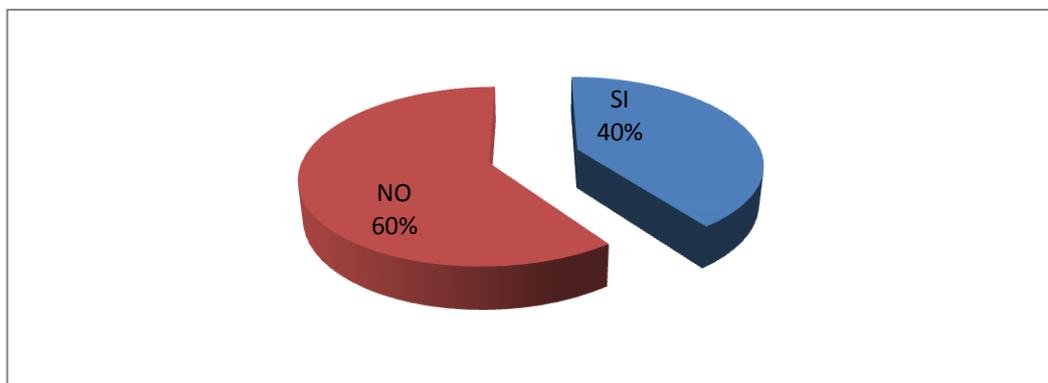
Pregunta # 7: ¿Te gusta cómo te enseña tu maestra?

Cuadro N° 11: Enseña tu maestra

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	40%
NO	21	60%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 11: Enseña tu maestra



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

El total de niños encuestados 14 niños dijeron que si, que es un porcentaje de 40% y 21 de ellos respondieron que no, obteniendo un porcentaje de 60%.

Interpretación

Al realizar la tabulación de esta pregunta nos damos cuenta que casi a la mitad no les agrada el cómo su maestra enseña, pero también existe la otra parte que dicen estar satisfechos del como la maestra imparte sus clases pudiendo notar casi una igualdad en dicha pregunta encuestada.

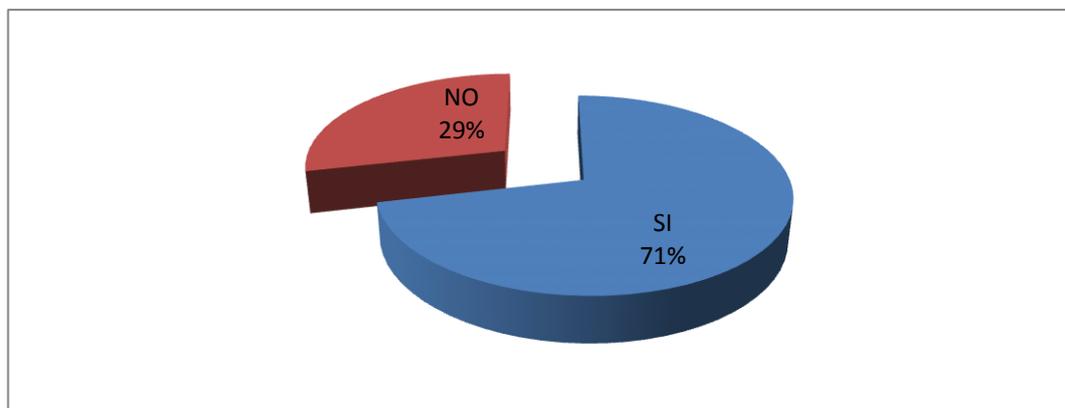
Pregunta # 8: ¿Has aprendido mucho con tu profesora?

Cuadro N° 12: Aprendido mucho de la profesora

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	71%
NO	10	29%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 12: Aprendido mucho de la profesora



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

En la encuesta realizada 20 niños contestaron que si saben que es aprender, esto nos da a un porcentaje de 71% y 8 de ellos contestaron que no dando así un porcentaje del 29%.

Interpretación

Al realizar esta tabulación de datos pudimos darnos cuenta que la mayoría de niños conocen lo que es aprender aunque no precisamente pero tienen la idea y una minoría desconoce este término.

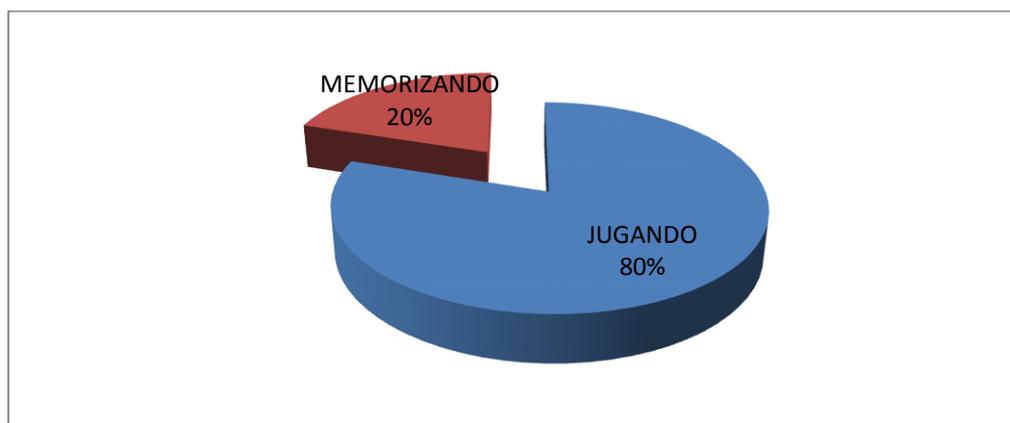
Pregunta # 9: ¿De qué manera aprendes más rápido lo que te enseña tu profesora?

Cuadro N° 13: Manera de aprender

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
JUGANDO	28	80%
MEMORIZANDO	7	20%
Total	28	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico N° 13: Manera de aprender



Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas
Elaborado por: Carolina Pérez

Análisis

En las encuesta realizada el total de niños que es un 100% han mencionado que la mejor forma de aprender es jugando mas no memorizando.

Interpretación

Al realizar esta tabulación se ha podido notar que el aprendizaje cognitivo de los niños se logra alcanzar de una mejor manera jugando.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a la Directora de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

OBJETIVO: Conocer el criterio de la Directora sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

OBJETIVO PARA LA ENCUESTA: Evaluar el criterio a la Directora sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

¿Cuáles son las estrategias que Ud. cree que utilizan los docentes para dar su clase?

- Ciclo del aprendizaje
- Reflexión
- Experimentación
- Conceptualización
- Aplicación

¿Considera que los docentes se dan el tiempo de jugar con sus estudiantes?

A veces al iniciar una clase, tratan de iniciar con una dinámica, pero el tiempo es muy corto

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños?

Pienso que si

¿A comprobado cual es la estrategia más útil para la enseñanza de los estudiantes?

El ciclo del aprendizaje

¿Conoce lo que es el aprendizaje cognitivo?

Es la capacidad que tiene cada estudiante sin memorizar según su criterio.

¿Cómo podría evaluar Ud. el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas?

Según su criterio pero que tenga sentido al tema que se está evaluando

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a las Maestras de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

OBJETIVO: Conocer el criterio de la Maestra sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

OBJETIVO PARA LA ENCUESTA: Evaluar el criterio a la Maestra sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

¿Cuáles son las estrategias que utiliza para dar su clase?

La lluvia de ideas procurando que el material sea llamativo para los niños

¿Se da Ud. el tiempo de jugar con su estudiantes?

De vez en cuando ya que el tiempo de clase no es suficiente para dichas actividades

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños?

En ocasiones porque existen otras estrategias que también son factibles.

¿A comprobado cual es la estrategia más útil para la enseñanza de sus estudiantes?

La estrategia de la repetición, mientras más repita el niño una palabra o una acción es más difícil que la olvide.

¿Conoce lo que es el aprendizaje cognitivo?

Si, se refiere a todo lo que se construye como un saber dentro de la mente formando un mapa cerebral y aprendizaje significativo a partir de experiencias previas o fabricadas en el aula

¿Cómo evalúa Ud. el aprendizaje cognitivo de sus niños y niñas?

Por los logros y el cumplimiento de consignas

Además por la aplicación práctica de los saberes en su vida diaria.

4.2. Verificación de Hipótesis

TEMA:

“Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua”

Variables:

Variable Independiente: Estrategias Lúdicas

Variable Dependiente: Aprendizaje Cognitivo

4.2.1. Planteamiento de la Hipótesis

H0: Las Estrategias lúdicas no inciden en el Aprendizaje cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

H1: Las Estrategias lúdicas si inciden en el Aprendizaje cognitivo de los niños/as de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

4.2.2. Selección de Nivel de Significación

Para la verificación de la hipótesis se utiliza el nivel de $\alpha = 0.05$ de confiabilidad.

4.2.3. Descripción de la Población

La investigación que se está realizando se trabaja con una población de 28 estudiantes y 1 docente de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

4.2.4. Especificación de la Estadística

Se trata de un cuadro de contingencia de 5 filas.

4.2.5. Especificación de la Regiones de Aceptación y Rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando el número de filas y de columnas donde los grados de libertad

$$gl = (f-1) (c-1)$$

$$gl = (5-1) (2-1)$$

$$gl = (4) (1)$$

$$gl = 4$$

Por tanto con 4 grados de libertad y 1 nivel de significación de 0,05 y en la tabla de estadística, se obtiene el χ^2 tiene 9,49.

4.2.6. Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos

Análisis de Variables Frecuencia Observada

Cuadro N° 14: Frecuencia Observada

Alternativas			
Preguntas	Si	No	Subtotal
¿Te gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra?	28	7	35
¿Te gusta cómo te enseña tu maestra?	14	21	35
¿Piensas que el juego es bueno para los niños?	29	6	35
¿Aplica tu Maestra juegos en las clases diarias?	13	22	35
¿Has aprendido mucho con tu profesora?	25	10	35
Subtotal	109	66	175

Elaborado por: Carolina Pérez

Frecuencia Esperada

Cuadro N° 15: Frecuencia Esperada

Alternativas			
Preguntas	Si	No	Subtotal
¿Te gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra?	21.8	13.2	35
¿Te gusta cómo te enseña tu maestra?	21.8	13.2	35
¿Piensas que el juego es bueno para los niños?	21.8	13.2	35
¿Aplica tu Maestra juegos en las clases diarias?	21.8	13.2	35
¿Has aprendido mucho con tu profesora?	21.8	13.2	35
Subtotal	109	66	175

Elaborado por: Carolina Pérez

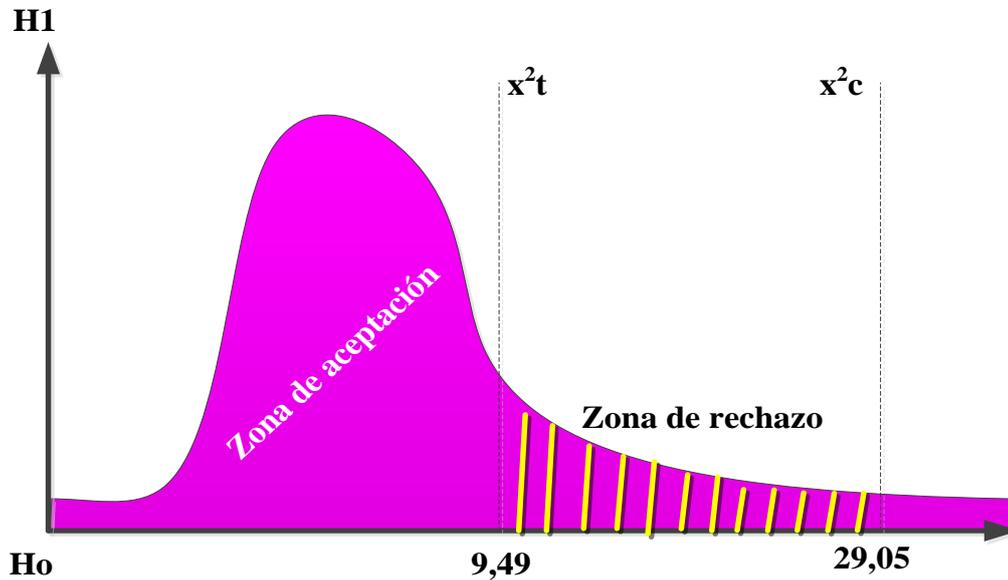
Calculo del chi – (X²)

Cuadro N° 16: Calculo del Chi –(x2)

Frecuencia	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /(E)
SI	28	21.8	6,2	38,44	1,76
NO	7	13.2	-6,2	38,44	2,91
SI	14	21.8	-7,8	60,84	2,79
NO	21	13.2	7,8	60,84	4,61
SI	29	21.8	7,2	51,84	2,38
NO	6	13.2	-7,2	51,84	3,93
SI	13	21.8	-8,8	77,44	3,55
NO	22	13.2	8,8	77,44	5,87
SI	25	21.8	3,2	10,24	0,47
NO	10	13.2	-3,2	10,24	0,78
Total	140				29,05

Elaborado por: Carolina Pérez

Gráfico 14: Aceptación y Rechazo



Elaborado por: Carolina Pérez

Decisión:

Con 4 grados de libertad y con 1 nivel de significación de 0,05 donde el $x^2_t = 9,49$ $x^2_c = (O - E)^2 / E = 29,05$, para el caso de los estudiantes, de acuerdo los últimos valores son mayores que los primeros 9.49 y se hallan por tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que es las Estrategias lúdicas si inciden en el Aprendizaje cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

De acuerdo a las preguntas planteadas en la entrevista tanto para la Directora y las Maestras, se puede apreciar que existe una deficiencia en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos por el escaso material y nuevas estrategias al momento de impartir la enseñanza que son monótonas; por tal motivo se puede decir que si se acepta la hipótesis alternativa.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Como conclusión se puede obtener que las estrategias lúdicas es muy importante en el aprendizaje de los niños de Educación inicial, ayudan al desarrollo cognitivo inicial.
- El docente no se da cuenta que perjudica los niños teniéndolos como inertes, sin utilizar estrategias lúdicas y teniendo un aprendizaje cognitivo muy deficiente en cada niño que ayuden a alegrar los días de clase de los niños en la institución.
- Los niños/as también pueden identificar con claridad la actitud de los docentes al enseñar en clases cualquier tema, ya que, los niños no soportan estar sentados en su puesto por mucho tiempo. Es obligación del o la docente realizar un juego dentro de la clase preparada.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda que la o el docente debe tener más dinamismo en cualquier actividad que realice con los niños, de eso depende que el niño tenga ganas de aprender los contenidos impartidos por el maestro.

- En las instituciones educativas los profesores se deben tomar un tiempo para que salgan con sus estudiantes a realizar alguna estrategia lúdica ya sea en el patio o en cualquier área que tenga la institución para recrearse siempre y cuando él juega tenga algún fundamento de aprendizaje.

- Se debe pensar en que, los niños no son robots, son personas que sienten y que aparte del cariño y el tiempo que se merecen, los docentes tienen que darse su espacio, y tratar de enseñar la mayoría de contenidos mediante el juego y ellos necesitan de la aplicación de una estrategia lúdica.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Manual Didáctico de las Estrategias Lúdicas Divertidas que ayudan a desarrollar el aprendizaje cognitivo

Institución: Unidad Educativa Andino Centro Escolar

Beneficiarios: Niños y niñas de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar

Tiempo: Año Lectivo 2012-2013

Ubicación: La Unidad Educativa Andino Centro Escolar se encuentra ubicada en la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua en la Cdla. El Recreo

Equipo Técnico Responsable: Carolina Pérez. Investigadora

PRESUPUESTO

Cuadro N° 17: Presupuesto

RECURSOS	VALOR
HUMANOS	50
MATERIALES	200
IMPREVISTOS	50

Elaborado por: Carolina Pérez

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La elaboración de este manual es para que los docentes trabajen con estrategias lúdicas actuales ya que los niños necesitan divertirse a diario en la escuela donde estudian y también en su hogar.

Este manual nos ayudara a que el aprendizaje cognitivo de los niños alcance un mejor nivel académico y los estudiantes aprendan todo lo que el maestro imparta.

Mi propuesta nace como resultado de lo observado durante todo este año lectivo en el cual se notó cómo la falta de dinamismo y de estrategias lúdicas actuales en el proceso de enseñanza afecta en el aprendizaje cognitivo de los niños/as.

6.3. Justificación

Visión

Somos una institución educativa de calidad que brinda una educación integral y personalizada con una estructura adecuada y funcional; docentes innovadores y capacitados en metodología significativa de aprendizaje preparando niños y niñas críticos, reflexivos, investigativos practicantes de valores, respetuosos del medio ambiente insertados en los avances tecnológicos con capacidad de enfrentar los retos de la vida futura, apoyados por padres de familia comprometidos con el quehacer educativo y social.

Misión

Formar niños y niñas líderes, críticos de alto nivel académico, con destrezas, actitudes y valores que le permitan interrelacionarse con el medio social y natural, capaces de tomar decisiones para enfrentar y solucionar situaciones cotidianas.

La realización de este manual es importante porque es una alternativa para dicho problema ya que así se podrá trabajar de mejor manera con los niños de Educación inicial dos, los niños buscan en el aprender el juego ya que esto es algo fundamental para todo ser humano.

En este manual constara varias Estrategias Lúdicas divertidas para que los docentes ya no trabajen diariamente con los niños estrategias antiguas ahora mediante este manual podrán trabajar de mejor forma con actividades muy divertidas las cuales no aburrirán a los niños en su diario aprendizaje. Al realizar esta propuesta estaríamos ayudando a muchas docentes a trabajar de mejor manera no solo preocupándose de seguir una planificación sino de hacer que el niño se sienta a gusto en la institución y pueda aprender de mejor manera porque lo que con gusto se aprende nunca se olvida.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

- Desarrollar un manual didáctico con estrategias lúdicas actuales.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Planificar el esquema del manual de Estrategias lúdicas con juegos actualizados
- Aplicar el manual de Estrategias lúdicas
- Evaluar los resultados que tengan los niños en el desenvolvimiento académico con la aplicación de nuevas estrategias lúdicas

6.5. Análisis de Factibilidad

Es factible porque se ha considerado los aspectos necesarios:

Factibilidad Económica

El presente trabajo investigativo fue posible realizarlo con la ayuda de muchos recursos como son: humanos, bibliográficos y tecnológicos.

Factibilidad Socio Cultural

Con la realización de la propuesta se espera un gran cambio en el aprendizaje cognitivo de los niños ya que el juego es la mejor enseñanza escolar.

Factibilidad Legal

Es factible ya que la ley de educación lo permite siempre que se trabaje en bien de los estudiantes con la ayuda de le docente.

Factibilidad Tecnológica

La educación actual se basa en recursos creados a través de nuevas tecnologías, tenemos la ayuda del internet en cual podemos investigar muchas cosas que nos ayudaran a la realización de esta propuesta.

6.6. Fundamentación

Un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo. Un usuario es, por otra parte, la persona que usa ordinariamente algo o que es destinataria de un servicio.

Estas dos definiciones nos permiten comprender qué es un manual de usuario. Este tipo de publicaciones brinda las instrucciones necesarias para que un usuario pueda utilizar un determinado producto o servicio.

Una estructura frecuente de los manuales de usuario incluye una introducción al producto en cuestión, un índice con los contenidos del manual, la guía en sí misma, una sección de problemas frecuentes y su forma de solucionarlos, los datos de contacto y un glosario.

Los pasos para hacer o elaborar un manual, de manera muy generalizada, para que los adaptes a tus necesidades particulares:

Definir el tema: debes acotar el alcance o profundidad del manual, en el fondo lo que vas a cubrir, para no extralimitarte o hacerlo demasiado breve.

Relacionado con el punto 1, debes visualizar al lector objetivo al cual está dirigido el manual, para adaptar el lenguaje utilizado en el mismo y lo “técnico” de sus párrafos, a este lector o usuario.

Define la estructura, en el fondo los temas a tratar, desde la introducción hasta los últimos consejos. Directamente relacionado a esto se encuentra la necesidad de definir el medio de difusión: en las versiones impresas, en general se permiten párrafos más extensos y detallados que en las guías o manuales en línea, donde deberás ser más conciso y al grano, para evitar esos largos scrolls para bajar la pantalla.

Toma manuales de temas similares, para tomar ideas y afinar la estructura, antes de comenzar.

Redacta el manual, tomando en cuenta todo lo anterior, y luego pásalo a diferentes personas que se ajusten a tu público objetivo, a ver si entienden bien el contenido, y toma sus recomendaciones, para elaborar así una versión final.

Bien, comenzamos diciendo que un manual es el conjunto de enseñanzas que le permitirá utilizar o manejar adecuadamente una materia determinada o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado.

Ahora bien, hay muchos tipos de manuales elaborados por maestros en cualquier materia para enseñar a los que se preparan técnicamente o académicamente. Hay manuales de medicina, de construcción, de arquitectura, de mecánica, de electrónica, de higiene, de tránsito, de geografía, de ortografía, etc., para ayudar a las personas a tener un mejor dominio en cualquier área que necesite o le interese.

En este mismo sentido, podemos poner como ejemplo que quien construye o ensambla un vehículo (automóvil), le hace su manual donde dice: A los tantos kilómetros, llénale el tanque; cada tantos días, cámbiale el aceite y si usted desconoce todo esto, puede quedarse por gasolina o puede fundírsele el motor por falta de aceite, pero si usa el manual podrá prevenir todas estas dificultades.

La característica principal de los manuales es que están concebidos en estructura y estilo para difundir una materia a todo aquel que quiera iniciarse en ella. Son didácticos, divulgativos, de lenguaje claro. Hoy en día, es una de las fuentes más utilizadas, y lo debemos al afán divulgador del movimiento enciclopédico del siglo XVIII.

Los manuales se caracterizan porque:

Son de fácil manejo; de hecho, su nombre deriva de esta característica. Los manuales suelen tener un solo volumen, pero es posible encontrar manuales de varios volúmenes; están redactados y organizados de manera accesible, incluso al profano en la materia; están redactados por especialistas; Usan gráficos, diagramas, tablas, ilustraciones, ejercicios de autoevaluación, casos prácticos, etc., para ayudar en la comprensión; son sintéticos; exponen claramente los conocimientos básicos de la materia.

Los **manuales** son textos utilizados como medio para coordinar, registrar datos e información en forma sistémica y organizada. También es el conjunto de orientaciones o instrucciones con el fin de guiar o mejorar la eficacia de las tareas a realizar.

Pueden distinguirse los manuales de:

Organización: este tipo de manual resume el manejo de una empresa en forma general. Indican la estructura, las funciones y roles que se cumplen en cada área.

Departamental: dichos manuales, en cierta forma, legislan el modo en que deben ser llevadas a cabo las actividades realizadas por el personal. Las normas están dirigidas al personal en forma diferencial según el departamento al que se pertenece y el rol que cumple

Política: sin ser formalmente reglas en este manual se determinan y regulan la actuación y dirección de una empresa en particular.

Procedimientos: este manual determina cada uno de los pasos que deben realizarse para emprender alguna actividad de manera correcta.

Técnicas: estos manuales explican minuciosamente como deben realizarse tareas particulares, tal como lo indica su nombre, da cuenta de las técnicas.

Bienvenida: su función es introducir brevemente la historia de la empresa, desde su origen, hasta la actualidad. Incluyen sus objetivos y la visión particular de la empresa. Es costumbre adjuntar en estos manuales un duplicado del reglamento interno para poder acceder a los derechos y obligaciones en el ámbito laboral.

Puesto: determinan específicamente cuales son las características y responsabilidades a las que se acceden en un puesto preciso.

Múltiple: estos manuales están diseñados para exponer distintas cuestiones, como por ejemplo normas de la empresa, más bien generales o explicar la organización de la empresa, siempre expresándose en forma clara.

Finanzas: tiene como finalidad verificar la administración de todos los bienes que pertenecen a la empresa. Esta responsabilidad está a cargo del tesorero y el controlador.

Sistema: debe ser producido en el momento que se va desarrollando el sistema. Está conformado por otro grupo de manuales.

Calidad: es entendido como una clase de manual que presenta las políticas de la empresa en cuanto a la calidad del sistema. Puede estar ligado a las actividades en forma sectorial o total de la organización.

Estrategias lúdicas y divertidas: Se trata de una buena fórmula para que los más pequeños disfruten de unas clases diferentes, desarrollando actividades que les gustan y aprendan a relacionarse con otros niños y a ganar independencia. "Son el marco ideal para que niños y adolescentes tengan la oportunidad de socializar con personas de diferentes edades y que no forman parte de su vida cotidiana, así como de adquirir valores educativos y personales muy necesarios en su propio desarrollo cognitivo",

6.7. Descripción de la Propuesta

Para ejecutar la presente propuesta sobre un manual didáctico de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños/as de educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar. Se han considerado algunos aspectos importantes que nos permite la posibilidad de llegar con éxito hacia la consecución de los objetivos propuestos.

ESTRATEGÍAS LÚDICAS



EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO

PRESENTACIÓN

Propósito del Manual: Este manual está dirigido para las maestras de educación de inicial dos para proporcionales la información necesaria y así brindar una enseñanza aceptada por el estudiante, que no sean métodos de enseñanza rutinarios, ya que el estudiante se siente distraído, aburrido, con una concentración escasa que no ayuda en su aprendizaje cognitivo.

Objetivo del Manual:

- Proporcionar a los docentes un conjunto de conocimientos y estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes vivenciar conjuntamente con su maestra y compañeros actividades que contribuyan a su desarrollo cognitivo.
- Sensibilizar a los docentes sobre la importancia y beneficios que aportan la práctica de las estrategias lúdicas desde las edades más tempranas.

¿A quien va dirigido el manual?

El presente manual está dirigido a personas dedicadas a la educación inicial dos vinculados o no a un establecimiento educativo y que busquen una metodología participativa para desarrollar el aprendizaje cognitivo.

Así mismo está dirigido a todos los maestros y maestras de las escuelas primarias sensibilizados por una deficiencia en la enseñanza y por medio de actividades lúdicas aumentar su desarrollo cognitivo que pueden llevarse a cabo tanto dentro como fuera del aula.

Nota: Este tipo de actividades se puede ser utilizadas por la docente de acuerdo a la edad y necesidades de los niños.

Estas actividades se las puede aplicar al inicio mitad o final de la clase, según la planificación del docente.

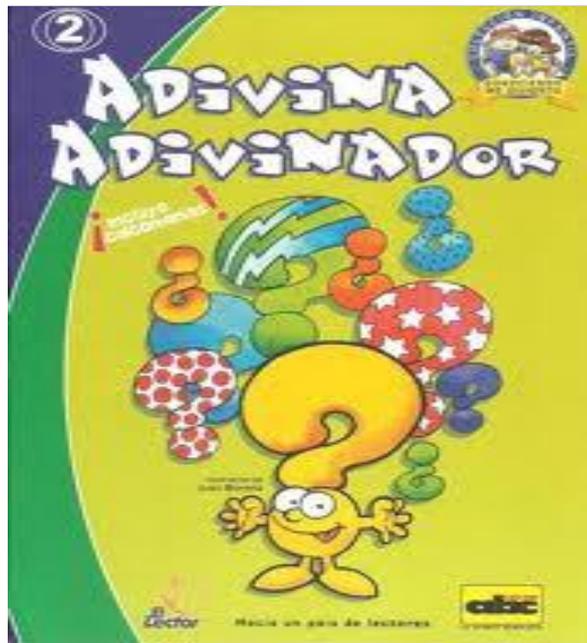
LÚDICA N° 1

Nombre del Juego: Adivina, adivinador

Objetivo: Desarrollar la imaginación del niño mediante el tacto

Materiales: caja, objetos

Desarrollo: Dentro de una caja cerrada a la que se abrirá un orificio, para que, el niño o la niña, pueda introducir su mano, se colocaran diferentes objetos, que, los niños reconocerán a través del tacto, una variante puede ser introducir en la caja, objetos relacionados con el Proyecto.



Mediante esta primera estrategia lúdica los niños van a desarrollar su imaginación ya que al no saber que objeto está dentro de la caja, tocándolo crean en su mente objetos de acuerdo a lo manipulado por sus manos.

Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de: http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 2

Nombre del Juego: El Juguete cuenta su historia

Objetivo: Lograr en los niños un lenguaje fluido y confianza al expresar emociones

Materiales: muñecas, juguetes de casa

Desarrollo: En esta actividad, los niños y las niñas, traerán un juguete de su hogar y contarán su historia, como se llama, quien se lo regalo, si juega con otros juguetes...



Mediante esta Estrategia lúdica se logra en los niños adquirir confianza al expresar situaciones o emociones que poseen los niños o las vivencias dentro de su hogar.

Reyes, A. (2010). Actividades lúdicas para tus Proyectos de Educación Inicial. Recuperado de <http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/09/actividades-ludicas-para-tus-proyectos.html>

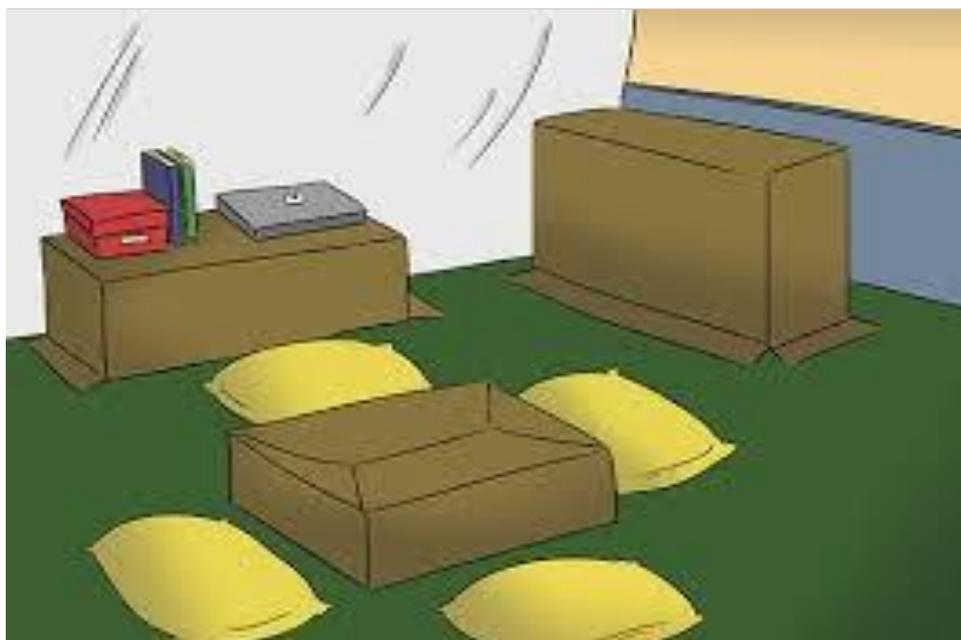
ESTRATEGIA LÚDICA N° 3

Nombre del Juego: Construyendo mi hogar

Objetivo: Lograr en el niño la reproducción de sus recuerdos del hogar

Materiales: Bloques, cajas o almohadones

Desarrollo: proponerles, hacer la construcción del lugar donde viven, su casa, su barrio, su pueblo, su sector...



Lo que se logra con esta estrategia lúdica es la práctica de conocimiento de nociones espaciales ya que el niño debe recordar la ubicación de los objetos de su sala o dormitorio.

Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 4

Nombre del Juego: Un bingo

Objetivo: Obtener de los niños la capacidad de distinguir formas para utilizarlas en la realización de este tipo de juegos.

Materiales: cereales favoritos

Desarrollo: con las figuras de sus cereales favoritos, esto servirá para que los niños y las niñas, trabajen la asociación de formas.



Con estas Estrategias lúdicas se trabaja en la enseñanza de formas los niños adquieren de mejor manera con cosas de su agrado y así es más divertido y delicioso aprender.

Campaña Nacional de Información para una Nueva Vida en México: (2010).

Actividades Lúdicas. Recuperado de

http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/nueva_vida/nvhabpreescolar_ludicas.pdf

ESTRATEGIA LÚDICA Nº 6

Nombre de Juego: Caja de Sorpresas

Objetivo: Experimentar diversas sensaciones y obtener conocimientos mediante los 5 sentidos.

Materiales: Caja de sorpresas, papel de regalo, objetos

Desarrollo: Esta actividad, sirve para utilizar el tacto, el oído, el gusto y el olfato, para reconocer diferentes objetos. Se prepara una caja que contendrá distintos elementos (juguetes, objetos diversos, instrumentos musicales pequeños, sonajas, golosinas, frutas..., la caja debe estar cerrada y solo uno de sus lados debe estar preparado para que los niños y las niñas, puedan introducir una de sus manos, por turno y con los ojos vendados, pasaran a descubrir, con la ayuda de sus otros cuatro sentidos, que elementos contiene la caja... ¡Ganara el que más objetos descubra!



Mediante esta Estrategia lúdica los niños desarrollan 4 sentidos tacto, el oído, el gusto y el olfato ya que los niños deben adivinar qué es el objeto o alimento que se le designo.

Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 7

Nombre del Juego: El Carrito

Objetivo: Identificar las diferentes nociones espaciales para utilizarlas en cualquier circunstancia que se presente.

Materiales: Un aro grande de plástico o mimbre por cada 2 niños

Desarrollo: Cada niño elige un compañero y juegan con el aro como si fuera un carrito con las distintas variantes posibles, un niño adentro y otro afuera, los dos adentro o los dos afuera y se desplazan más lenta o más rápidamente.



Esta estrategia lúdica logra desarrollar la motricidad gruesa, para ayudar a que los niños puedan desplazarse por el área determinada con mayor facilidad.

Reyes, A. (2010). Actividades lúdicas para tus Proyectos de Educación Inicial. Recuperado de <http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/09/actividades-ludicas-para-tus-proyectos.html>

ESTRATEGIA LÚDICA N° 8

Nombre del Juego: Somos animalitos domésticos

Objetivo: Reconocer cuales son los animales que se puede tener en casa.

Materiales: Cajas y láminas de animales

Desarrollo: Lo primero que hacemos es preguntarles si conocen al gato y si saben cómo hace el gato. Luego el docente se lo demuestra y después lo hacen los niños. Se hace lo mismo con otros animales.



Esta Estrategia lúdica ayuda al niño a tener una percepción auditiva, ya que al desarrollar el oído de los niños, se puede trabajar con todos los sonidos que los animales hacen.

Campaña Nacional de Información para una Nueva Vida en México: (2010).

Actividades Lúdicas. Recuperado de

http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/nueva_vida/nvhabpreescolar_ludicas.pdf

ESTRATEGIA LÚDICA N° 9

Nombre del Juego: La Peluquería

Objetivo: Conocer una de la profesiones más utilizadas en el ámbito laboral

Materiales: Elementos pertenecientes a la peluquería (de plástico)

Desarrollo: antes de comenzar con el juego se realiza una visita a la peluquería donde se les mostrará cómo se trabaja en el lugar. Luego, cuando hayan regresado al jardín, deberán jugar imitando a los personajes que vieron en ella.



Con esta actividad los niños conocen una de los diferentes oficios que tienen las personas adultas, conocen el beneficio que brinda las profesiones.

Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 10

Nombre del Juego: ¿QUIÉN SOY?

Objetivo: Que los niños sean capaces de tener una percepción visual y reconozcan a sus compañeros teniendo la facilidad de nombrar a cada uno de ellos mediante las fotografías

Materiales: Fotos de los niños

Desarrollo: Tomamos todas las fotos de los niños, las ponemos boca abajo sobre la mesa, mezcladas. Cada niño tomará una foto y por turno irá identificando al compañerito de la foto (si lo reconoce por nombre) y luego le devolverá la foto.



Esta actividad o juego ayuda a desarrollar en el niño una percepción visual para que el niño o niña tenga la capacidad de reconocer a la sus amigos o familiares mediante fotografías.

Campaña Nacional de Información para una Nueva Vida en México: (2010).

Actividades Lúdicas. Recuperado de

http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/nueva_vida/nvhabpreescolar_ludicas.pdf

ESTRATEGIA LÚDICA N° 11

Nombre del Juego: El Barco Pirata

Objetivo: Conocer y aplicar nociones espaciales

Materiales: Ninguno

Desarrollo: Puestos uno detrás de otros sentados y con las piernas en tijera se hace un barco. El capitán (el primero) indicará al resto de la tripulación lo que tienen que hacer:

Cocodrilos (a la derecha o a la izquierda) golpecitos con las manos en el suelo.

Mosquitos: mover las manos simulando espantar mosquitos.

Olas a la derecha y olas a la izquierda: todos se mueven hacia ese lado.

Olas grandes: todos se mueven hacia atrás.

Troncos: se agachan.

Remar rápido o remar lento

Esta estrategia lúdica es muy divertida para los niños y dentro de esto el niño aprende con interés las nociones espaciales y los nombres de los animales.



Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 12

Nombre del Juego: Mi comunidad limpia y bonita.

Objetivo: fomentar la responsabilidad e inculcarles el amor hacia el medio ambiente.

Materiales: cestos, cajas o bolsas de nylon.

Desarrollo: se forman 2 grupos con igual cantidad de participantes y detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros se colocará un cesto o caja, con una tarjeta con la tarea escogida.

A la señal del silbato saldrán los primeros competidores de cada grupo, recogen el cesto con la tarea asignada, ya sea de recoger la basura, o barrer, realizan la tarea y regresan a su lugar de origen y sales los otros dos niños.



Es muy importante enseñar al niño desde pequeño a cuidar el mundo, el medio ambiente que lo rodea y mediante esta estrategia lúdica es divertido enseñar y los niños aprender a colocar cada cosa en su lugar, aprenden a realizar actividades que son beneficiosas para nuestro querido mundo.

Mercaba, M. (2011). Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes. Recuperado de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

ESTRATEGIA LÚDICA N° 13

Nombre del Juego: Noticiero informativo.

Objetivo: Eliminar tensiones, apatía, e incrementar el conocimiento de la actividad nacional e internacional.

Materiales: Resumen del profesor de todas las noticias dadas por el Noticiero de la TV la noche anterior.

Desarrollo: Las personas de la tercera edad en su vida cotidiana acostumbran preferentemente, entre otras actividades los programas de noticias y otros medios de difusión como la prensa. Este juego consiste en, de manera secreta (para comprobar la habitualidad de esta actividad por los abuelos.) y sorpresiva se le orientará el tema del juego, donde el profesor orienta a los equipos a dar un parte detallado y preciso de las noticias dadas a conocer por el medio informativo.

Esta actividad ayuda al niño a tener un vocabulario fluido y a utilizar la televisión de una mejor manera mirando programas informativos para



que el niño o niña sea capaz de reproducirlo en la escuela.

Reyes, A. (2010). Actividades lúdicas para tus Proyectos de Educación Inicial. Recuperado de <http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/09/actividades-ludicas-para-tus-proyectos.html>

6.8. Modelo Operativo

Cuadro N° 18: Metodología Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
SENSIBILIZAR	Motivar a las Docentes de Educación Inicial dos	Buscar el tiempo adecuado Pedir autorización	Humanos manual	3 días
PLANIFICAR	Diseñar el material necesario para la propuesta	Realizar el cronograma Crear actividades propias para la ocasión Buscar el material adecuado	Recursos humanos y materiales	3 días
PROMOCIONAR	Promover la utilización adecuada de los contenidos del manual	Trabajo de grupos Invitaciones Reuniones generales	Recursos humanos y materiales	3 semanas
EJECUTAR	Socializar este manual a los docentes	Instrucciones Repartir el material Dar una demostración de las actividades de propuestas		4 días

Elaborado por: Carolina Pérez

6.9. MARCO ADMINISTRATIVO

➤ Recursos Institucionales

Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

➤ Recursos Humanos

Directora de la escuela

Docente de la escuela

Investigadora

➤ Recursos Materiales

Computadora

Impresiones

Internet

Soporte magnético e almacenamiento

➤ Recursos Financieros

Financiado por la investigadores

Cuadro N° 19: Recursos Financieros

Recursos	Gastos	Total
Copias	\$5	\$10
Viáticos	\$25	\$45
Materiales	\$40	\$50
Internet	\$6	\$15
Transcripción	\$40	\$40
Imprevistos	\$20	\$20
Total		\$180

Elaborado por: Carolina Pérez

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La evaluación puede realizarse de acuerdo a los objetivos propuestos con la intención de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje se puede considerar el siguiente cuadro.

Cuadro N° 20: Previsión de la Evaluación

Preguntas Básicas	Explicación
¿Que evaluar?	Cada una de las actividades de propuesta
¿Por qué evaluar?	Para mejorar los resultados
¿Para qué evaluar?	Para ser real o efectiva la propuesta
¿Quienes solicitan evaluar?	El investigador
¿Cuándo evaluar?	Al final de la jornada de trabajo
¿Cómo evaluar?	Mediante encuestas, entrevistas y observaciones realizadas en el plantel
¿Con qué evaluar?	A través de varios indicadores

Elaborado por: Carolina Pérez

BIBLIOGRAFÍA

- **RONDAL, JEAN-Adolphe; HURTIG, Michel:** INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL NIÑO. Ed. Herder.
- **GARCÍA Sicilia, J.; IBAÑEZ, Elena y otros:** PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN INFANTIL. Ed. Santillana.
- **ORTEGA RUIZ, Rosario:** EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.
- **BLANCO SIERRA, Javier:** EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE, 1992. □
- **GARAIGARDOBIL, M.** JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECO OLEA, MADRID. 1990
- **MOYLES J.R.** EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID. 1990. □
- **ORTEGA. R.:** EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO, □ Alfar, Sevilla. 1992
- **ORTEGA, R.:** JUGAR Y APRENDER, Diada. 1990. □
- **AMONACHVILLI, C.** EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES. (1986).
- **CHATEAU, J. (1973).** PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. B
- Definición de aprendizaje - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz2AopNouN3>
- <http://www.tiposde.org/cotidianos/568-tipos-de-manuales/#ixzz2JzaUB4PO>

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/dimension-ludica-educacion.html>

<http://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico>

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/784/EPS59.pdf?sequence=1>

<http://conocimientoysistemas.wordpress.com/tag/propuesta-tecnica/>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Aprendizaje-Cognoscitivo/47293.html>

<http://www.slideshare.net/raffacc23/procesos-cognitivos-del-aprendizaje>

<http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a la Maestra de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

OBJETIVO: Conocer el criterio de la Maestra sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

OBJETIVO PARA LA ENCUESTA: Evaluar el criterio a la Maestra sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

Entrevista dirigida a la Maestra de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar

¿Cuáles son las estrategias que utiliza para dar su clase?

¿Se da Ud. el tiempo de jugar con su estudiantes?

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños?

¿A comprobado cual es la estrategia más útil para la enseñanza de sus estudiantes?

¿Conoce lo que es el aprendizaje cognitivo?

¿Cómo evalúa Ud. el aprendizaje cognitivo de sus niños y niñas?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a la Directora de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

OBJETIVO: Conocer el criterio de la Directora sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

OBJETIVO PARA LA ENCUESTA: Evaluar el criterio a la Directora sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

¿Cuáles son las estrategias que Ud. cree que utilizan los docentes para dar su clase?

¿Considera que los docentes se dan el tiempo de jugar con sus estudiantes?

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños?

¿A comprobado cual es la estrategia más útil para la enseñanza de los estudiantes?

¿Conoce lo que es el aprendizaje cognitivo?

¿Cómo podría evaluar Ud. el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista personalizada dirigida a los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar.

OBJETIVO: Conocer el criterio de los niños y las niñas sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

OBJETIVO PARA LA ENCUESTA: Evaluar el criterio a los niños sobre las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua.

PREGUNTAS

¿Te gusta jugar?

SI ()

NO ()

¿Juegas en tu escuela?

SI ()

NO ()

¿Te diviertes en clases?

SI ()

NO ()

¿Aplica tu maestra juegos en las clases diarias?

SI ()

NO ()

¿Piensas que el juego es bueno para los niños?

SI ()

NO ()

¿Te gusta participar en dinámicas?

SI ()

NO ()

¿Te gusta cómo te enseña tu maestra?

SI ()

NO ()

¿Sabes que es aprender?

SI ()

NO ()

¿Te gusta participar en dinámicas?

SI ()

NO ()

¿De qué manera aprendes más rápido lo que te enseña tu profesora?

JUGANDO

MEMORIZANDO

CRONOGRAMA

Meses	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																								
Selección del problema																								
Planteamiento del tema																								
Elaboración del proyecto																								
Desarrollo del capítulo I																								
Desarrollo del marco teórico																								
Recolección de información																								
Procesamiento de datos																								
Análisis d resultados y conclusiones																								
Formulación de la propuesta																								
Redacción del informe final																								
Transcripción del informe																								
Presentación del informe final																								