

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación**

**Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

**“LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE  
CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE  
LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA  
CONOCOTO CANTÓN QUITO”.**

---

**AUTORA:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

Ambato - Ecuador

2015

# **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

## **CERTIFICA:**

Yo, Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega, con C.I. 180228434-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”**, desarrollado por la egresada Sra. Ligia Cristina Cadena Mendoza, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

C.I. 180228434-7

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

.....  
Cadena Mendoza Ligia Cristina

C.I: 171591440-2

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”**, 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 autora y no sea utilizado con fines de lucro.

.....

Cadena Mendoza Ligia Cristina

C.I: 171591440-2

**AUTORA**

## **Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:**

La comisión de estudio y codificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”**, presentada por la Sra. Ligia Cristina Cadena Mendoza egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Abril 2013-Septiembre 2014, 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 le autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

Mg. Norma Mora  
C.I.180115750-2

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

Mg. Zonnia Urquiza  
C.I.180117482-0

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## **DEDICATORIA**

### **A mi hija**

Melany por ser mi mayor motivación para emprender este sueño y poder culminarlo con éxito.

### **A mi madre**

Por estar siempre a mi lado en los momentos difíciles brindándome amor y comprensión.

**Ligia C. Cadena M.**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi eterno agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato y a la modalidad de estudios Semi presencial que me permitieron alcanzar mi sueño.

A los docentes que transmitieron sus conocimientos y me prepararon para enfrentarme al mundo profesional.

.A mi hija Melany que se convirtió en la luz que me guió hasta alcanzar esta meta.

**Ligia C. Cadena M.**

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A. PÁGINAS PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación del tutor .....	i
Autoría de la investigación.....	ii
Cesión de derechos del autor.....	iii
Aprobación del tribunal de grado.....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de cuadros.....	x
Índice de gráficos .....	xi
Resumen ejecutivo .....	xiii

### B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

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

### CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento Del Problema.....	2
1.2.1 Contextualización .....	2
1.2.2 Análisis Crítico .....	5
1.2.3 Prognosis .....	5
1.2.4 Formulación del Problema.....	6
1.2.5 Preguntas Directrices .....	6
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivos .....	8
1.4.1 Objetivo general .....	8
1.4.2 Objetivos específicos .....	8



## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes Investigativos .....	9
2.2 Fundamentación Filosófica .....	12
2.3. Fundamentación legal .....	12
2.4 Categorías Fundamentales .....	16
2.4.1 Variable Independiente .....	19
2.4.2 Variable Dependiente.....	30
2.6 Señalamiento de Variables.....	40

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque de la investigación .....	41
3.2 Modalidad básica de la investigación .....	41
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	42
3.4 Población y Muestra.....	42
3.5 Operacionalización de Variables.....	43
3.6 Técnicas e Instrumentos.....	45
3.7 Plan de Recolección de Información.....	46
3.8 Plan de procesamiento de la información .....	47

## **CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1 Análisis de los Resultados.....	48
4.2 Verificación de la Hipótesis .....	79
4.3 Decisión.....	83

## **CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones .....	84
5.2 Recomendaciones.....	85

## **CAPÍTULO VI PROPUESTA**

6.1 Datos Informativos.....	86
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	86

6.3 Justificación.....	87
6.4 Objetivos .....	87
6.4.1 Objetivo General.....	87
6.4.2 Objetivos Específicos .....	87
6.5 Análisis de Factibilidad .....	88
6.6 Fundamentación .....	89
6.7 Modelo Operativo .....	91
6.8 Administración de la Propuesta.....	107
6.9 Evaluación de la Propuesta .....	108

## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

1. Bibliografía.....	109
2. Anexos.....	112

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro N° 1.</b> Población y Muestra .....	42
<b>Cuadro N° 2.</b> Operacionalización Variable Independiente.....	43
<b>Cuadro N° 3.</b> Operacionalización Variable Dependiente .....	44
<b>Cuadro N° 4.</b> Plan de Recolección de Información .....	46
<b>Cuadro N° 5.</b> Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas.....	49
<b>Cuadro N° 6.</b> Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas ...	50
<b>Cuadro N° 7.</b> El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje .....	51
<b>Cuadro N° 8.</b> Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo ....	52
<b>Cuadro N° 9.</b> El rompecabezas permite evaluar conocimientos.....	53
<b>Cuadro N° 10.</b> Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos.....	54
<b>Cuadro N° 11.</b> El rompecabezas ejercita la memoria visual .....	55
<b>Cuadro N° 12.</b> Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención.....	56
<b>Cuadro N° 13.</b> El rompecabezas mantiene la atención y concentración .....	57
<b>Cuadro N° 14.</b> La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje.....	58
<b>Cuadro N° 15.</b> Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas.....	59
<b>Cuadro N° 16.</b> Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas .	60
<b>Cuadro N° 17.</b> El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje ...	61
<b>Cuadro N° 18.</b> Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo ..	62
<b>Cuadro N° 19.</b> El rompecabezas permite evaluar conocimientos.....	63
<b>Cuadro N° 20.</b> Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos.....	64
<b>Cuadro N° 21.</b> El rompecabezas ejercita la memoria visual .....	65
<b>Cuadro N° 22.</b> Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención.....	66
<b>Cuadro N° 23.</b> El rompecabezas mantiene la atención y concentración .....	67
<b>Cuadro N° 24.</b> La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje.....	68
<b>Cuadro N° 25.</b> Forma figuras combinando piezas.....	69
<b>Cuadro N° 26.</b> Expresa dificultad al observar cantidad y forma de piezas .....	70
<b>Cuadro N° 27.</b> Aprende, entiende y organiza formas espaciales.....	71
<b>Cuadro N° 28.</b> Utiliza rompecabezas con frecuencia .....	72
<b>Cuadro N° 29.</b> Arma rompecabezas con alegría.....	73
<b>Cuadro N° 30.</b> Inicia y culmina el juego de rompecabezas .....	74
<b>Cuadro N° 31.</b> El rompecabezas desarrolla habilidades cognitivas.....	75

<b>Cuadro N° 32.</b> Busca las piezas partiendo de formas, colores, u otros indicios.	76
<b>Cuadro N° 33.</b> El rompecabezas mantiene la atención y la concentración.....	77
<b>Cuadro N° 34.</b> Es tolerante ante la dificultad .....	78
<b>Cuadro N° 35.</b> Frecuencias Observadas .....	81
<b>Cuadro N° 36.</b> Frecuencias Esperadas.....	82
<b>Cuadro N° 37.</b> Chi Cuadrado.....	83
<b>Cuadro N° 38.</b> Modelo Operativo.....	91
<b>Cuadro N° 39.</b> Recursos Económicos.....	107
<b>Cuadro N° 40.</b> Evaluación de la Propuesta.....	108

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N° 1.</b> Árbol de problemas .....	4
<b>Gráfico N° 2.</b> Categorías fundamentales.....	16
<b>Gráfico N° 3.</b> Constelación de ideas - Variable Independiente.....	17
<b>Gráfico N° 4.</b> Constelación de ideas - Variable Dependiente .....	18
<b>Gráfico N° 5.</b> Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas.....	49
<b>Gráfico N° 6.</b> Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas....	50
<b>Gráfico N° 7.</b> El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje ....	51
<b>Gráfico N° 8.</b> Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo ....	52
<b>Gráfico N° 9.</b> El rompecabezas permite evaluar conocimientos.....	53
<b>Gráfico N° 10.</b> Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos.....	54
<b>Gráfico N° 11.</b> El rompecabezas ejercita la memoria visual .....	55
<b>Gráfico N° 12.</b> Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención.....	56
<b>Gráfico N° 13.</b> El rompecabezas mantiene la atención y concentración .....	57
<b>Gráfico N° 14.</b> La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje.....	58
<b>Gráfico N° 15.</b> Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas.....	59
<b>Gráfico N° 16.</b> Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas..	60
<b>Gráfico N° 17.</b> El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje ...	61
<b>Gráfico N° 18.</b> Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo ..	62
<b>Gráfico N° 19.</b> El rompecabezas permite evaluar conocimientos.....	63
<b>Gráfico N° 20.</b> Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos.....	64
<b>Gráfico N° 21.</b> El rompecabezas ejercita la memoria visual .....	65

<b>Gráfico N° 22.</b> Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención.....	66
<b>Gráfico N° 23.</b> El rompecabezas mantiene la atención y concentración .....	67
<b>Gráfico N° 24.</b> La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje.....	68
<b>Gráfico N° 25.</b> Forma figuras combinando piezas.....	69
<b>Gráfico N° 26.</b> Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas ....	70
<b>Gráfico N° 27.</b> Aprende, entiende y organiza formas espaciales.....	71
<b>Gráfico N° 28.</b> Utiliza rompecabezas con frecuencia .....	72
<b>Gráfico N° 29.</b> Arma rompecabezas con alegría.....	73
<b>Gráfico N° 30.</b> Inicia y culmina el juego de rompecabezas .....	74
<b>Gráfico N° 31.</b> El rompecabezas desarrolla habilidades cognitivas.....	75
<b>Gráfico N° 32.</b> Busca las piezas partiendo de formas, colores, u otros indicios.	76
<b>Gráfico N° 33.</b> El rompecabezas mantiene la atención y la concentración.....	77
<b>Gráfico N° 34.</b> Es tolerante ante la dificultad .....	78
<b>Gráfico N° 35.</b> Campana de Gauss .....	80

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

**TEMA: “LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”.**

**AUTORA:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

**RESUMEN EJECUTIVO**

Esta investigación está basada en la observación y surgió como una necesidad de fomentar el uso del rompecabezas y así relacionarlo con los conflictos cognitivos. El contenido incluye aspectos significativos como el análisis a fondo de las causas y efectos que ocasiona éste problema y así proponer posibles soluciones, mediante el uso y aplicación de una guía de recursos que brinda estrategias para solucionar el problema cognitivo, logrando que los niños y niñas conozcan y utilicen el juego del rompecabezas no solo como un entretenimiento.

En conclusión los docentes deben poner énfasis en el uso del juego de rompecabezas para motivar a los niños y niñas a aprender de una manera diferente proporcionando un aprendizaje significativo.

**Palabras claves:** Rompecabezas, conflictos cognitivos, guía, estrategias, aprendizaje significativo.

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

**TOPIC: “THE PUZZLES AND THEIR RELATION TO THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE CONFLICTS IN CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION AT NICOLAS AGUILERA HIGH SCHOOL PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”.**

**AUTHOR:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**TUTOR:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

**ABSTRACT**

This research is based on the observation and appeared as a necessity to promote the use of puzzle and so relate it to cognitive conflicts. The content includes significant aspects like depth analysis of causes and effects that caused this problem and to propose possible solutions, through the use and application of a guide that provides cognitive strategies to solve the cognitive problem and achieve that children know and use puzzle game not only for entertainment.

In conclusion the teachers should emphasize the use of puzzle game to motivate children to learn in a different way providing meaningful learning.

**Keywords:** Puzzles, cognitive conflicts, guide, strategies, meaningful learning.

## INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como tema: “Los Rompecabezas y su relación con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito”.

**CAPITULO I, EL PROBLEMA.** Contiene la contextualización, análisis crítico, árbol de problemas, las preguntas directrices, las delimitaciones, la justificación y los objetivos, general y específicos.

**CAPITULO II, MARCO TEÓRICO.** Se basa en los antecedentes de investigación, las categorías fundamentales con la respectiva fundamentación teórica de las variables dependiente e independiente, la hipótesis de la investigación y el señalamiento de las variables.

**CAPITULO III, METODOLOGÍA.** Se describe la metodología a utilizarse, muestra y población, definiciones de las variables y la aplicación de técnicas e instrumentos que servirán para recolectar información del universo investigado.

**CAPITULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.** Se analiza e interpreta los datos obtenidos en encuestas y fichas de observación e incluye la verificación de la hipótesis para observar la gravedad del problema.

**CAPITULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.** Se establecen las principales conclusiones y recomendaciones de la investigación obtenidas mediante la ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**CAPITULO VI, PROPUESTA.** Contiene los datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, factibilidad, fundamentación metodológica, modelo operativo, administración, y finalmente la previsión de la evaluación.

Finalmente se hace constar la bibliografía y los anexos en los cuales están los instrumentos que se aplicaron en la investigación de campo.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema**

**“LOS ROMPECABEZAS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA FISCAL NICOLAS AGUILERA PARROQUIA CONOCOTO CANTÓN QUITO”.**

### **1.2 Planteamiento del Problema**

#### **1.2.1 Contextualización**

De todos los planteamientos (Piaget, 1999), señala que el conflicto cognitivo es el componente que mayores implicaciones educativas tiene dentro de la educación. Sin lugar a duda, esto se debe a que los más significativos, relevantes y duraderos aprendizajes se originan como producto de él, en la búsqueda de la recuperación del equilibrio perdido. Por lo tanto, con el propósito de generar el conflicto cognitivo y lograr un aprendizaje significativo es fundamental la labor del docente, ya que se convierte en un impulso indispensable que facilita su composición, partiendo desde preguntas o problemas en forma abierta, divergente, es decir que cada niño tome su propio camino y estilo de aprendizaje para que pueda llegar a una solución. Entre estas ideas elementales acerca del proceso cognitivo es factible acotar lo siguiente:

Éste no sólo está a la base de este tipo de aprendizaje para cada individuo, sino que ha sido éste el motor fundamental de todos los aprendizajes de nuestra especie. Si el ser humano, en general, y nosotros los estudiantes, en particular, no llegamos a encontrarnos en una situación de desequilibrio y los esquemas de pensamiento no entran en contradicción, difícilmente nos lanzarán a buscar respuestas, plantearemos interrogantes, investigaremos, descubriremos, es decir, aprenderemos. (López, 2009, pp. 24-26)

Como se puede observar, el conflicto cognitivo no sólo se convierte en ese motor afectivo indispensable para alcanzar aprendizajes significativos; sino que llega a formar los filtros racionales que permiten aceptar o rechazar lo que recibe, y que

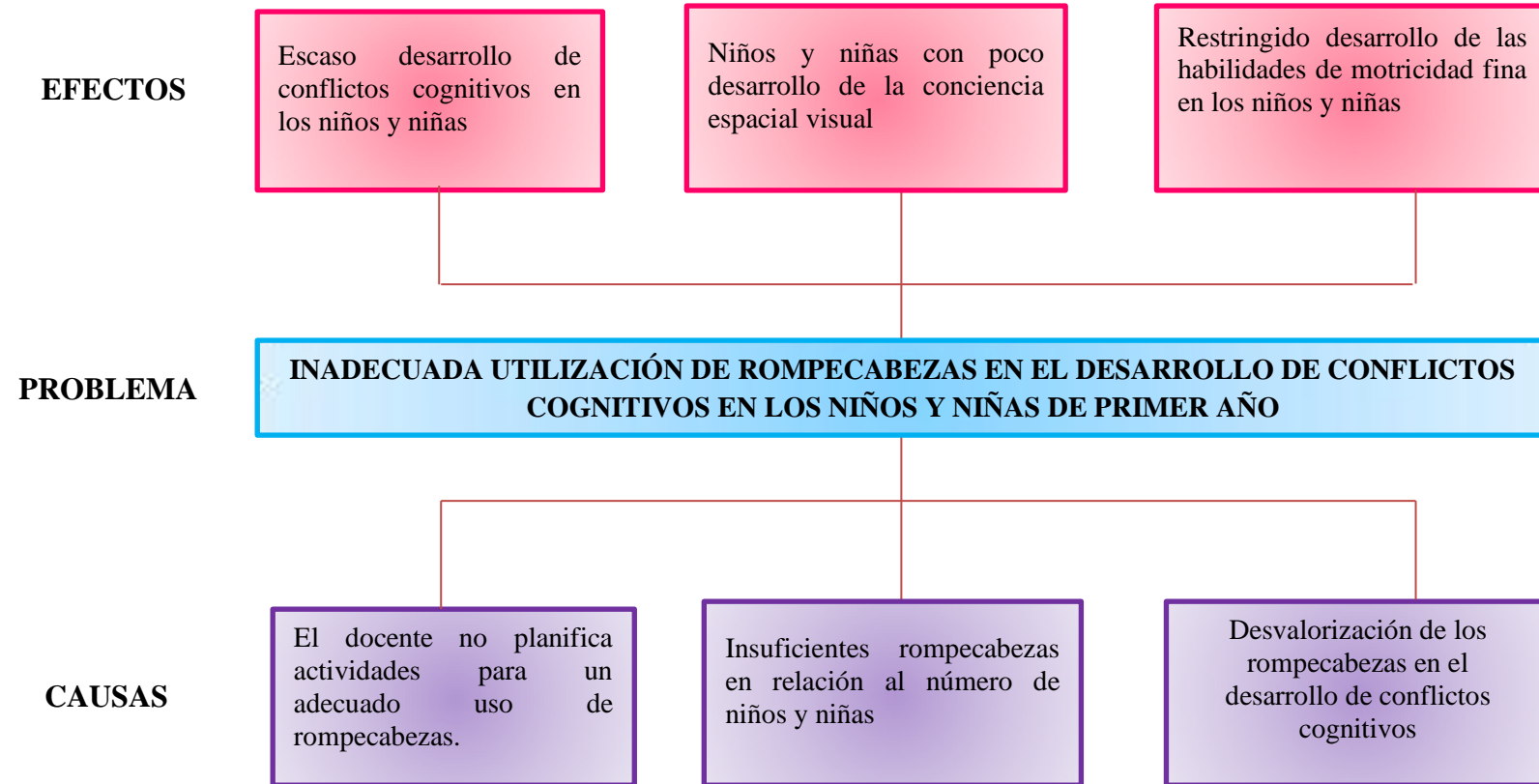
efectivamente se ven reflejados en las estructuras del pensamiento porque se modifican. Entonces resulta que, (Ocampo, 1999) menciona que, generar conflicto cognitivo en el estudiante no es una ardua tarea, pues consiste en posibilitar al estudiante a contrastar sus conocimientos previos con condiciones novedosas, ya que los conocimientos previos tienen un efecto parcial y es necesario ser recursivo para conseguir la solución. Por ejemplo: En un acertijo o un juego de ingenio, si el factor motivación es latente, la persona no descansará hasta encontrar la solución. Por consiguiente, hay que tener en cuenta que las preguntas que realiza el docente son primordiales, y que estas deben estar enfocadas tomando en consideración el nivel de conocimientos del niño y su edad cronológica, comprendiendo que no se debe preguntar algo que resulte complejo ni tampoco muy fácil, sino lo justo y suficiente para generar el desequilibrio cognitivo.

En la provincia de Pichincha el presupuesto que se designa para la educación incrementa cada año “existe un relativo aumento, pero no significativo”, Lady Morales, presidenta de la FESE cuestionó que no se ha entregado todo el presupuesto en relación al PIB, como establece la Constitución. Hay más presupuesto, pero cada año somos más estudiantes con las mismas aulas de siempre. (Hora, 2013, p. 6)

Lo que significa que existe poca preocupación en la enseñanza, en definitiva no se facilita el desarrollo de los conflictos cognitivos que cada uno de los niños presenta, de ahí que la falta de material didáctico no permite al docente cumplir con sus expectativas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

En la escuela Fiscal Nicolás Aguilera, ubicado en la parroquia Conocoto cantón Quito, por falta de material didáctico, los docentes no aplican estrategias metodológicas que estimulen el desarrollo de conflictos cognitivos, por lo tanto los niños/as no razonan, no son críticos, ni reflexivos y esto es el resultado de que el material utilizado en el aula no es el adecuado para el desarrollo del pensamiento, es decir los rompecabezas al ser considerados un recurso importante para optimizar los esquemas mentales son muy poco utilizados por los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje, debido a que los docentes lo utilizan únicamente con fines de entretenimiento mas no como recurso didáctico, en consecuencia sus clases no son activas, impidiendo con esto el desarrollo las destrezas con criterio de desempeño en forma eficiente.

## ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico N° 1.** Árbol de problemas  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

### **1.2.2 Análisis Crítico**

En la actualidad, las diferentes herramientas de apoyo pedagógico en la educación nacen al detectar el sin número de falencias dentro del rendimiento académico que impiden el desarrollo cognitivo en los niños/as. Esto se debe a que el docente no planifica actividades para un adecuado uso de rompecabezas, trayendo consigo un escaso desarrollo de conflictos cognitivos en los niños y niñas, por ende este inconveniente imposibilita que los niños/as solucionen problemas dentro y fuera del aula, lo cual evita una interactividad en el proceso enseñanza-aprendizaje, las clases se desarrollan de manera improvisada por lo que no se usa como material didáctico los rompecabezas.

Por otra parte, existen insuficientes rompecabezas en relación al número de niños y niñas, razón por la cual se puede evidenciar que los niños y niñas tienen poco desarrollo de la conciencia espacial visual, lo que retrasa la comprensión profunda de diversos temas, esto repercute en la atención, concentración y observación afectando notoriamente al desarrollo de conflictos cognitivos.

Otro influyente negativo es la desvalorización de los rompecabezas en el desarrollo de conflictos cognitivos, lo que ha provocado un restringido desarrollo de las habilidades de motricidad fina en los niños y niñas, frenando con esto los movimientos pequeños y precisos que son generados por la coordinación en el desplazamiento ejecutado por la persona.

### **1.2.3 Prognosis**

De no solucionarse el problema de los rompecabezas y su relación con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito”, los aprendizajes seguirán siendo tradicionales, las clases se desarrollaran de manera improvisada ya que no se usa como material didáctico el rompecabezas, además existe desinterés en el personal docente para cambiar la enseñanza en los niños/as por lo que no desarrollan aspectos necesarios como la observación, experimentación y la capacidad de razonamiento lógico matemático. Entonces resulta que el docente no

utiliza el rompecabezas como material de apoyo para el desarrollo de conflictos, por el contrario son utilizados con fines de entretenimiento lo cual afecta gravemente al avance académico de los niños/as. De ahí que se considera sustancial que las clases tomen un enfoque constructivista en donde la participación y análisis estudiantil erradique el aprendizaje tradicional y se cree conciencia sobre la importancia del uso del rompecabezas en las aulas.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cómo se relacionan los rompecabezas con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la escuela fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito?

#### **1.2.5 Preguntas Directrices**

1. ¿Por qué es importante el uso de rompecabezas para desarrollar conflictos cognitivos en los niños y niñas?
2. ¿Cuál es nivel de manejo de conflictos cognitivos de los niños y niñas?
3. ¿Cómo el uso de rompecabezas desarrollará conflictos cognitivos en niños y niñas?

#### **1.2.6 Delimitación del problema**

**Campo:** Educativo

**Área:** Pedagógica

**Aspecto:** Los rompecabezas - Desarrollo de conflictos cognitivos

**Delimitación espacial:** El presente trabajo investigativo se realizó en la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera.

**Delimitación Temporal:** El presente trabajo investigativo se realizó en el segundo quimestre del año lectivo 2013 - 2014.

#### **Unidades de Observación**

- Autoridades de la Universidad Técnica de Ambato
- Asesor
- Directora de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera
- Padres de familia, docentes, Niños y niñas

### 1.3 Justificación

Al realizar el presente trabajo de investigación es **importante** conocer la utilización del uso de los rompecabezas, en este caso enfocado en el desarrollo de conflictos cognitivos, porque es un material de fácil construcción y poca utilización. El **interés** incide en que con el juego de rompecabezas se pueda ayudar a los estudiantes a eliminar sus temores, desarrollarse como un ser competente en todos los aspectos de su vida para alcanzar una educación de calidad con calidez, mediante el uso del rompecabezas para desarrollar el pensamiento. Además esta investigación tiene un alto nivel de **factibilidad** ya que se cuenta con un presupuesto accesible, recursos suficientes tanto de oficina como tecnológicos, una extensa bibliografía que servirá de sustento para elaborar la propuesta y talento humano porque existe la colaboración de las autoridades de la institución educativa. Adicionalmente, esta investigación es **original** de la investigadora porque se pretende ayudar a los docentes, padres de familia, niños y niñas, con recursos fáciles de aplicar para que puedan estar preparados para enfrentar retos de la vida.

El juego de rompecabezas es un recurso muy **útil** y **novedoso** ya que le permitirá al docente mejorar destrezas y enriquecer el desarrollo los procesos cognitivos del estudiante, fortaleciendo otros aspectos del individuo como su capacidad de interactuar, la potencializarían de su singularidad, reconocimiento de sus propias cualidades, afrontar las equivocaciones, valorar sus esfuerzos, comunicación de sentimientos, responsabilidad en equipo y manejo del compañerismo. Su índice de **impacto** radica en que se aspira implementar actividades que fomenten el desarrollo de los conflictos cognitivos partiendo del uso de rompecabezas desde edades tempranas. Los **beneficiarios** serán los niños y niñas de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera debido a que se creará una guía de uso del rompecabezas de una manera amena y recreativa y en segundo término las Asistentes de Cuidado y autoridades, con la finalidad de provocar una actitud positiva y estimulante sobre todo en el manejo de conflictos y problemas de la vida cotidiana en los niños y niñas.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

- Investigar cómo se relacionan los rompecabezas con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año en la escuela Nicolás Aguilera de la parroquia Conocoto, cantón Quito.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

1. Determinar la importancia el uso de rompecabezas para desarrollar conflictos cognitivos en los niños y niñas.
2. Analizar el nivel de manejo de conflictos cognitivos de los niños y niñas.
3. Proponer una alternativa de solución a la problemática planteada.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Luego de una investigación minuciosa en la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se ha constatado que no existen investigaciones similares al tema: “Los Rompecabezas y su relación con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito”. Razón por la cual se tomó como referencia algunas tesis y documentos que han facilitado la investigación.

Por consiguiente, es un tema único con carácter práctico y de gran valor para promover el desarrollo de conflictos cognitivos con el uso del rompecabezas. Basada la investigación en este análisis se ha tomado como referencia a los siguientes autores:

**Tema:** “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JORGE ICAZA CORONEL DEL CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010.”

**Autora:** Licta Chugchilan Maria Blanca

**Tutor:** Dr. Msc. Marcelo W. Núñez Espinoza

#### **Conclusiones:**

- Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos recreativos son de gran ayuda para los niños/as de la escuela “Jorge Icaza” y para quienes lo acojan, ya que es una guía innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su nivel intelectual y físico, el mismo que mejora su nivel de aprendizaje.



- La guía didáctica de los juegos recreativos que se propone servirá de pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños/as dentro y fuera del establecimiento educativo ya que es laborado de acuerdo a las necesidades de los niños y ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños/as en el aula constituyéndose en un recurso valioso en el aprendizaje, toda vez que el niño al jugar pone de manifiesto sus capacidades intelectuales y físicas lo que hace de él un individuo con muchas capacidades.
- El juego es un instrumento que ayudará que el proceso de enseñanza aprendizaje mejore, y de esta manera permitirá tener seguridad y confianza y así desarrollar la imaginación y la expresión.
- La aplicación de los juegos recreativos también ayudará a motivarse, el mismo y a sus estudiantes a realizar las clases más creativas y dinámicas.

**Recomendaciones:**

- Se recomienda la aplicación de los juegos recreativos en la institución ya que estos ayudan a desarrollar intelectualmente a los niños/as dentro y fuera del aula como entes activos del aprendizaje.
- Las autoridades de la institución deben brindar el apoyo necesario para organizar cursos de capacitación y seminarios dirigidos a implementar juegos recreativos que ayuden a mejorar el nivel de conocimiento y aprendizaje de los niños/as.
- La utilización de diferentes juegos recreativos con métodos, técnicas y actividades apropiadas deben orientar al estudiante a alcanzar logros y objetos planteados para contribuir al fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje.

- Se debe implementar en las aulas el material didáctico apropiado para la aplicación de juegos recreativos los mismos que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas de los niños.
- Poner en práctica todos y cada uno de los juegos recreativos ya que a través de estos el niño desarrolla capacidades físicas, psicológicas y afectivas, las mismas que hacen de él una persona analítica y crítica.

En la educación, es muy importante que los niños y niñas desarrollen su creatividad y se motiven al explorar nuevos aprendizajes a través del uso de diferentes juegos recreativos que impulsen el desarrollo de sus capacidades físicas, psicológicas y afectivas que son el complemento del desarrollo social e integral de las personas.

**Tema:** “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS COMO FACTOR DETERMINANTE EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES PEQUEÑOS AMIGOS DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

**Autora:** Chasi Haro Mercy Amparo

**Tutor:** Dr. Mg. Raúl Rodríguez Morales

**Conclusiones:**

- La utilización de recursos didácticos desarrolla la creatividad en los niños.
- Los padres de familia no proporcionan los materiales necesarios que el docente solicita al estudiante.
- El aislamiento a los niños genera graves limitaciones en la formación de la personalidad.
- Por la falta de recursos didácticos produce desmotivación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Recomendaciones:**

- Desarrollar la creatividad en los niños con los recursos disponibles en el medio.

- Dar a conocer a los padres de familia la importancia que tienen los recursos didácticos para la interiorización de los contenidos curriculares.
- Trabajar con todos los niños por igual sin que exista la discriminación a ninguno de ellos.
- Utilizar nuevas y variados recursos didácticos que permitan desarrollar de manera significativa los aprendizajes cognitivos.

Es indispensable mencionar que en la actualidad se emplean recursos didácticos que no cubren las expectativas educativas de los niños y niñas, razón por la cual consiguen fácilmente perder el interés por aprender. Por tal motivo, es vital que el docente cree conflictos cognitivos dentro de la sala de clase, con el fin de desestabilizar concepciones previas y adoptar propiamente un aprendizaje nuevo. Esto significa que los fundamentos, constituyen los sustentos científicos, técnicos y metodológicos que sitúan a la educación en el ámbito general y propicio durante el proceso enseñanza aprendizaje.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

La presente investigación se enmarca dentro del paradigma crítico propositivo; Crítico porque analiza una realidad social, cultural y educativa de la problemática que se está investigando y propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática del uso incorrecto del rompecabezas. En consecuencia, forma parte de la filosofía educativa, ya que tiene como objetivo proporcionar mecanismos que guíen a docentes, niños y niñas para lograr un desarrollo intelectual y afectivo que produzca cambios de actitud, de tal manera que la formación profesional tenga el sello de la calidad humana elemento indispensable en la vida y en la sociedad.

## **2.3. Fundamentación legal**

Esta investigación se ampara en la siguiente base legal de la Constitución Política del Estado ecuatoriano:

## LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

### Fines de la Educación. Art. 3

- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

### DERECHOS DEL BUEN VIVIR

**Política 2.2.** Mejorar progresivamente la calidad de la educación, con un enfoque de derechos, de género, intercultural e inclusiva, para fortalecer la unidad en la diversidad e impulsar la permanencia en el sistema educativo y la culminación de los estudios.

- a. Articular los contenidos curriculares de los distintos niveles educativos.
- g. Fomentar la evaluación contextualizada de los logros educativos de los estudiantes.

### CAPÍTULO III

#### DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

**Art.7.- Derechos.-** Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo.
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.
- f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades.

**Art.8.- Obligaciones.-** Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

- b) Participar en la evaluación de manera permanente, a través de procesos internos y externos que validen la calidad de la educación y el inter aprendizaje;
- e) Tratar con dignidad, respeto y sin discriminación alguna a los miembros de la comunidad educativa.

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

### **Título III: Derechos, Garantía y Deberes**

**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.
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

## **CAPÍTULO V**

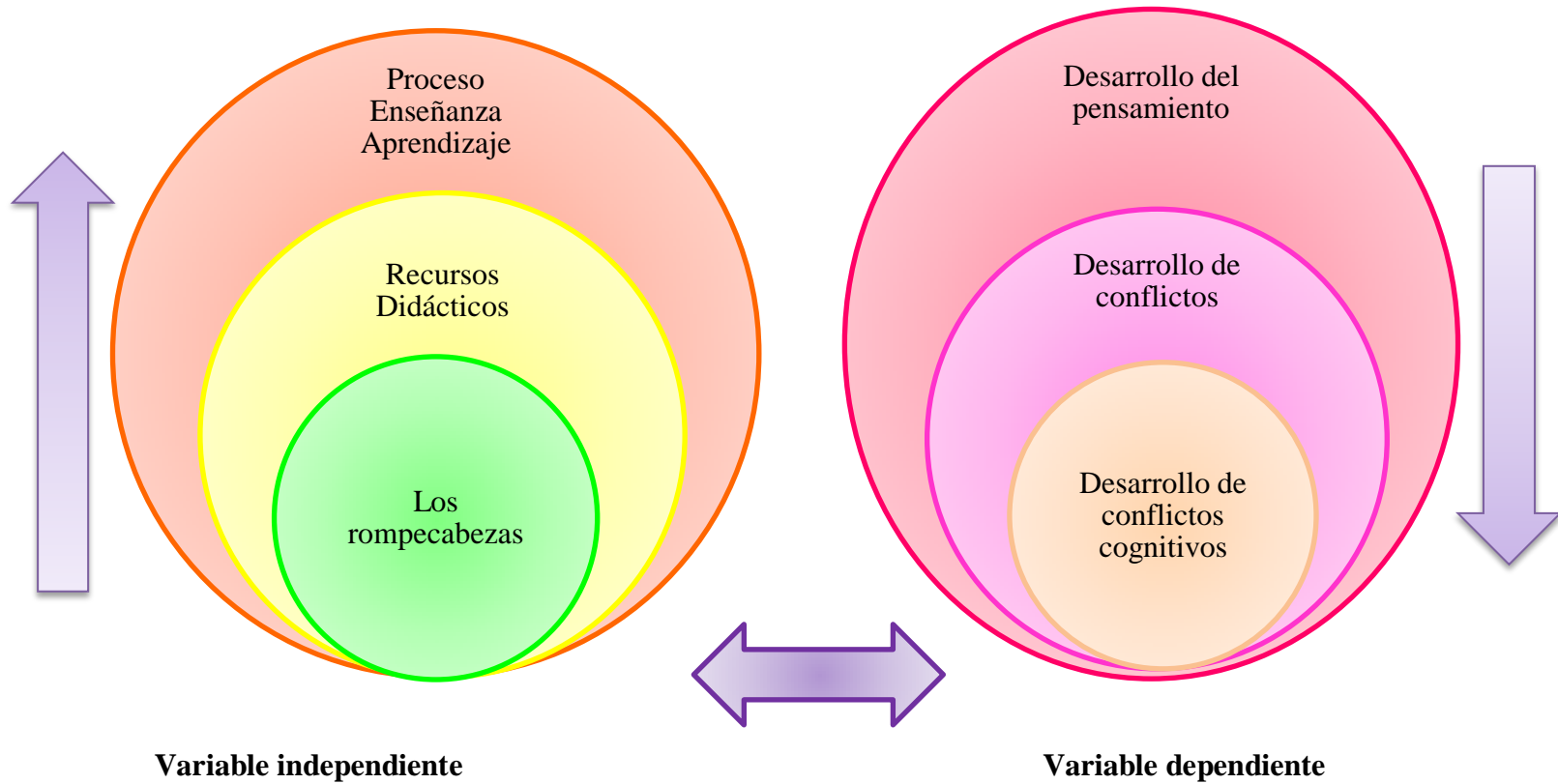
### **DE LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Art.40.-** Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

**Art.343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente de los estudiantes y realizar actividades de refuerzo y apoyo educativo para estudiantes que lo necesiten, por mencionar algunas.

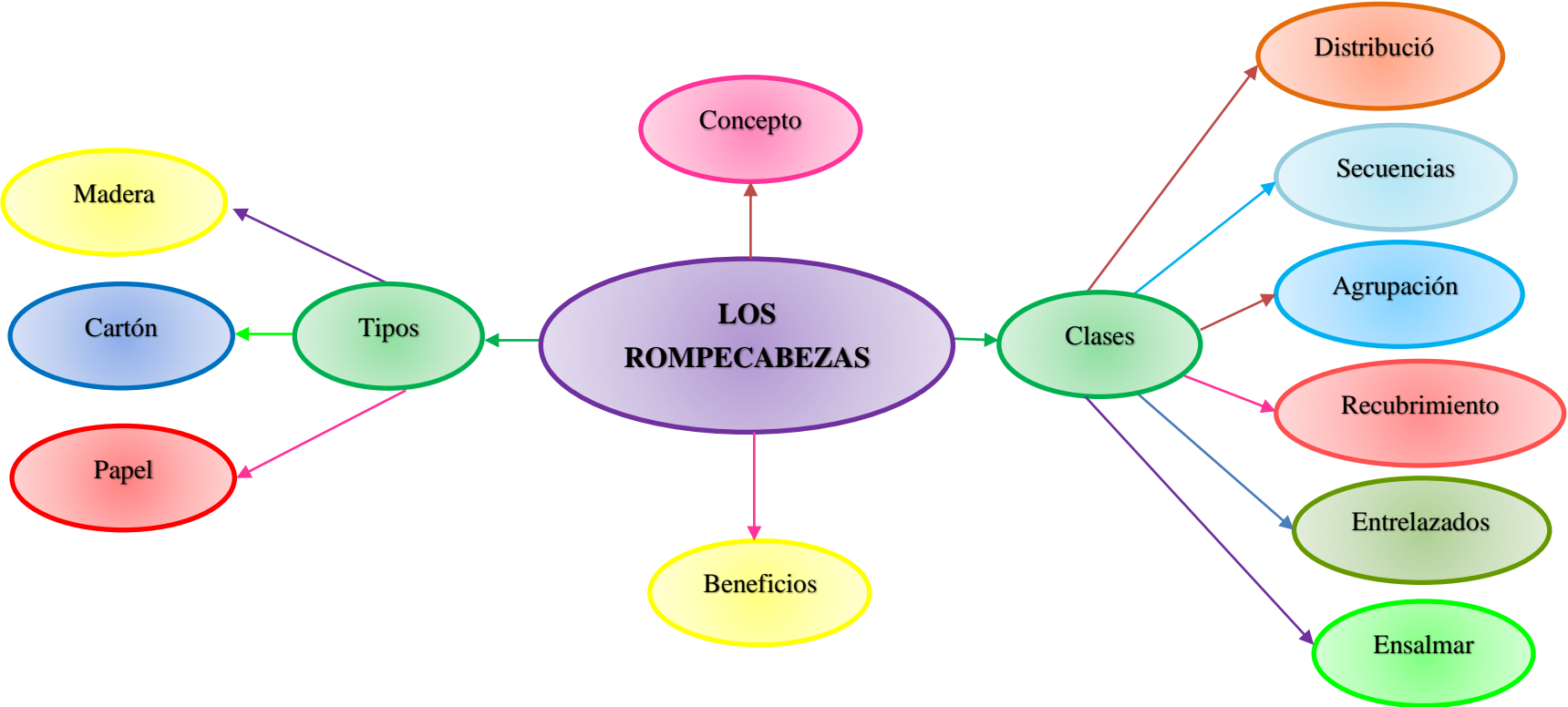
**Art.344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

## 2.4 Categorías Fundamentales



**Gráfico N° 2.** Categorías fundamentales  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

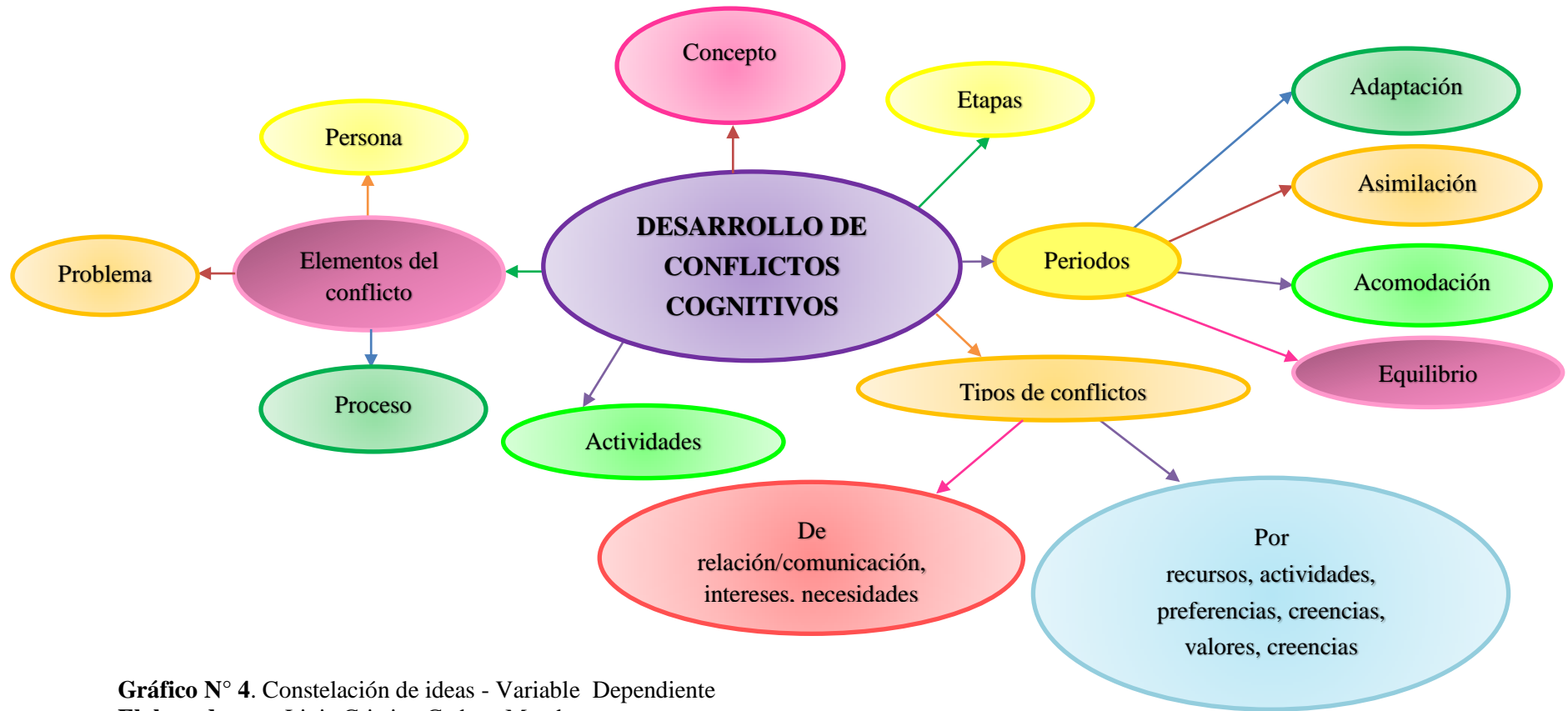
**CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE**



**Gráfico N° 3.** Constelación de ideas - Variable Independiente  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza



## CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE



**Gráfico N° 4.** Constelación de ideas - Variable Dependiente  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

## **2.4.1 Variable Independiente**

### **2.4.1.1 EL ROMPECABEZAS**

**Concepto.-** Un rompecabezas es un juego de mesa cuya finalidad es formar una determinada figura, escena u objeto combinando piezas en cada una de los cuales hay una parte de esa figura a conformar. (Definición abc, 2007, p.18)

En efecto, el juego del rompecabezas al ser considerado un juego de mesa educativo, se convierte en un elemento sustancial y de fácil manejo para los niños y niñas dentro del aula, de manera que el docente puede disponer de ellos para conseguir un aprendizaje significativo.

Es fundamental mencionar que el origen de este juego tiene sus indicios a comienzos del siglo pasado, convirtiéndose en un entretenimiento prioritario para la clase aristocrática, debido a que en aquellos tiempos era una situación novedosa recibir a los invitados con rompecabezas. Es así que el primer rompecabezas fue creado por John Spilsbury, en 1760 con el propósito de enseñar geografía. Se trataba de un mapa de Europa, pegado en una placa de madera en piezas independientes, separadas por sus fronteras. (Ecured, 2012, p.23) De ahí que, el juego de rompecabezas tuvo tanto éxito que pronto su expansión y fabricación con distintos diseños se popularizó a nivel mundial, obteniendo un alto índice de aceptación dentro del sistema educativo.

Los rompecabezas son juegos muy valorados, desde el punto de vista educativo, porque a la vez que fomentan la creatividad, el desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis, la visión espacial, las estructuras y los movimientos geométricos... son entretenidos y resultan divertidos para la gran mayoría de las personas, de cualquier edad. (Ministerio de Educación y Deporte, 2001, p.32)

Como se puede apreciar en este análisis, es conveniente utilizar estos juegos de mesa en el campo educacional por el aspecto motivador y formativo que poseen, ya que su uso y aplicación permite generar aprendizajes significativos en un sinnúmero de disciplinas que con el método de la Descartes pueden ser fáciles de tratar.

#### **Beneficios de armar rompecabezas**

Resultan sorprendentes los múltiples beneficios inherentes que brinda el juego de

mesa del rompecabezas tanto a niños como a adultos. Es más, armar un rompecabezas, puede ser un momento para compartir en familia, evitar el estrés y enseñar a trabajar en equipo. Por tal motivo, Smilehood, J. (2013, enero 21) señala que armar un rompecabezas proporciona los siguientes beneficios:

- Desarrollo de la capacidad para aprender, entender y organizar las formas espaciales.
- Práctica la observación, descripción y comparación; pasos básicos para completar poco a poco el armado.
- Facilita la resolución de problemas.
- Ejercita la memoria visual.
- Permite analizar para elaborar la estrategia de armado.
- Genera satisfacción y eleva la autoestima.
- Mantiene la atención y concentración.
- Trabaja la tolerancia y la capacidad de espera ante la dificultad.
- Ayuda a desarrollar la motricidad fina.
- Fortalece los lazos familiares.

### **Tipos de Rompecabezas**

Los rompecabezas se han convertido en un recurso lúdico de mucho entretenimiento para un sinnúmero de personas alrededor del mundo. Entre los más destacados tenemos a:

#### **Rompecabezas de madera**

Los rompecabezas de madera son los más comunes y accesibles dentro del sistema educativo, ya que contiene piezas de fácil manipulación y comprensión que facilitan el aprendizaje en los niños y niñas, sin embargo no por eso son los mejores, debido a que las piezas planas deben unirse en su totalidad para considerar completo el desafío. Comenio, J. 1983, p.1), hace énfasis en que a pesar del avance tecnológico y diversas experimentaciones científicas el diseño de los rompecabezas se ha optimizado y en la actualidad los párvulos disponen de una extensa gama de oferta de rompecabezas con colores, diseños y dificultades diferentes.

Además, su fabricación no requiere de mucho tiempo y los materiales son de bajo costos, por lo que manifiesta los siguientes pasos para su correcta elaboración:

1. Escoger una imagen o fotografía.
2. Pegar la imagen sobre un pedazo de madera.
3. Cortar cada una de las piezas. Las piezas pueden ser más grandes, medianas o pequeñas dependiendo del grado de complejidad que se desea.
4. Verificar si quedaron bordes ásperos y lijar de ser necesario.

### **Rompecabezas de cartón**

Los rompecabezas de cartón son de fácil elaboración y constituyen una estrategia metodológica muy aceptables especialmente en aquellos lugares donde los niños y niñas provienen de familias con escasos recursos económicos pueden ser elaborados en casa, utilizando material reciclable, resulta una tarea sencilla y única. Comenio, J. 1983, p.1)

1. Seleccionar una ilustración, imagen o fotografía de preferencia, teniendo en cuenta la dimensión del grosor, ya que quedará
2. Pegar la foto a una base de cartón. Es importante no utilizar mucho pegamento para evitar que tanto el papel de la imagen como el cartón absorban el pegamento y arruinen el rompecabezas.
3. Dar la vuelta al cartón, trazar las líneas patrones y cortar piezas grandes para un rompecabezas más fácil y piezas más pequeñas para uno más difícil.

### **Rompecabezas de papel**

Los rompecabezas de papel son los más sencillos de elaborar y un recurso valioso dentro del aula, ya que sirven de elementos lúdicos para controlar la disciplina y ayudar a desarrollar la motricidad fina. La ventaja es que se pueden imprimir y recortar sin necesidad de gastar mucho tiempo.

Para acotar lo expuesto, los docentes deben apoyar su labor mancomunadamente con los estudiantes, es decir, elaborar los rompecabezas en el aula utilizando diferentes clases de materiales que son de fácil acceso dentro del medio e incentivar al desarrollo de la creatividad, factor elemental en el aprendizaje.

## **Clases de rompecabezas**

Existen dos clases de rompecabezas que están elaborados de acuerdo a las necesidades e intereses de cada persona y que (Güeto, E. 2012, p. 12) menciona a continuación:

- 1.- Rompecabezas de bloques deslizantes y
- 2.- Rompecabezas encajar piezas sobre tableros planos

De ahí q se pueden mencionar los siguientes:

- **Rompecabezas para ensamblar**

Son aquellos rompecabezas que se construyen en conjunto, es decir su finalidad es recolectar las piezas en su totalidad de manera que se obtenga una forma y estructura en un todo agrupado. Por ejemplo el conocido Jigsaw 3D con forma de esfera y que la imagen a reconstruir generalmente es un mapa de la Tierra. Las piezas se aguantan unas con otras, son similares y no existe ninguna dificultad en el ensamblado.

- **Rompecabezas de recubrimiento**

Estos rompecabezas están compuestos por varias piezas con contornos que encajan sobre un tablero o una superficie plana de manera que formen la imagen original y el orden de las piezas no es primordial. Tal es el caso del tangram: un juego de siete piezas que consiste en formar figuras concretas.

- **Rompecabezas con obertura y separación**

Se trata de rompecabezas en los que hay que abrir un objeto para liberar otro, o bien conseguir separar un conjunto de piezas encajadas. Así se puede mencionar a las Cajas Secretas, de origen japonés, que son cajas de piezas de madera que sólo se abren tras una compleja secuencia de movimientos.

- **Rompecabezas entrelazados**

Estos rompecabezas tienen varias piezas entrelazadas y el objetivo es separarlas o volverlas a unir. Están elaborados de alambre, cuerdas o alguna pieza de madera. Cada pieza tiene un papel diferente a la otra, es decir algunas

piezas sólo son obstáculos, otras mantienen unida la estructura y otras son las que hay que separar.

- **Rompecabezas de rutas y caminos**

Esta clase de rompecabezas permiten ir abriendo paso para encontrar un camino y transportar una pieza de un lugar a otro, o simplemente encontrar y llegar a la salida. Ejemplo: Los laberintos.

- **Rompecabezas secuenciales**

Las piezas de estos rompecabezas tienen los movimientos limitados e interdependientes, en otras palabras todos los movimientos están bien definidos ya que solamente se pueden realizar uno cada vez. Ejemplos: El Cubo de Rubik muy conocido y practicado por la mayoría de personas.

- **Rompecabezas de agrupación**

Aparecieron gracias a la tecnología muestran un conjunto de piezas y el objetivo es agrupar varias de algún tipo para poder eliminarlas, y conseguir añadir más piezas. Por lo general estos rompecabezas acumulan puntos. Entre ellos está Por mencionar alguno de ellos tenemos el Tetris: es uno de los videojuegos más populares que se han realizado. Las piezas son tetraminos que caen hacia abajo.

- **Rompecabezas de distribución**

Están formados por letras o números sobre una cuadrícula de manera que formen palabras en el caso de las letras o bien que se cumpla alguna condición en el caso de números. Ejemplos: Crucigramas

Lo cierto es que, cada rompecabezas tiene una característica especial, pero siempre persigue el mismo objetivo que es el de cumplir con el desafío de armado total, aparte de que incentiva las capacidades cognitivas de los niños y niñas promueve el aprendizaje ya que se pone de manifiesto el proceso de análisis-síntesis que le ayuda a construir diferentes hipótesis sobre el mismo.

### 2.4.1.2 RECURSOS DIDÁCTICOS

En el campo de la docencia, es fundamental utilizar como material didáctico de apoyo los recursos didácticos, ya que tienen la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje.

Los recursos didácticos no garantizan por si solos ni el interés ni la actividad de los niños y niñas. Su aprovechamiento dependerá fundamentalmente de las actividades que los maestros/as o tutores programen para cada curso, fijando como objetivo el aprendizaje y la interacción alumnado – docente de tal forma que la comprensión de los contenidos sea eficiente. (Vigotsky, 1996, pp. 67-71)

Este punto de vista es muy importante para un docente, porque si los recursos didácticos son herramientas que facilitan el aprendizaje se deben explotar en su totalidad con la finalidad de que el aprendizaje en los estudiantes sea el deseado y su rendimiento académico sea óptimo dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Entre las ideas fundamentales de los recursos didácticos, autores como Aparici, B y (García, J. 1998, p. 43) recalcan que, son conjuntos de elementos que preparan la realización del proceso enseñanza aprendizaje. Los cuales apoyan a que los niños/as logren el dominio de un contenido definitivo, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores.

#### **Funciones:**

Las funciones que desempeñan los recursos didácticos dentro del aula son múltiples. Razón por la cual (Guerra, J. 2003, p.21) revela que durante el proceso enseñanza aprendizaje el docente debe utilizar recursos didácticos con el fin de ayudar a ejercitar y desarrollar las habilidades de los estudiantes. En consecuencia ser pilares que despierten la motivación, la impulsen y creen un interés por el contenido a estudiar, al mismo tiempo que sean utilizados como herramientas evaluadoras de los conocimientos impartidos a cada momento , ya que regularmente contienen una serie de información sobre la que se quiere que el estudiante reflexione crítica y analíticamente.

#### **Ventajas:**

- Procuran acercar a los estudiantes a situaciones de la vida real.

- Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre cualquier tema de estudio.
- Reducen el trabajo del docente como del estudiante.
- Incrementan la motivación durante el aprendizaje.
- Facilitan la comprensión de los contenidos en forma tangible, observable y manejable.
- Concretan y ejemplifican la información expuesta.

Entonces resulta que, cuando los recursos didácticos son empleados en forma adecuada en el proceso enseñanza-aprendizaje contribuyen a que los estudiantes logren un excelente dominio de un determinado tema. Además, facilitan la interacción entre docente y estudiante para alcanzar el logro de los objetivos educativos. Entre estos tenemos: El pizarrón, el papelógrafo, el rotafolio, la guía de observación, mapas, maqueta escolar, fuentes bibliográficas, etc.

### **Clasificación de los Recursos Didácticos**

Los recursos didácticos o materiales didácticos pueden ser utilizados dentro y fuera de la clase, debido a la accesibilidad, enfoques y objetivos de enseñanza. Su objetivo es apoyar los contenidos de la temática a tratarse de manera que los oyentes formen un criterio propio, además ayudan a que exista un mayor grado de organización para la adquisición de conocimientos. En consecuencia, (Aguaded, I. y Martínez, E. 1998, pp. 45-47), mencionan algunos de ellos:

- **Materiales impresos**

Hoy por hoy un libro es un trabajo escrito o impreso, que está compuesto exclusivamente de texto, o a su vez contienen elementos visuales y textuales para proporcionar una mejor comprensión. Los tipos de libros que pueden ser utilizados pedagógicamente son: Los libros de texto, los libros de consulta, los cuadernos y fichas de trabajo, los libros ilustrados, etc.

- **Materiales gráficos**

Son accesorios ideales para proyectar gráficos y diagramas de poco detalle e información, como son: rótulos grandes, figuras, mapas simples, gráficas, mensajes sintéticos, etc.



A pesar de que, en la actualidad es limitado el uso de este recurso es fundamental hacer una breve explicación, pues pueden existir situaciones, en la enseñanza de los más pequeños, de adultos analfabetos o en lugares en los que no exista la tecnología informática, y su utilización sea primordial. Por otra parte, la elaboración de transparencias, es un recurso didáctico interesante para los el aprendizaje de los estudiantes. (Aguaded, I. y Martínez, E. 1998, pp. 45-47)

Como se ha venido mencionando con anterioridad, toda clase de materiales que ayuden a desarrollar el intelecto de los estudiantes es vital dentro y fuera de la clase, de ahí que al hacer uso de recursos electrónicos en laboratorios, diapositivas, pictogramas, etc., van a constituirse en un elemento estimulante para que los niños y niñas logren cantar de mejor manera los conocimientos impartidos.

El retroproyector es un aparato de proyección posee características muy especiales en la que se mezclan las proyecciones por transparencia y reflexión, simultáneamente. El retroproyector por su importancia merece un estudio particular, ya que permite su utilización a manera de pizarra, respecto a la cual contiene ventajas indiscutibles, como son:

- Puede contener ilustración para la enseñanza.
- Se usan para apoyar la presentación de un tema
- Permite la lectura en un lugar específico para un público interesado.
- Se puede retornar al lugar de presentación cuantas veces sea necesario.

- **Materiales mixtos**

(Romero, G. 2012, p.2), combina con un todo, la imagen, texto y sonido, son ideales para captar la atención del estudiante, además de favorecer el aprendizaje significativo y ser una herramienta de apoyo para el docente, se utilizan dentro de clase pueden ser un película documental o video.

- **Materiales auditivos**

Son aquellos medios de audio que son de gran ayuda en el campo educativo, ya que estimulan la función de los sentidos y activan el desarrollo de habilidades y

destrezas, de la misma manera que contribuyen a la formación de actitudes y valores. Entre estos tenemos: Radio, cintas grabadas, discos, teléfonos, etc.

En concordancia con el expuesto anteriormente es importante recalcar que los recursos didácticos son elementos clave dentro del proceso enseñanza aprendizaje puesto que, propician ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalecen el proceso educativo en los niños y niñas, además que aumentan la atención y concentración debido a su interactividad.

#### **2.4.1.3 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un notable proceso que tiene como fin la formación del estudiante. Es decir el rol que desempeña el docente como sujeto que conoce y enseña, y por supuesto el otro que desconoce y puede aprender, el estudiante. Entonces debe existir predisposición de ambas partes por lograr el objetivo deseado. Sin embargo, hay que tener presente la parte de los contenidos y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos que en realidad son los medios que motivan el aprendizaje y por ende la enseñanza. (Curriculum, 1999. P. 34)

De acuerdo con lo expuesto, entonces se testifica que el **proceso de enseñar** es el acto mediante el cual el docente organiza, planifica y evalúa conocimientos, hábitos y habilidades de los estudiantes, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto. Por el contrario, el **proceso de aprender** es el proceso complementario de enseñar., en donde el estudiante capta y elabora su aprendizaje utilizando diferentes técnicas de estudio u otra fuente de información.

#### **Fines Educativos**

Resulta indispensable que el docente antes de impartir su cátedra tenga bien definidos los contenidos y medios a emplearse para facilitar la transmisión de conocimientos y por lo tanto logre cumplir los fines educativos. Es así que, (Curriculum, 1999. P. 34) añade que se deben tener presente los siguientes aspectos:

1. Conocimientos: Información suficiente y propicia para desarrollar la temática con claridad.
2. Comprensión: Capacidad para entender la información.
3. Aplicación: Capacidad de transmitir situaciones concretas y reales.
4. Análisis: Capacidad para descomponer información.
5. Síntesis: Capacidad para componer, ejemplificar y emitir un todo o conjunto de información.
6. Evaluación crítica: Selección del material didáctico y de los procedimientos utilizados.

Para acotar las ideas sustanciales expuestas con anterioridad es primordial hacer énfasis en lo que establece este autor:

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender. El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje. (Zabalza, 2001, pp.28-21)

Por consiguiente, se afirma que todos los seres humanos aprendemos del entorno que nos rodea es por eso que, los docentes deben estar en constante preparación pedagógica con el propósito de ser entes competitivos y aportar con excelentes conocimientos y estrategias innovadoras dentro del aula, de modo que se eleve el rendimiento académico y social de los estudiantes. Por otra parte, la siguiente contribución es significativa por su aporte y contenido:

Los procesos enseñanza-aprendizaje son un fenómeno que se vive y se crea en el ámbito educativo, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones, en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales... (Contreras, 1990 pp.34-37)

En relación con este tema, es conveniente recordar que muchos autores concuerdan con que el proceso enseñanza aprendizaje es un sistema de comunicación intencional que se produce en el ámbito educativo y social, y que

para que surja en forma positiva es fundamental utilizar estrategias creativas encaminadas a provocar el aprendizaje significativo.

### **El rol del docente en el aula**

Es vital que el docente en el aula cree un ambiente en el que incite a los estudiantes a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo se convierta en un ente transmisor de información, de tal manera que promuevan su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas. De ahí que Brooks y Brooks, 1999, pp. 65-66), proponen una serie de características que debe poseer un docente y así tomar ventaja del ambiente de aprendizaje. Estas son:

- Estimula y acepta la autonomía y la iniciativa de los estudiantes, que permiten a los estudiantes plantearse problemas y buscar soluciones.
- Utiliza una gran variedad de materiales manipulativos e interactivos para lograr que el aprendizaje sea significativo.
- Es flexible en el diseño de la clase, ya que dependiendo de los intereses y las respuestas de los estudiantes la temática determinará las estrategias de enseñanza y alterará el contenido, en otras palabras se deberá aprovechar los momentos en que los estudiantes se muestran receptivos para poder con facilidad profundizar aspectos interesantes.
- Averigua si la temática ha sido comprendida antes de compartir criterios con los estudiantes.
- Estimula a los estudiantes a aprender y trabajar colaborativamente.
- Promueve el aprendizaje por medio de preguntas inteligentes ya que estas retan a los estudiantes a indagar, profundizar, y a buscar respuestas novedosas.
- Busca que los estudiantes elaboren sus respuestas, ya que es una forma de estimular para estructurar y reconceptualizar.
- Crea debates en la clase, así los estudiantes aprenden de sus propios errores y reformulan sus perspectivas.
- Proporciona tiempo para que los estudiantes construyan hipótesis y las comprueben, hagan relaciones y creen metáforas.

- Impulsa la curiosidad de los estudiantes utilizando el ciclo de aprendizaje. Que consta de tres fases: los estudiantes generan preguntas e hipótesis, el docente introduce el concepto y los estudiantes aplican el concepto.

En referencia a estas características, es indispensable hacer hincapié en que el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que plantee distintas situaciones problemáticas en las que los estudiantes sean creadores de su propio aprendizaje a través del análisis la interpretación y la búsqueda de soluciones. Para resumir, el docente debe estar en total capacidad de explotar las habilidades y destrezas de los estudiantes con el propósito formar mentes que estén en condiciones de poder criticar, verificar y no aceptar todo lo que se le expone. (Piaget, J. 1980), sus aportes son invalorable ya que describen la forma en que se produce el desarrollo cognitivo, y la importancia de formar estudiantes activos, que auto-aprendan en base a la investigación, teniendo siempre presente que las adquisiciones y descubrimientos autónomos son mucho más enriquecedores y productivos que cuando el aprendizajes es pasivo.

## **2.4.2 Variable Dependiente**

### **DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS**

#### **2.4.2.1 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO**

##### **Definición**

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia que tiene el ser humano cuando crece y se desarrolla. La evolución cognitiva indica que es capaz de entenderse así mismo y al mundo que lo rodea, utilizando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etc., para solucionar problemas de cualquier índole. (García, 2014, p. 21)

Por consiguiente, el pensamiento se desarrolla por naturaleza y por la educación, ya que por medio de estas dos características los procesos mentales se amplían, se orientan y se potencializan, al mismo tiempo que sirven de estimulación para la comprensión y el aprendizaje. De ahí que el desarrollo del pensamiento puede ser natural o estimulado como se puede apreciar en las etapas del desarrollo natural del niño.

El nacimiento y los dos años de vida se producen por las etapas sensorio motora que es el centro común de todas las sensaciones en el cerebro donde el pequeño es incapaz de internalizar las ideas. Entre los 2 y los 7 años que pasan por las etapas pre operacional. El niño ya va formando imágenes mentales desarrollando primero el lenguaje oral y luego el escrito. Pero en la etapa de los 7 y 11 años los pensamientos son concretos a partir de esa edad que pueden ser capaces de abstraer que es separar en la mente las cualidades esenciales de una cosa y de su realidad física para considerarlas aisladamente. (Piaget, 1980, p.13),

En base a este desarrollo evolutivo se debe considerar que son etapas muy importantes dentro del crecimiento del niño, porque es necesario que desde su nacimiento disfrute de un ambiente seguro emocionalmente y adecuado para poder ejercitar sus sentidos y sus habilidades psicomotrices, en función de ello, los aportes de la teoría de aprendizaje de Piaget y sus usos en educación, deben ser complementados e integrados a la verdadera identidad del niño.

### **Importancia del desarrollo del pensamiento**

(Salazar, M. 2013, p. 23), manifiesta que todos los seres humanos poseemos la capacidad intelectual a diferencia del resto de seres vivos, como los animales que no están capacitados para la construcción de pensamientos, razón por la cual su accionar es sin límite de control.

En consecuencia, se enfatiza que el pensamiento proviene de una variedad de operaciones mentales como la observación, la clasificación, el razonamiento que permiten pensar y avanzar en el desarrollo de la personalidad equilibrada, por tal razón las personas somos capaces de ejercer operaciones para luego expresarlas como pensamientos claros y oportunos.

Entonces es propicio que desde las aulas se aplique sencillos y adecuados ejercicios fundamentados en el razonamiento, los valores, la construcción de relaciones y la búsqueda de soluciones, que inviten y motiven a los estudiantes a practicar permanente el desarrollo del pensamiento específicamente en los primeros años de escolaridad, en los cuales el niño o niña se encuentra explorando un mundo lleno de curiosidades y aprendizajes que les convertirán en individuos pensantes, independientes, solidarios y seguros en sus actividades diarias. Por lo manifestado, los docentes deben apoyar su labor iniciando con una de las siguientes actividades:

- Leer un cuento, una noticia o algún tema de interés con el objetivo de que lo cuenten y/o describan con sus propias palabras.
- Solicitar tres semejanzas y tres diferencias entre dos artículos.
- Preguntar cuál es el sueño más divertido que han tenido.
- Preguntar qué es ser feliz, cómo están, u otras preguntas semejantes.

Estas preguntas facilitarán la iniciativa y abrirán las mentes de los estudiantes para captar de mejor manera los conocimientos impartidos, la forma de pensar y actuar en todo momento, teniendo en consideración que el desarrollo del pensamiento está ligado al aprendizaje y este a las acciones intelectuales que optimizan la interacción con el medio.

### **El desarrollo del pensamiento a través de la psicomotricidad**

La infancia es una etapa substancial para el desarrollo del niño, diversos estudios e investigaciones concuerdan que a tempranas edades el cerebro se desarrolla con mayor rapidez hasta llegar a los seis años de vida y que importante la estimulación sensorial. Además, es en este período en donde el niño /a explora el mundo por medio de los sentidos y del movimiento, ya que empieza a manipular objetos y hacer diferentes giros con su cuerpo hasta que consigue ponerse de pie y desplazarse en forma independiente. Entonces es evidente que consigue un desarrollo motor y cognoscitivo, por tal razón el pensamiento del niño/a evoluciona en base al conocimiento de la realidad. Es así que como avanza su crecimiento siente la necesidad de descubrir las características de los objetos (texturas, sonidos, nociones, etc.), es decir va categorizando sus ideas de manera que faciliten el desarrollo de nuevas habilidades, así pues podrá reconocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, en si desarrollar su pensamiento de una forma lógica, crítica y analítica. Con respecto a este campo el científico Piaget (1980) afirma:

La inteligencia se construye a partir de la actividad motriz y en los primeros años de su desarrollo, todo el conocimiento y su aprendizaje se centran a partir del movimiento y la acción del niño sobre el medio. El movimiento implica la representación mental y la interiorización de las relaciones espaciales es decir la relación de nuestro cuerpo con el espacio así como la constante búsqueda de experimentar, investigar y tener información acerca de los objetos. (Piaget, 1980, p.34)

Conviene destacar que el desarrollo del pensamiento ha tomado realce en el campo de la psicología, debido a que ha permitido indicar las posibilidades de formación del pensamiento desde la educación y la escuela, ya que al ser un apoyo, sugieren formas de organización escolar, guían la adquisición de los conocimientos y sobre todo ayudan a la democratización de una buena educación intelectual.

### **La psicomotricidad activa el pensamiento del niño**

Se destaca el juego psicomotriz como factor relevante en la estimulación del pensamiento del niño/a, teniendo en cuenta que ellos aprenden a obedecer órdenes y sugerencias durante el proceso de aprendizaje sea dentro o fuera de la institución educativa. En consecuencia, los docentes y especialistas en educación temprana otorgan mucho valor a las actividades y juegos de tipo motriz, es decir conciben la idea de que el desarrollo del pensamiento del niño/a empieza a representar mentalmente los objetos, generando ideas y asociándolas para resolver problemas cada vez más complicados, lo que significa para el niño la oportunidad de desarrollar cada vez más su pensamiento y de demostrar sus metas propuestas. (Castello, F. 2012. P. 86).

Involucrar el desarrollo del pensamiento es una actividad social más estructural, por lo que está sujeta a las finalidades políticas de una nación, a los fines educativos y a las expectativas sociales e intelectivas de una comunidad. Además, (Proust, M. 2008, pp. 78-80), persiste en que los docentes se enfrentan a un sinnúmero de dificultades teóricas y prácticas cuando se proponen desarrollar el pensamiento en los estudiantes. Entre las cuales se puede señalar:

- **Naturaleza de la categoría “desarrollo del pensamiento”.** Se utiliza variables psicológicas para su explicación y no se hace énfasis en las variables educativas o escolares.
- **Conocimientos y procesos.** Resulta complejo identificar la función de los contenidos escolares en el desarrollo del pensamiento y relacionarlos con las percepciones que los niños tienen del mundo.



- **Estrategias para el desarrollo del pensamiento.** Se problematiza la definición entre pensamiento, acción y lenguaje en referencia con los procesos de enseñanza aprendizaje, en otras palabras resulta difícil ir más allá del uso de lenguaje como competencias de lectura y escritura.
- **Estrategias, prácticas educativas y contexto.** Al centrar la atención en la actividad planificada para el día se olvida el factor social y personal del estudiante, los componentes curriculares u organizacionales de la institución escolar y el ambiente cultural escolar. Entonces resulta difícil definir actividades escolares para el desarrollo del pensamiento.
- **Evaluación.** Se desconoce la complejidad de la relación “pensamiento-conducta” o “pensamiento-lenguaje” y se hace deducciones poco fundamentadas tanto teórica y práctica, sobre la calidad cognitiva del pensamiento de los estudiantes a partir de ciertas actitudes.
- **Formación en pensamiento.** Se desconoce las teorías que explican el pensamiento, sus indicios y las posibilidades de cambio en la educación. Razón por la cual no se sabe cuál escoger y por qué.
- **Estructuralidad educativa en relación con el desarrollo.** Dentro del sistema educativo hay que tener presente que el desarrollo del pensamiento sucede evolutivamente, al igual que los factores que contribuyen a ello, y lo que se puede moldear en situaciones educativas, de modo que, hay que fusionar lo organizativo, lo curricular y lo programático con lo didáctico. Con estos antecedentes se puede deducir que los docentes no establecen diferencias entre lo estructural evolutivo del pensamiento, lo funcional y procedimental.

Con este contexto es importante señalar que para que el estudiante desarrolle al máximo sus potencialidades cerebrales es necesario que día a día se integren habilidades para formar nuevas combinaciones de ideas originales para cumplir metas personales, sociales y académicas, por lo tanto el docente debe actualizar sus conocimientos y formas de enseñanza con miras a obtener resultados originales y apropiados que resulten útiles y productivos para los estudiantes durante su vida.

En efecto, la teoría de Piaget, J. (1980), confirma que el pensamiento de los niños posee múltiples características que diferencian al pensamiento de los adultos, debido a que el cambio sustancial es la metamorfosis (transformación del pensamiento desde la infancia hasta la edad adulta). Es así que define fundamentales las siguientes cuatro etapas en el correcto desarrollo del pensamiento:

- 1. Etapa sensorio-motora (0-2 años)**, es en donde los niños sienten curiosidad por descubrir el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos.
- 2. Etapa pre-operacional (2-7 años)** el pensamiento del niño es mágico y egocéntrico, es decir creen que la magia y los cuentos de hadas pueden producir acontecimientos inesperados y, lo adoptan como real.
- 3. Etapa de las operaciones concretas (7-11 años)**, el pensamiento del niño es literal y concreto, puede comprender operaciones matemáticas sencillas, aunque las ecuaciones algebraicas, sobrepasa su captación.
- 4. Etapa de las operaciones formales en el nivel adulto**, es la etapa correspondiente a las facultades superiores de los seres humanos, es decir el niño empieza a deducir e ingresa inferencias.

Estas etapas permiten deducir que todos los niños y niñas atraviesan por estas cuatro etapas conforme a su intelecto y capacidad para percibir las relaciones de su entorno. Además por su gran valor cognoscitivo logran producir cambios cuantitativos en actitudes y habilidades, así como también transformaciones en el conocimiento. Sin embargo, la edad cronológica del niño/a es un factor determinante para su cumplimiento por lo que puede perturbar el proceso.

#### **2.4.2.2 DESARROLLO DE CONFLICTOS**

**Concepto.-** Los conflictos son escenarios en las que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo, las emociones y sentimientos se ven afectados, y la relación entre las partes puede salir favorecida o perjudicada dependiendo de la resolución del conflicto. (Proyecto Milo, 2013, p. 5)

### **Elementos del conflicto**

Dentro de un conflicto se pueden adoptar diferentes enfoques. Para ello se hará hincapié al esquema propuesto por Lederach, en el que se tiene en consideración el siguiente esquema:

1. Persona
2. Proceso
3. Problema

### **Elementos relativos a las personas**

**Protagonistas Principales:** Son aquellas personas (Estudiante/docente) que están directamente implicadas en el conflicto.

**Protagonistas secundarios:** Son aquellas personas que son implicada en forma indirecta, sin embargo tienen intereses o influyen en la resolución del conflicto (Estudiantes de la clase, docentes del área). Por consiguiente, una vez que se han identificado las partes implicadas, aparece la primera tipología de los conflictos, entonces se determinan una serie de conflictos intrapersonales, interpersonales, intergrupales, etc., que permiten analizar de mejor manera lo expuesto con anterioridad. (Proyecto Milo, 2013, p. 5)

### **Tipos de conflicto**

Resulta complicado realizar una clasificación debido a la magnitud que ello implica, (características, antecedentes, formas, etc.). Por lo tanto, se ha establecido un conjunto de categorías que permiten entender mejor los conflictos, ya que su orientación puede aportar claves para la búsqueda de soluciones agradables.

- **Conflictos de relación/comunicación**

No existe una causa definida, más que la propia relación deteriorada. Ejemplos: conflictos de agresiones, insultos, rumores, confusión, etc. Por otra parte, están incluidos los conflictos de percepción, sin embargo es necesario mencionar que cada conflicto tiene su propia visión. Es decir cada parte afectada presentará versiones distintas.

- **Conflictos de intereses, necesidades**

Al existir diferencias es cuando aparecen los problemas de contenido. En efecto se trata de satisfacer los intereses y las necesidades a través de alguna solución alternativa que supere la contraposición de las posiciones iniciales.

- **Conflictos por recursos**

Este tipo de conflictos suceden por tener, acceder, prestar, etc. tipo de recursos. (Tiempo, dinero, objetos, etc.)

- **Conflictos por actividades**

Contrariedades en la forma de realizar trabajos o tareas.

- **Conflictos por preferencias, valores, creencias**

Son producidos por las diferencias de valores, preferencias o creencias entre otras, para encontrar una solución accesible se puedan buscar valores superiores que compartan todos. (Proyecto Milo, 2013, p. 6)

### **2.4.2.3 DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS**

**Concepto.-** Cambio conceptual que genera en los estudiantes una situación contradictoria, entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos provocando un desequilibrio cognitivo que conduce a un desarrollo cognitivo amplio y ajustado a la realidad. (Psicopedagogía XXI, 2012, p.31)

Por otra parte, (Soria, I. 2013, 28) en su análisis de los conflictos cognitivos manifiesta que son procesos, que tienen causas y etapas de desarrollo por las que puede transitar, de ahí que es útil mencionar las siguientes etapas:

- **Primera etapa:** El conflicto cognitivo comienza a formarse, es decir se convierte en un problema no resuelto.
- **Segunda etapa:** El conflicto cognitivo se desarrolla e interviene el desequilibrio mental.
- **Tercera etapa:** El conflicto cognitivo comienza a evolucionar, y ese cambio puede ser en tres direcciones:

1. Las perturbaciones empiezan a disminuir.
  2. El procesamiento de la información llega a un punto crítico, en el que se establecen causas, efectos
  3. La solución es el cambio de actitud y enriquecimiento en el aprendizaje.
- **Cuarta etapa:** El conflicto cognitivo ha evolucionado y ha permitido una verdadera transformación de las causas que le dieron origen consiguiendo un aprendizaje significativo, en otras palabras un cambio de actitud.

### **Actividades que facilitan el desarrollo del conflicto cognitivo**

A continuación se presentan una serie de actividades que ayudan a producir conflictos cognitivos en los estudiantes y que constituyen recursos didácticos muy valiosos dentro del aprendizaje. (López, Y. 2010, pp.4-6)

- ✓ Rompecabezas
- ✓ Acertijos y adivinanzas
- ✓ Juegos de estrategia
- ✓ Juegos de mesa
- ✓ Juegos de roles
- ✓ Solución de problemas
- ✓ Mapas conceptuales

Para resumir, se establece que los conflictos cognitivos de los estudiantes son producidos por perturbaciones intelectuales, que provocan insatisfacción en el aprendizaje, por lo que el estudiante se muestra inseguro respecto a sus propios conocimientos. Dicho de otro modo, es necesario acotar que dentro del sistema educativo se presentan un sinnúmero de conflictos cognitivos que perturban y desmotivan al aprendizaje de los estudiantes.

Es un sistema de regulación entre la asimilación y acomodación, consiste en que, una vez que han asimilado y acomodado los nuevos esquemas cognitivos, la persona recompone los conocimientos para que la coordinación entre ellos sea perfecta. En caso de no darse esa equilibración y producirse algún problema entre esquemas cognitivos podremos afirmar que se ha creado un conflicto cognitivo, es decir existe una contradicción que hace que algo de la novedad adquirida no funcione bien. Esto hará que el sujeto busque la manera de solucionar el problema con un nuevo conocimiento para que así pueda volver el equilibrio. (López, 2011, pp.71-74)

Tomando en cuenta la referencia anterior se considera primordial hacer énfasis en que los conocimientos previos que poseen los estudiantes son guías u orientadores en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que constituyen el punto de partida para incrementar y pulir nuevos conocimientos que posteriormente influirán en el progreso académico. Además concientiza, facilita y hace posible el aprendizaje significativo para que los estudiantes se conviertan en individuos independientes.

Si bien es cierto, los conflictos cognitivos permite desequilibrar conocimientos también son facilitadores para adquirir y mejorar de la información previa. Es así que (Piaget, 1948) muestra los siguientes periodos del desarrollo cognitivo:

**Adaptación:** Se adquiere por medio de la asimilación que facilita la adquisición de nueva información y por la acomodación que ajusta a la información adquirida.

**Asimilación:** Consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que son la estructura de acciones que las personas pueden reproducir activamente en la realidad.

**Acomodación:** Implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio, es decir las personas se ajustan a las condiciones externas, siendo indispensable para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.

**Equilibrio:** Son los denominados "ladrillos" de toda la construcción del sistema intelectual o cognitivo, regulan las interacciones del sujeto con la realidad, ya que a su vez sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es incorporada en la persona.

De lo expuesto, los conflictos cognitivos juegan un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que al desequilibrar las estructuras mentales los estudiantes, toman conciencia de la situación problemática, proponen soluciones, investigan y, evalúan sus soluciones para adecuarlas frente a las nuevas posibilidades del modelo científico, construyendo su propio conocimiento.

## **2.5 Hipótesis**

**H1.** Los Rompecabezas **SI** se relacionan con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito.

**H0.** Los Rompecabezas **NO** se relacionan con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito.

## **2.6 Señalamiento de Variables**

Variable Independiente:

**LOS ROMPECABEZAS**

Variable Dependiente:

**DESARROLLO DE CONFLICTOS COGNITIVOS**

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

La presente investigación está dentro del paradigma crítico propositivo, con un enfoque cualitativo, los procesos se centran en la comprobación de la hipótesis.

Es una investigación cualitativa porque da énfasis al proceso, busca la comprensión de los hechos que inciden en el proceso de formación integral de los niños/as al revisar los conocimientos dados por el docente y cuantitativa porque busca las causas y la explicación de los hechos que generan el problema, este proceso requiere de la interpretación estadística de los datos y sus datos pueden ser generalizados.

Además al regirse al modelo crítico propositivo, busca generar en los estudiantes que sean críticos, que desarrollen el razonamiento, el análisis con su trabajo y erradicar los problemas educativos.

#### **3.2 Modalidad básica de la investigación**

El diseño de la investigación puede responder a tal o cual modalidad de investigación.

- Esta investigación es **de campo** porque se toma en contacto con la realidad, donde se produjo los acontecimientos considerando a los estudiantes, padres de familia y educadores, que aportaron con la información necesaria.
- **Es documental - bibliográfica** porque se utilizaron centros de información: como bibliotecas, internet, libros, revistas, fotos, periódicos, mapas, con la finalidad de obtener información de las dos variables, profundizar y analizar acerca del problema de investigación, en consecuencia contempla información secundaria porque se basa en documentos escritos por otros autores.



### 3.3 Nivel o tipo de investigación

La metodología de investigación también debe considerar los niveles o tipos de investigación, puesto que cada uno de ellos tiene sus propias características que se articulan con determinados objetivos, según el siguiente:

- **Explicativo.-** Es de carácter explicativo ya que facilita hacer investigaciones complejas a través de un estudio detallado y estructurado donde se responde al porque, y se debe comprobar una hipótesis para detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos.
- **Explorativo.-** Este nivel de investigación posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión permite generar hipótesis, reconocer variables de interés social para ser investigado, sondea un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.
- **Descriptivo.-** Es un nivel de investigación de medición precisa y requiere de conocimientos suficientes, tiene interacción social, compara entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasifican comportamientos según ciertos criterios, caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente.
- **Asociación de Variables.-** Permite predicciones estructurales, analiza la correlación del sistema de variables, entre sujetos de un contexto, determina, evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de la otra variable, determina tendencias de comportamiento mayoritario.

### 3.4 Población y Muestra

La muestra será tomada de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Docentes	2	2.04%
Niños y Niñas	48	48.97%
Padres de Familia	48	48.97%
Total	98	100%

**Cuadro N° 1.** Población y Muestra

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

### 3.5 Operacionalización de Variables

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: Los rompecabezas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El rompecabezas es una herramienta educativa que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes como recurso didáctico, en su desarrollo de conflictos cognitivos. Chacón, P. (2008).	Herramienta educativa  Recurso didáctico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades cognitivas</li> <li>• Labor docente</li> <li>• Aprendizaje autónomo</li>   <li>• Información</li> <li>• Motivación</li> <li>• Evaluar</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cree usted que mediante el juego de rompecabezas el niño/a desarrolla habilidades cognitivas?</li> <li>2. ¿Piensa usted que el juego rompecabezas dentro del aula apoya a la labor docente para mejorar el rendimiento académico del niño/a?</li> <li>3. ¿Considera usted el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo del niño/a?</li> <li>4. ¿Cree usted que el juego del rompecabezas es un recurso didáctico que proporciona información al niño/a?</li> <li>5. ¿Piensa usted que al hacer uso del rompecabezas el niño/a siente motivación por aprender?</li> <li>6. ¿Considera usted que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos del niño/a?</li> <li>7. ¿Cree usted que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual del niño/a?</li> <li>8. ¿Piensa usted que el uso de juegos de rompecabezas mantiene la atención y concentración del niño/a?</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica</li> <li>Encuesta</li> <li>• Instrumento</li> <li>Cuestionario</li> <li>Ficha de observación</li> </ul>

**Cuadro N° 2.** Operacionalización Variable Independiente  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**VARIABLE DEPENDIENTE: Conflictos Cognitivos**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Cambio conceptual que genera en los estudiantes una situación contradictoria, entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos provocando un desequilibrio cognitivo que conduce a un desarrollo cognitivo amplio y ajustado a la realidad. (PsicopedagogíaXXI,2012,p.31) .</p>	<p>Desequilibrio cognitivo</p> <p>Desarrollo cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Aprendizaje</li>   <li>• Memoria</li> <li>• Atención</li> <li>• Inteligencia</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Considera usted que los conflictos cognitivos facilitan la resolución de problemas en el aula?</li> <li>2. ¿Cree usted que dentro del aprendizaje los conflictos cognitivos influyen en el progreso académico del niño/a?</li> <li>3. ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo?</li> <li>4. ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten que el niño/a relacione los conocimientos previos con la nueva información?</li> <li>5. ¿Cree usted que los conflictos cognitivos son imprescindibles en el niño/a para incrementar la memoria?</li> <li>6. ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención en el niño/a?</li> <li>7. ¿Considera usted que la inteligencia ayuda a resolver conflictos cognitivos en el niño/a?</li> <li>8. ¿Cree usted que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que el niño/a sea independiente en el aprendizaje?</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica</li> <li>Encuesta</li> <li>• Instrumento</li> <li>Cuestionario</li> <li>Ficha de observación</li> </ul>

**Cuadro N° 3.** Operacionalización Variable Dependiente  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

### 3.6 Técnicas e Instrumentos

Para el trabajo de investigación se utilizó técnicas acordes al tema, como son: la observación, la misma que fue directa, la encuesta que estuvo dirigida a los 48 niños, 48 padres de familia y 2 docentes de la “Escuela Fiscal Nicolás Aguilera”

- **Encuesta**

Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas a diferencia de la entrevista se utiliza un listado de preguntas escritas que se entrega a las personas con la finalidad de que las entregue por escrito, éste listado se denomina cuestionarios. Esta técnica activa permite recopilar datos reales que servirán para emitir juicios de valor.

- **Observación**

Es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta recogida implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien (uno mismo u otros). Los numerosos sistemas de codificación que existen, podrían agruparse en dos categorías: los sistemas de selección, en los que la información se codifica de un modo sistematizado mediante unas cuadrículas o parrillas preestablecidas, y los sistemas de producción, en los que el observador confecciona él mismo su sistema de codificación.

- **Ficha de observación**

Es considera como una especie de procedimiento de investigación, el cual consiste básicamente en poder utilizar instrumentos adecuados para poder establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales, a través de la observación científica, también de la investigación sistematizada y ordenada. Los instrumentos que utiliza la ficha de observación para poder registrar la descripción detallada de las cosas observadas e investigadas, además se considera también que este instrumento hace posible la recolección de datos, basado en un objetivo específico, en el cual se determinan variables específicas. Cabe mencionar que la ficha de observación es aquel documento

mediante el que es posible también tener toda la información posible de algún tema en particular, puede ser la información sobre alguien o sobre algo, esta obtención de datos son el resultado de la observación. Se considera que una ficha de observación puede durar gran o corta cantidad de tiempo.

- **Cuestionario**

Es un instrumento de investigación con un banco de preguntas organizadas, secuenciadas y estructuradas, de modo que las respuestas puedan ofrecer información precisa para obtener información de las personas investigadas.

### 3.7 Plan de Recolección de Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis
2. ¿De qué personas?	Directora, docentes, niños y niñas padres de familia de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los indicadores traducidos a ÍTEMS
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora
5. ¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
6. ¿Quién?	Ligia Cristina Cadena Mendoza
7. ¿Cuándo?	Durante el año 2014
8. ¿Dónde?	Escuela Fiscal Nicolás Aguilera
9. ¿Cuántas veces?	Encuesta, observación directa
10. ¿Con que?	Cuestionario
11. ¿En qué situación?	En un ambiente cómodo y tranquilo

**Cuadro N° 4.** Plan de Recolección de Información  
Elaborado por: Ligia Cristina Cadena Mendoza

### **3.8 Plan de procesamiento de la información**

Se contempló estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque escogido considerando los siguientes elementos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- 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, cuadro con cruce de variables, etc.
- Manejo de información.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados

Para el procesamiento de los datos en se procedió a la aplicación de los instrumentos de la redacción de la información como son: La ficha de observación, la encuesta y el cuestionario con el objetivo de recopilar datos exactos sobre los rompecabezas y estos eran suficientes para desarrollar los conflictos cognitivos en niños y niñas, obteniéndose resultados cuantitativos que fueron tabulados, analizados y resumidos al final de cada pregunta en el capítulo IV. Adicionalmente, los resultados obtenidos sirvieron para demostrar los objetivos y enunciar las conclusiones. Estos resultados permitieron verificar o aceptar la hipótesis nula o la alternativa y en base a ella plantear una propuesta de ser aplicada para solucionar el problema investigado.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de los Resultados

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipotéticos.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente; es decir atribución de significado científico manejando las categorías correspondientes del Marco Teórico.
- Comprobación de hipótesis. Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista. Hay niveles de investigación que no requieren de hipótesis: exploratorio y descriptivo. Si se verifica la hipótesis en los niveles de asociación entre variables y explicativo.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Los resultados obtenidos confirman o reprueban el Marcos Teórico.

(Herrera Espinoza, Medina Freire, & Naranjo, 2005)

#### 4.1.1. INTERPRETACIÓN DE DATOS

##### ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

**Pregunta N° 1.** ¿Cree usted que mediante el juego de rompecabezas su hijo/a desarrolla habilidades cognitivas?

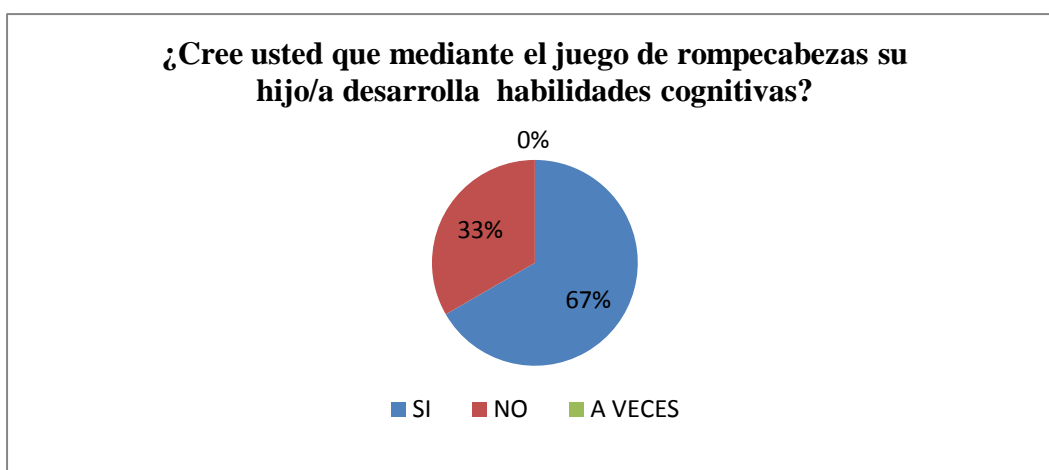
**Cuadro N° 5.** Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	32	67%
NO	16	33%
A VECES	0	0%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 5.** Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 32 padres de familia que corresponden al 67% creen que mediante el juego de rompecabezas sus hijos/as si desarrollan habilidades cognitivas, 16 padres de familia que corresponden al 33% contestan que no, a la inquietud planteada.

**INTERPRETACIÓN:** Se concluye que la mayoría de los padres de familia creen que mediante el juego de rompecabezas sus hijos/as si desarrollan habilidades cognitivas, ya que es un entretenimiento educativo que motiva al aprendizaje significativo desde tempranas edades.



**Pregunta N° 2.** ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten en su hijo/a la resolución de problemas en el aula?

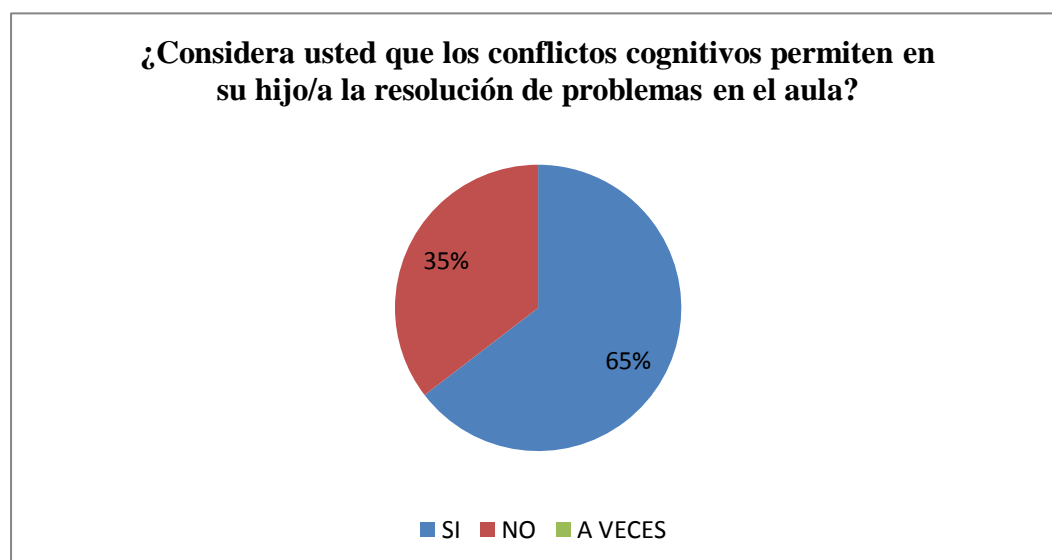
**Cuadro N° 6.** Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	65%
NO	17	35%
A VECES	0	0%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 6.** Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** A esta pregunta 31 padres de familia que corresponden al 65% consideran que los conflictos cognitivos si permiten en sus hijos/as la resolución de problemas en el aula, 17 padres de familia que corresponden al 35% responden que no.

**INTERPRETACIÓN:** Se deduce que en un alto porcentaje los padres de familia consideran que los conflictos cognitivos si permiten en sus hijos/as la resolución de problemas en el aula, debido a que sus conductas son moldeadas para superar y enfrentar retos personales, sociales y profesionales en el futuro.

**Pregunta N° 3.** ¿Considera usted el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo de su hijo/a?

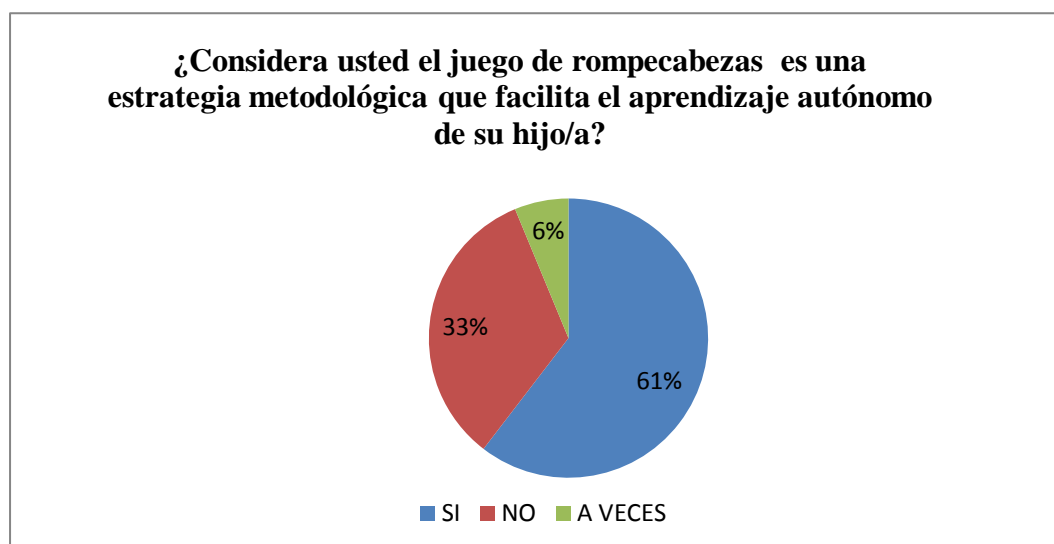
**Cuadro N° 7.** El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	29	61%
NO	16	16%
A VECES	3	3%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 7.** El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** En esta interrogante los resultados obtenidos muestran que 29 padres de familia que corresponden al 61% consideran que el juego de rompecabezas si es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo de sus hijos/as, 16 padres de familia que corresponden al 16% contesta que no y 3 padres de familia que corresponden al 3% responde que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** En efecto se puede evidenciar que en un alto índice los padres de familia consideran que el juego de rompecabezas si es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo de sus hijos/as, ya que al ser manipulados los niños y niñas incrementa sus conocimientos con facilidad.

**Pregunta N° 4.** ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en su hijo/a?

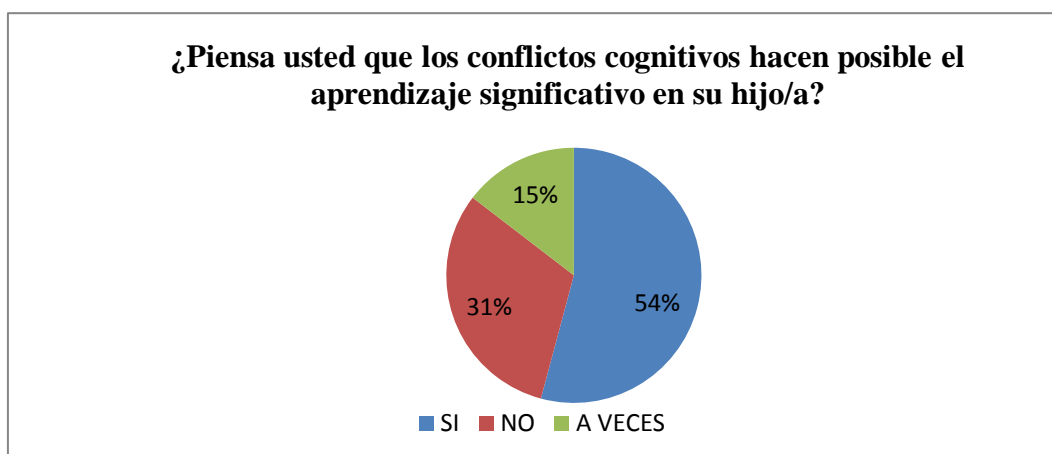
**Cuadro N° 8.** Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	26	54%
NO	15	31%
A VECES	7	15%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 8.** Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados indican que 26 padres de familia que corresponden al 54% piensan que los conflictos cognitivos si hacen posible el aprendizaje significativo en sus hijos/as, 15 padres de familia que corresponden al 31% responden que no y 7 padres de familia que corresponden al 15% indican que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Estos cálculos permiten deducir que la mayoría de padres de familia piensan que los conflictos cognitivos si hacen posible el aprendizaje significativo en sus hijos/as, ya que son capaces de observar, analizar, concentrarse y atender, con la finalidad de seleccionar la mejor opción de aprendizaje.

**Pregunta N° 5.** ¿Considera usted que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos de su hijo/a?

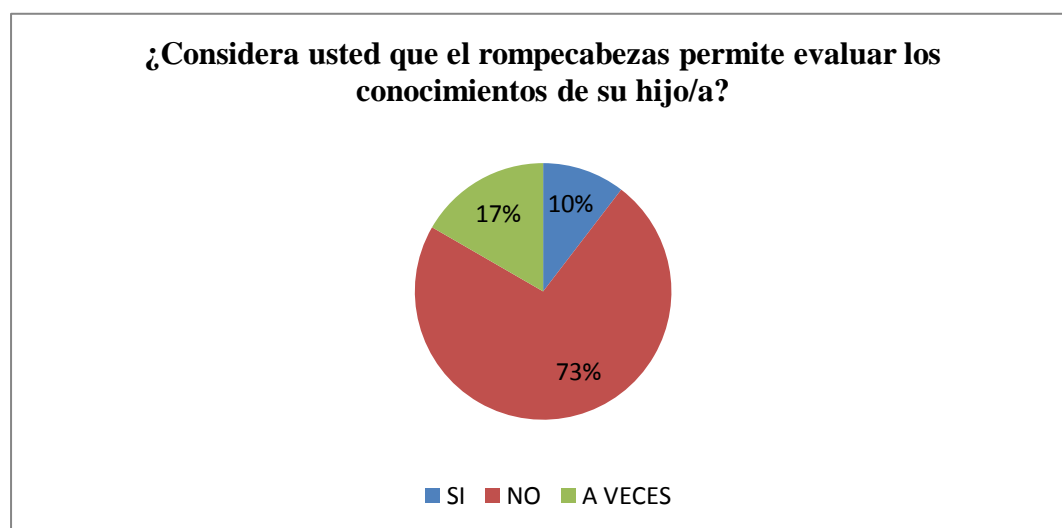
**Cuadro N° 9.** El rompecabezas permite evaluar conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	17%
NO	35	73%
A VECES	8	10%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 9.** El rompecabezas permite evaluar conocimientos



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta 5 padres de familia que corresponden al 17% consideran que el rompecabezas si permite evaluar los conocimientos de sus hijos/as, 35 padres de familia que corresponden al 73% contesta que no y 8 padres de familia que corresponden al 10% responden que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Esto significa que la mayoría de los padres de familia consideran que el rompecabezas no permite evaluar los conocimientos de los niños/as, motivo por el cual no ayudan a desarrollar la capacidad lógica y el ingenio para crear diferentes estrategias de solución.

**Pregunta N° 6.** ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten que el su hijo/a relacione los conocimientos previos con la nueva información?

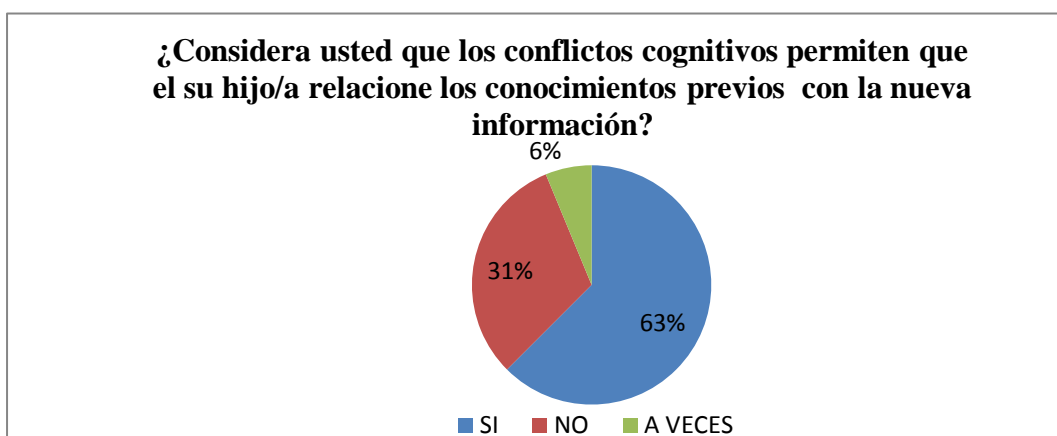
**Cuadro N° 10.** Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	63%
NO	15	31%
A VECES	3	6%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 10.** Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** En este ítem los resultados revelan que 30 padres de familia que corresponden al 63% consideran que los conflictos cognitivos si permiten que sus hijos/as relacionen los conocimientos previos con la nueva información, 15 padres de familia que corresponden al 31% manifiestan que no y 3 padres de familia que corresponde un 6% contestan que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Se concluye que la mayoría de los padres de familia consideran que los conflictos cognitivos si permiten que sus hijos/as relacionen los conocimientos previos con la nueva información, porque es la mejor forma de optimizar los conocimientos que sin lugar a duda aportan al desarrollo afectivo, social e intelectual de los niños/as.

**Pregunta N° 7.** ¿Cree usted que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual de su hijo/a?

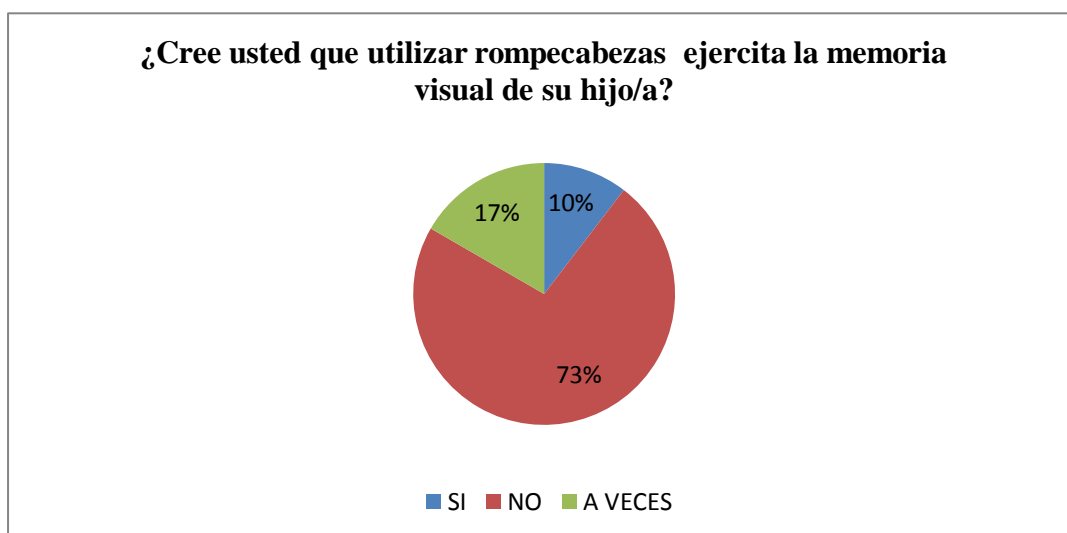
**Cuadro N° 11.** El rompecabezas ejercita la memoria visual

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	17%
NO	35	73%
A VECES	8	10%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 11.** El rompecabezas ejercita la memoria visual



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta 5 padres de familia que corresponden al 17% creen que utilizar rompecabezas si ejercita la memoria visual de sus hijos/as, 35 padres de familia que corresponden al 73% revelan que no y 8 padres de familia que corresponden al 10% responden que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Este análisis permite concluir que en un alto índice los padres de familia creen que utilizar rompecabezas no ejercita la memoria visual de sus hijos/as, impidiendo así que sean críticos y analíticos a la hora de emitir un comentario fundamentado, además mantiene despierta la concentración de los niños/as hasta llegar al final.

**Pregunta N° 8.** ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención en su hijo/a?

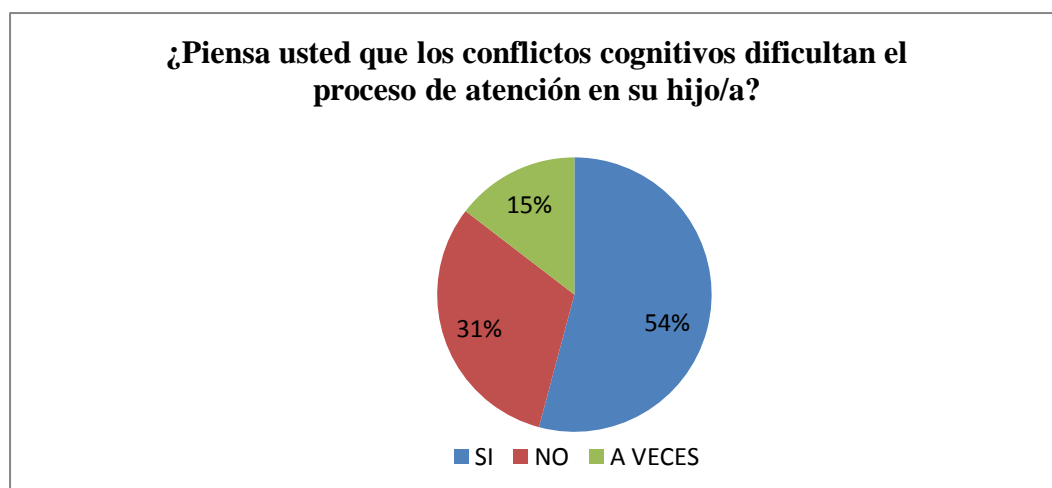
**Cuadro N° 12.** Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	26	54%
NO	15	31%
A VECES	7	15%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 12.** Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 26 padres de familia que corresponden al 54% piensan que los conflictos cognitivos si dificultan el proceso de atención en sus hijos/as, 15 padres de familia que corresponden al 31% contestan que no y 7 padres de familia que corresponde al 15% declaran que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Este análisis muestra que en un alto porcentaje los padres de familia piensan que los conflictos cognitivos si dificultan el proceso de atención en sus hijos/as, y esto es un factor que de no saber controlarlo puede estimular con facilidad la distracción obstruyendo el proceso de aprendizaje en un nivel considerable.

**Pregunta N° 9.** ¿Piensa usted que el uso de juegos de rompecabezas mantiene la atención y concentración de su hijo/a?

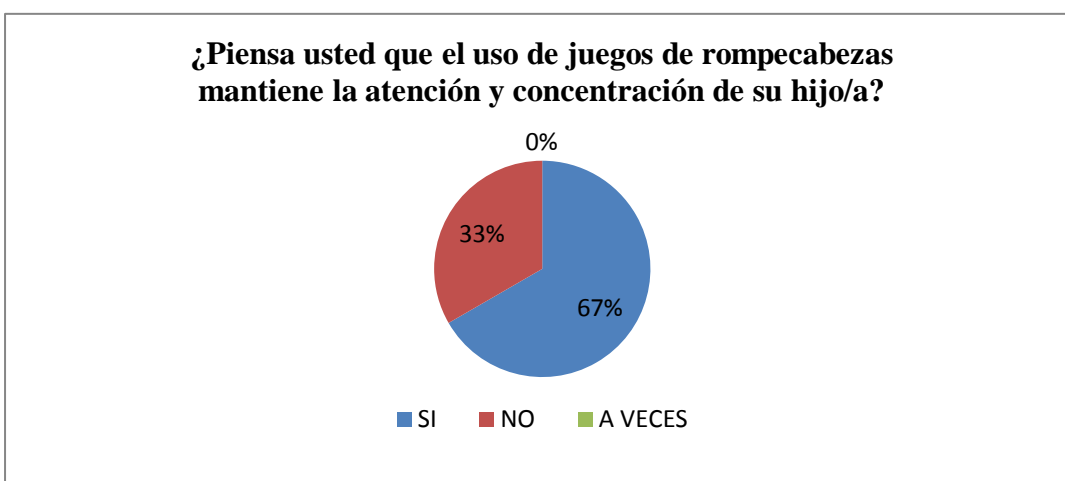
**Cuadro N° 13.** El rompecabezas mantiene la atención y concentración

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	32	67%
NO	16	33%
A VECES	0	0%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 13.** El rompecabezas mantiene la atención y concentración



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados obtenidos en esta pregunta muestran que 32 padres de familia que corresponden al 67% piensan que el uso de juegos de rompecabezas si mantiene la atención y concentración de sus hijos/as, 16 padres de familia que corresponden al 33% responden que no.

**INTERPRETACIÓN:** Se deduce que un porcentaje representativo de padres de familia piensan que el uso de juegos de rompecabezas si mantiene la atención y concentración de sus hijos/as, debido a que es una actividad muy entretenida es importante que se prioricen estos dos aspectos para llegar a culminar con éxito el juego que se convierte en un reto para los niños/as.



**Pregunta N° 10.** ¿Cree usted que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que su hijo/a sea independiente en el aprendizaje?

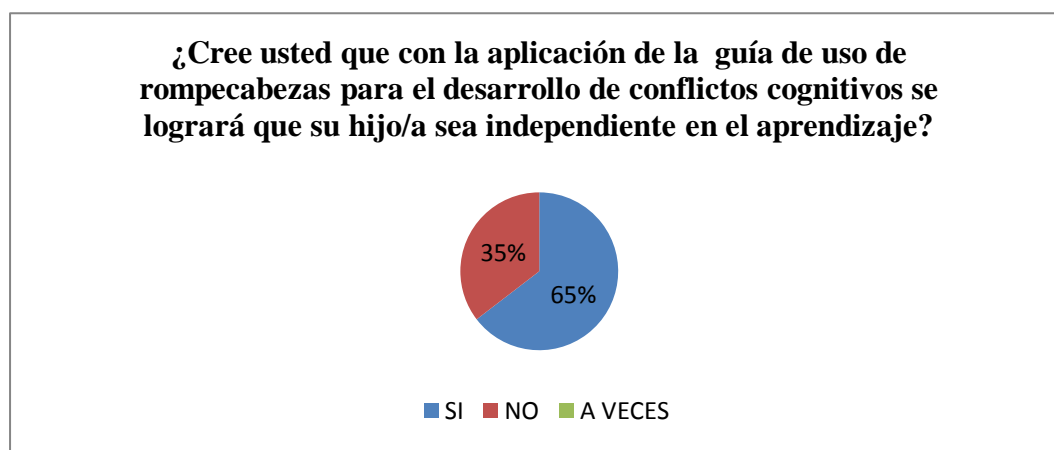
**Cuadro N° 14.** La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	65%
NO	17	35%
A VECES	0	0%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 14.** La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje



**Fuente:** Encuesta a padres de familia

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados obtenidos demuestran que 31 padres de familia que corresponden el 65% creen que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos si se logrará que sus hijos/as sean independientes en el aprendizaje, 17 padres de familia que corresponden al 35% mencionan que no.

**INTERPRETACIÓN:** Por consiguiente un alto índice de los padres de familia creen que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos si se logrará que sus hijos/as sean independientes en el aprendizaje, puesto que las actividades propuestas están acordes a las necesidades educativas de los niños y niñas.

## ENCUESTA A DOCENTES

**Pregunta N° 1.** ¿Cree usted que mediante el juego de rompecabezas el niño/a desarrolla habilidades cognitivas?

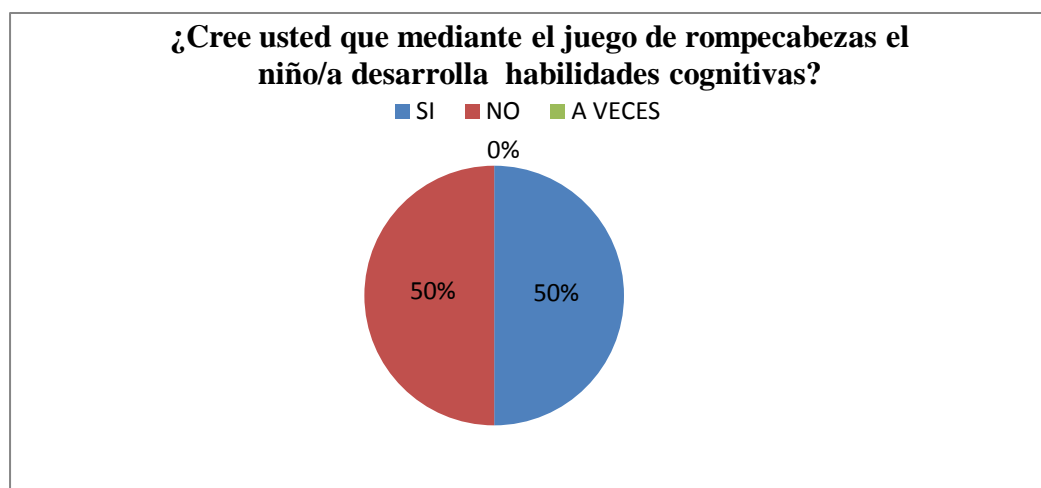
**Cuadro N° 15.** Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 15.** Desarrollo de habilidades cognitivas con el rompecabezas



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta 1 docente que corresponden al 50% cree que mediante el juego de rompecabezas el niño/a si desarrolla habilidades cognitivas y, 1 docente que corresponde al 50% indica que a que no.

**INTERPRETACIÓN:** Por consiguiente se deduce que se mantiene un equilibrio en los docentes al creer que mediante el juego de rompecabezas el niño/a desarrolla habilidades cognitivas, en consecuencia este entretenido juego educativo despierta el interés y la motivación en los niños y niñas desde cortas edades de manera que los prepara para enfrentar problemas en la vida.

**Pregunta N° 2.** ¿Considera usted que los conflictos cognitivos facilitan al niño/a la resolución de problemas en el aula?

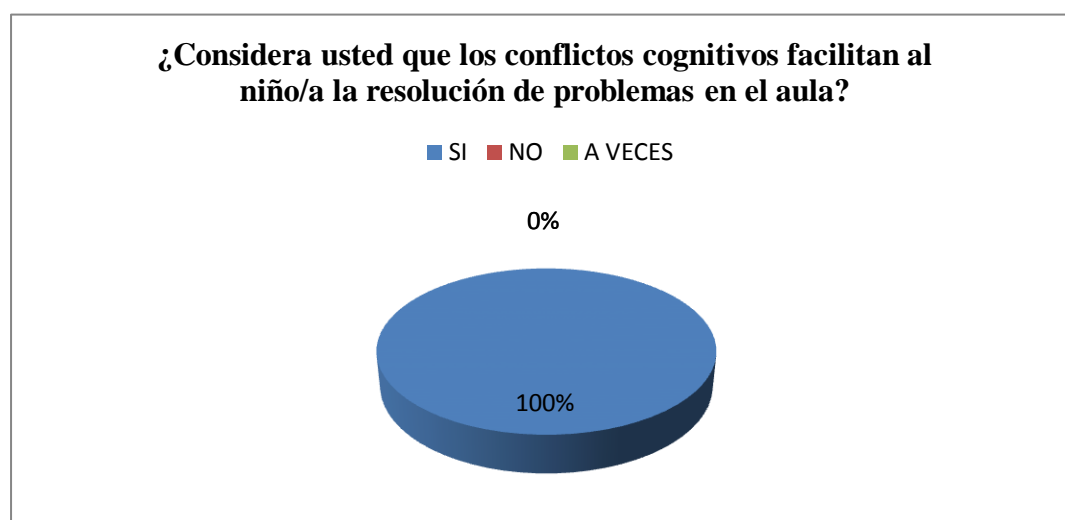
**Cuadro N° 16.** Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 16.** Los conflictos cognitivos permiten la resolución de problemas



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** A esta interrogante 2 docentes que corresponden al 100% consideran que los conflictos cognitivos facilitan al niño/a la resolución de problemas en el aula.

**INTERPRETACIÓN:** Se deduce que la totalidad de los docentes encuestados consideran que los conflictos cognitivos si facilitan al niño/a la resolución de problemas en el aula, ya que son la base para aprender a resolver situaciones de confusión durante el proceso enseñanza aprendizaje y, de esta forma optimizar el rendimiento académico que en la actualidad es un factor perjudicial en la educación.

**Pregunta N° 3.** ¿Considera usted el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo del niño/a?

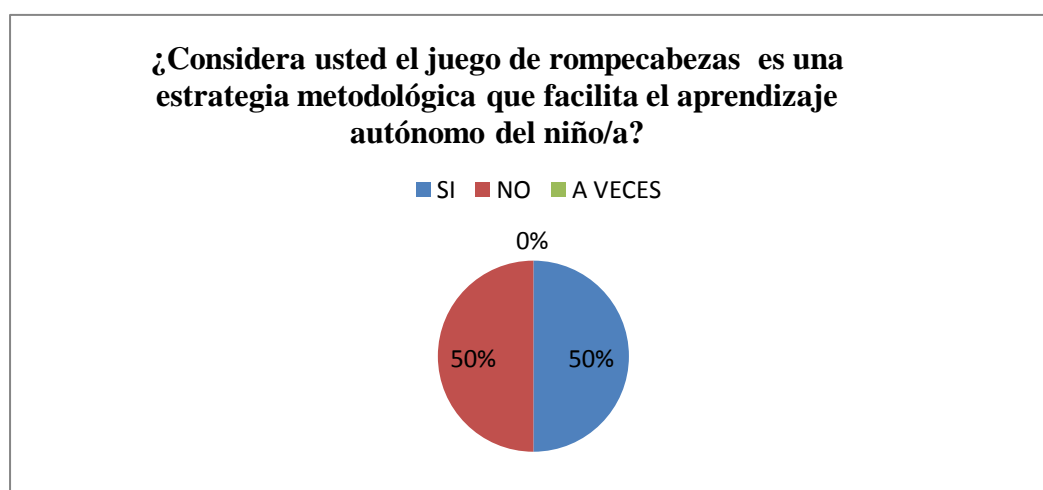
**Cuadro N° 17.** El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 17.** El rompecabezas es una estrategia que facilita el aprendizaje



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** En este ítem los resultados obtenidos manifiestan que 1 docente que corresponden al 50% consideran que el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo del niño/a y, 1 docente que corresponde al 50% contesta que no.

**INTERPRETACIÓN:** Del cuadro estadístico se concluye que se mantiene un balance en los docentes al considerar que el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo del niño/a, de ahí que al ser considerado una herramienta educativa y de gran valor dentro del aula ayuda a que los niños/as eleven su nivel de aprendizaje con rapidez y excelencia.

**Pregunta N° 4.** ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en el niño/a?

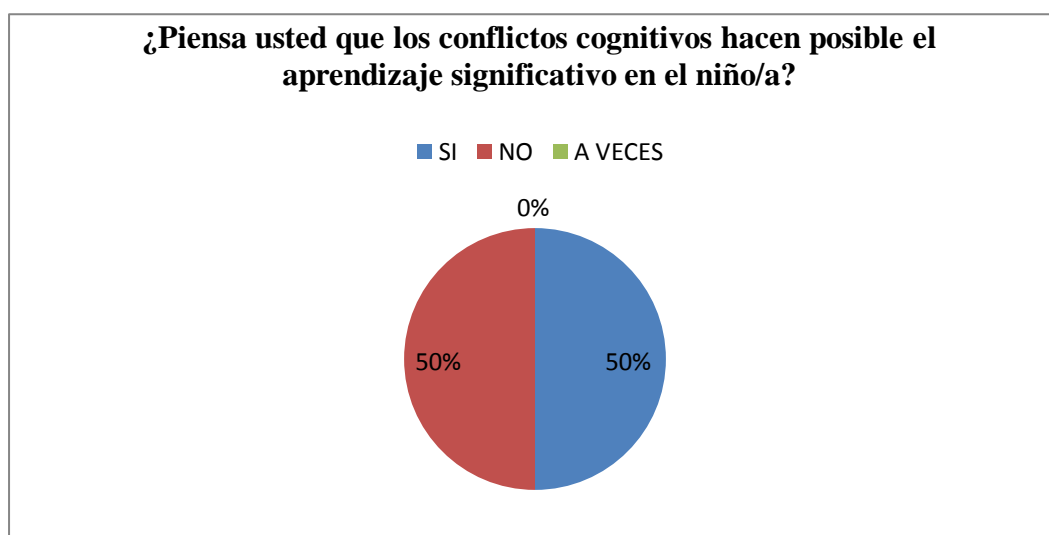
**Cuadro N° 18.** Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 18.** Los conflictos cognitivos facilitan el aprendizaje significativo



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 1 docente que corresponde al 50% piensa que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en el niño/a y, 1 docente que corresponde al 50% manifiesta que no.

**INTERPRETACIÓN:** El cálculo permite analizar que se mantiene igualdad en las respuestas de los docentes al pensar que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en el niño/a, entonces se añade que un buen aprendizaje solo se consigue con el apoyo de material didáctico que motive al educando a descubrir y a saber el porqué de la realidad de acuerdo a sus necesidades e intereses.

**Pregunta N° 5.** ¿Considera usted que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos del niño/a?

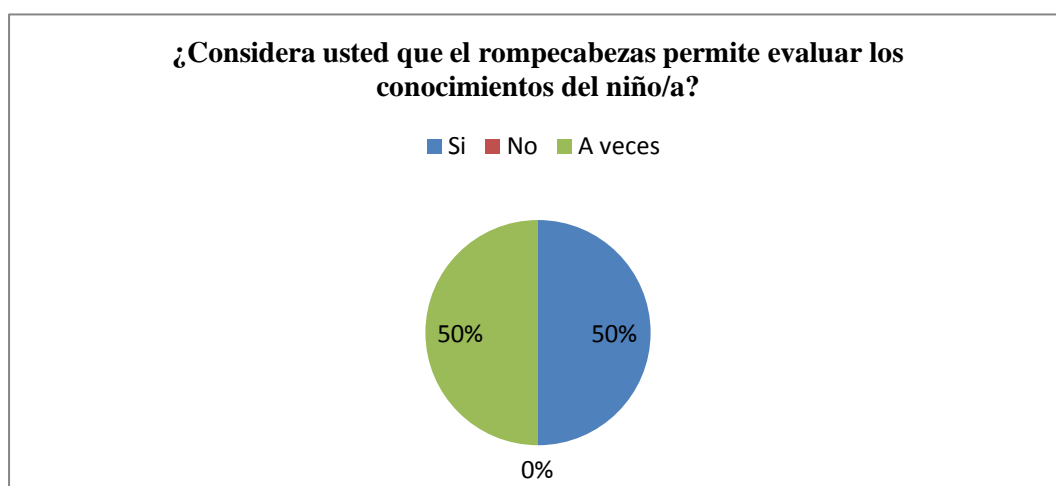
**Cuadro N° 19.** El rompecabezas permite evaluar conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	0	0%
A VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 19.** El rompecabezas permite evaluar conocimientos



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en este ítem 1 docente que corresponde al 50% considera que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos del niño/a y, 1 docente que corresponde al 50% responde que a veces

**INTERPRETACIÓN:** Se determina que existe un balance de respuestas en los docentes al considerar que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos del niño/a, es indispensable acotar que no solamente una evaluación escrita permite evaluar, por el contrario cualquier elemento que permita al docente evaluar su enseñanza es aceptable dentro del ámbito educativo, es por eso que se debe enfatizar en las distintas formas de evaluación para que los estudiantes sean valorados dependiendo de sus destrezas, habilidades y actitudes.

**Pregunta N° 6.** ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten que el niño/a relacione los conocimientos previos con la nueva información?

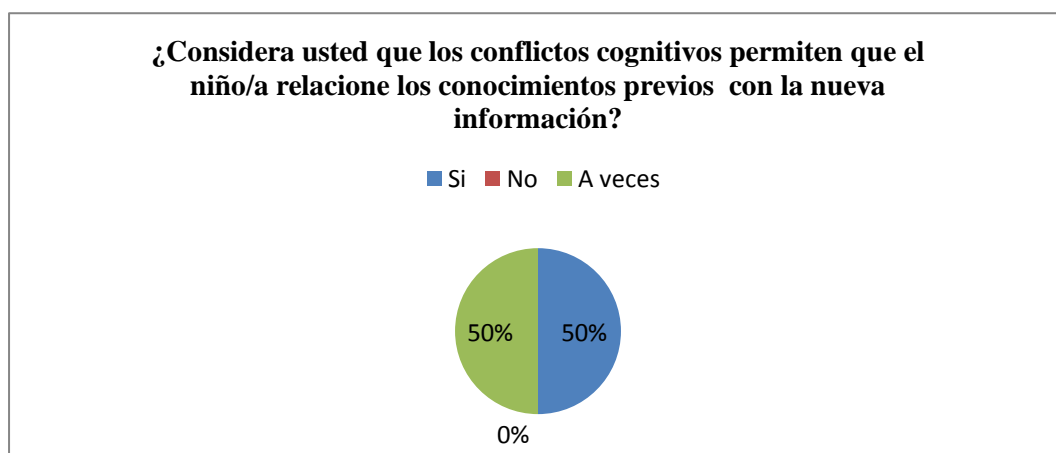
**Cuadro N° 20.** Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	0	0%
A VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 20.** Los conflictos cognitivos relacionan conocimientos



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados en esta pregunta 1 docente que corresponde al 50% considera que los conflictos cognitivos si permiten que el niño/a relacione los conocimientos previos con la nueva información y, 1 docente que corresponde al 50% dice que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Se concluye que los docentes conservan un equilibrio en sus respuestas al considerar que los conflictos cognitivos permiten que el niño/a relacione los conocimientos previos con la nueva información. No obstante, es importante mencionar que los niños y niñas traen consigo conocimientos que les permiten entender de una mejor manera cualquier contexto a efectos de generar decisiones y asumir responsabilidades.

**Pregunta N° 7.** ¿Cree usted que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual del niño/a?

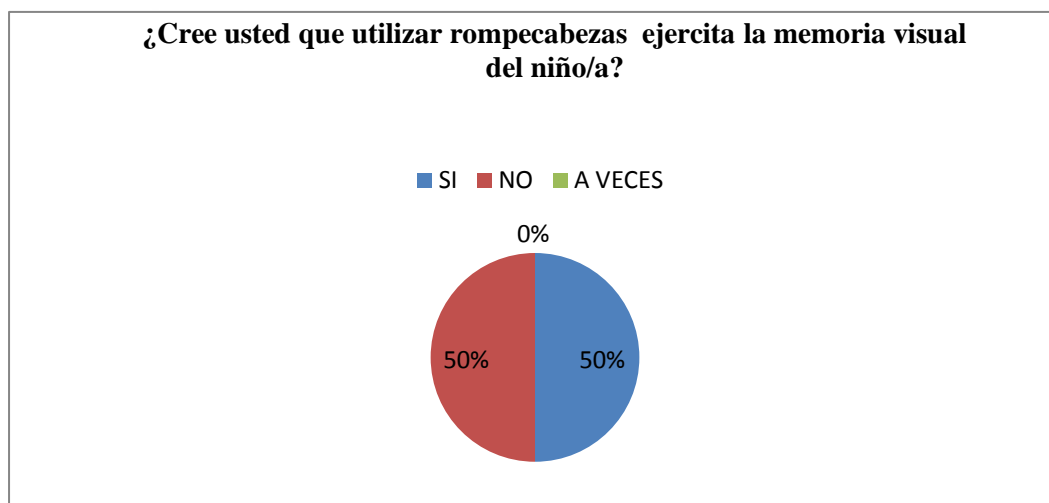
**Cuadro N° 21.** El rompecabezas ejercita la memoria visual

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 21.** El rompecabezas ejercita la memoria visual



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** En esta interrogante los resultados revelan que 1 docente que corresponde al 50% cree que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual del niño/a y, 1 docente que corresponde al 50% manifiesta que no.

**INTERPRETACIÓN:** Se determina que los docentes conservan un equilibrio en cuanto a creer que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual del niño/a. Por tal razón, es importante tener presente que la memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de los sentidos relacionados con la experiencia visual, especialmente en los niños/as son claves a la hora de armar un rompecabezas.



**Pregunta N° 8.** ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención del niño/a?

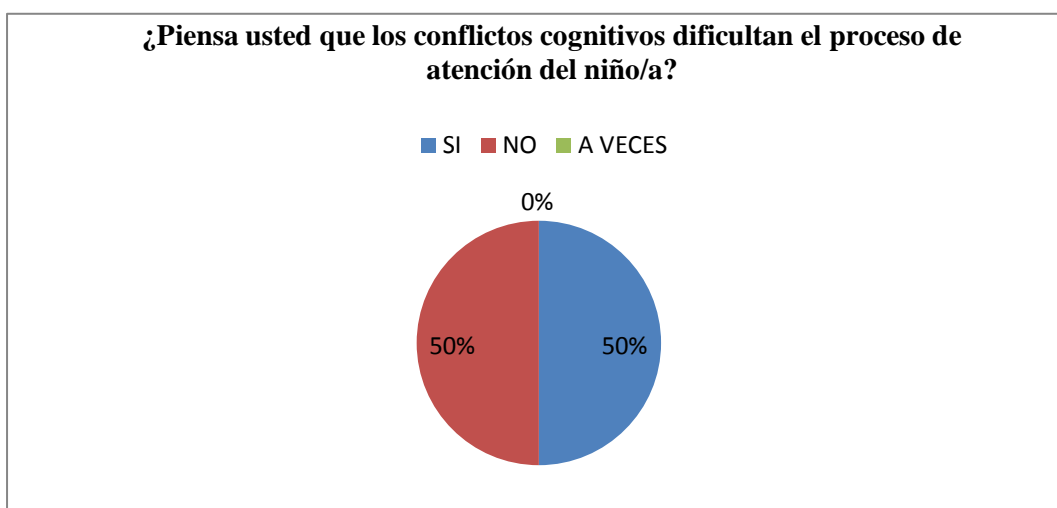
**Cuadro N° 22.** Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50%
NO	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 22.** Los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados en esta pregunta señalan que 1 docente que corresponde al 50% piensa que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención del niño/a y, 1 docente que corresponden al 50% contesta que no.

**INTERPRETACIÓN:** Del cuadro estadístico se determina que en un nivel medio los docentes piensan que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención del niño/a, debido a que en varias ocasiones puede ser un factor dinamizador fundamental del aprendizaje y desarrollo, es importante porque el resultado de un conocimiento se enriquece facilitando la concentración, estimulando la creatividad y permitiendo un mejor aprendizaje.

**Pregunta N° 9.** ¿Piensa usted que el uso de juegos de rompecabezas mantiene la atención y concentración del niño/a?

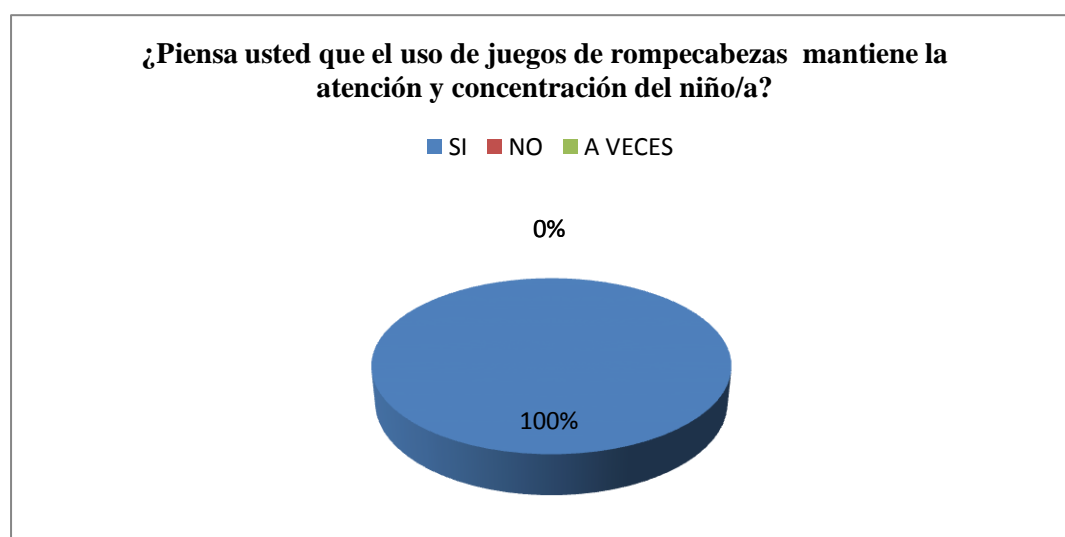
**Cuadro N° 23.** El rompecabezas mantiene la atención y concentración

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 23.** El rompecabezas mantiene la atención y concentración



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 2 docentes que corresponden al 100% piensan que el uso de juegos de rompecabezas si mantienen la atención y concentración del niño/a.

**INTERPRETACIÓN:** Se deduce que la mayoría de los docentes piensan que el uso de juegos de rompecabezas si mantienen la atención y concentración del niño/a, ya que al ser una herramienta de diversión, entretenimiento o relajación contribuye a mantenerlos dispuestos a lograr su objetivo final que es el de completar el armado con éxito.

**Pregunta N° 10.** ¿Cree usted que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que el niño/a sea independiente en el aprendizaje?

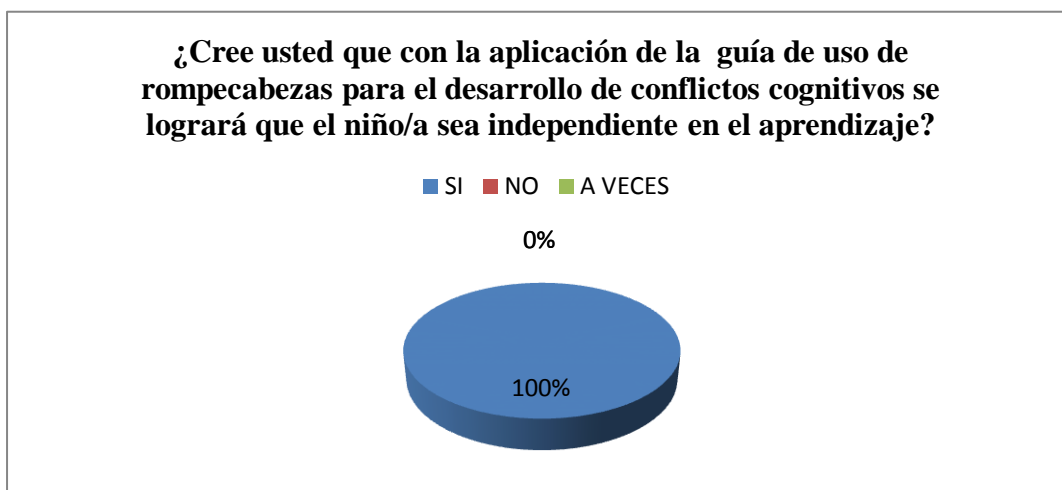
**Cuadro N° 24.** La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 24.** La guía de uso de rompecabezas facilitará el aprendizaje



**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados de este ítem 2 docentes que corresponden al 100% creen que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que el niño/a sea independiente en el aprendizaje.

**INTERPRETACIÓN:** Los resultados indican que en su totalidad los docentes creen que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que el niño/a sea independiente en el aprendizaje, ya que fomentará su independencia y aprendizaje significativo como parte importante en el desarrollo intelectual del ser humano.

## FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

**Pregunta N° 1.** ¿Forma una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas?

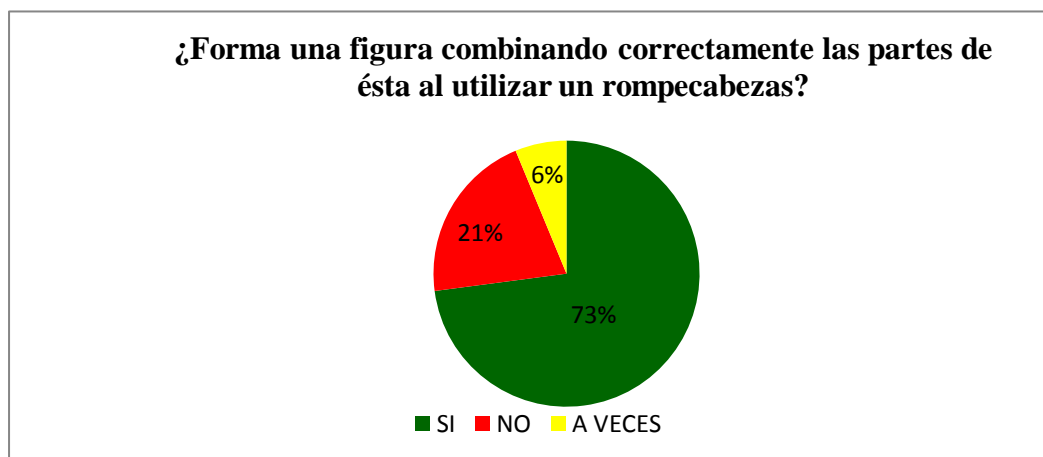
**Cuadro N° 25.** Forma figuras combinando piezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	35	73%
NO	10	21%
A VECES	3	6%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 25.** Forma figuras combinando piezas



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en este ítem 35 niños/as que corresponden al 73% contestan que si forman una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas, 10 niños/as que corresponden al 21% responden que no y, 3 niños/as que corresponden al 6% indican que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Del cuadro estadístico se deduce que en un alto porcentaje los niños/as si forman una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas, porque es la mejor forma de conseguir el objetivo final con precisión y rapidez.

**Pregunta N° 2.** ¿Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas?

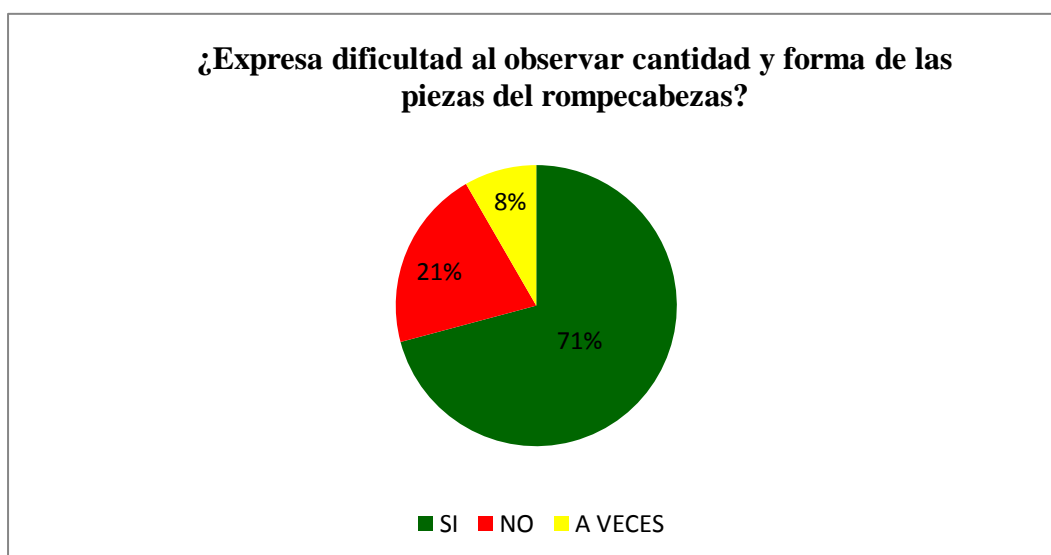
**Cuadro N° 26.** Expresa dificultad al observar cantidad y forma de piezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	71%
NO	10	21%
A VECES	4	8%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 26.** Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según esta interrogante 34 niños/as que corresponden al 71% manifiestan que si expresan dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas, 10 niños/as que pertenecen al 21% revelan que no y, 4 niños/as que están dentro del 8% señalan que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Esto quiere decir que la mayoría de los niños/as si expresan dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas, debido a que la abundancia de piezas y su diseño en ocasiones causan confusión al ajustarlas en el lugar correcto, motivo por el cual a edades cortas es aconsejable proporcionar rompecabezas sencillos que no resulten complejos para los niños y niñas.

**Pregunta N° 3.** ¿Desarrolla la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales?

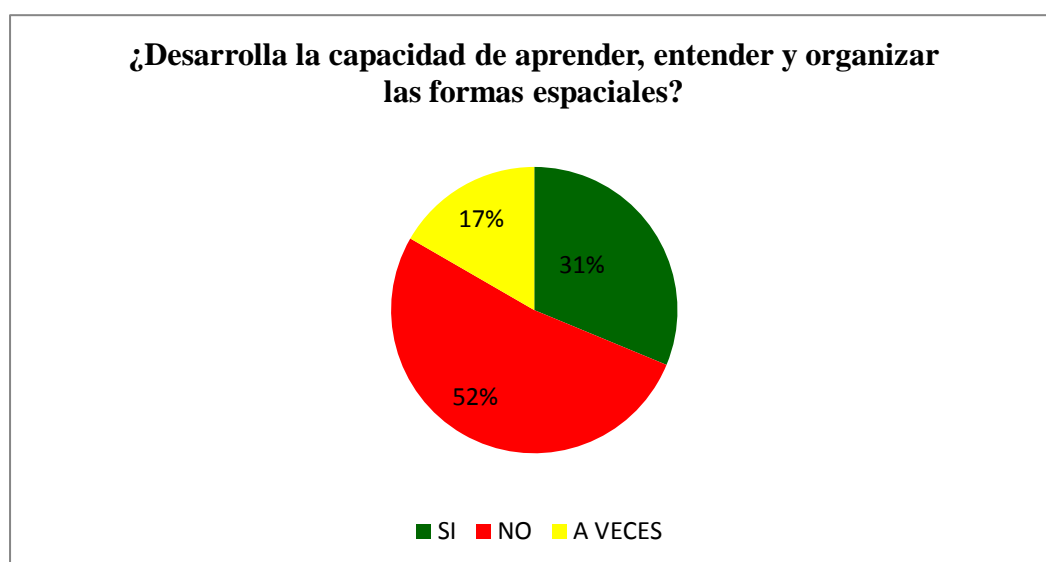
**Cuadro N° 27.** Aprende, entiende y organiza formas espaciales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	31%
NO	25	52%
A VECES	8	17%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 27.** Aprende, entiende y organiza formas espaciales



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 15 niños/as que corresponden al 31% contestan que si desarrollan la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales, 25 niños/as que corresponden al 52% señalan que no y, 8 niños/as que corresponden al 17% responden que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** En efecto se puede evidenciar que un alto número de niños/as no desarrolla la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales, esto puede ser el resultado de la falta de motivación por parte del docente al momento de utilizar como estrategia de entretenimiento y aprendizaje el juego educativo del rompecabezas.

**Pregunta N° 4.** ¿Utiliza el juego del rompecabezas con frecuencia?

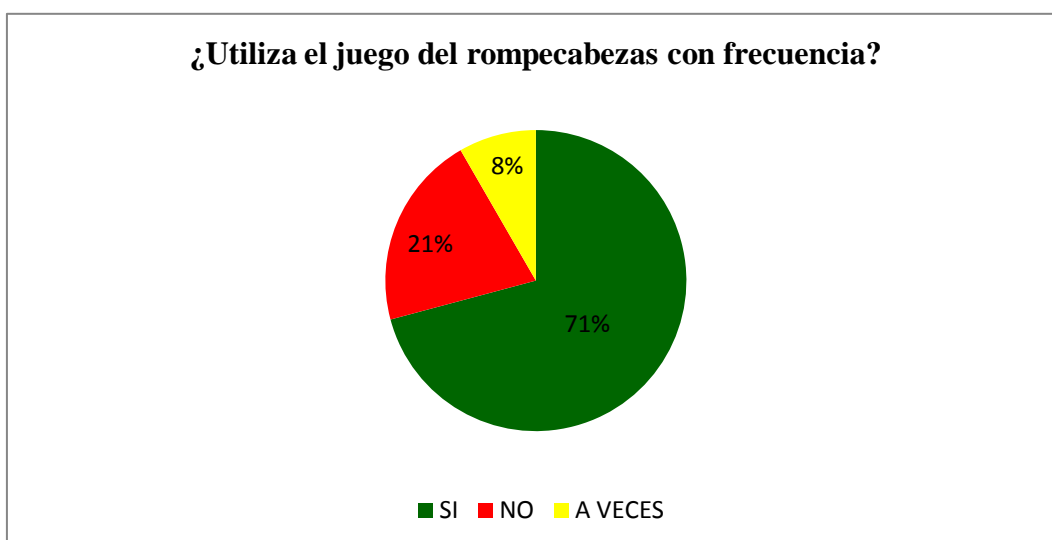
**Cuadro N° 28.** Utiliza rompecabezas con frecuencia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	71%
NO	10	21%
A VECES	4	8%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 28.** Utiliza rompecabezas con frecuencia



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados obtenidos dan a conocer que 34 niños/as que corresponden al 71% contestan que si utilizan el juego del rompecabezas con frecuencia, 10 niños/as que conciernen al 21% indican que no y, 4 niños/as que están en el 8% manifiestan que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Estos cálculos permiten analizar que en un alto índice los niños/as si utilizan el juego del rompecabezas con frecuencia, razón por la que se puede observar la agilidad y coordinación de movimientos que ejercitan su mente al mismo tiempo que, se identifican con los conocimientos que necesitan para leer, escribir, resolver problemas y coordinar sus pensamientos y acciones. Además de servir como refuerzo de números, letras, formas y temas de cualquier disciplina.

**Pregunta N° 5.** ¿Demuestra alegría al armar un rompecabezas?

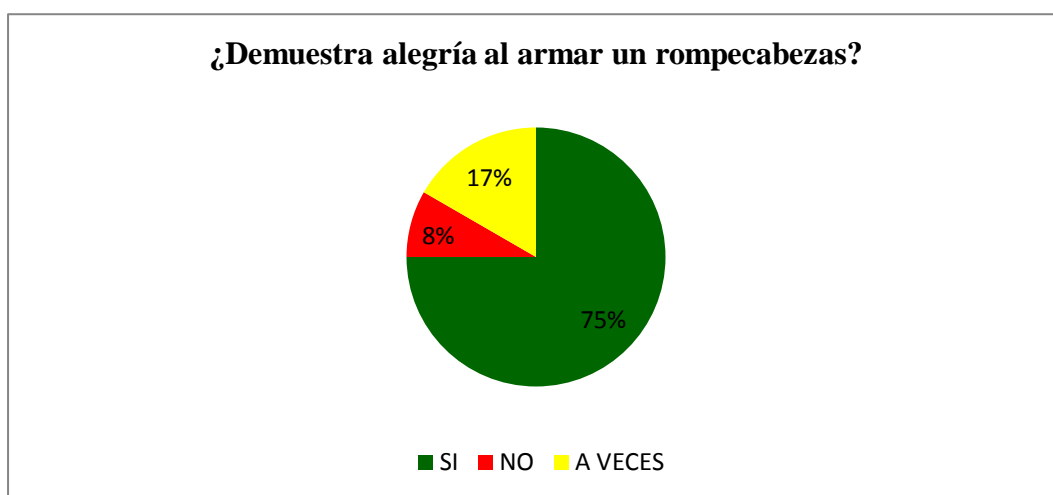
**Cuadro N° 29.** Arma rompecabezas con alegría

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	36	75%
NO	4	8%
A VECES	8	17%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 29.** Arma rompecabezas con alegría



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta 36 niños/as que corresponden al 75% responden que si demuestran alegría al armar un rompecabezas, 4 niños/as que pertenecen al 8% dicen que no y, 8 niños/as que conforman el 17% responden que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Del cuadro estadístico se deduce que un alto porcentaje de niños/as si demuestran alegría al armar un rompecabezas. En este sentido, es importante mencionar que cualquier juego educativo que se utilice en la sala de clase debe estimular el aprendizaje, de ahí que, el docente es el responsable de seleccionar el mejor con el objetivo de cumplir los objetivos propuestos y cubrir las expectativas de los niños y niñas con excelencia en el transcurso del proceso enseñanza-aprendizaje.



**Pregunta N° 6.** ¿Inicia y culmina el juego de rompecabezas?

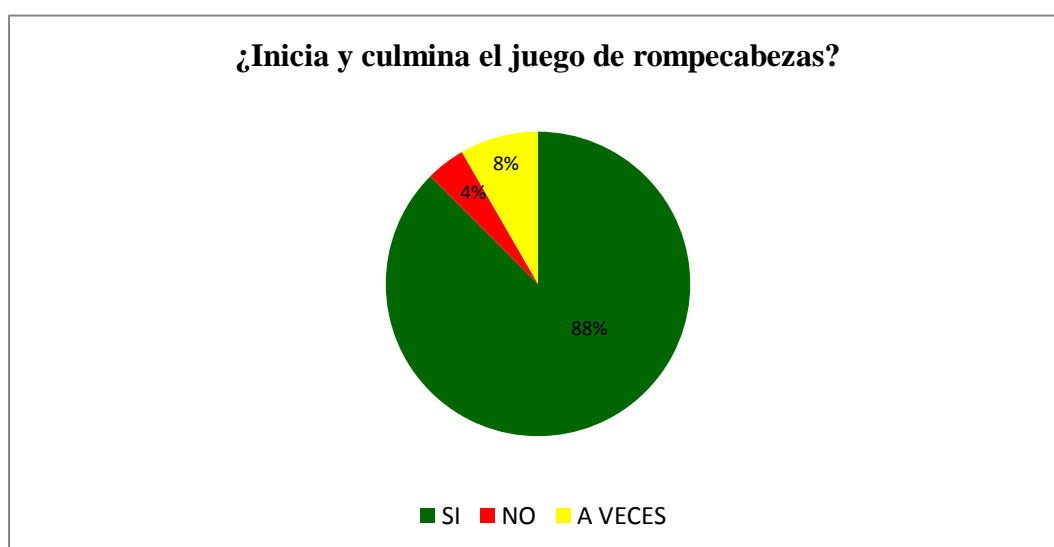
**Cuadro N° 30.** Inicia y culmina el juego de rompecabezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	42	88%
NO	2	4%
A VECES	4	8%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 30.** Inicia y culmina el juego de rompecabezas



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** De los encuestados 42 niños/as que incumben al 88% manifiestan que si inician y culminan un juego de rompecabezas, 2 niños/as que conciernen al 4% indican que no y, 4 niños/as que corresponden al 8% señalan que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Estas cifras muestran que en su mayoría los niños/as si inician y culminan un juego de rompecabezas, ya que al ser un juego desafiante permite fortalecer sus habilidades de pensamiento mientras retan a sus cerebros a acomodar de manera correcta todas las piezas. Entonces, son recursos didácticos que mantienen la curiosidad por descubrir la figura final desarrollando la capacidad de resolver problemas al cumplir su meta que es lograr un armado perfecto.

**Pregunta N° 7.** ¿Desarrolla habilidades cognitivas mediante el juego de rompecabezas?

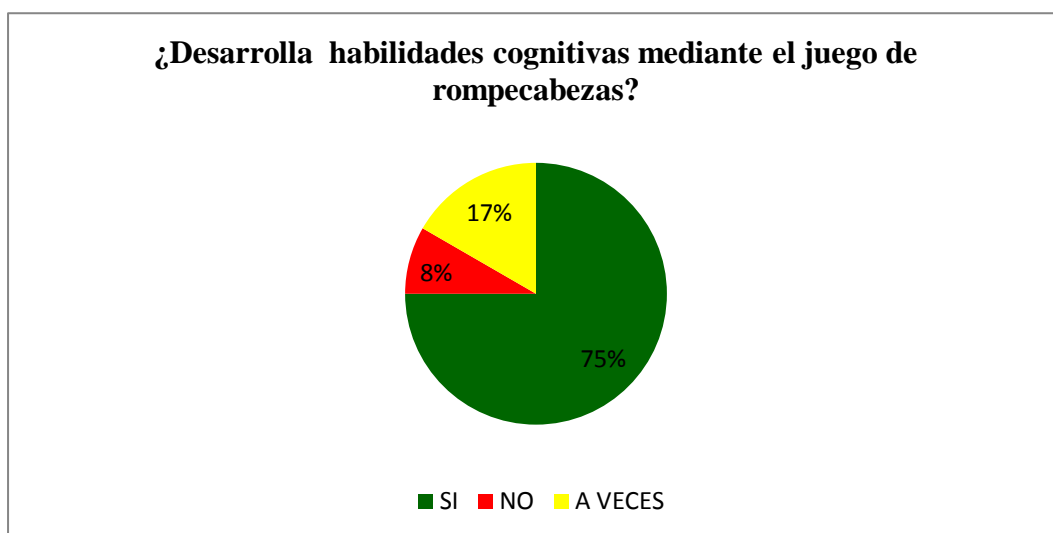
**Cuadro N° 31.** El rompecabezas desarrolla habilidades cognitivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	36	75%
NO	4	8%
A VECES	8	17%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 31.** El rompecabezas desarrolla habilidades cognitivas



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta 36 niños/as que corresponden al 75% revelan que si desarrollan habilidades cognitivas mediante el juego de rompecabezas, 4 niños/as que representan al 8% señalan que no y, 8 niños/as que conforman el 17% mencionan que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Este análisis permite deducir que la mayoría de los niños/as si desarrollan habilidades cognitivas mediante el juego de rompecabezas, lo que demuestra que actúan con responsabilidad al aceptar un reto en el aprendizaje, ya que si se supera genera gran satisfacción en los niños/as y eleva su autoestima.

**Pregunta N° 8.** ¿Busca las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego prueba si encajan unas piezas con otras?

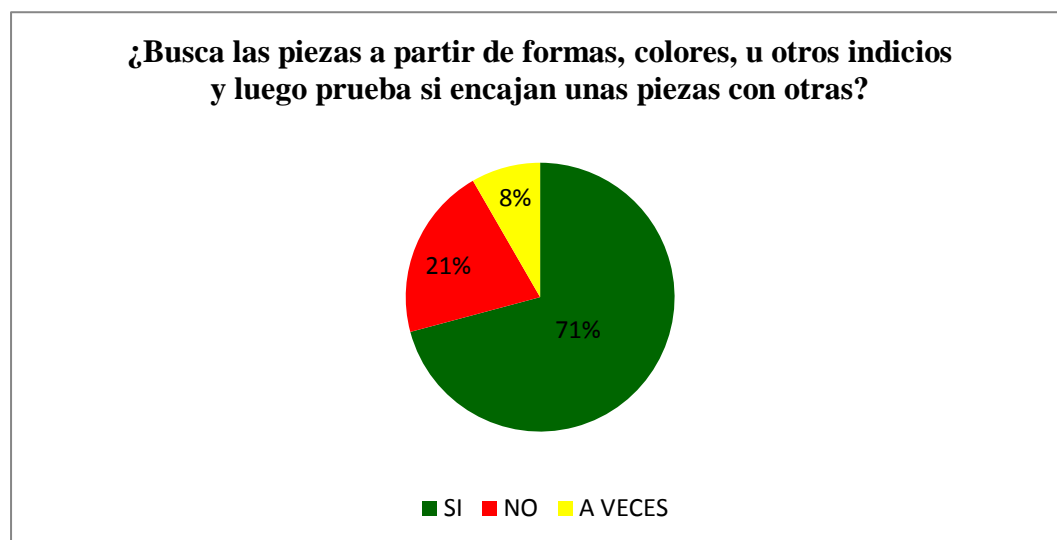
**Cuadro N° 32.** Busca las piezas partiendo de formas, colores, u otros indicios

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	71%
NO	10	21%
A VECES	4	8%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 32.** Busca las piezas partiendo de formas, colores, u otros indicios



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados obtenidos muestran que 34 niños/as que representan al 71% contestan que si buscan las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego prueban si encajan unas piezas con otras, 10 niños/as que conforman el 21% manifiestan que no y, 4 niños/as que pertenecen al 8% indican que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Como resultado se deduce que en un alto porcentaje los niño/as si buscan las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego prueban si encajan unas piezas con otras, considerando estas características como guías para lograr que unidas correctamente formen una imagen y al final disfrutar con éxito el rompecabezas armado.

**Pregunta N° 9.** ¿Mantiene el juego del rompecabezas su atención y concentración?

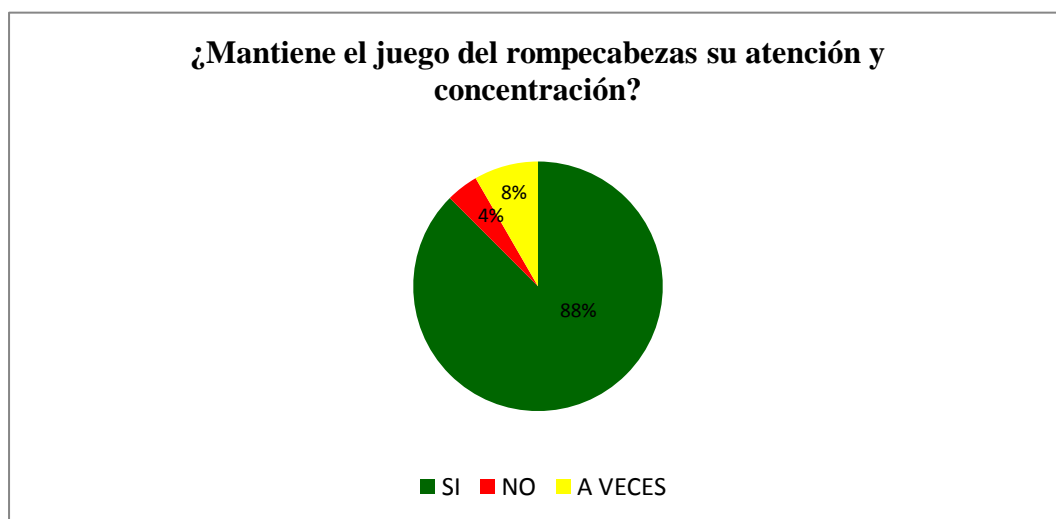
**Cuadro N° 33.** El rompecabezas mantiene la atención y la concentración

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	42	88%
NO	2	4%
A VECES	4	8%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 33.** El rompecabezas mantiene la atención y la concentración



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** En esta pregunta los resultados obtenidos exponen que 42 niños/as que corresponden al 88% responden que el juego del rompecabezas si mantiene su atención y concentración, 2 niños/as que conciernen al 4% señalan que no y, 16 niños/as que representan al 16 % manifiesta que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Estos resultados permiten concluir que la mayoría de los niños/as si mantienen su atención y concentración con el juego del rompecabezas, Esto se debe a que fijan su mente en un objetivo, consiguiendo dejar momentáneamente de lado todo aquello que puede interferir en su capacidad de atención para reflexionar de manera profunda y llegar a cumplir lo propuesto.

**Pregunta N° 10.** ¿Trabaja la tolerancia y su capacidad de espera ante la dificultad?

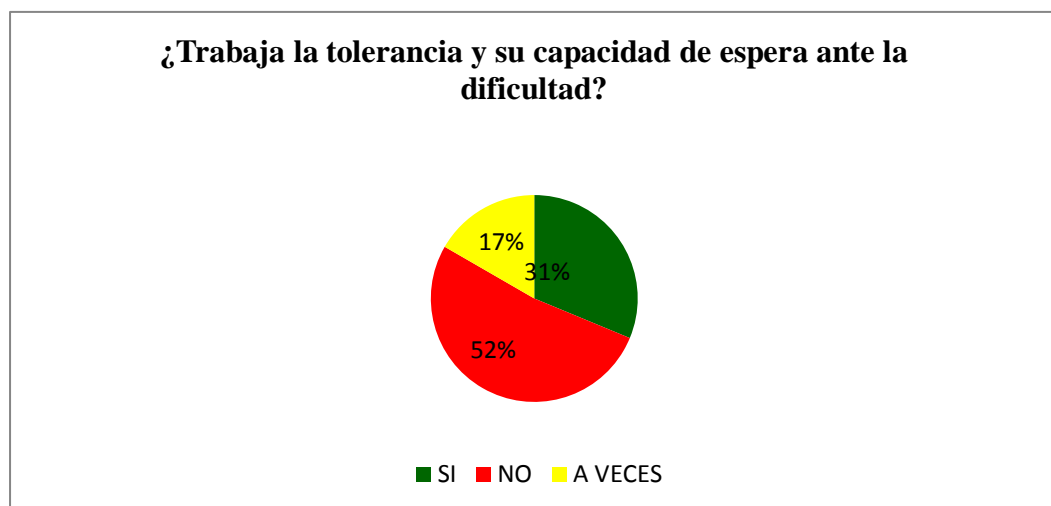
**Cuadro N° 34.** Es tolerante ante la dificultad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	31%
NO	25	52%
A VECES	8	17%
TOTAL	48	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Gráfico N° 34.** Es tolerante ante la dificultad



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**ANÁLISIS:** Los resultados obtenidos en esta interrogante señalan que 15 niños/as que corresponden al 31% indican que sí trabajan la tolerancia y su capacidad de espera ante la dificultad, 25 niños/as que pertenecen al 52% menciona que no y, 8 niños/as que representan al 17% declaran que a veces.

**INTERPRETACIÓN:** Por consiguiente en un alto porcentaje los niños/as no trabajan la tolerancia y su capacidad de espera ante la dificultad. Esto significa que se impacientan con facilidad al no conseguir combinar las piezas acertadamente, motivo por el cual tardan más tiempo de lo considerado para armar un rompecabezas.

## 4.2 Verificación de la Hipótesis

Para poder comprobar la hipótesis del tema “Los Rompecabezas y su relación con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito”, se utilizó un nivel de significación del  $\alpha=0,05$  para un contraste unilateral, siendo su nivel de confiabilidad del 95%.

### 4.2.1 Planteamiento de la Hipótesis

**H1.** Los Rompecabezas **SI** se relacionan con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito.

**H0.** Los Rompecabezas **NO** se relacionan con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito.

### 4.2.2 Señalamiento de Variables

Variable Independiente: **Los Rompecabezas**

Variable Dependiente: **Desarrollo de Conflictos Cognitivos**

### 4.2.3 Descripción de la Población

Se tomó como muestra a 48 niños y niñas de primer año de básica, 48 padres de familia y a 2 docentes de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera.

### 4.2.4. Especificación del Estadístico

Para el cálculo del indicador  $\chi^2$  se utilizó la siguiente expresión estadística:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

#### 4.2.5 Especificación de las zonas de Aceptación y Rechazo

Para determinar las zonas de aceptación y rechazo, primero se determinó los grados de libertad (gl); para lo cual se utilizó la expresión:

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

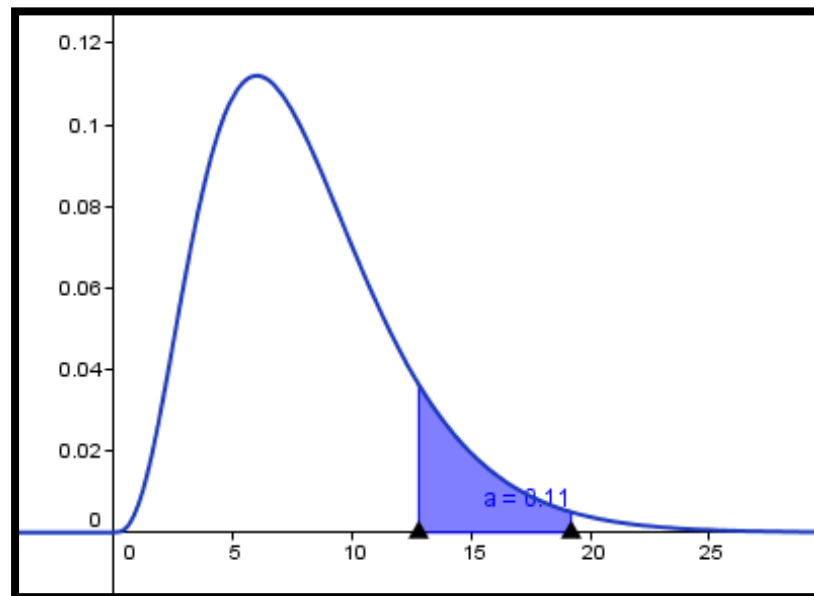
$$gl = (5 - 1) (3 - 1)$$

$$gl = 4 \times 2$$

$$gl = 8$$

Por lo tanto con 8 grados de libertad y un nivel de 0,05 la tabla del  $\chi^2_{t=15,51}$  entonces; si  $\chi^2_t \leq \chi^2_c$  se aceptará la HO caso contrario se la rechazará.

$\chi^2_t = 15,51$  la podemos graficar de la siguiente manera:



**Gráfico N° 35.** Campana de Gauss

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

#### 4.2.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

##### 4.2.6.1 Análisis de Variables

Estudiantes

#### FRECUENCIAS OBSERVADAS

	ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		SI	NO	A VECES	
<b>1</b>	¿Forma una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas?	35	10	3	48
<b>2</b>	¿Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas?	34	10	4	48
<b>3</b>	¿Desarrolla la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales?	15	25	8	48
<b>5</b>	¿Demuestra alegría al armar un rompecabezas?	36	4	8	48
<b>6</b>	¿Inicia y culmina un juego de rompecabezas?	42	2	4	48
<b>SUBTOTAL</b>		<b>162</b>	<b>51</b>	<b>27</b>	<b>240</b>

**Cuadro N° 35.** Frecuencias Observadas

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza



## FRECUENCIAS ESPERADAS

ALTERNATIVAS		CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		SI	NO	A VECES	
<b>1</b>	¿Forma una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas?	32,4	10,2	5,4	48
<b>2</b>	¿Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas?	32,4	10,2	5,4	48
<b>3</b>	¿Desarrolla la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales?	32,4	10,2	5,4	48
<b>5</b>	¿Demuestra alegría al armar un rompecabezas?	32,4	10,2	5,4	48
<b>6</b>	¿Inicia y culmina un juego de rompecabezas?	32,4	10,2	5,4	48
<b>SUBTOTAL</b>		<b>162</b>	<b>51</b>	<b>27</b>	<b>240</b>

**Cuadro N° 36.** Frecuencias Esperadas  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

### CUADRO DE CHI CUADRADO ESTUDIANTES

FRECUENCIA	O	E	(O-E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
SI	35	32,4	2,6	6,76	0,208642
NO	10	10,2	-0,2	0,04	0,003922
A VECES	3	5,4	-2,4	5,76	1,066667
SI	34	32,4	1,6	2,56	0,079012
NO	10	10,2	-0,2	0,04	0,003922
A VECES	4	5,4	-1,4	1,96	0,362963
SI	15	32,4	-17,4	302,76	9,344444
NO	25	10,2	14,8	213,16	20,89804
A VECES	8	5,4	2,6	6,76	1,251852
SI	36	32,4	3,6	12,96	0,4
NO	4	10,2	-6,2	38,44	3,768627
A VECES	8	5,4	2,6	6,76	1,251852
SI	42	32,4	9,6	92,16	2,844444
NO	2	10,2	-8,2	67,24	6,592157
A VECES	4	5,4	-1,4	1,96	0,362963
<b>TOTAL</b>	<b>240</b>	<b>240</b>			<b>48,43951</b>

**Cuadro N° 37.** Chi Cuadrado  
**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

#### 4.3 Decisión

Con 8 grados de libertad, con un nivel de significación de  $\chi^2 t = 15,51$  y  $\chi^2 c = 48,43951$  resultado del chi<sup>2</sup>, de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que del primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: Los Rompecabezas **SI** se relacionan con el desarrollo de conflictos cognitivos en niños y niñas de primer año de la Escuela Fiscal Nicolás Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

Aplicados y procesados los instrumentos de recolección de datos, se obtuvo la información que conjuntamente con los respectivos análisis, se obtuvieron resultados facilitando al investigador presentar las siguientes conclusiones:

- Se verificó que no siempre los rompecabezas son un recurso para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño ya que existen otros recursos que se pueden utilizar.
- Se identificó que el docente es rutinario y no utiliza al rompecabezas como una técnica o recurso para una actividad estimuladora en los niños y niñas, lo ven solo con el fin de entretenimiento.
- Se comprobó que los niños y niñas en su gran mayoría si les agrada trabajar con rompecabezas, lo cual se toman su tiempo prudente para concluir con el mismo.

## 5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes que deben organizar e implementar en sus planificaciones actividades relacionadas con juegos de rompecabezas ya que existe gran variedad de estos materiales para utilizarlos en sus labores cotidianas, logrando así que sus clases sean más interesantes y motivar a los niños/as en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Se sugiere a los docentes deben buscar nuevas estrategias que les permitan prepararse y ser los guías indicados para incentivar el aprendizaje y ayudar a que los niños/as manipulen en forma directa los rompecabezas ya que es un material recreativo, tener sus propias vivencias y experiencias con el fin de ser ellos mismos quienes sean los creadores de su propio conocimiento siendo así personas activas dentro del proceso enseñanza aprendizaje y no simples espectadores.
- Es necesario la elaboración de una guía de actividades del uso de rompecabezas con sus procesos, que servirá a los docentes a motivar el desarrollo de conflictos cognitivos para que el ambiente sea motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño mediante la manipulación de objetos para que pueda reflexionar coherentemente en su actuar cotidiano.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### **Título de la propuesta**

Elaboración de una guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos de los niños/as de primer año de la Escuela Nicolás Aguilera.

#### **6.1 Datos Informativos**

**Nombre de la institución:** Escuela Fiscal Nicolás Aguilera

#### **Beneficiarios:**

- **Directos:** Niños/as
- **Indirectos:** Padres de familia, Docentes, Autoridades de la Institución

#### **Ubicación:**

- **Cantón:** Quito
- **Parroquia:** Conocoto
- **Provincia:** Pichincha

**Tiempo estimado para la ejecución:** Febrero 2014 / Julio 2014

#### **Equipo técnico responsable:**

**Autora:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

**Tutor:** Lcdo. Esp. Ángel Rafael Endara Ortega

**Costo:** \$348

#### **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

Se tomó en cuenta que el uso del rompecabezas es fundamental en la vida de los niños y niñas y está presente en todas las culturas, además es indispensable utilizarlo como un recurso didáctico, despertando interés en los niños y niñas. El juego del rompecabezas es un recurso lúdico que fortalecen el trabajo y la agilidad mental beneficiando al incremento de la memoria, la imaginación, la creatividad y

la inteligencia, por lo cual el docente tiene que utilizarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con estos antecedentes es necesario mirar las experiencias sobre el juego de rompecabezas que tiene un gran desarrollo en Ecuador, que son juegos muy fáciles de armar y el material es accesible para poder construirlos, así provocar impactos en la formación y analizar los diversos enfoques que involucran esta temática.

### **6.3 Justificación**

La presente propuesta está orientada para que los niños y niñas mejoren el desarrollo de las destrezas, agilidad mental, memoria, la imaginación, la creatividad y la inteligencia porque con ellos se logra incrementar las capacidades intelectuales y las habilidades que las va a poner en práctica durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad el aprendizaje representa un papel importante en la conducta de los seres humanos; por lo que esta propuesta se basará en respetar la evolución del niño, respetar las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje.

### **6.4 Objetivos**

#### **6.4.1 Objetivo General**

- Elaborar una guía para el uso de rompecabezas en los niños/as de primer año de la escuela Nicolás Aguilera.

#### **6.4.2 Objetivos Específicos**

1. Desarrollar la guía de actividades en base a las necesidades de los niños/as tomando en cuenta su desarrollo cognitivo.
2. Distribuir material didáctico al alcance de los niños para propiciar aprendizajes significativos de calidad.
3. Socializar la guía de actividades a docentes y directivos de la institución para mejorar y desarrollar de conflictos cognitivos de los niños/as.

## **6.5 Análisis de Factibilidad**

### **Política**

Políticamente la propuesta es factible porque en la escuela Nicolás Aguilera tiene como base prioritaria la capacitación del personal docente para que puedan mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en beneficio de los niños/as.

### **Socio Cultural**

La propuesta es factible radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez docentes con mejores conocimientos más responsables por, cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niño/as.

### **Organizacional**

El esquema organizacional de la Escuela Nicolás Aguilera es adecuada para ejecutar la capacitación, facilitando la logística necesaria para la concurrencia de los docentes en sus instalaciones.

### **Equidad de Género**

En lo relacionado a la equidad de género la factibilidad de la propuesta es evidente ya que la capacitación beneficiará tanto a los docentes como niño/as, y se tomará en cuenta todos los criterios y aportaciones a un mismo nivel sin tener en cuenta de quien proviene.

### **Políticas a Implementarse**

Las políticas a implementarse antes y durante la ejecución de la propuesta son: Cuando empiece la aplicación de la guía sobre el uso de rompecabezas se debe informar a las autoridades de la institución con el fin de obtener los permisos para la utilización del espacio físico. Cuando se inicie la aplicación de la guía, se realizará la evaluación de resultados de cada uno de los procesos. Serán las políticas mencionadas teniendo en cuenta que para el progreso de la misma se acoplarán otras de acuerdo con las necesidades y requerimientos de las mismas.

### **Presupuesto de la economía financiera**

La propuesta tiene factibilidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

### **Marco legal para la implementación de la propuesta**

Implica la consideración de la naturaleza del sistema legal, jurídico administrativo y fiscal: jurisdicción, legalización específica sobre las organizaciones. En este caso se protegerá al texto con derechos de autor que la ley confiere, por tanto nos amparamos en: La Ley De Educación Intercultural en el Título I, correspondiente a los principios generales dice:

**Educación para cambio:** la educación constituye instrumento de transformación de la sociedad, constituye la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes pueblos y nacionalidades, reconoce a los seres humanos, en particular a los niños, niñas y adolescentes como centros de los procesos de aprendizaje y sujeto de derecho, y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

### **6.6 Fundamentación**

#### **Estructura de la guía didáctica de recursos**

##### **La Guía Didáctica**

Se define como un material que orienta al estudio para favorecer el trabajo autónomo. Presenta un plan o marco para el desarrollo de la unidad, que facilita su organización en sesiones de trabajo, la enumeración de los recursos y materiales disponibles y las actividades a desarrollar por los estudiantes. La guía no sustituye a los materiales educativos creados por el docente. Además, facilita la lectura marcando y haciendo énfasis en las ideas claves para buscar información en fuentes complementarias y dar relevancia a temas relacionados con las necesidades y características hacia las cuales van dirigidas. Al considerar a los niños/as como personas en proceso de formación se incorporan los temas transversales, interactuando en todas las áreas y grados. De esta manera, se logrará que los aprendizajes sean funcionales y los preparen.

Para desarrollar un mundo de cambio y que la familia se pueda interrelacionar en la educación de los niños/as y la sociedad obtenga una mejor formación en valores, las guías se organizan en varias unidades respetando estilos y ritmos de aprendizaje. Las guías encierran en su proceso, nuevos conceptos de género, un trato igual hacia todos y una educación en un ambiente responsable y autónomo.



El trabajo mancomunado permite a los niños/as edificar una percepción positiva, analizar su entorno social y desarrollar habilidades para una integración social. Adicionalmente alcanzan los objetivos principales en los niños/as en la educación primaria como son: escribir textos y leer correctamente.

### **Pautas para la elaboración de una unidad didáctica**

Título o tema:

1. Objetivos: ¿para qué?
2. Requisitos previos: conexión con las unidades que anteceden.
3. Contenidos: ¿qué aprender?
  - Contenidos conceptuales: hechos, conceptos, principios.
  - Contenidos procedimentales: procedimientos, estrategias, habilidades.
  - Contenidos actitudinales: valores, actitudes, normas.
4. Estrategias metodológicas: ¿Cómo?
  - Actividades: ¿Qué hacer?
  - Recursos didácticos: ¿Qué usar?
5. Temporalización: ¿Cuándo?
6. Evaluación: ¿qué, cuándo, cómo, con quién y para qué?

### **Para qué sirve una guía didáctica**

A fin de lograr el uso efectivo de los textos y recursos educativos, se ha elaborado la presente Guía Didáctica, para el uso de materiales educativos. El documento proporciona una serie de ideas y está orientada a apoyar la labor docente y brindar consejos permanentes frente a las múltiples necesidades que enfrenta el primer año de básica.

### **Autor de la guía didáctica del docente**

El autor de una guía didáctica indica que es un material de apoyo con el texto para el estudiante. Esto ayuda para la aplicación de las disposiciones metodológicas y actividades sugeridas que son complementarias. Al iniciar cada unidad se enseña la planificación y se entrega recomendaciones para una mejor organización en el trabajo pedagógico, en la que se incluye la ruta de aprendizajes esperados, los contenidos, los recursos didácticos, la forma de evaluar, y el tiempo estimado.

## 6.7 Modelo Operativo

<b>FASES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>BENEFICIARIOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	Socializar, la guía de rompecabezas propuesta los niños y niñas	*Reunión con la directora y los docentes para formar de grupos de trabajo	-Talento Humano -Guía de trabajo -Rompecabezas -Salón de docentes	-Investigadora -Director -Docentes	-Autoridades -Docentes -Niños(as)	Del 10 al 14 de Febrero, 2014.
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Planificar capacitaciones a los docentes sobre el uso correcto de los rompecabezas.	*Presentación de los recursos de la guía. *Observación y análisis de la guía didáctica *Discusión sobre los contenidos de la guía.	-Talento Humano -Guía de trabajo -Juegos de rompecabezas -Salón de profesores	-Investigadora	-Autoridades -Docentes -Niños(as)	Del 17 de Febrero, al 28 de Marzo ,2014.
<b>EJECUCIÓN</b>	Aplicar estrategias en el aula para el uso correcto de rompecabezas, con los niños y niñas.	*Aplicar el juego del rompecabezas *Usar las Canciones de la guía para guardar el juego adecuadamente	-Talento Humano -Grabadora -Rompecabezas	-Investigadora -Docente	-Autoridades -Docentes -Niños(as)	Del 1 de Abril al 30 de Mayo, 2014.
<b>EVALUACIÓN</b>	Determinar el uso correcto de los rompecabezas a los niños y niñas	*Aplicación de la guía de rompecabezas *Retroalimentación de experiencias *Elaboración de informe.	-Talento Humano -Guía Didáctica Rompecabezas.	-Investigadora -Docentes -Niños(as)	-Autoridades -Docentes -Niños(as)	Del 2 al 27 Junio, 2014

**Cuadro N° 38.** Modelo Operativo

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza



*GUÍA DE USO DE ROMPECABEZAS PARA EL DESARROLLO  
DE CONFLICTOS COGNITIVOS*

**AUTORA: LIGIA CRISTINA CADENA MENDOZA**



## PRESENTACIÓN

La presente guía es una herramienta de ayuda para el perfeccionamiento de actividades desarrolladas con el rompecabezas encaminado hacia los docentes; que indica la sistemática de las actividades a desarrollarse. Estas actividades mantienen un diseño de trabajo en el cual se necesita apoyarse de manera conjunta con los docentes de la institución.

Esta guía logrará que los docentes obtengan más participación y más interés para trabajar con el rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos, con el fin de lograr que los niños/as adquieran un óptimo aprendizaje les guste y tomen aprecio al área de las diferentes áreas. Con esta guía no solo los docentes y niños/as serán beneficiados sino que también los padres de familia ya que ellos forman parte de la vida escolar de sus hijos.

Los rompecabezas pueden adaptarse de una manera efectiva y practica ya que es uno de los juegos tradicionales que fácilmente pueden ser aplicados, la institución con fines didácticos, tiene reglas que los niños/as muy pequeños pueden llegar a comprender, dependiendo de la necesidad de cada clase se puede jugar con un grupos bastantes numerosos.

Considerando que lo que más llama atención del niño/a dentro de sus actividades es lo lúdico, los rompecabezas llenaran este espacio ya que aparte de ser un material didáctico que ayuda al desarrollo lógico matemático también tradicionalmente ha sido utilizado como un gran juego.

Pongo en consideración de las autoridades, docentes y padres de familia de la Escuela “Nicolás Aguilera”, y a todos quienes son parte de la educación de los niños/as mi propuesta “Actividades con rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos” la cual está realizada con la finalidad de ayudar y compartir para en el cambio de la nueva educación.



## INTRODUCCIÓN

Al inicio de una actividad con las loterías didácticas se dará instrucciones a los niños/as, de que lo que se va a realizar, de quienes van a participar, y en qué momento, y así además de fomentar el conocimiento con las actividades, se estarán preparando a seguir instrucciones y aprender sobre el orden. En caso de ser necesario se deberá repetir la actividad para que los niños/as capten el conocimiento que se les quiere proporcionar.

El docente debe ser precisamente motivador en la ejecución de la actividad porque los niños a esa edad suelen imitar lo que se realiza, entonces de él depende que toda esta actividad sea un éxito, hay que tener en cuenta que los materiales didácticos no se ejecutan solos, estos son un apoyo para los docentes.

Los rompecabezas son muy importantes ya que ayudan al desarrollo de la atención, la observación, coordinación motora fina, la discriminación, la capacidad de integración de análisis, síntesis y la asociación de esquemas perceptivo motores.



## TALLER # 1

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar y ubicar las partes del cuerpo

**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer las partes del cuerpo.

**Materiales:**

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

**Desarrollo:**

1. Motivación: Yo soy único
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el material.
5. El primer rompecabezas es de 2 piezas, sus cortes son en forma horizontal, el corte debe ser cabeza cuerpo.



6. **Evaluación:** Arma el rompecabezas y descubre partes de su cuerpo.



## TALLER #2

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y a diferentes puntos de referencia según nociones espaciales arriba/abajo.

**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para identificar las nociones arriba/abajo.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Versos la mariposa vuela.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El segundo rompecabezas es de 2 piezas, sus cortes son en forma horizontal, el corte debe ser en la cintura



6. **Evaluación:** Arma el rompecabezas, identifica nociones arriba abajo



## TALLER #3

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer las partes del cuerpo desde la identificación y relación de su funcionalidad.

**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer partes de su cuerpo.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Yo soy único
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El tercer rompecabezas es de 3 piezas, sus cortes son en forma horizontal.



6. **Evaluación:** Arma el rompecabezas y descubre el número de patitos 5





## TALLER #4

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

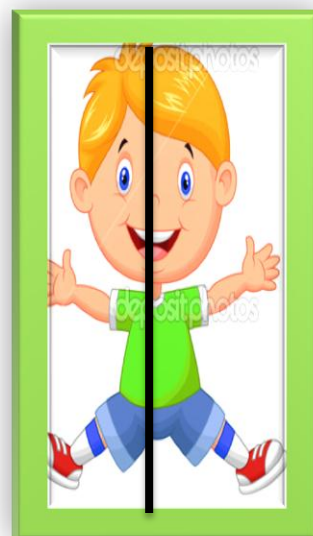
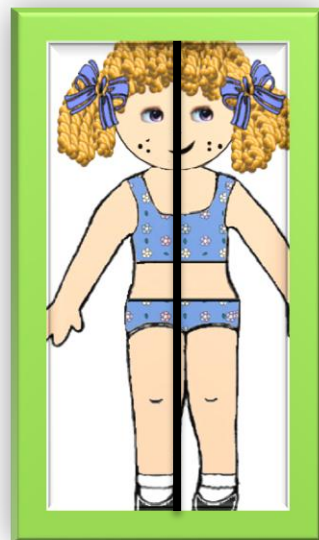
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer su simetría corporal.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción izquierda, derecha.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El cuarto rompecabezas es de 2 piezas, sus cortes son en forma vertical, en la mitad del cuerpo.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren la simetría corporal.



## TALLER #5

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

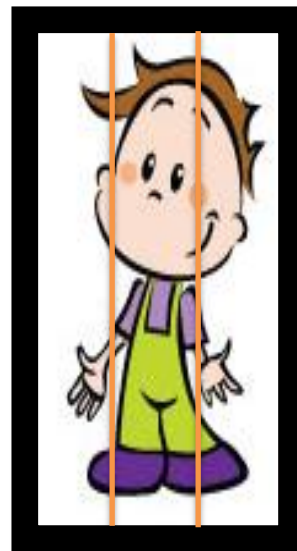
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer su simetría corporal.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción izquierda, derecha.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El quinto rompecabezas es de 3 piezas, sus cortes son en forma vertical.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren la simetría corporal.



## TALLER #6

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

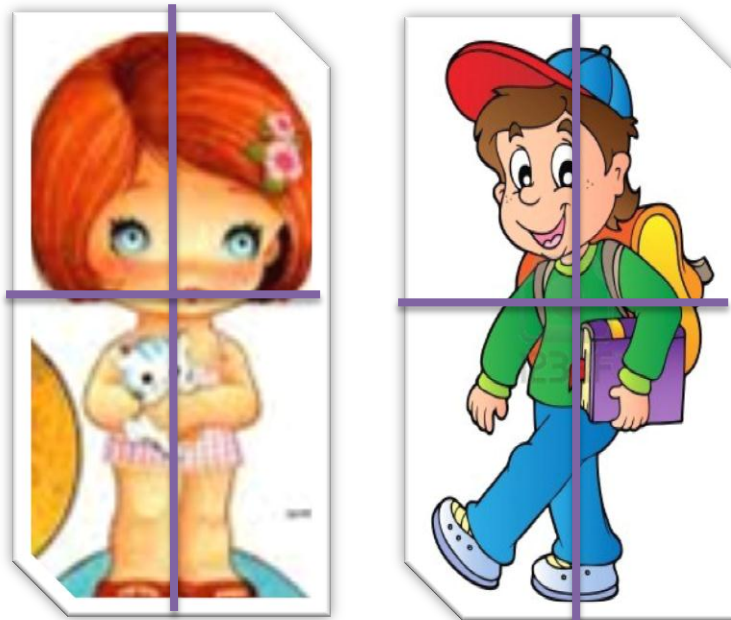
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer su simetría corporal.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción izquierda, derecha.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El sexto rompecabezas es de 4 piezas, sus cortes son en forma horizontal y vertical.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren la simetría corporal.



## TALLER #7

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

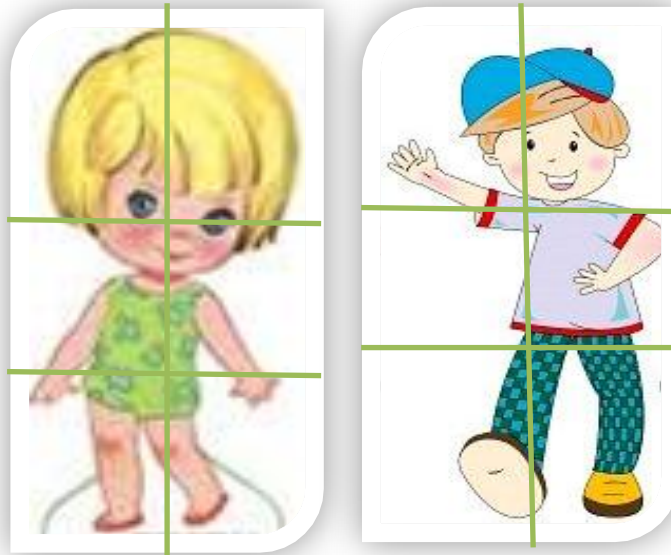
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer su simetría corporal.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción izquierda, derecha.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El séptimo rompecabezas es de 6 piezas, sus cortes son en forma horizontal y vertical.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren la simetría corporal.



## TALLER #8

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

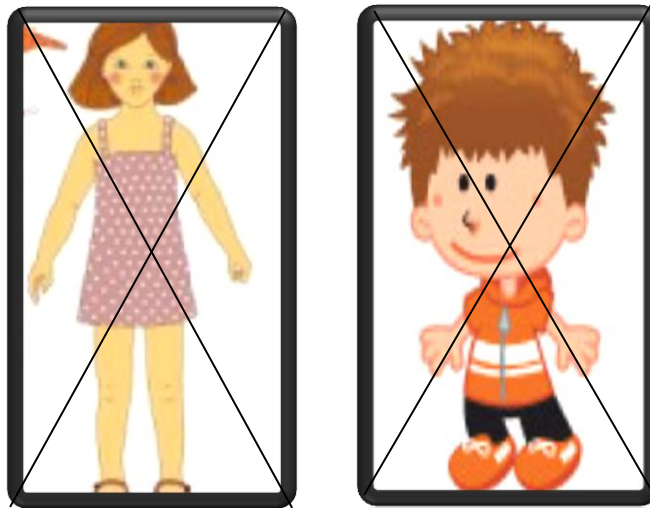
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer su simetría corporal.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuerpo humano
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción izquierda, derecha.
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El octavo rompecabezas es de 4 piezas, su corte es en X.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren la simetría corporal.



## TALLER #9

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar figuras geométricas básicas: el cuadrado en objetos del entorno.

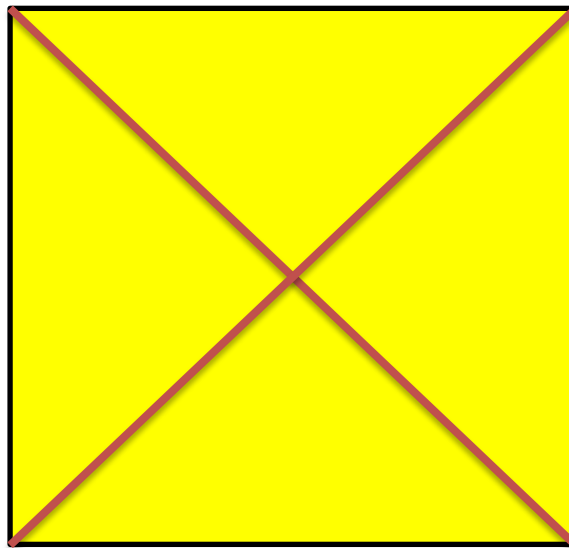
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer el cuadrado.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Figuras geométricas
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción yo soy el cuadrado
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El noveno rompecabezas es de 4 piezas, en X.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubren que el cuadrado se forma de 4 triángulos.



## TALLER #10

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar figuras geométricas básicas: el triángulo en objetos del entorno.

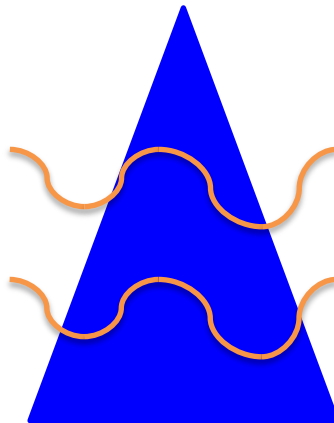
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer el triángulo.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Figuras geométricas
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción yo soy el triángulo
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El décimo rompecabezas se realizara en el triángulo con cortes sinuosos.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas y descubre el triángulo.



## TALLER #11

**Destreza con criterio de desempeño:** Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para identificar cantidades.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Números
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción del numeral 2
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El onceavo rompecabezas se realizara con cortes sinuosos.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas, reconoce y asocia el numeral 2 con la cantidad.





## TALLER #12

**Destreza con criterio de desempeño:** Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

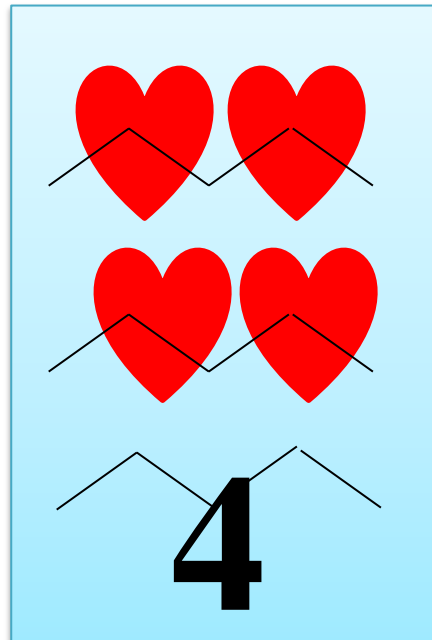
**Conflicto Cognitivo:** Dificultad para reconocer el numeral 4.

### Materiales:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Números
- ❖ Goma
- ❖ Hojas
- ❖ Tijera

### Desarrollo:

1. Motivación: Canción del numeral 4
2. Presentación del material
3. Manipulación del material
4. Explicación: Observar y describir el materia
5. El doceavo rompecabezas se realizara con cortes quebrados.



6. **Evaluación:** Arman el rompecabezas, reconoce y asocia el numeral 4 con la cantidad.

## 6.8 Administración de la Propuesta

**Recursos Institucionales:** Aula, salón de profesores, mesas, sillas.

**Recursos Humanos:** Niños(as), docentes, autoridades, tutor, investigadora.

**Recursos Materiales:** Rompecabezas

### Recursos Económicos

Recursos Económicos	Unidad	Cantidad	Costo unitario (\$)	Costo total (\$)
Papel bond	Resmas	2	3.00	6.00
Materiales de oficina	Esferos	4	0.50	2.00
Materiales de oficina	Lápiz	4	0.50	2.00
Materiales de oficina	Borrador	3	0.25	0.75
Juego	Rompecabezas	50	3.00	150
Impresiones	Hojas	500	0.15	75.00
Copias	Hojas	50	0.03	1.50
<b>Total</b>				318
Subtotal de Otros Recursos				20.00
Total acumulado				338
+ 10 % de Imprevistos				10.00
<b>Total General</b>				<b>348</b>

**Cuadro N° 39.** Recursos Económicos

**Elaborado por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

## 6.9 Evaluación de la Propuesta

La propuesta que se plantea como solución a un problema será evaluado en los siguientes aspectos:

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Quién solicita evaluar?	Directivos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera Parvularia.
2.- ¿Qué evaluar?	El uso correcto del rompecabezas
3.- ¿Para qué evaluar?	Para conocer los resultados que se planteó en los objetivos
4.- ¿Con qué criterio evaluar?	Educativo: Mejorar el uso del rompecabezas con los niños y niñas.
5.- ¿Quién evalúa?	Investigadora, Docentes.
6.- ¿Cuándo evaluar?	Durante el año lectivo, de manera continua y permanente.
7.- ¿Cómo evaluar?	De manera individual y grupal
8.- ¿Con qué evalúa?	Utilizando instrumentos de evaluación: Ficha de observación y encuesta.

**Cuadro N° 40.** Evaluación de la Propuesta  
**Elaborada por:** Ligia Cristina Cadena Mendoza

## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

### **1. Bibliografía**

1. López, E. (2009). Tipos de aprendizaje. Contenidos en la reforma.
2. Ocampo, D. (1999). Estructura del pensamiento dirigido. Trillas.
3. Comenio, J. A. (1983). Didáctica Magna. Pueblo y Educación.
4. Vigotsky, L. (1996). Psicología pedagógica. Un curso breve. Argentina. Editorial Aique, 67-468.
5. Aparici, B. y García, J. (1998). Materiales y recursos didácticos.
6. Guerra, J. G. (2013). Funciones de los recursos didácticos: Archivo del profesor, recursos didácticos. Ministerio de Educación y Ciencia, Dirección General de Renovación Pedagógica.
7. Zabalza, C. B. (2001). La enseñanza y el aprendizaje. Paidós Ibérica.
8. Contreras, Á. (1990). Los procesos de enseñanza-aprendizaje: análisis didáctico de las principales teorías del aprendizaje. Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Morata, 34-77.
9. Brooks & Brooks, D. (1999). El rol del docente y el aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós.
10. Piaget, J. (1980-1999). Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo. Editorial Diana.
11. García, V. (2014). El desarrollo del pensamiento en la edad escolar. La Psicología Evolutiva y Pedagógica en la URSS—Antología. Moscú, Editorial Progreso.
12. Castello, F. (2012). Educación y psicomotricidad activa. Educación y psicomotricidad, 63-91.
13. Psicopedagógica XXI (2012). Aporte a la reflexión psicopedagógica en el marco de las políticas educativas. Revista Pilquen.
14. Lopez, Y. (2011). Desarrollo cognitivo y motor . Madrid: Paraninfo S.A.
15. Piaget, J. (1948). Teorías del aprendizaje. El niño: Desarrollo y Proceso de conflictos cognitivos.
16. Chacón, P. (2008). El rompecabezas: conformando la seguridad hemisférica en el siglo XXI. Prometeo.

17. Hora (2013). Presupuesto para la Educación. Recuperado de [https://www.google.com.ec/?gws\\_rd=cr&ei=JyVQUqXICYW54AO6iIHODQ#q=peiodico+la+la+hora+de+pichincha](https://www.google.com.ec/?gws_rd=cr&ei=JyVQUqXICYW54AO6iIHODQ#q=peiodico+la+la+hora+de+pichincha)
18. Licta, Ch. M. (2010). Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Jorge Icaza coronel del cantón Latacunga durante el período noviembre 2009 a marzo 2010. Universidad técnica de Ambato. Ambato. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/785>
19. Chasi, H. M. (2012). Los recursos didácticos como factor determinante en el desarrollo cognitivo en los niños de primer año de educación básica paralelo "A" del jardín de infantes pequeños amigos del cantón Píllaro provincia de Tungurahua. Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/4092?mode=full>
20. Educación de Calidad (EDC). (2012). Ley Orgánica De Educación Intercultural Recuperado de <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
21. Congreso Nacional. (2003, Enero 3). Código de la Niñez y la Adolescencia. Recuperado de [http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)
22. Gobierno Nacional de la República del Ecuador. (2009-2013). Plan Nacional para el Buen Vivir. Recuperado de <http://plan.senplades.gob.ec/inicio>
23. Definición abc (2007). Recuperado de <http://www.definicionabc.com/general/rompecabezas.php>
24. Ecured. (2012). Historia del rompecabezas. Recuperado de <http://www.ecured.cu/index.php/Rompecabezas>
25. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2001). Recuperado de [http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales\\_didacticos/rompecabezas/index.htm](http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/rompecabezas/index.htm)
26. Smilehood. (2013). Beneficios de un rompecabezas. Recuperado de <http://www.plimplim.tv/es/familia/salud-y-desarrollo/beneficios-de-un-rompecabezas>
27. Güeto, E. (2012). Artículos interactivos / Tipos de rompecabezas. Recuperado de [http://www.puzzlopi.com/puzzlopi\\_es/articulo-tipos-de-rompecabezas](http://www.puzzlopi.com/puzzlopi_es/articulo-tipos-de-rompecabezas)

28. Aguaded, I. y Martínez E (1998). Los recursos para ayudar en la exposición oral. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0063recursosexpositivos.htm>
29. Romero, G. (2012). Materiales Mixtos. Recuperado de <https://prezi.com/oom0jphzooH/materiales-mixtos/>
30. Curriculum, (1999). El Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Recuperado de <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node25.html>
31. Salazar, M. (2013). Importancia del desarrollo del pensamiento. Recuperado de [https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_05/0014\\_para\\_el\\_aula\\_05.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf)
32. Proust, M. (2008). Educación y Desarrollo del Pensamiento Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Educacion/html/programa/maestria/I-08/documentos/Educacion.pdf>
33. Proyecto Milo. (2013). El conflicto: definición, elementos y tipos. Recuperado de [http://www.asociacionaccent.com/informa/\\_textosdeestudio/text\\_habilidades\\_sociales\\_conflicto.pdf](http://www.asociacionaccent.com/informa/_textosdeestudio/text_habilidades_sociales_conflicto.pdf)
34. Soria, I. (2013, febrero 27). Los conflictos (1ª parte): Qué son y cómo se desarrollan. Recuperado de <http://blog.inspiringbenefits.com/formacion-y-desarrollo/los-conflictos-1a-parte-que-son-y-como-se-desarrollan/>
35. López, Y. (2010, mayo 30). Definiciones de conflicto cognitivo. Recuperado de <http://ysabelopez.blogspot.com/2010/05/definiciones-de-conflicto-cognitivo.html>

## 2. Anexos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA**

### **OBJETIVO DE LA ENCUESTA**

Recopilar información directa sobre el uso correcto de rompecabezas con los niños y niñas.

### **INSTRUCCIÓN**

Lea detenidamente las preguntas formuladas en este documento y responda con la mayor veracidad posible marcando con una X la respuesta que considere correcta.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

### **DESARROLLO**

1. ¿Cree usted que mediante el juego de rompecabezas su hijo/a desarrolla habilidades cognitivas?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
2. ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten en su hijo/a la resolución de problemas en el aula?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
3. ¿Considera usted el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo de su hijo/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
4. ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en su hijo/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
5. ¿Considera usted que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos de su hijo/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces

6. ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten que el su hijo/a relacione los conocimientos previos con la nueva información?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
7. ¿Cree usted que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual de su hijo/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
8. ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención en su hijo/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
9. ¿Piensa usted que el uso de juegos de rompecabezas mantiene la atención y concentración de su hijo/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
10. ¿Cree usted que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que su hijo/a sea independiente en el aprendizaje?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA PARA DOCENTES**

**OBJETIVO DE LA ENCUESTA**

Recolectar información que poseen los padres de familia sobre el conocimiento de los niños y niñas.

**INSTRUCCIÓN**

Lea detenidamente las preguntas formuladas en este documento y responda con la mayor veracidad posible marcando con una X la respuesta que considere correcta.

- a) Si
- b) No
- c) A veces

**DESARROLLO**

1. ¿Cree usted que mediante el juego de rompecabezas el niño/a desarrolla habilidades cognitivas?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
2. ¿Considera usted que los conflictos cognitivos facilitan al niño/a la resolución de problemas en el aula?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
3. ¿Considera usted el juego de rompecabezas es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje autónomo del niño/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
4. ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos hacen posible el aprendizaje significativo en el niño/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces
  
5. ¿Considera usted que el rompecabezas permite evaluar los conocimientos del niño/a?
  - a) Si
  - b) No
  - c) A veces

- 6.** ¿Considera usted que los conflictos cognitivos permiten que el niño/a relacione los conocimientos previos con la nueva información?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
- 7.** ¿Cree usted que utilizar rompecabezas ejercita la memoria visual del niño/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
- 8.** ¿Piensa usted que los conflictos cognitivos dificultan el proceso de atención del niño/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
- 9.** ¿Piensa usted que el uso de juegos de rompecabezas mantiene la atención y concentración del niño/a?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces
- 10.** ¿Cree usted que con la aplicación de la guía de uso de rompecabezas para el desarrollo de conflictos cognitivos se logrará que el niño/a sea independiente en el aprendizaje?
- a) Si
  - b) No
  - c) A veces

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA ESTUDIANTES**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Lugar de observación:** Escuela Fiscal Nicolás Aguilera

**Grupo de edad:** niños/as de 5 a 6 años

**Género:** Masculino..... Femenino.....

**Docente:**

**Objetivo:** Diagnosticar los aspectos relacionados con el uso de rompecabezas.

**Instrucción:** A la derecha de cada actividad señale con una X si cumple o no las actividades señaladas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	¿Forma una figura combinando correctamente las partes de ésta al utilizar un rompecabezas?	¿Expresa dificultad al observar cantidad y forma de las piezas del rompecabezas?	¿Desarrolla la capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales?	¿Utiliza el juego del rompecabezas con frecuencia?	¿Demuestra alegría al armar un rompecabezas?	¿Inicia y culmina el juego de rompecabezas?	¿Desarrolla habilidades cognitivas mediante el juego de rompecabezas?	¿Busca las piezas a partir de formas, colores u otros indicios y luego prueba si encajan unas piezas con otras?	¿Mantiene el juego del rompecabezas su atención y concentración?	¿Trabaja la tolerancia y su capacidad de espera ante la dificultad?
1	Acuña Villacis Melany										
2	Aguilar Cadena Pablo										
3	Álvarez Remache Marlon										
4	Baren Falcones Cristian										
5	Benavides Caicedo Luis										
6	Caiza Caiza Yomara										
7	Caiza Jácome Mateo										
8	Canchignia Canchignia Bryan										
9	Caranqui Caiza Lizbeth										
10	Castelo Martínez Dilan										
11	Chicaisa Chiluisa Jesica										
12	Congo Obando Cristian										

13	Constante Paredez Silvia										
14	Constante Valarezo Carmen										
15	Cuenca Mendoza Alfonso										
16	Cueva Caiza Ligia										
17	Fernández Quisphe Alejandro										
18	Flores Vazco Stalyn										
19	Gavilánez Quisphe Juan										
20	Guala Benabides María										
21	Guala Logacho Erik										
22	Gualca Almeida Roberto										
23	Guano Perez Edison										
24	Lema Caiza Mirella										
25	Lema Morocho Josue										
26	Logacho Leines Josue										
27	López López Victoria										
28	López Ramírez Paola										
29	Maldonado Flores Micaela										
30	Moran Perugachi César										
31	Ortiz Moran Magaly										
32	Paredez Caiza Eddy										
33	Pastrano Calvachi Teresa										
34	Pastrano Santillán Freddy										
35	Pastuña Pastuña Cristian										
36	Pastuña Toaquiza Layla										
37	Paucar Quinga Dayana										
38	Paucar Quisphe Carla										
39	Pilaguano Guamote Fredy										
40	Pilataxi Morocho Daniel										
41	Pupiales Guanochanga Karen										
42	Revelo Perez Juan Carlos										
43	Ruiz Quinga Marlon										
44	Tallana Luna Ivan										
45	Tanquerez Guamote Alex										

46	Tatayo Almache Ismael										
47	Vásquez López Carlos										
48	Vásquez Valencia Abel										

**CRITERIOS:**

Si



No



A veces

