



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

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

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO
COGNITIVO, DE LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL
CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE
AMBATO”

Autora: Sarmiento Vire Martha Isabel

Tutor: Lic. Velastegui Haro Galo MSc.

AMBATO – ECUADOR

2012

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lic. MSc. Galo Velastegui Haro CC 180371542-2 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”, desarrollado por la egresada Sarmiento Vire Martha Isabel, 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.

.....
TUTOR

Lic. MSc. Galo Velastegui Haro

CC 180371542-2

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
Sarmiento Vire Martha Isabel

C.C: 180358450-5

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimonial del presente Trabajo Final de grado o titulación sobre el tema: “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....

Sarmiento Vire Martha Isabel
C.C: 180358450-5
AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”, presentada por la Sra., Sarmiento Vire Martha Isabel, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Marzo – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la Investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....
Lcda. Silva Cadme Araceli
Tribunal

.....
Lcda. Banera Gutiérrez Mayra I.
Tribunal

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado a mi Madre querida Marta Vire quien se siente orgullosa de verme alcanzar mis metas profesionales.

A mí adorado esposo Carlos Pérez e hijos Jomara Y Andrés por su comprensión y colaboración en mi vida estudiantil.

SARMIENTO VIRE MARTHA ISABEL

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento principalmente a Jehová Dios por guiar mi camino y darme siempre fortaleza para superar los obstáculos y poder seguir adelante.

A mi esposo que con mucho amor y paciencia supo brindarme todo su apoyo para alcanzar mis metas.

SARMIENTO VIRE MARTHA ISABEL

ÍNDICE GENERAL

Contenido

Portada	i
APROBACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
Al Consejo Directivo	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRAFICOS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
Palabras Claves: Desarrollo, habilidades, conductas, sensoriales, motricidad, procesos, pensamiento, nociones, corporal, juegos.	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	3
“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, DE LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	5
1.2.3 PROGNOSIS DEL PROBLEMA	6
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES	7
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	7
1.3. JUSTIFICACIÓN	8
1.4. OBJETIVOS.....	9
1.4.1. Objetivo General	9
1.4.2. Objetivos específicos.....	10

CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	11
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	11
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	12
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	13
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.....	14
PROCESOS DE PENSAMIENTO.....	48
2.5. HIPÓTESIS.....	58
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS.....	59
2.6.1 Variable Independiente.....	59
2.6.2 Variable Dependiente.....	59
CAPÍTULO III	60
MARCO METODOLÓGICO	60
3.1 .ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
Encuesta:.....	60
Observación:.....	61
3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	61
EXPLORATORIA.....	61
DESCRIPTIVA.....	61
APLICATIVO.....	61
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	62
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	63
3.5.1 Variable Independiente: Juegos Sensoriales.....	63
3.5.2 Variable Dependiente: Aprendizaje Cognitivo.....	64
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	65
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	67
CAPITULO IV	68
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	68
4.1 ENCUESTAS DIRIGIDA A MAESTRAS.....	68
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA.....	78

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	88
1.- Planteamiento De La Hipótesis.....	88
2.- Descripción De La Población.....	88
4.- Especificación de las regiones de aceptación.....	89
5.- Recolección de datos y cálculo de lo estadístico.....	89
6.- EL CHI CUADRADO.....	90
7.- Regla de decisión.....	90
CAPITULO V.....	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	91
5.1 CONCLUSIONES.....	91
5.2 RECOMENDACIONES.....	91
CAPÍTULO VI.....	92
PROPUESTA.....	92
6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	92
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	93
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	93
6.4 OBJETIVOS.....	94
6.4.1 Objetivo General.....	94
6.4.2 Objetivos Específicos.....	94
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	95
6.5.2. FACTIBILIDAD TÉCNICA.....	96
6.5.3. FACTIBILIDAD FINANCIERA.....	96
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICA.....	97
6.7 Descripción de la propuesta.....	99
6.8 Modelo Operativo.....	104
6.9. METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO.....	105
6.9.1. MATRIZ MARCO LÓGICO.....	105
6.9.2. CUADRO DE INVOLUCRADOS.....	106
6.9.3. CRONOGRAMA.....	107
6.10 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	0
6.11 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	0

4.3. BIBLIOGRAFÍA.....	24
4 .1. LITOGRAFÍA	25
4.2. ANEXOS	27
SELLO.....	28
ENCUESTA	29
FOTOS.....	33

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1	5
Gráfico 2	13
Gráfico 3	68
Gráfico 4	69
Gráfico 5	70
Gráfico 6.....	71
Gráfico 7.....	72
Gráfico 8	73
Gráfico 9	74
Gráfico 10	75
Gráfico 11	76
Gráfico 12.....	77
Gráfico 13	78
Gráfico 14.....	79
Gráfico 15.....	80
Gráfico 16.....	81
Gráfico 17.....	82
Gráfico 18.....	83
Gráfico 19.....	84
Gráfico 20.....	85
Gráfico 21.....	86
Gráfico 22.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	62
Tabla 2	63
Tabla 3	64
Tabla 4.....	66
Tabla 5	68

Tabla 6	69
Tabla 7	70
Tabla 8	71
Tabla 9	72
Tabla 10	73
Tabla 11	74
Tabla 12	75
Tabla 13	76
Tabla 14	77
Tabla 15	78
Tabla 16.....	79
Tabla 17.....	80
Tabla 18.....	81
Tabla 19.....	82
Tabla 20.....	83
Tabla 21.....	84
Tabla 22.....	85
Tabla 23.....	86
Tabla 24.....	87
Tabla 25.....	88
Tabla 26.....	88
Tabla 27.....	89
Tabla 28.....	90
Tabla 29.....	90
Tabla 30.....	96
Tabla 31.....	104
Tabla 32.....	105
Tabla 33.....	106
Tabla 34.....	107
Tabla 35	0

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1..... 33
Ilustración 2..... 33
Ilustración 3..... 34
Ilustración 4..... 34
Ilustración 5..... 34

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, DE LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”

AUTOR: Martha Isabel Sarmiento Vire

TUTOR: Lic. MSc. Galo Velastegui Haro

RESUMEN: Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida, los ejercicios específicos del período sensorio motor desde los primeros días hasta los cuatro años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Respecto de la educación, los juegos sensoriales cumplen un rol importante y específico que requieren vital atención. En nuestra provincia, varios Centros Infantiles cuentan con diversos rincones de juegos con el objetivo de mejorar la calidad de aprendizaje que permita a los niños insertarse, relacionarse en la sociedad y ser entes competitivos.

Sin embargo es necesario y relevante indicar que esta estructura educativa no está al alcance de todos los educandos en general, porque el resto de la población educativa cuenta con una estructura limitada y desconocimiento de manejo de implementos o en ocasiones ninguno pudiéndose atribuir este problema a factores sociales y económicos. El presente proyecto de investigación trata sobre el tema: Importancia de los Juegos Sensoriales en el Desarrollo Cognitivo, en los niños de pre-básica paralelo único del centro de desarrollo integral Cristy. Los Juegos Sensoriales desarrollan el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Pre -básica del Centro de estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato. En este trabajo exponemos varias de las ventajas de trabajar con los niños y los Juegos Sensoriales de la mano, mostrando así la factibilidad y eficacia de educar niños desde corta edad con recursos innovadores y atractivos para ellos.

Palabras Claves: Desarrollo, habilidades, conductas, sensoriales, motricidad, procesos, pensamiento, nociones, corporal, juegos.

INTRODUCCIÓN

A nivel nacional en un breve recorrido a modo de introducción se puede percibir que el desarrollo físico ha llamado la atención en épocas pasadas como acto físico, ejercicio del cuerpo que involucra juegos dirigidos como lo son los sensoriales que ayudan a una mejor coordinación e interpretación de conocimientos e incorporación de la relación cuerpo-cerebro. Ayudando así al desarrollo cognitivo. La presente investigación consta de 6 capítulos.

CAPÍTULO I Se planteó el problema de cual se ubicó el tema para poder desarrollar, se formularon los objetivos, con la debida justificación de respaldo. Basándonos en el conocimiento empírico del tema.

CAPÍTULO II Se estructura el marco teórico en torno a las definiciones de los diferentes autores con respecto a la implementación de técnicas de motivación en los estudiantes, está es la base científica con la que iniciamos nuestra investigación y nos permitió establecer la hipótesis de nuestro trabajo

CAPÍTULO III Se trató sobre la metodología que se va a utilizar, la investigación cuantitativa, la investigación de campo, investigación bibliográfica, también se ha tomado como muestra a la población que comprende a los estudiantes, padres de familia y docentes de la escuela.

CAPÍTULO IV El análisis de interpretación de los resultados obtenidos de la investigación a través del programa Excel. Este capítulo demuestra analíticamente nuestra hipótesis y nos ha permitido verificar. Además consta del planteamiento, el análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO V Se describe las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo realizado.

CAPÍTULO VI Se presenta la propuesta Elaboración de un “Manual de Juegos Sensoriales” para la implementación de juegos nuevos y espacios bien estructurados. Para los niños de Pre-Básica Del Centro de Desarrollo Integral “Cristy”.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, DE LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY, DE LA CIUDAD DE AMBATO”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

A nivel nacional en un breve recorrido a modo de introducción se puede percibir que el desarrollo físico ha llamado la atención en épocas pasadas como acto físico, ejercicio del cuerpo que involucra juegos dirigidos como lo son los sensoriales que ayudan a una mejor coordinación e interpretación de conocimientos e incorporación de la relación cuerpo-cerebro.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida, los ejercicios específicos del período sensorio motor desde los primeros días hasta los cuatro años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Respecto de la educación, los juegos sensoriales cumplen un rol importante y específico que requieren vital atención.

En nuestra provincia, varios Centros Infantiles cuentan con diversos rincones de juegos con el objetivo de mejorar la calidad de aprendizaje que permita a los niños insertarse, relacionarse en la sociedad y ser entes competitivos.

Sin embargo es necesario y relevante indicar que esta estructura educativa no está al alcance de todos los educandos en general, porque el resto de la población educativa cuenta con una estructura limitada y desconocimiento de manejo de implementos o en ocasiones ninguno pudiéndose atribuir este problema a factores sociales y económicos.

Según estudios realizados por los expertos en la materia, indican que los niños que tienen acceso a espacios de juegos bien elaborados, presentan una atención escolar de calidad, en la escuela, porque demuestran mayor interés, entusiasmo, motivación, gusto, en el aprendizaje, siempre esperan algo nuevo por aprender.

Tomando en cuenta la importancia del uso y manejo de juegos sensoriales, en nuestra ciudad, El Centro de Desarrollo Integral” cuenta con una infraestructura adecuada para los fines establecidos, pero lamentablemente, no se aplica en totalidad como es lo esperado.

Los únicos que son beneficiados en su totalidad son los niños de maternal. Mientras que, los infantes de Nursery, Pre- Básica, se presume que no reciben estimulación en áreas adecuadas con didáctica como recurso para el aprendizaje, limitándoles la oportunidad de un desarrollo intelectual cognitivo sabiendo que esta es la etapa de la verdadera formación educativa.

En tal virtud, esta es una propuesta que ayudará a la enseñanza aprendizaje, de los infantes, además permitirá, analizar situaciones, hechos que se presente con el fin de dar soluciones para evitar que estos afecten el objetivo establecido.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO ÁRBOL DE PROBLEMAS

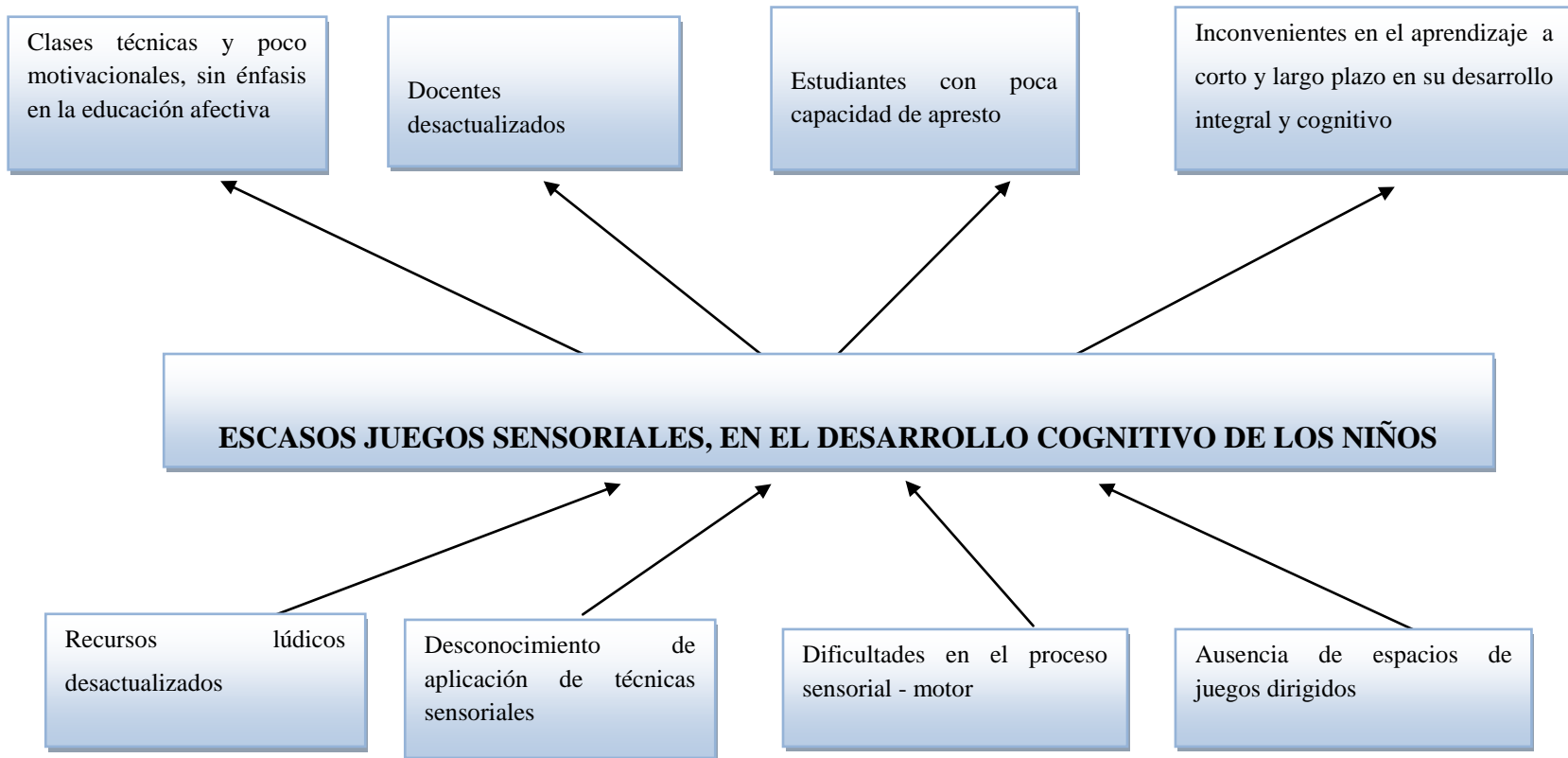


Gráfico 1

Nombre: Árbol de problemas

Elaborado por: Martha Sarmiento

La investigación realizada nos revela datos importantes que pueden ser la causa principal para la aplicación de escasos recursos y rincones de juegos. Estos pueden ser, por la poca afectividad de la autoridad docente debido a la falta de una planificación adecuada.

Ausencia de capacitación en la institución podría ser otro factor pues los docentes tendrán que ser expertos en la materia de modo que manejen y coordinen adecuadamente sus recursos.

El brindar pocas horas a la aplicación de técnicas de juego a los niños, creará inconvenientes en el aprendizaje significativo a corto y largo plazo en su desarrollo integral debido al conocimiento superficial de la importancia de los juegos dirigidos.

Por esta razón es necesario y urgente aportar con soluciones de mejorar la calidad educativa.

De esta manera se ayudara a que los niños incrementen sus conocimientos y aplicación de nuevos métodos.

El siguiente recurso metodológico, ayudará a tener una visión diferente de espacios de juego y aplicación de técnicas, ya que ayudara a que el niño sea capaz de resolver problemas de razonamiento.

La aplicación de nuevas técnicas, incrementa conocimientos significativos para el niño ya que lo estimula a realizar tareas diferentes.

1.2.3 PROGNOSIS DEL PROBLEMA

En el caso de no aportar con vías de solución que ayuden a aumentar la didáctica como recurso de actualidad, los niños tendrán una limitada destreza sobre el uso y beneficio que brindan los espacios de juegos sensoriales.

Al adoptar como recurso didáctico los juegos sensoriales el niño tendrá la oportunidad de incrementar conocimientos significativos que le ayudan en su desarrollo integral y cognitivo.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los Juegos Sensoriales en el desarrollo cognitivo del niño de Pre-Básica del Centro de Estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato?

1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES

¿La aplicación de juegos Sensoriales ayudará de manera potencial en el desarrollo cognitivo del niño?

¿Cree que su niño tiene conocimiento de cuáles son los juegos sensoriales?

¿Es recomendable desde tempranas edades, que los niños practiquen juegos dirigidos?

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Campo: Pedagógico.

Área: Educación.

Aspecto: Desarrollo Cognitivo.

Temporal: ¿La siguiente investigación se llevará a cabo en el período de Octubre a febrero del 2012?

Espacial: Esta investigación está dirigida a los niños de Pre-Básica paralelo único.

Lugar: La investigación se realizara en el Centro de Estimulación Integral Cristy de la Ciudad de Ambato.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Para realizar este trabajo de investigación expondré las razones que me motivaron a realizar este proyecto.

La Importancia es conocer que los juegos han cambiado la educación en todos los niveles, pues los mismos despiertan interés y curiosidad porque está al alcance y se puede encontrar fuera de la escuela.

Además los Juegos dirigidos, mejoran el aprendizaje ya que están entrelazados con la práctica y la teoría afianzando mejor la relación entre profesor y estudiante. El Interés, es estar al tanto de un método apropiado para el aprendizaje porque no es lo mismo mirar una lámina, dibujo o revista de animales, personas estáticas que verlos en acción realizando múltiples funciones que generarán destrezas desarrolladas.

Actualmente, la forma de impartir los conocimientos es más flexible porque el profesor debe crear didácticas innovadoras y entre ellas está la utilización de juegos para lograr un aprendizaje significativo que permite al estudiante ser competitivo frente a los demás y mucho más si se trata de párvulos direccionada a todas las áreas de aprendizaje.

La Utilidad, Sera mejorar el aprendizaje de los estudiantes, Con este enfoque, en el Centro de Estimulación Integral Cristy es inadmisibile que no se aplique Juegos sensoriales, para formar a los niños a través de esta técnica, como

método y, estrategia de aprendizaje porque se está contribuyendo a una limitación de estímulo que no ayudará en nada a su desarrollo intelectual.

Los únicos beneficiarios serán exclusivamente los niños y niñas de Pre – básica del Centro de Estimulación Integral Cristy quienes se fortalecerán en conocimientos y en la asimilación de los contenidos. De este modo el proyecto de investigación se podrá ejecutar por tener la colaboración decidida de maestros, padres de familia y niños que pondrán todo el empeño necesario para que éste trabajo se pueda cumplir con éxito siendo ejecutable por la decisión de todos los actores que participan.

Es el momento de aportar con soluciones que beneficien a los niños, siendo el objetivo principal contar con una educación formadora de calidad debidamente planificada y que este en armonía con el actuar físico y mental.

El presente trabajo es viable ya que cuenta con el compromiso de la autoridad, docentes en el comprometimiento de cambios sustanciales a corto plazo, las cuales se detectarán a tiempo.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Determinar el efecto que producen los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo del niño de pre-básica paralelo único del Centro de Estimulación Integral Cristy, de la ciudad de Ambato.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar la influencia de los Juegos Sensoriales en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Analizar el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años de edad.
- Proponer una alternativa de solución sobre los Juegos Sensoriales en el desarrollo cognitivo de los niños de Pre-Básica del Centro de Desarrollo Integral Cristy de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Después de haber investigado en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato no se ha encontrado temas relacionados con el trabajo de investigación por lo que es factible su ejecución ya que se transformará la enseñanza y fortalecerá el aprendizaje.

En los niños y niñas de Pre- Básica, se debe analizar múltiples aspectos respecto de la formación y del entorno donde se desenvuelven es por ello que es urgente experimentar con el uso adecuado de Juegos Sensoriales y así los niños, niñas y puedan desenvolverse en forma adecuada.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación presentará un enfoque humanista en la que el alumnado es el eje en torno al que gira todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque conduce a tener especialmente en cuenta las capacidades, necesidades, intereses, expectativas y deseos del alumnado a fin de mantener su motivación, lograr su implicación y fomentar el desarrollo de su autonomía.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se fundamenta en la ley orgánica de educación en los siguientes artículos:

CAPITULO II DE LA EDUCACION PREESCOLAR

Artículo 17.- La Educación Pre-escolar constituye la fase previa al nivel de educación básica con el cual se debe integrar, asistir y proteger al niño en su crecimiento y desarrollo.

Y lo orienta en las experiencias socioeducativas propias de la edad, atender sus necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad, destrezas y habilidades básicas.

Le ofrecerá como complemento del ambiente familiar la asistencia pedagógica y social que requiera para su desarrollo integral.

Artículo18.- La educación pre escolar se impartirá por los medios mas adecuados al logro de las finalidades señaladas en el artículo anterior.

El estado fomentara y creara las instituciones adecuadas para el desarrollo de los niños de este nivel educativo.

**2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES
RED DE INCLUSIÓN**

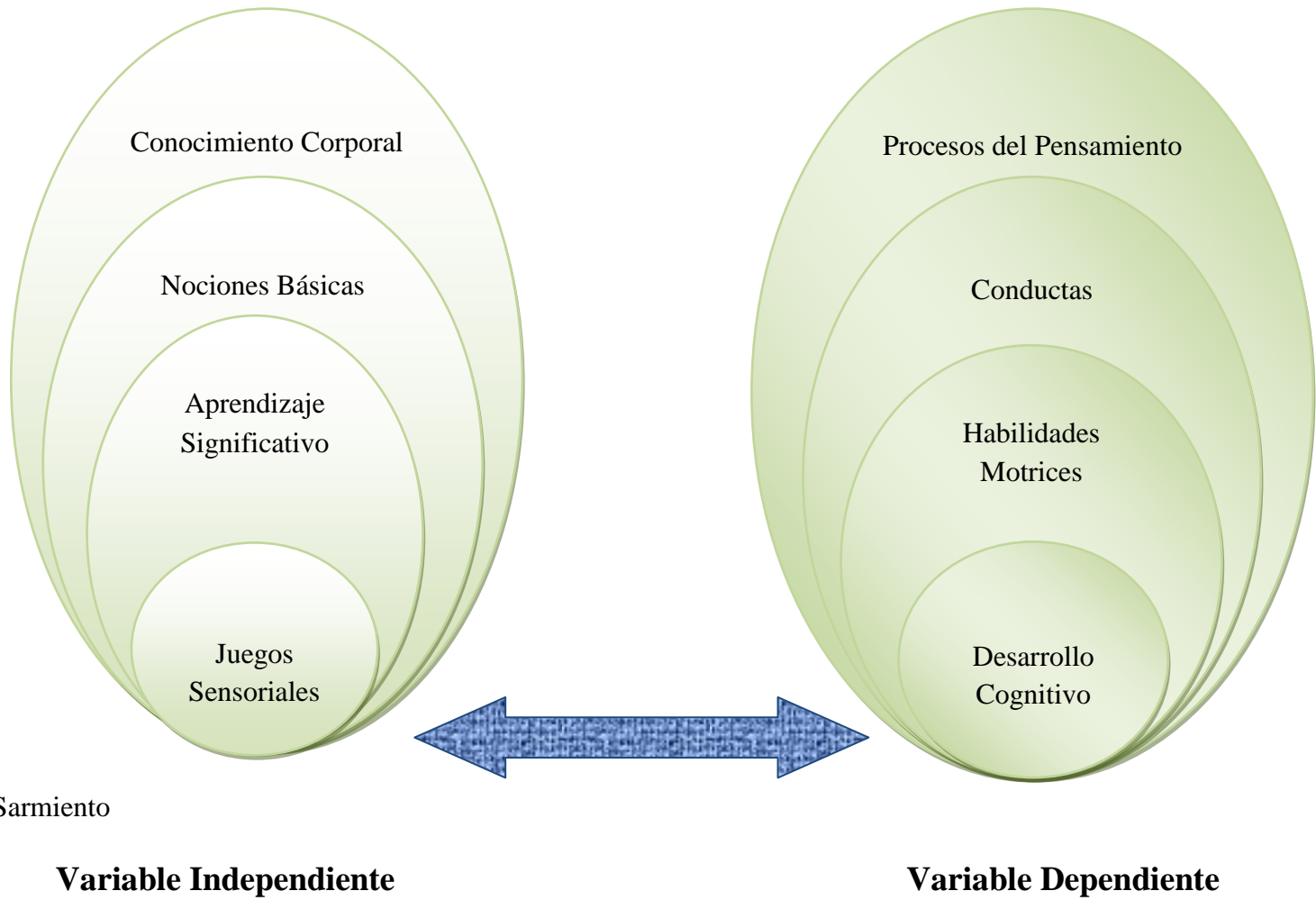


Gráfico 2

Red de inclusión

Elaborado por: Martha Sarmiento

2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

LOS JUEGOS SENSORIALES

Los juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño o niña.

La educadora debe preocuparse de disponer de un buen repertorio y de ir perfeccionando las técnicas de aplicación.

Que son los juegos sensoriales:

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Tipos de juegos:

Los juegos sensoriales son aplicables para:

- Sentidos
- Espacio
- Tiempo
- Equilibrio

Clasificación del juego:

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Nosotros aquí nos vamos a detener en dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

“La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica.”

Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel, 1970).

“Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí.”

JUEGO CONFIGURATIVO

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.)

Dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

JUEGO DE ENTREGA

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego.

En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.)

Pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

EL JUEGO DE REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES

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

Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (céntraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola.

En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.

Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

EL JUEGO REGLADO

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

La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente.

Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos.

El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia casi sagrada.

Sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Por otra parte ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada.

Donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

LOS JUEGOS DE EJERCICIO

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.

Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto.

La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

LOS JUEGOS SIMBÓLICOS:

Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro.

El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación.

Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc.

Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan.

El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.

Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan.

La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.).

Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro.

El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.

Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de la *etapa intuitiva*; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.

Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva.

Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas.

Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas.

Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo.

Por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo.

Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.

Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos.

En hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.)

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la *Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años)*

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor

educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para comprender la labor educativa, es necesario, tener en consideración tres elementos del proceso educativo:

- Los profesores y su manera de enseñar.
- La estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce.
- El entorno social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Lo anterior debe desarrollarse dentro de un marco psicoeducativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico (AUSUBEL: 1983)

En esta percepción una "teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del:

- ¿Cómo se aprende?,
- ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?,
- ¿Por qué se olvida lo aprendido?

Y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el profesor desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su misión.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

El ser humano tiene la disposición de aprender de verdad sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido.

El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. (Juan E. León)

Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden.

Para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la

motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

Es aquel adquirido por los alumnos cuando ponen en relación sus conocimientos previos con los nuevos a adquirir.

El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llega a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta.

El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades. (ALN)

“El aprendizaje significativo es de tal manera que la persona vaya adquiriendo conocimiento propio de su vida cotidiana, esto favorece en su conducta social.” (yayo23sep)

“El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil” (alnelly)

“Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo.” (Rockdrigo)

“El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor”. (Liset Santoyo)

Este tipo de aprendizaje es aquel que va en pos del fortalecimiento de todas aquellas actitudes biopsicosocioafectivas de los seres humanos a través de la

aplicación de estrategias basadas en la apreciación de la realidad por medio de las experiencias propias y lógicas y los canales sensoriales. (José Rodríguez)

Es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición... por parte del sujeto cognoscente.

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Produce, una retención de la información más duradera.

Facilita, el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

NOCIONES BÁSICAS

Las experiencias previas que tengan los niños en relación con las matemáticas son muy importantes, ya que a partir de estas, poco a poco podrá conocer y diferenciar las cosas que se relacionan con el pensamiento matemático, es decir, con los números, la geometría, el espacio y la medida, pues será de gran utilidad para su vida futura.

El entorno social donde los niños crecen y se desenvuelven es importante, pues de él dependerá el conocimiento que tenga acerca de las nociones matemáticas

ya que a partir del uso que ve que hacen las personas más cercanas a él, es como irá aprendiendo informalmente el uso de las mismas.

NOCIÓN DEL ESPACIO:

La noción de espacio el niño la adquiere con cierta lentitud. Al principio tiene un concepto muy concreto del espacio: su casa, su calle; no tiene siquiera idea de la localidad en que vive. Pero esa noción se desarrolla más rápidamente que la de tiempo, porque tiene referencias más sensibles.

El niño de seis o siete años no está aun en condiciones de reconocer lo que es su país desde el punto de vista Geográfico y es probable que piense que "ECUADOR" es la ciudad donde vive, y/o, que "AMBATO" es su barrio o sector residencial; los niños que viajan a otras ciudades o a países vecinos, en cambio, aprenden rápidamente a diferenciar ciudad y país. Hasta los ocho o nueve años, no se adquiere la noción de espacio geográfico, por eso la lectura de mapas y de globos terráqueos no es una labor sencilla, pues requiere una habilidad especial para interpretar numerosos símbolos, signos y captar las abstracciones que estos medios suponen.

NOCIÓN DE TIEMPO:

Las palabras ahora, hoy, ayer y mañana pueden señalar en su uso, cada vez un sector distinto del tiempo real. En los niveles evolutivos prematuros, el niño se orienta en el tiempo a base de signos esencialmente cualitativos extra temporales.

El posterior desarrollo de las aptitudes para una más correcta localización y comprensión del orden de sucesión se relaciona con la toma de conciencia de las dependencias causales y del dominio de las relaciones cuantitativas de las magnitudes del tiempo.

El sentido de temporalidad, es decir, la noción de tiempo es una de las más difícilmente accesibles a los escolares entre ocho y los doce años. Si se hace un análisis detenido de las descripciones de Piaget respecto de las diferentes capacidades de aprendizaje de los niños a través de sus etapas de desarrollo cognitivo, se puede ver que las nociones de espacio y tiempo surgen y se desarrollan lentamente, casi confusamente. A menudo se puede ver, desde la experiencia práctica, que durante los primeros 10 años de vida los niños tienen un difícil trabajo para "hacerse la idea" de cómo es el desarrollo del tiempo con que medimos la historia, o de lo que significan los espacios que están más allá de lo que él o ella conoce.

Hasta los siete u ocho años e incluso más, es insuficiente la idea o noción de duración y de pasado.

Hasta los siete años la expresión "la semana pasado" no adquiere sentido para ellos. Piaget señala la dificultad con que los niños adquieren la noción de edad, sucesión, duración, anterioridad y posterioridad. Muy lentamente llegan a formar el concepto de un largo tiempo histórico anterior a ellos porque no los pueden hacer objeto de una observación directa.

De ahí también la dificultad para comprender las sociedades, instituciones y móviles de la conducta de los adultos. El niño apenas conoce más que a su familia y sólo lentamente y de manera elemental va adquiriendo alguna noción de la vida. Casi siempre los temas de Ciencias Sociales rebasan la comprensión de los alumnos por eso convendría tener en cuenta el esquema de Piaget, porque los procesos de la inteligencia influyen en la asimilación y acomodación, es decir, que si algo no se comprende tampoco se podrá asimilar.

Por otra parte, no existe inconveniente en ir preparando el camino de un aprendizaje histórico basado en la narración de hechos desde los primeros cursos de escolaridad, que favorecerán en el niño la aparición de un cierto sentido de conciencia histórica

En conclusión se puede decir que la comprensión del tiempo está muy relacionada al conocimiento físico y social; y el niño lo construye a través de las siguientes fases:

1. Concibe el tiempo solamente relacionado al presente, no contempla mentalmente el pasado ni el futuro. Tiene una dimensión única del tiempo.
2. Comienza a entender que el tiempo es un continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora.
3. Usa el término de mañana o ayer, quizás no acertadamente, pero con indicios de que comprende la existencia de un pasado y un futuro.
4. Reconstruye hechos pasados, pero no lo hace secuencial ni cronológicamente. Por ejemplo, si le pedimos que nos cuente cómo hizo su pintura, lo podrá contar, pero no secuencialmente, por dónde empezó, que hizo después y así sucesivamente.
5. Reconstrucción secuencial y cronológica del tiempo y comprensión de las unidades convencionales del mismo. Por ejemplo: semana, mes, hora, etc. En esta fase el niño ya comienza a mostrar una visión objetiva del tiempo.

NOCIÓN DE REPRESENTACIÓN:

Es una imagen interiorizada del mundo exterior. Cuando el bebé comienza a entender que los objetos y las personas siguen existiendo aun cuando él no los vea ni actúa sobre ellos, está comenzando a hacer representaciones mentales y por ende, su proceso de pensamiento está iniciándose.

Es por ello que se señala que el período preescolar es esencialmente el momento del crecimiento de la habilidad del niño para usar representaciones. Este

proceso implica un enorme avance hacia la independencia del niño con respecto al "aquí y ahora" y a los objetos concretos de su mundo.

La representación la construye el niño a través de las siguientes fases y niveles:

1. **Imitación Diferida:** imitación de un acto complicado aunque carezca de modelo. Por ejemplo: hacer arepitas, esto da muestras de que el niño es capaz de tener en su mente (representado) un patrón de gestos sin verlo delante de sí.
2. **Representación a un nivel señal:** en esta fase el niño reconoce el objeto a través de una de sus partes o de un efecto producido por él. Por ejemplo: el teléfono por su timbre, la madre por su voz.

Imitación: empleo del cuerpo para representar.

Simulación: utilización de objetos para representar otro. Por ejemplo un palito para representar un avión.

- Onomatopeyas: emisiones de sonidos de lo representado.
 - Modelos bidimensionales: como por ejemplo dibujos, pinturas, etc.
 - Modelos tridimensionales: como modelados con masa, Plastilina, barro, construcciones con bloques, etc.
3. **Representación a nivel simbólico:** en esta fase el niño representa su mundo a través de acciones u objetos que tienen una relación o semejanza con la realidad representada. Por ejemplo: dramatizar a la mamá haciendo comida. Existen cinco tipos de representaciones simbólicas.
 4. **Representaciones a nivel de signo:** en esta fase el niño es capaz de representar su mundo a través de signos, que son representaciones arbitrarias compartidas

por la sociedad (palabras habladas o escritas, números, gráficos), que no tienen ninguna semejanza concreta con lo que precisa.

CONOCIMIENTO CORPORAL

ESQUEMA CORPORAL

El esquema corporal es la imagen corporal o representación de cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento.

Según los especialistas, el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso, depende de la maduración neurológica como también de las experiencias que el niño tenga.

El desarrollo de las habilidades físicas en niños(as) desde la edad temprana, debe estar presente a partir de la experiencia corporal como totalidad y unidad. Desde la etapa en que el niño(a) gatea se le puede considerar como una manera expresiva de la actividad física.

En los primeros años, cuando el niño(a) ingresa a nivel Pre-escolar se busca en ellos desarrollar su psicomotricidad (fina y gruesa); la finalidad del ejercicio físico es la de estimular la motricidad gruesa, en la educación Pre-escolar el niño(a) juega, tomando esta actividad como modo expresivo, y el juego a este nivel de educación cobra gran importancia como actividad física.

En esta etapa no hay dudas que el juego es la primera y principal estrategia para desarrollar y canalizar la creatividad, y la práctica de los valores dentro del ambiente escolar. Es de hacer notar que la referencia hecha sobre el juego en esta introducción de la investigación, hace hincapié que este se está relacionando con la actividad y el ejercicio físico, y una concreta transferencia en el desarrollo del esquema corporal de niños(as) en la edad escolar.

REPRESENTACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

La representación del esquema corporal y de las relaciones medio-cuerpo se va construyendo mediante un largo proceso de ensayo y error, mediante la experiencia que niños y niñas tienen con su cuerpo y de las vivencias que con él se tienen, es un proceso gradual, consecuencia de la maduración y de los aprendizajes.

Una vez conocido el esquema corporal los niños/as van a ser capaces de ajustar sus acciones a sus propósitos, como por ejemplo saber la fuerza que tienen que aplicar al coger un juguete pesado, o poder llevarse la cuchara a la boca.

Más tarde y debido al mayor conocimiento del cuerpo y del espacio, los niños/as van a ser capaz de tirar bolas de papel a papeleras que están lejos, quitarse manchas de la cara o coger juguetes del suelo, por ejemplo, debajo de la cama sin mirar, solo alargando el brazo.

En la construcción del esquema corporal es necesario el contacto social, lo vivencial. De hecho, antes de llegar a conocer el propio cuerpo los niños y niñas conocen el cuerpo del otro, sobre todo el de la madre, ya que es la persona de mayor contacto.

Otro hecho social que tiene un papel de relevancia en la construcción del esquema corporal es el desarrollo del lenguaje.

Podemos señalar los siguientes elementos que influyen en el desarrollo del esquema corporal:

- **Percepción:** nos da información de nuestro cuerpo y del de los otros, así como visión del espacio, de nuestras actividades, distancias, dirección, peso de un objeto, etc.
- **Movimiento:** nos da información sobre nuestras posibilidades y limitaciones, lo que somos capaces de alcanzar con nuestro propio cuerpo.

- **Cognitivos:** nos permite tener conciencia de nuestro cuerpo, diferenciándonos de los demás, nos permite integrar y codificar información de manera lógica y estructurada para poder dar una respuesta.
- **Lenguaje:** sirve para poner nombre a las partes del cuerpo añadiéndole un significado.

A todo esto se le añade, como hemos comentado, la experiencia del niño/a, es decir, las caricias al bebe, los juegos de lanzar, los juegos de simulación, los cuentos, la imitación delante de un espejo, etc., van a dar información continuamente al niño/a sobre su propio esquema corporal.

El desarrollo del esquema corporal se va a dar entre los 2 y los 6 años de edad, en este periodo se va a experimentar situaciones que facilitan al niño/a el conocimiento de su cuerpo, así como sus posibilidades y limitaciones y el espacio en el que se mueven.

LA EXPRESIÓN CORPORAL DE LOS NIÑOS

Se ha demostrado en los últimos tiempos que la expresión corporal colabora con el aprendizaje y el desarrollo de los niños.



El movimiento es fundamental para que los niños tengan siempre la más alta capacidad para fortalecer sus capacidades cognoscitivas y para que tengan un crecimiento más sano, tanto en el nivel físico como en el mental.

Esta noción no es nueva, ya lo decían los griegos "mente sana, cuerpo sano", sin embargo hoy en día cuesta mucho que los niños practiquen su quinética corporal, pues ya no es posible que jueguen solos al aire libre, los padres y las madres se encuentran ocupados trabajando como para dedicarse a jugar con ellos, y

no podemos dejar de mencionar la influencia de la televisión y los juegos electrónicos que provocan sedentarismo y aletargamiento.

Por eso, es que los expertos en conducta infantil insisten en recuperar el movimiento y las actividades físicas, pues la relación existente con el desarrollo mental es innegable. Por ejemplo, un niño que esté acostumbrado a mover sus manos en juegos, aprenderá más fácilmente y con más velocidad a escribir, pues tendrá acostumbrados sus músculos al movimiento y el motor fino no estará atrofiado.

Juegos que incluyen círculos, bolas, y otras figuras geométricas son muy útiles en la terapia que se practica para ayudar a un niño a aprender a escribir, pues además del movimiento se favorece el proceso de asociación, el cual es fundamental en el aprendizaje.

Está científicamente comprobado que la expresión corporal estimula el lenguaje, la vista y el oído, así como los ya consabidos beneficios que se generan en el organismo, como mayor asimilación de grasas, huesos fuertes, músculos flexibles, etcétera.

Pero además de esas ventajas, también ha sido demostrado que la expresión corporal ayuda a que la seguridad del niño sea mayor, a que tenga una más alta autoestima y a que sepa relacionarse mejor con sus congéneres. Por ejemplo, según varios estudios, la falta de movimiento en los niños puede provocar déficit atencional y otros trastornos emocionales.

De esta forma, los padres deben colaborar con que sus hijos se muevan, que conozcan su cuerpo, que tengan conciencia del espacio, que sean más atentos, y que tengan más facilidad a la hora de razonar. Para que los padres puedan propiciar el movimiento en la vida de sus hijos se recomienda que jueguen con ellos, especialmente que les enseñen los juegos de antes como la rayuela, el yoyo, el trompo y demás juegos al aire libre.

Una buena sugerencia es también que los padres motiven a sus hijos a jugar con mímica, que representen animales, cuentos, que jueguen a actuar, que bailen, que hagan carreras de sacos, que jueguen con globos, en fin todo lo que implique movimiento y desinhibición.

2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE

DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo o cognoscitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos.

Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/socio biológica y la perspectiva contextual).

El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento.

En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

“Según Jean Piaget, el desarrollo humano parte en función de los reflejos arcaicos, el niño nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio.”

(El primer esquema básico del hombre, es el acto de chuparse el dedo pulgar dentro del vientre materno), con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo.

El Desarrollo Cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que estos reflejan.

Desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocer.

El equilibrio está presente desde la edad fetal, y son reflejos que le permiten su supervivencia en el medio; en cambio el desequilibrio, se produce cada vez que el niño vive una situación nueva, que no conoce ni sabe.

Asimismo, la acomodación se realiza cada vez que el niño asimila algo lo acomoda a los sucesos que vive para acomodar su aprendizaje cognitivo. El desarrollo de las funciones que nos permite conocer, da a lugar a los Procesos Cognitivos.

Probablemente, la teoría más citada y conocida sobre desarrollo cognitivo en niños es la de Jean Piaget (1896-1980).

“La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduran.”

Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Las etapas son las siguientes:

ETAPA SENSORIO – MOTORA

Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo.

Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos.

Es decir, una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto (o persona)

Por este motivo les resulta tan atrayente y sorprendente el juego al que muchos adultos juegan con sus hijos, consistente en esconder su cara tras un objeto, como un cojín, y luego volver a "aparecer".

Es un juego que contribuye, además, a que aprendan la permanencia del objeto, que es uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos.

Esto incluye la capacidad para entender que cuando la madre sale de la habitación, regresará, lo cual aumenta su sensación de seguridad.

Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto (o persona) sin percibirlo.

HABILIDADES MOTRICES



El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

Se consideran habilidades motrices básicas los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.

Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

A través de su progresiva adquisición, la cual dependerá de la maduración del sistema nervioso central y del ambiente social, el niño podrá moverse en el mundo adecuadamente en la interacción con otras personas y los objetos.

¿QUÉ SON LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS?



Habilidades motrices básicas. Coordinación y equilibrio. El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar.

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Ser comunes a todos los individuos.
- Haber permitido la supervivencia.
- Ser fundamento de aprendizajes motrices.

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno del esquema corporal.

Desplazamientos: Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la marcha y la carrera, sobre todo desde el punto de vista educativo y de utilidad.

Salto:



El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la marcha, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas. En todo salto existen dos fases:

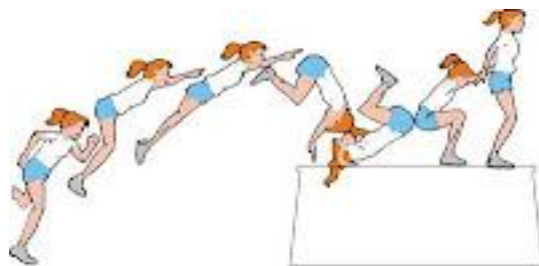
- Fase previa o preparación al salto.
- Fase de acción, o salto propiamente dicho

Su realización implica la puesta en acción de los factores de Fuerza, equilibrio y coordinación, tratándose por consiguiente de una habilidad filogenética que se perfecciona con el crecimiento psicofísico y el desarrollo de dichos factores. El niño comienza su génesis del salto, con aproximadamente los 18 meses.

Hacia los 27 puede saltar desde una altura de 30cm. con un pie delante del otro, llegando a ser a los 5-6 años semejante al salto del adulto, con una buena coordinación. El salto puede ser Vertical u Horizontal.

Giros: Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y Sagital.

Los giros:



Desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación del individuo, favoreciendo el desarrollo de las habilidades perceptivo espacial y temporal, capacidad de orientación espacial (orientar el cuerpo en la dirección deseada, por ejemplo), coordinación dinámica general y control postural (maduración neuromuscular y equilibrio dinámico), así como del esquema corporal (el niño, a través de las sensaciones que le producen los giros, se percibe mejor a sí mismo).

Podemos establecer varios tipos de giros:

- Según los tres ejes corporales: Rotaciones, Volteretas, Ruedas
- Giros en contacto con el suelo.
- Giros en suspensión.
- Giros con agarre constante de manos (barra fija).
- Giros con apoyos y suspensión múltiples y sucesivos.

CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES MOTORAS

Locomotorices: son movimientos que tienen como objetivo principal llevar al cuerpo de un lado a otro del espacio. Como por ejemplo: caminar, correr, saltar, deslizarse, rodar, trepar, etc.

No locomotrices: su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Como por ejemplo: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girarse, retorcerse, empujarse, levantarse, colgarse, equilibrarse, etc.

De proyección o recepción: se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Como por ejemplo: lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, etc.

Desplazamientos: Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la caminata y la carrera.

Salto: El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas. En todo salto existen dos fases:

- Fase previa o preparación al salto.
- Fase de acción, o salto propiamente tal.

Su realización implica la puesta en acción de los factores de fuerza, equilibrio y coordinación. Los niños empiezan a saltar a partir de los 18 meses, aproximadamente. A partir de los 27 meses, pueden saltar desde una altura de 30cm.

Giros: Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y sagital. Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación de la persona.

Podemos establecer varios tipos de giros:

- Según los tres ejes corporales: Rotaciones, Volteretas, Ruedas.
- Giros en contacto con el suelo.
- Giros en suspensión.
- Giros con agarre constante de manos (barra fija).
- Giros con apoyos y suspensión múltiple y sucesiva.

Equilibrio: está estrechamente ligado al sistema nervioso central, que necesita de la información del oído, vista y sistema cinestésico (que está localizado en los músculos, las articulaciones y los tendones, y nos proporciona información sobre el movimiento del cuerpo). Así, por equilibrio podemos entender, la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

Su desarrollo está relacionado con factores de tipo psicomotor tales como la coordinación, fuerza, flexibilidad, etc. y con aspectos funcionales tales como la base, la altura del centro de gravedad, la dificultad del ejercicio, etc.

Dependiendo del grado de desarrollo del niño, el equilibrio presenta diferentes grados de progreso:

- Hacia el 1er año el niño es capaz de mantenerse en pie.
- Hacia los 2 años aumenta progresivamente la posibilidad de mantenerse brevemente sobre un apoyo.

- A los 3 años puede permanecer sobre un pie entre tres y cuatro segundos y marchar sobre una línea recta marcada en el suelo.
- Hacia los 5 años el equilibrio estático y dinámico alcanzan una gran madurez.
- Pero no será hasta los 7 años cuando se completará la maduración completa del sistema de equilibrio andando en línea recta con los ojos cerrados.

Podemos hablar de dos tipos de equilibrio:

El equilibrio estático: proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.

El equilibrio dinámico: es el estado mediante el cual, la persona se mueve. Durante este movimiento, modifica constantemente su polígono de sustentación.

En el momento en que el equilibrio se altera, una de las manifestaciones más evidentes que surgen es el vértigo. El vértigo se define como una sensación falsa de giro o desplazamiento de la persona o de los objetos. En otras ocasiones lo que aparece es una sensación de andar sobre una colchoneta o sobre algodones, que es lo que se conoce como mareo.

Coordinación: La coordinación puede definirse como el control nervioso de las contracciones musculares en la realización de los actos motores. También, como la capacidad de sincronización de la acción de los músculos productores de movimientos, agonistas y antagonistas, interviniendo los mismos en el momento preciso y con la velocidad e intensidad adecuadas.

Tipos de coordinación: atendiendo a las partes del cuerpo que intervienen en el movimiento podemos distinguir:

Dinámica general: aquella que agrupa los movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos, y por tanto, gran cantidad de unidades neuromotoras.

Óculo-manual y óculo-pédica: aquella que va dirigida a las manos o pies. Los ejercicios para desarrollarlas van encaminados a los lanzamientos y las recepciones.

Dinámico-manual: corresponde al movimiento bimanual que se efectúa con precisión.

CONDUCTAS



Conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

A la hora de hablar de conducta y del ser humano es muy frecuente que dentro de lo que es la inteligencia emocional se establezcan tres diferentes tipos del término que nos ocupa.

Así, por ejemplo, en primer lugar se habla de lo que se da en llamar conducta agresiva que es la que tienen aquellas personas que se caracterizan por tratar de

satisfacer sus necesidades, que disfrutan del sentimiento de poder, que les gusta tener la razón, que tienen la capacidad de humillar a los demás y que suelen ser enérgicas.

El segundo tipo de conducta establecida es el pasivo. En este caso concreto, quienes se caracterizan por tenerla son personas tímidas, que ocultan sus sentimientos, que tienen sensación de inseguridad y de inferioridad, que no saben aceptar cumplidos, que no cuentan con mucha energía para hacer nada y que los demás se aprovechan de ellos con mucha facilidad.

La conducta asertiva es el tercer tipo citado. Las personas que la poseen tienen entre sus principales señas de identidad el que siempre cumplen sus promesas, que reconocen tanto sus defectos como sus virtudes, se sienten bien consigo mismos y hacen sentir también bien a los demás, respetan al resto y siempre acaban consiguiendo sus metas.

La etología, una disciplina que puede incluirse dentro de la biología y de la psicología experimental, se dedica a estudiar el comportamiento que desarrollan las especies. Para la psicología, el concepto sólo se utiliza con relación a aquellos animales que disponen de capacidades cognitivas avanzadas. En las ciencias sociales, por otra parte, la conducta incluye factores propios de la genética, la cultura, la sociedad, la psicología y hasta la economía.

Podría decirse que la conducta es entendida a partir de los comportamientos de un sujeto que pueden observarse. En su conformación entran en juego las actividades del cuerpo (como hablar o caminar) y de la mente (pensar), en especial aquellas que se desarrollan para interactuar con otras personas.

Si la persona respeta aquellas reglas que, en el marco de una comunidad, se consideran como aceptables o valiosas, se dirá que tiene una conducta formal.

A continuación se exponen algunas de las técnicas cognitivo-conductuales para la intervención en los Trastornos de conducta. Se expondrán de forma muy

general, ya que, cada trastorno, en función de sus características, requerirá de técnicas adaptadas a las exigencias particulares del caso.

Moldeamiento de la conducta.

Se utiliza para incorporar nuevas conductas positivas, no presentes en el repertorio actual, y para afrontar las situaciones de riesgo con alternativas deseables. El terapeuta enseña, paso a paso, mediante aproximaciones sucesivas y refuerzo la respuesta que deseamos establecer.

Economía de Fichas.

Estas técnicas resultan muy útiles para el establecimiento de conductas alternativas de colaboración en casa y actividades cotidianas. Básicamente consiste en entregar reforzadores (puede ser algún tipo de ficha, moneda, etc...) cuando aparezca la conducta deseada. Posteriormente y según un plan trazado con anterioridad, se intercambiarán por un premio mayor. El principal reto de ésta técnica es que una vez retiremos los reforzadores materiales, los propios refuerzos naturales (respuesta positiva del entorno ante el cambio) lleguen a mantener por sí solos las conductas en cuestión.

Coste de la respuesta.

Puede aplicarse conjuntamente con la economía de fichas. Consistiría en la retirada de alguno de los reforzadores entregados contingentemente a la aparición de la conducta no deseada y previo acuerdo por las partes.

Tiempo Fuera.

Contingentemente a la emisión, por parte del niño, de la conducta inadecuada, se le retira del lugar o separa del grupo durante un tiempo breve (5 a 10 minutos).

El adulto, cuando procede a separar al niño, debe procurar hacerlo sin violencia verbal o física y diciéndole que en cuanto corrija su actuación volverá a la situación de inicio. Esta técnica puede provocar reacciones emocionales colaterales y debe utilizarse con prudencia en función de la edad del niño y el tipo de conducta.

Reestructuración Cognitiva - Auto-instrucciones - Autocontrol.

Mediante estas técnicas se pretende dar un nuevo significado a las situaciones problema. Se enseña al niño a controlar y modificar las órdenes verbales interiorizadas que pueden estar formando parte de la génesis del problema. Para que el niño aprenda a comportarse de forma más apropiada necesita estar convencido de que la nueva forma de comportarse le traerá mayores beneficios.

La Relajación.

La relajación puede ser útil, en algunos casos, como complemento del tratamiento terapéutico. Se enseña al niño estrategias cuyos resultados contrarrestan los elevados niveles de activación fisiológica que suelen preceder a la conducta agresiva.

Contrato Familiar.

Especialmente útil para casos de adolescentes que viven en un constante conflicto con sus padres y otros familiares (hermanos, abuelos, etc...). Cuando las cosas están muy difíciles en las interacciones familiares, el Contrato Conductual, establecerá por escrito una serie de acuerdos, pactados de común acuerdo por las partes (adolescente y resto familia) y que regulará nuevas formas de interacción.

El adolescente puede obtener así una serie de beneficios (p.e. llegar un poco más tarde el fin de semana sin recibir broncas) pero tendrá que comprometerse a mantener limpia su habitación o a estudiar un determinado tiempo. El Contrato debe

especificar claramente todas estas circunstancias y deberá ser firmado por las partes, entregando una copia al terapeuta.

Habilidades Sociales.

El entrenamiento en Habilidades Sociales es uno de los más utilizados en el tratamiento de las conductas disruptivas y/o agresivas. Su principal objetivo es enseñar al niño conductas más eficaces que puedan ser empleadas en distintas situaciones sociales. Habilidades como conversar, relacionarse con sus iguales, expresar sus ideas, sentimientos e incluso sus quejas, puede hacerse sin utilizar la agresividad o la coerción.

CAUSAS DEL TRASTORNO DE LA CONDUCTA

Se considera que las condiciones que contribuyen al desarrollo de un trastorno de la conducta son multifactoriales, lo que significa que muchos factores contribuyen a la causa. Los exámenes neuropsicológicos demuestran que los niños y adolescentes que sufren trastornos de la conducta parecen tener afectado el lóbulo frontal del cerebro, lo cual interfiere con su capacidad para planificar, evitar los riesgos y aprender de sus experiencias negativas. Se considera que el temperamento de los niños tiene una base genética.

Los niños y adolescentes de "carácter difícil" tienen mayor probabilidad de desarrollar trastornos del comportamiento. Los niños o adolescentes que provienen de hogares carenciados, disfuncionales o desorganizados tienen mayor probabilidad de desarrollar trastornos de la conducta.

Se comprobó que los problemas sociales y el rechazo por parte de sus compañeros contribuyen a la delincuencia. Existe también una relación entre el bajo nivel socioeconómico y los trastornos de la conducta. Los niños y adolescentes que manifiestan comportamientos delictivos y agresivos tienen perfiles cognitivos y

psicológicos característicos en comparación con niños que tienen otros problemas mentales y con los pertenecientes a grupos de control.

PROCESOS DE PENSAMIENTO

El origen del pensamiento hay que situarlo en la actuación del niño sobre los objetos y en las relaciones que a través de su actividad establece entre ellos. A través de sus manipulaciones el niño descubre lo que es duro y blando, lo que rueda,...

Estas relaciones permiten organizar, agrupar, comparar, etc., no están en los objetos como tales sino que son una construcción del niño sobre la base de las relaciones que encuentran y detecta. Así no sólo aprenderá a referirse a los objetos sino también a las relaciones entre ellos.

La expresión de esas relaciones se hará primero a través de la acción, luego a través del lenguaje oral y luego a través del lenguaje matemático que pueda empezar sirviéndose de representaciones icónicas y acabará recurriendo a los números.

Como ocurre en los demás campos la representación matemática exige la intervención planificada del profesor quien apoyándose en la curiosidad y en la actividad del niño proporciona ayudas para que su actuación vaya pasando del nivel de la manipulación a la representación y luego al de la expresión con un lenguaje adecuado.

Gracias a la intervención del profesor, el niño aprenderá primero a descubrir las características de los objetos, luego a establecer relaciones de distinto orden, luego a efectuar colecciones de objetos en base a determinados atributos, luego a utilizar con propiedad estrategias sencillas de contar y a representar gráficamente mediante iconos o cifras las cantidades.

Aprenderá también la conveniencia de las mediciones para resolver pequeños problemas y a familiarizarse con unidades de medición del espacio y del tiempo. Aprenderá a diferenciar figuras de cuerpos geométricos a establecer relaciones entre ellos y él mismo.

Los contenidos deben dar prioridad a la actividad práctica del niño, al descubrimiento de las propiedades y las relaciones entre las cosas a través de su experimentación activa. Serán más significativos para el niño cuanto más posible sea incardinarlos en otros ámbitos de experiencia de la etapa.

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA SENSO MOTRIZ.

A lo largo de los dos primeros años de vida, a través de la interacción con el medio, el niño construye progresivamente sus esquemas de acción básicos sobre la realidad: succión, visión, fonación, audición, prensión, etc., estos esquemas que en un comienzo son rudimentarios y aislados surgen progresivamente dentro de un proceso de generalización, diferenciación y coordinación.

Cada uno de estos esquemas tienden a reiterarse para consolidarse; el niño va aplicando por ejemplo su esquema de succión cada vez a más objetos a los que va conociendo a través de esa aplicación y, al vincularse con objetos diferentes los va diferenciando: no succionará de la misma forma una tela y una goma; si tiene hambre no se conformará de succionar el chupón pues habrá diferenciado los objetos succionables que alimentan de los que no alimentan.

A través de este doble proceso de generalización (aplicación del esquema de acción a objetos nuevos) y diferenciación (modificación del esquema en función de las características de cada objeto incorporando al mismo), la estructura intelectual del bebé se irá complejizando cada día y simultáneamente sus posibilidades de conocimiento se irán ampliando.

Por otro lado esos esquemas de acción que funcionan en un principio aisladamente irán coordinándose: para el niño pequeño no existe un sonajero que se agarra y otro que se ve, puesto que cada aspecto de ese sonajero es asimilado por el niño a un esquema de acción diferente.

En la medida que los esquemas de succión, visión y prensión se coordinan entre sí, el “objeto” comienza también a existir como objeto total; el niño empieza, por ejemplo a succionar todo lo que ve y a mirar todo lo que succiona (coordinación-succión- visión) y como consecuencia de esto, los aspectos visibles del objeto se coordinan con los succionables y el objeto comienza a tener una existencia propia, el niño empieza a diferenciar ese objeto como poseedor de determinadas cualidades relacionadas con la succión y otras determinadas cualidades con la visión.

Por otro lado mientras el niño haya construido el objeto total, tampoco podrá construirse a sí mismo como sujeto diferente del objeto a conocer: el bebé que succiona (él) y un objeto succionado.

La succión es un acto total en el que el sujeto y el objeto están confundidos. Posteriormente y en la medida en que el niño construye el objeto como poseedor de ciertas características relacionadas con la acción de sus diferentes esquemas, se descubre también a sí mismo como sujeto diferente de ese objeto.

Desde este punto de vista podemos afirmar que todo el periodo de inteligencia sensorio-motriz es un proceso de diferenciación sujeto- objeto que empieza con una total indiscriminación entre ambos y culmina con la total diferenciación sujeto-objeto en el campo de la acción práctica.

Además, cabe destacar que esta evolución está muy relacionada con la maduración neurológica, por ejemplo las sucesivas posibilidades posturales y de desplazamiento permiten al niño nuevos hallazgos cognoscitivos: la posición de sentado permite tener una perspectiva distinta sobre los objetos, una posibilidad de prensión diferente, una capacidad de intercambio con los demás.

De la misma manera la posibilidad de auto-desplazarse: gateo o reptando primero, caminar después, permiten al niño un conocimiento de su medio mucho más rico del obtenido antes y hace posible también la interacción de sus movimientos en grupos de desplazamiento cada vez más ajustados a través de los cuales el niño construye el espacio circundante .

En conclusión podemos decir que el periodo sensorio-motriz viene a ser un proceso de diferenciación sujeto-objeto que se inicia con una total indiscriminación entre ambos y culmina con la total diferenciación entre sujeto-objeto en el campo de la acción práctica. Este mismo proceso se dará a partir de los dos años aproximadamente pero, ahora nivel del pensamiento.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DEL NIÑO DE 2 AÑOS Y MEDIO A 7 AÑOS.

A partir del surgimiento de la función simbólica se produce un salto cualitativo de las posibilidades cognoscitivas del niño, dado que estas no se limitarán al “aquí y al ahora”, sino que, gracias a la representación, el niño podrá evocar hechos pasados, prever acontecimientos futuros y realizar acciones interiorizadas; es decir podrá pensar.

Este periodo que va aproximadamente entre los dos años y medio hasta los seis o siete años ha sido denominado por Piaget como “Periodo de la preparación de las operaciones lógico-concretas” la misma que se caracteriza porque tiene que reconstruirse en un nuevo plano todo el trabajo realizado a nivel práctico durante el periodo sensorio-motriz.

INICIO DEL PENSAMIENTO REPRESENTATIVO.

El pensamiento representativo aparece alrededor de los dos años y medio y surge como consecuencia de toda la construcción sensorio-motriz anterior.

Según Piaget la representación comienza cuando los datos sensoriales son asimilados a elementos evocados y no perceptibles en el momento dado; así la asimilación representativa se caracteriza por el hecho de que los objetos no perceptibles actualmente a los cuales es asimilado el objeto percibido son evocados gracias a “significantes” que lo actualizan.

La representación hace pues de la unión de sus “significantes” que permitan evocar los objetos ausentes por medio de un juego de significaciones que los relacionan con los elementos presentes. Esta conexión específica entre “significantes” y “significados” constituye lo característico de una función nueva que sobrepasa la actividad sensorio- motora.

De acuerdo a esto se puede decir que la representación es la capacidad que tiene el niño de diferenciar un significante de un significado. Piaget llamó significado a los signos y a los símbolos, y significantes a cualquier cosa que ellos representen para determinado niño.

Los significados tienen sentido para un niño debido a la experiencia con los objetos reales o eventos que ellos representan; por ejemplo, un cono de helado significa una cosa para un niño, pero para otro que nunca ha probado uno, puede no significar más que un dibujo de un objeto con forma de cono.

LA FUNCIÓN SIMBÓLICA.

La función simbólica es la habilidad para usar representaciones mentales a las que consciente o inconscientemente el niño les ha añadido un significado. En otras palabras a través de la función simbólica el niño puede hacer que una cosa represente (simbolice) algo más.

Por ejemplo: cuando un niño manifiesta “¡Quiero un helado” ,sin la existencia de ningún estímulo que pudiera provocar su deseo (un heladero, un comercial de televisión o una persona comiendo helado) él no necesita ya de esta clase de señal

mental para pensar en algo, simplemente recuerda un helado; es decir tiene una representación mental que incluye su frialdad refrescante y su delicioso sabor, y lo escoge a propósito.

Esta ausencia de señales sensoriales o motrices caracteriza a la función simbólica. Piaget distingue dos tipos de significados a los que denominó símbolos y signos. Símbolos y signos:

Si no hay señales sensoriales pensaba Piaget, debe de haber señales mentales. Las representaciones mentales pueden ser símbolos y signos. Los símbolos son representaciones mentales personales (idiosincrásicos) de una experiencia sensorial. El símbolo del helado del ejemplo anterior incluye las sensaciones de frialdad, sabor y apariencia que el niño recordaba. Un signo es más abstracto porque puede ser una palabra o un numeral, y no necesita tener una connotación sensorial.

Los signos son representaciones sociales con base en representaciones convencionales y no personales. Los niños piensan primero casi por completo, en símbolos.

Los niños manifiestan la función simbólica de tres maneras: por medio de la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje.

La imitación diferida:

En un inicio el niño hace una representación de las acciones de un modelo presente; después las acciones simples se imitan en ausencia del modelo. Por ejemplo, un niño imita un modelo presente “el trabajo de un pintor mientras pinta”; más tarde el niño es capaz de imitar en ausencia del modelo la acción del pintor.

Esta imitación diferida sugiere a Piaget que el niño ha progresado de la representación en vivo a la representación en el pensamiento.

El juego simbólico:

Surge casi al mismo tiempo que la imitación diferida, al imitar cualquier conducta el niño utiliza “algo” para representar “algo más”. Por ejemplo al imitar su propia conducta al dormir el niño puede utilizar otro objeto para representar su almohada, también será capaz de generalizar su representación mental de fingir estar dormido.

El lenguaje:

Es el vehículo por excelencia de la simbolización sin el cual el pensamiento nunca sería realmente socializado y por lo tanto lógico. El lenguaje no está restringido a la rapidez de las acciones físicas. Es más variable y puede representar, en un instante una larga cadena de acciones. De acuerdo con Labinowics, mientras la acción física está limitada al espacio y al tiempo inmediato, el lenguaje libera al pensamiento de lo inmediato y le permite extenderse en el tiempo y en el espacio.

Los niños que se encuentran en el periodo pre-operacional usan el lenguaje para representar eventos o cosas ausentes, otorgándoles a las palabras un carácter simbólico, como por ejemplo: cuando un niño dice: “helado” para algo que no está presente.

LIMITACIONES DEL PENSAMIENTO PRE-OPERACIONAL.

El pensamiento del niño de este periodo se caracteriza por el predominio de la percepción sobre el razonamiento, y por el egocentrismo, el centrismo, la incapacidad de seguir las transformaciones y la incapacidad para revertir las operaciones.

Estos obstáculos para el pensamiento lógico se reflejan en la capacidad del niño pre-operativo de resolver problemas de conservación.

El egocentrismo:

Al comenzar este periodo el pensamiento del niño se caracteriza por ser egocéntrico; el niño se centra en su propio punto de vista, producto de su experiencia personal y es incapaz de “descentrarse”, es decir de colocarse en un punto de vista de otro.

Este tipo de pensamiento se puede apreciar a nivel de las representaciones mentales: cuando al niño se le asigna la tarea de mirar un objeto desde una determinada posición y, al mismo tiempo, “representarse” la apariencia que tiene el mismo objeto mirado desde otra posición, la respuesta típica a esta edad, es un representación que corresponde a la del punto de vista del niño.

La centración:

Otra característica esencial de este periodo es la tendencia a “centrar” la atención en un solo atributo del objeto o hecho, lo cual conduce en el terreno del razonamiento a una conclusión errónea, incompleta o distorsionada por no haber considerado los otros aspectos o atributos importantes.

Por ejemplo, el comparar la cantidad de líquido en dos vasos diferentes se centra en a la altura o en el ancho del recipiente sin compensar ambas dimensiones. Durante este periodo el niño tiende a representarse con facilidad los diferentes estados o configuraciones sucesivas de una materia u objeto; pero sin embargo se representa con dificultad las transformaciones de los mismos. Su pensamiento es estático e inmóvil.

La irreversibilidad:

La reversibilidad implica ser capaz de regresar al punto de origen, ya sea por la negación o inversión que lleva a anular un término ($3+5=8$; $8-3=5$) o por la reciprocidad que lleva a las equivalencias y que es característica de las operaciones de relación.

Por ejemplo a un niño de cuatro años se le pregunta:

“¿Tienes un hermano?” responde “Sí”.

“¿Cómo se llama?”, “Juan”.

“¿Tiene Juan un hermano?”, “No”.

El pensamiento del niño pre-operativo se caracteriza por ser irreversible.

El razonamiento transductivo:

Este tipo de razonamiento implica que el niño en lugar de proceder de lo particular a lo general (inducción) o de lo general a lo particular (deducción), el niño pre-operativo procede de lo particular a lo particular.

Esta clase de razonamiento se llama transducción y no incluye una lógica abstracta y cuando se lo utiliza para formar principios generales, a menudo resulta un error, especialmente cuando un niño lo utiliza en situaciones desconocidas.

Por ejemplo, el razonamiento transductivo puede atribuir una relación de causa-efecto a dos eventos no relacionados:

Cuando una madre dice a su niño:

“¡Si no tomas tu leche morirá el gato”.

“No quiero, no me gusta” responde el niño.

(El gato muere atropellado)

Entonces el niño razona de la siguiente manera:

“Mi gato ha muerto porque yo no tomé mi leche”, “Si yo hubiese tomado mi leche, mi gato no hubiera muerto”; “Yo tengo la culpa de que mi gato haya muerto”.

Aquí los niños asumen en forma equivocada de que el acontecimiento de dos eventos

casi al mismo tiempo, significa que uno ha causado el otro; sin embargo aún si los dos eventos estuvieran relacionados, uno no sería necesariamente la causa del otro.

Animismo y artificialismo:

El niño pre-operacional, en su concepción del mundo, es “animista”, es decir, tiende a darles a los objetos o hechos que le rodean atributos psicológicos, tales como vida, emociones, conciencia. También es “artificialista”, es decir, tiende a considerar los elementos y fenómenos de la naturaleza físicos como productos de la creación humana o de seres dotados de fuerzas superiores. Otra de las características es la falta de distinción entre juego, realidad y fantasía.

Reacciones de no conservación:

El distintivo del pensamiento en este periodo es la incapacidad del niño para resolver problemas de conservación. La reacción del niño pre-operativo (2 a 7 años) va estar fuertemente influenciado por factores perceptivos; por ejemplo: Si tenemos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas la subdividimos en cuatro.

El niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión. Por lo general, al final del periodo pre-operacional(a partir de los 7 años) se desarrollan algunas estructuras de conservación.

PROCESOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO.

Los procesos básicos del pensamiento son:

Observación, descripción, comparación, clasificación, análisis, síntesis y evaluación; Son los pilares fundamentales sobre los cuales se apoyan la construcción y la organización del conocimiento y el razonamiento. A través de la observación, el individuo examina intencionalmente y de acuerdo con su interés y experticia, una

situación u objeto para detectar sus atributos, cualidades, propiedades o características.

Para observar se requiere agudizar los sentidos, percibir y prestar atención selectiva para analizar y organizar la información en la memoria. El producto de la observación es la formación de imágenes mentales de aquello que fue observado y que puede ser evocado en cualquier momento.

La habilidad de observar es significativa para descubrir problemas y encontrar explicaciones. Para favorecer este proceso se recomienda observar figuras, visualizar imágenes reales, examinar objetos y plantear la búsqueda de atributos desde diferentes focos de interés. El resultado de la observación se puede expresar en forma precisa y ordenada a través del lenguaje verbal o escrito, permitiendo enumerar e integrar las características

2.5. HIPÓTESIS

Los Juegos Sensoriales desarrollan el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Pre -básica del Centro de estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato.

H0. Los Juegos Sensoriales NO desarrollan el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Pre -básica del Centro de estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato.

H1. Los Juegos Sensoriales SI desarrollan el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Pre -básica del Centro de estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

2.6.1 Variable Independiente

Juegos Sensoriales

2.6.2 Variable Dependiente

Aprendizaje Cognitivo

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 .ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de carácter social que asume el paradigma cualitativo, por estar llenos de detalles en profundidad, porque también hay una aportación participativa buscando la parte humana de quienes están en ella, sin embargo se traduce a términos matemáticos, para poner énfasis algunos de ellos considerándolo por lo tanto de carácter

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para la siguiente investigación se empleó la de Campo y la bibliográfica La Investigación de Campo se empleó en este tipo de investigación utilizando las siguientes técnicas: la encuesta y la observación.

Encuesta:

En cuanto a esta técnica se ha procedido a aplicar a los estudiantes y docentes y cuyo contenido del cuestionario va enfocado a la aplicación de Juegos Sensoriales utilizados para el proceso enseñanza aprendizaje, los mismos que dieron como resultado varias falencias especialmente de desinterés y falta de práctica motivos más que suficientes para enfocar el problema en estudio .

Observación:

En cuanto a la técnica de observación se empleó en los estudiantes donde detenidamente se procedió a observarlos y se detectó que ellos no desarrollan la lectoescritura, es decir las tareas en muchos de los casos son realizados por padres de familia, y las tareas en clases las realizan a medias y sin interés.

La investigación Bibliográfica este tipo de investigación se empleó para sustentar el trabajo investigativo para ello se tomó información tanto de revistas, manuales, folletos y de la poderosa herramienta como lo es el Internet la misma que se encuentra detallada en el marco teórico.

3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación se basa en tres niveles:

EXPLORATORIA: Este tipo de Investigación se empleó en vista de que no ha sido abordado anteriormente ya que el CDI no dispone de Juegos adecuados ni tampoco de personal altamente capacitado en el área recreacional y para ello se ha procedido por medio de entrevistas, encuesta y observación a calificar cualitativamente esta deficiencia.

DESCRIPTIVA.- Este método ha sido aplicado al CDI ubicado en Ficoa Av. Rodrigo Pachano 255, Cantón Ambato la misma que tiene un bajo nivel cognitivo problema más que suficiente para enfocar la investigación de acuerdo al análisis e interpretación de las encuestas.

APLICATIVO: Este tipo de investigación se llevó a cabo para despertar e incentivar al manejo de juegos que mejoren el grado cognitivo y práctico para de esta manera los estudiantes puedan desempeñarse acertadamente.

Para ello se ha realizado una innovación aplicando las herramientas de tipo concretas que de manera directa inciden en el aprendizaje significativo de una manera satisfactoria, agradable e interesante, capaz de despertar el gusto y el interés por estas tareas.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

El proyecto de investigación se desarrollara en el Centro de Estimulación Integral Cristy Cuenta con la siguiente población:

NOMINA	CANTIDAD
Niños	8
Maestros	5
Padres de Familia	8
Autoridades	2

Tabla 1

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: CDI “CRISTY”

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1 Variable Independiente: Juegos Sensoriales

<i>CONCEPTUALIZACIÓN</i>	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>ITEMS BÁSICOS</i>	<i>TÉCNICAS INSTRUMENTOS</i>
<p>Los juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño o niña. Mejorando el aprendizaje significativo, Proveen capacidades únicas dando apoyo a nuevos enfoques lúdicos A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones</p>	<p>-Desarrollan los sentidos del niño /a</p> <p>- Mejoran el aprendizaje significativo</p> <p>- Proveen capacidades únicas dando apoyo a nuevos enfoques lúdicos</p>	<p>-Nociones básicas</p> <p>-Diferencias</p> <p>-Conocimiento concreto</p> <p>- Seguro</p> <p>- Disfruta</p> <p>- Anhelo de aprender más</p> <p>- Buena relación con todos</p> <p>- Indica los problemas y posibles soluciones</p> <p>-Evaluación permanente</p>	<p>¿Juega usted con su hijo/a?</p> <p>¿Sabe cuál es el juego favorito de su hijo?</p> <p>¿Conoce juegos que ayuden a la memoria?</p> <p>¿Cuenta con un manual de juegos en casa?</p> <p>¿Sabe para que nos ayudan los juegos sensoriales?</p>	<p>Observación</p> <p>Entrevista</p> <p>Encuestas</p> <p>Cuestionario</p>

Tabla 2

3.5.2 Variable Dependiente: Aprendizaje Cognitivo

<i>CONCEPTUALIZACIÓN</i>	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>ÍTEMS BÁSICOS</i>	<i>TÉCNICAS INSTRUMENTOS</i>
El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Ayuda al niño a mejorar la atención, Su pensamiento comienza a organizarse en esquemas, es decir, acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo	<ul style="list-style-type: none"> -Capacidad de interactuar en el mundo -Mejora la atención -Pensamiento organizado 	<ul style="list-style-type: none"> -Independencia - Resuelve problemas -Se relaciona con los demás - Concentración - Comprensión - Desarrollo - Comprende conceptos - Realiza operaciones - adquiere conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> -¿Le gusta participar en los juegos con los niños? - ¿Les explicas como es el juego antes de empezar? -¿Cumples con las reglas de los juegos? -¿Cuenta con un manual de juegos? -¿Conoce cuales son los juegos sensoriales? 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Entrevista Encuestas Cuestionario

Tabla 3

Operacionalización de las variables

Elaborado por: Martha Sarmiento

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

En la recolección de la información del presente trabajo se utilizará la técnica de la encuesta.

El cuestionario será dirigido a las maestras y Padres de familia del centro de desarrollo infantil, sobre la utilización de juegos sensoriales, aspectos positivos y renovados, experiencias anteriores.

La información obtenida en los diferentes escenarios donde se desarrollará el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente en los fundamentos técnicos individuales mediante la información directa y el trabajo de campo, con las guías de observación, tablas de valoración, y encuestas, serán registradas para su posterior tabulación y análisis estadístico e interpretación de resultados.

Lo fundamental aquí es la utilización de videos para captar las imágenes que posteriormente serán analizadas a fin de corregir errores, y fortalecer aciertos en el proceso de utilización de juegos sensoriales y así mejorar la parte del desarrollo cognitivo.

En la recolección de la información del presente trabajo se utilizará la técnica de la encuesta.

Según GÁLATUN, JOHAN (1996). La encuesta “consiste en la obtención de datos de interés social mediante la interrogación a los miembros de la sociedad”. (pág. 200).

Como se puede dar cuenta la encuesta es una técnica o una manera de obtener información de la realidad, a través de preguntas o interrogantes a una muestra de personas, es así que, para recoger dicha información se apoya en el cuestionario.

El cuestionario será dirigido a las maestras y Padres de familia del centro de desarrollo infantil. Para ello se planteará el siguiente cuestionario:

<i>PREGUNTAS BÁSICAS</i>	<i>EXPLICACIÓN</i>
1.- ¿Para qué?	Para determinar la incidencia de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo del niño
2.- ¿De qué personas?	De los alumnos de Pre- Básica del CDI
3.- ¿Sobre qué aspectos?	La importancia de los Juegos sensoriales para mejorar el Desarrollo Cognitivo en los niños del CDI
4.- ¿Quién?	La investigadora
5.- ¿Cuándo?	De Octubre a diciembre del 2011
6.- ¿Dónde?	CDI "Cristy"
7.- ¿Con qué técnicas de recolección?	Encuestas, y cuestionarios
8.- ¿Con qué?	Observación directa y registro de datos
9.- ¿En qué situación?	En el aula de clases

Tabla 4

Preguntas básicas

Elaborado por: Martha Sarmiento

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Luego de recogidos los datos serán transformados siguiendo los siguientes procedimientos.

- Se limpiará la información de toda contradicción, que no sea incompleta, no pertinente.
- Si se detectan fallas se repetirá la recolección de información, finalmente se tabulará según las variables, en este caso la variable independiente y la variable dependiente, luego se realizará los cambios de cada variable y el cuadro de cruce de variables. Se realizará un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados y la graficación de los mismos.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTAS DIRIGIDA A MAESTRAS

1.- ¿Le gusta participar en los juegos con los niños?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Tabla 5

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”



Gráfico 3

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

Como se puede observar el 100% de las maestras encuestadas les gusta participar en los juegos con los niños, porque de esta manera se forma un ambiente de confianza entre el niño/a y la maestra este resultado es positivo para el desarrollo de la investigación

2.- ¿Les explicas como es el juego antes de empezar?

INDICACIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Tabla 6

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”



Gráfico 4

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

Como se puede observar el 100% de las maestras les explican a los niños como se va a realiza el juego, de esta manera hay orden en la actividad y se puede realizar el juego en orden.

3.- ¿Cumple con las reglas de los juegos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	7	100%
TOTAL	7	100%

Tabla 7

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

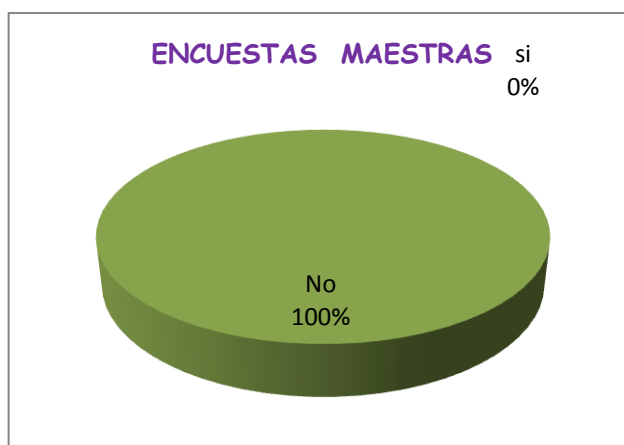


Gráfico 5

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 100% de las maestras encuestadas no cumplen con las reglas establecidas en los juegos, evitando de esta manera que el niño se forme hábitos de juego y haya desorden.

4.- ¿Cuenta con un manual de juegos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100%

Tabla 8

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”



Gráfico 6

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

En la encuesta realizada a las maestras se observa que un 43% de las maestras cuenta con un manual de juegos, mientras que un 57% de las maestras encuestadas no cuenta con un manual de juegos, lo que dificulta el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en el niño.

5.- ¿Conoce cuáles son los juegos sensoriales?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100%

Tabla 9

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

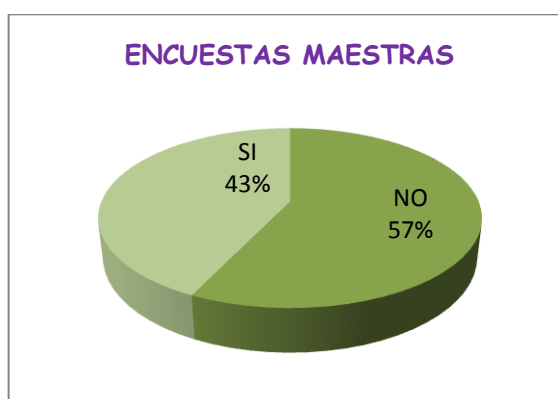


Gráfico 7

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

En la encuesta realizada se observa que un 43% de maestras conoce cuales son los juegos sensoriales, mientras que 57% de las maestras encuestadas no los conoce, de esta manera se limita la enseñanza a los niños ya que no hay un conocimiento completo por parte de las maestras .

6. - ¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Tabla 10

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”



Gráfico 8

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

En la encuesta realizada se puede observar que el 86% de las maestras conoce juegos que ayudan al desarrollo cognitivo del niño, mientras que un 14% lo desconoce. Lo que dificulta el aprendizaje en los niños ya que no hay un desarrollo correcto en sus conocimientos.

7.- ¿Conoce los areneros?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100%

Tabla 11

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

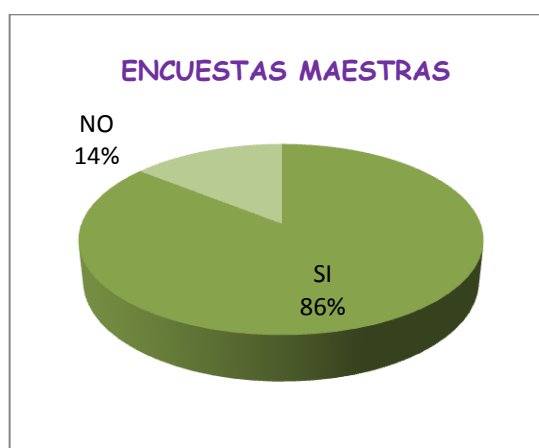


Gráfico 9

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada se puede observar que un 86% de las maestras conoce los areneros y para qué sirven, mientras que un 14% desconoce cuáles son y para qué sirven. De acuerdo con la encuesta se puede evidenciar el desconocimiento por parte de las maestras de juegos sensoriales que estimulan a los niños.

8.- ¿Ha recibido talleres de aplicación de juegos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	5	71%
NO	2	29%
TOTAL	7	100%

Tabla 12

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

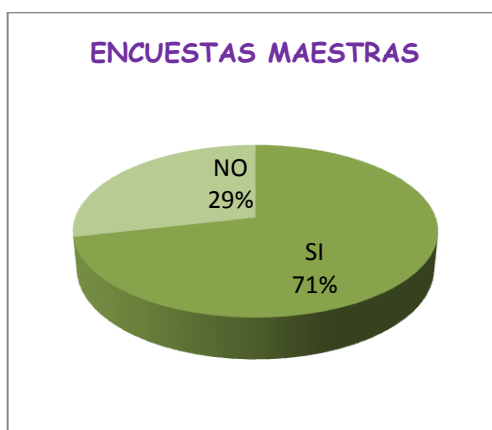


Gráfico 10

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

Se observa que un 71% de las maestras encuestadas ha recibido talleres de aplicación de juegos, mientras que 29% no ha recibido ningún tipo de taller. De acuerdo con la encuesta hay maestras que necesitan capacitación para poder impartir conocimientos significativos

9.- ¿Si empieza un juego lo termina?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Tabla 13

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”



Gráfico 11

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

El 100% de las maestras encuestadas terminan los juegos que empiezan, desarrollando buenos hábitos en el niño. De esta manera es viable la investigación ya que contara con el apoyo de las maestras que les gusta formar hábitos útiles en los niños

10.- ¿Disfruta aportar con ideas nuevas para trabajar?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Tabla 14

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

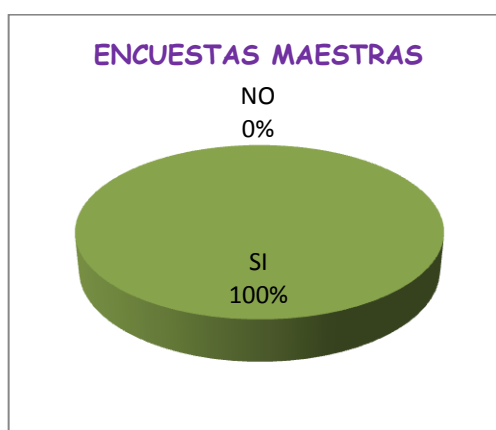


Gráfico 12

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Maestras del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 100% de las maestras encuestadas disfruta aportar con nuevas ideas para trabajar y formar un equipo entusiasta. De esta manera podremos contar con ideas prácticas para el desarrollo de la investigación

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

1.- ¿Juega usted con su hijo/a?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Tabla 15

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”



Gráfico 13

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

El 100% de los padres encuestados juegan con sus hijos estrechando de esta manera sus lazos afectivos. Este resultado es positivo para el desarrollo de investigación ya que se contara con el apoyo de los padres de familia para poder implementar nuevas técnicas de juego

2.- ¿Sabe cuál es el juego favorito de su hijo/a?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	7	87%
NO	1	13%
TOTAL	8	100%

Tabla 16

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

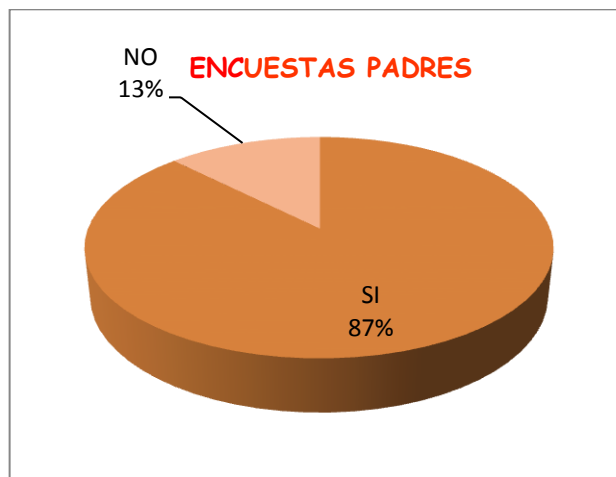


Gráfico 14

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e Interpretación

Se puede observar que el 87% de los padres encuestados conocen cual es el juego favorito de su hijo, mientras que el 13% de los padres encuestados desconocen que juego prefieren su hijo, de esta manera se puede evidenciar que el padre de familia necesita un manual de juegos para poder ayudar a su hijo a potencializar sus habilidades

3.- ¿Conoce juegos que ayuden a la memoria?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	3	38%
NO	5	62%
TOTAL	8	100%

Tabla 17

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"



Gráfico 15

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

Análisis e Interpretación

El 38% de los padres encuestados conocen juegos que ayudan al desarrollo de la memoria de sus hijos, mientras que un 62% desconoce qué tipo de juego ayuda al desarrollo de la memoria de su hijo. Es evidente que los padres necesitan una guía para poder determinar qué tipos de juegos ayudan al infante a tener un buen estímulo

4.- ¿Cuenta con un manual de juegos en casa?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	1	12%
NO	7	88%
TOTAL	8	100%

Tabla 18

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

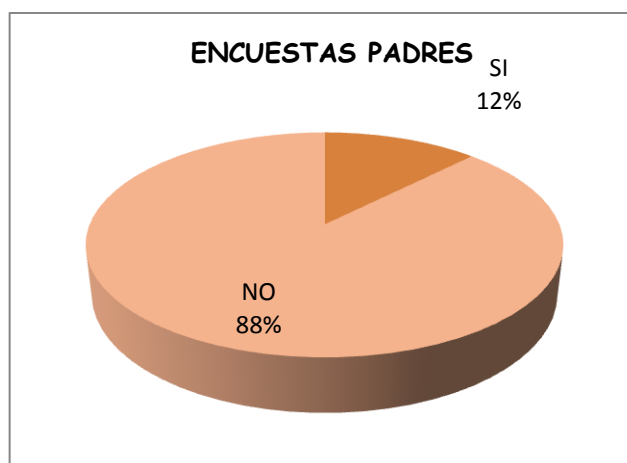


Gráfico 16

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

Análisis e Interpretación

Según la encuesta aplicada un 12% de los padres encuestados cuenta con un manual de juegos en casa, mientras que un 88% de padres encuestados no cuenta con ningún manual de juegos en casas. Lo que dificulta el aprendizaje en los niños desde temprana edad ya que el padre desconoce qué tipo de juego ayudara a su hijo en su desarrollo cognitivo y por ende no aplica.

5.- ¿Sabe para que nos ayudan los juegos sensoriales?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	4	50%
NO	4	50%
TOTAL	8	100%

Tabla 19

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"



Gráfico 17

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

Análisis e Interpretación

Se puede observar que el 50% de los padres encuestados tiene conocimiento de la ayuda que nos brindan los juegos sensoriales, mientras que el otro 50% desconoce la efectividad de tales juegos. Dificultando así el aprendizaje en los niños ya que el padre no aplica juegos emotivos y eficaces.

6.- ¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo de su hijo?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	4	50%
NO	4	50%
TOTAL	8	100%

Tabla 20

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”



Gráfico 18

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 50% de los padres encuestados tiene conocimiento de que juegos ayudan al desarrollo cognitivo de su hijo, mientras que el otro 50% desconoce qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo de su hijo. La encuesta realizada pone en relieve el escaso conocimiento por parte del padre de familia haciendo hincapié para desarrollar la investigación y dar soluciones prácticas

7.- ¿Conoce que tipo de juegos les enseñan en clase?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	1	12%
NO	7	88%
TOTAL	8	100%

Tabla 21

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

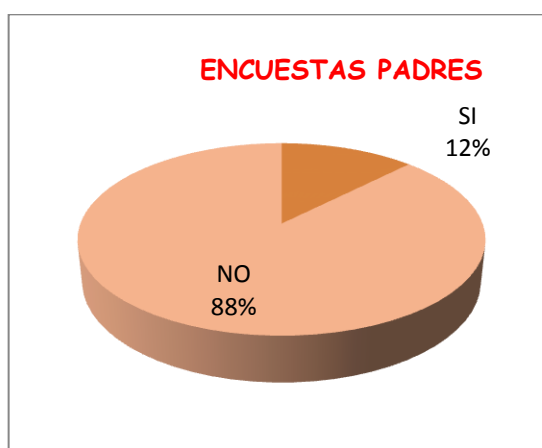


Gráfico 19

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del "CDI CRISTY"

Análisis e interpretación

Se observa que un 12% de los padres encuestados conoce que tipo de juegos les enseñan a sus hijos en el centro infantil, mientras que un 88% de padres encuestados desconoce por completo que juegos aprende su hijo en el centro infantil. Estos resultados obtenidos evidencian una falta de comunicación entre padres y maestras evitando así un desarrollo y aprendizaje correcto en el niño

8.- ¿Ha recibido talleres de aplicación de juegos?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	8	100%
TOTAL	8	100%

Tabla 22

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

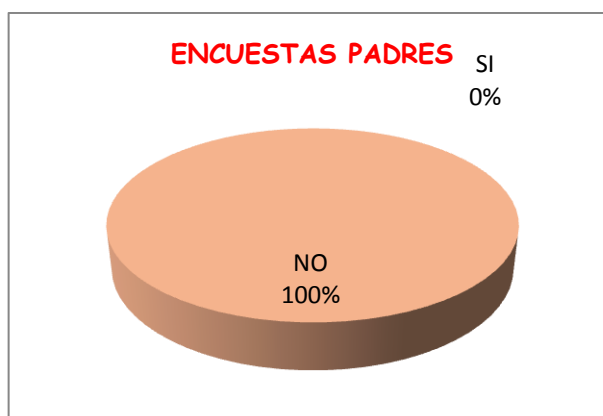


Gráfico 20

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

EL 100% de los padres encuestados no ha recibido ningún tipo de taller de juegos para los niños. Lo cual hace factible aplicar la investigación ya que se ayudara tanto a padres, maestros y niños a obtener conocimiento de los juegos sensoriales y para que nos ayuden.

9.- ¿Si empieza un juego lo termina?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	5	62%
NO	3	38%
TOTAL	8	100%

Tabla 23

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”



Gráfico 21

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

Se observa que en la encuesta realizada el 62% de los padres encuestados termina los juegos que empieza, y un 38% de los padres encuestados no termina los juegos que empieza. De esta manera el padre no ayuda al niño a obtener buenos resultados en el niño ya que desconoce cómo aplicar un juego

10.- ¿Colabora con la aportación de ideas nuevas en la escuela?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	8	100%
TOTAL	8	100%

Tabla 24

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”



Gráfico 22

Elaborado por: Martha Sarmiento

Fuente: Padres de familia del “CDI CRISTY”

Análisis e interpretación

El 100% de los padres encuestados no aportan con ideas nuevas en la escuelita para el desarrollo de su hijo. Según la encuesta Podemos involucrar al padre de familia para que conozca y apoye al desarrollo cognitivo del niño

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

1.- Planteamiento De La Hipótesis

Ho: Los juegos sensoriales NO desarrollan el aprendizaje significativo.

H1: Los juegos sensoriales SI desarrollan el aprendizaje significativo

Selección Del Nivel De Significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de $\alpha = 0,05$

2.- Descripción De La Población

Descripción de la población.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	UNIVERSO
Encuesta	Cuestionario	<ul style="list-style-type: none">• 5 Maestras• 2 Autoridades• 8 Padres de familia

Tabla 25

Elaborado por: Martha Sarmiento

Descripción de la población

3.- Especificación del Estadístico

ALTERNATIVA	CATEGORIA		SUBTOTAL
	SI	NO	
1	7	0	7
5	3	4	7
6	6	1	7
10	7	0	7
TOTAL	23	5	28

Tabla 26

Elaborado por: Martha Sarmiento

Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de cuatro filas por dos columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística

$$X^2 = \sum \left(\frac{O - E}{E} \right)$$

4.- Especificación de las regiones de aceptación

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

$$gl = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$gl = 3$$

5.- Recolección de datos y cálculo de lo estadístico.

X² FRECUENCIAS OBSERVADAS

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Le gusta participar en los juegos con los niños?	7	0	7
¿Conoce cuáles son los juegos sensoriales?	3	4	7
¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo?	6	1	7
¿Disfruta aportar con ideas nuevas para trabajar?	7	0	7
SUBTOTAL	23	5	28

Tabla 27

Elaborado por: Martha Sarmiento

X² frecuencias observadas

FRECUENCIAS ESPERADAS

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Le gusta participar en los juegos con los niños?	6	1	7
¿Conoce cuáles son los juegos sensoriales?	6	1	7
¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo?	6	1	7
¿Disfruta aportar con ideas nuevas para trabajar?	6	1	7
SUBTOTAL	24	7	28

Tabla 28

Elaborado por: Martha Sarmiento

Frecuencias esperadas

6.- EL CHI CUADRADO

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
7	6	1	1	0,1666
3	6	-3	9	0,6666
6	6	0	0	1,5
7	6	1	1	0,1666
24	24	5	6	2,4998

Tabla 29

Elaborado por: Martha Sarmiento

El chi cuadrado

7.- Regla de decisión

Se rechaza la hipótesis nula porque el χ^2 es un valor mayor que el χ^2 por lo tanto se acepta la hipótesis de la investigación.

Conclusión: A nivel de significación del 5% se aceptará la hipótesis alterna de que:

H1: Los Juegos Sensoriales SI desarrollan el Aprendizaje Cognitivo de los niños de Pre -básica del Centro de estimulación Integral Cristy de la ciudad de Ambato.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Las maestras del CDI no cumplen con las reglas establecidas en los juegos.
- Las maestras del CDI no cuentan con una guía de juegos, que ayude al desarrollo cognitivo de los niños.
- Las maestras y los padres de familia del CDI desconocen cuales son los juegos sensoriales que ayudan al niño a ejercitar la memoria, limitando de esta manera el aprendizaje de los niños.
- Los padres de familia del CDI no han recibido talleres de aplicación de juegos, lo que no les ayuda a consolidar conocimientos a sus hijos.
- Los padres del CDI no cuentan con un manual de juegos en casa, por lo que no es posible que ayuden a la fomentación de habilidades en los niños.

5.2 RECOMENDACIONES

- Es necesario impartir un taller de aplicación de juegos a las maestras, para concientizar la necesidad de aplicar y cumplir con las reglas en los juegos.
- Las maestras requieren de un manual que especifique pasos a seguir en el planteamiento de un juego, que les ayude a clasificar y poner en práctica juegos nuevos e innovadores los mismos que ayudaran al desarrollo cognitivo del niño.
- Se debe aplicar un taller de juegos tanto a maestras como a padres de familia, el mismo que ayudara a conocer su utilidad e implementar nuevos juegos sensoriales prácticos.
- Se requiere de la elaboración de un manual de juegos sensoriales que ayuden a los padres y maestras a incrementar el desarrollo cognitivo de los niños.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TITULO

“Elaboración de Manual de juegos sensoriales que ayuden al desarrollo cognitivo en los niños de pre-básica paralelo único del centro de estimulación integral Cristy, de la ciudad de Ambato”

Unidad ejecutora

Centro de Estimulación Integral “CRISTY”

Beneficiarios

Con la propuesta tengo como finalidad beneficiar a los niños, padres, docentes.

Ubicación

Ambato Ficoa, Av. Rodrigo Pachano 2557

Tiempo estimado para la ejecución

Inicio: octubre 2011

Fin: febrero 2012.

Equipo técnico responsable:

Directora del centro: MSc. María Cristina Varela

Tutor del proyecto: MSc. Galo Velastegui Haro

Autor: Martha Isabel Sarmiento Vire

Costo: 460

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Luego de la investigación realizada se determinó que el diseño de un manual para ayudar en el desarrollo cognitivo en los niños, mejorará el proyecto educativo institucional, el mismo que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes, los mismos que demostraron la necesidad de que los alumnos, docentes conozcan y manejen una planificación buscando siempre dinamizar sus diferentes componentes para encontrar diferentes posibilidades de mejoramiento institucional.

Sobre esta propuesta se ha encontrado una variedad de información, las cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La elaboración de un manual para los estudiantes, se justifica por cuanto ha sido elaborado y planificado como una herramienta que servirá para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños, su ejecución y control será por parte de la institución educativa.

El adecuado manejo de el manual, será el fundamento clave para la aplicación de juegos y destrezas, a su vez la identidad institucional y su base teórica servirá para la aplicación práctica de los objetivos y metas propuestas las mismas que se implementarán en la institución y en el hogar de cada estudiante.

Es necesario contar con una guía didáctica que sea utilizada por todos los responsables del diseño y ejecución de la propuesta.

Con el fin de contar con normas y procedimientos como parámetros o estándares que nos den la calidad buscada y mediante la socialización de un proceso de capacitación que permita la sensibilización de todos los actores, por otra parte el

manual ofrece al personal docente y alumnos una guía, que resultará particularmente valioso y de gran utilidad para abordar de manera sistémica y sistemática.

La elaboración de una guía servirá como un medio eficaz para la realización de los planes propuestos que en ella se contempla a fin de mejorar la calidad y oportunidad de la información.

Esta guía será una fuente importante de información escrita y será un instrumento de acción para el seguimiento y control de las actividades a desarrollarse en el interior de la institución. Además son medios viables para comunicar políticas y decisiones sobre los cambios a implementarse.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General.

Elaborar un Manual de juegos sensoriales que ayuden al desarrollo cognitivo en los niños de pre-básica

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Socializar el aprendizaje significativo en el Centro de Estimulación Integral “Cristy”
- Planificar el rendimiento escolar mediante el manual para padres de familia.
- Ejecutar el manual en toda la institución educativa

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Socio – Cultural

Porque en el desarrollo de propuesta intervendrán padres, niños, docentes y autoridades.

Organizacional

Todo estará fundado por el docente o comisión responsable para saber la aplicación de juegos

Equidad de género

Niños/as, Padres y madres de familia tendrán los mismos derechos que obligaciones en el desarrollo de juegos sensoriales

Ambiental

En los rincones de juegos se utilizara materiales adecuados y sin químicos

Económica – financiera

Se gestionará con las autoridades pertinentes para la implementación de juegos sensoriales.

Legal

La presente investigación se fundamenta en la ley de educación en los siguientes artículos: Según el capítulo II de la ley de Educación Pre-escolar, en el artículo 17.

6.5.2. FACTIBILIDAD TÉCNICA

La ejecución del proyecto para la aplicación del manual es posible ya que ayudará al cambio integral del estudiante, provocará un impacto en desarrollo cognitivo, en su entorno social y sobre todo en su aprendizaje.

6.5.3. FACTIBILIDAD FINANCIERA

El financiamiento sugeridos para la implementación del manual utilizando materiales alternativos está acorde para su ejecución en donde se va a llevar a cabo capacitaciones a las maestras para que refuercen el proceso enseñanza aprendizaje en pro del desarrollo cognitivo de los Niños y Niñas del Centro de Estimulación Integral “CRISTY”.

En esta sección he tratado de clasificar los diferentes costos de inversión de función de viabilizar la creación y funcionamiento del manual utilizando materiales alternativos.

FACTIBILIDAD FINANCIERA

No	DETALLE	CANTIDAD	VALOR
1	Recursos Humanos		
	❖ Maestras	5	
	❖ Autoridades	2	
	❖ Investigador	1	150
	❖ Capacitador	1	
	Materiales		
2	❖ Flash	2	14
	❖ Materiales de oficina	1	80
	❖ Impresiones	7	60
	❖ Anillados	5	56
3	Imprevistos	1	100
TOTAL			460

Tabla 30

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

CONCEPTO DE MANUAL

En la siguiente propuesta se ha tomado en cuenta los siguientes. Juegos sensoriales que ayudaran al desarrollo cognitivo en los niños.

Los juegos sensoriales

Los juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño o niña. La educadora debe preocuparse de disponer de un buen repertorio y de ir perfeccionando las técnicas de aplicación.

Practica de los juegos

En la práctica de los juegos hemos de tomar en consideración algunas recomendaciones

- Son ante todo, juegos.
- Han de realizarse en forma regular.
- Deben ser variados.
- Deben graduarse.
- Se debe tener cuidado con la ubicación y posición de los niños.
- Son, ante todo, juegos.

Se trata de presentar al niño una actividad bonita, estimulante y entretenida, con la cual tendrá la oportunidad de participar en igualdad de condiciones. La realización de los juegos debe ser regular.

Se debe considerar realizar los juegos de estimulación sensorial con cierta periodicidad a fin de lograr afianzar los aprendizajes estimulados. Deben proponerse en forma equilibrada y variada, es necesario proponer juegos para todos los sentidos.

Deben graduarse para poder realizar los juegos es necesario graduar sus etapas, por ejemplo, para poder realizar los juegos de colores es necesario que el niño conozca los colores lo que requiere ejercicio previo: la educadora denomina: este es el rojo, este es el azul.

Insta al niño a reconocer: muéstrame el rojo, muéstrame el azul. El niño denomina: este es el rojo, este es el azul. La tercera etapa es el periodo de repetir y ejercitar y en ella se puede proponer la realización de juegos con materiales específicos.

Ubicación y posición de los niños como todos los juegos sensoriales, ha de realizarse regularmente y dar tiempo para su correcta ejecución. Conviene iniciar al niño en el modo correcto de realizar el juego, sus reglas y condiciones

Juegos funcionales: Son los juegos donde tu pequeño podrá adquirir y fortalecer sus habilidades sensoriales y motrices. Puedes aplicarlos desde su nacimiento.

Juegos de ficción: También conocidos como juegos simbólicos o de representación. Esta es recomendable cuando tu bebé a partir de los 2 años hasta los ocho años. En ese lazo tu pequeño desarrolla su pensamiento preoperatorio y las operaciones concretas.

Juegos estructurados: Son juegos donde existen normas que al incumplirlas recibirá un castigo. Requieren concentración e incentivan la competencia.

Juegos de expresión corporal y artística: Los juegos de expresión corporal buscan lograr que sus participantes transmitan algo con sus cuerpos, y por eso normalmente están muy relacionados con las habilidades propias de actores y actrices, y el ámbito artístico en general.

6.7 Descripción de la propuesta

Se seleccionará el espacio físico para la aplicación de la propuesta” Los Juegos Sensoriales y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de Pre Básica”, buscando la variedad de juegos y de esta manera motivando a los niños, niñas y padres de familia y así lograr en ellos el estímulo adecuado para practicar juegos de aprendizaje y por último se evaluará para verificar los resultados obtenidos.

PASOS PARA PLANIFICAR LOS JUEGOS SENSORIALES

PASO N: 1

PARA PLANIFICAR LOS JUEGOS SENSORIALES PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

Organizar equipos, buscar y depurar la información

Bienvenida:

La Directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción:

Se realizará una introducción breve de los juegos sensoriales

Explicación:

Se explicará que información nos sirve y que tipos de juegos necesitamos para el desarrollo cognitivo en los niños

Taller:

Se capacitará en recursos, como cuidar los juegos, y manipulación de materiales

Evaluación:

Se revisará la información obtenida y se preguntará sobre el empoderamiento de los juegos sensoriales a cada maestra.

PASO N: 2

PARA PLANIFICAR LA EJECUCION DE JUEGOS SENSORIALES

Capacitar sobre el tipo de juegos sensoriales y objetivos didácticos

Bienvenida:

La Directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción:

Se expondrá el motivo de la reunión para lo que se les ha convocado, saber sobre los tipos de juegos sensoriales

Explicación:

Se explicará detalladamente cuales son los juegos sensoriales y que desarrollan

Taller:

Se capacita en tipos de juegos sensoriales, utilidad y objetivos

Evaluación:

Conocimiento de juegos sensoriales y su desarrollo cognitivo

PASO: 3

PLANIFICACIÓN DE EVALUACION DE CONOCIMIENTOS SOBRE JUEGOS SENSORIALES

Se realizara una evaluación de la capacitación recibida.

La Directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción:

Se expondrá el motivo de la reunión para lo que se les ha convocado, evaluar conocimiento sobre la capacitación recibida.

Explicación:

Se explicará detalladamente cómo se va a llevar a cabo la evaluación.

PASOS PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS SENSORIALES**PASO N. 1****PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS SENSORIALES****Nombre del proyecto:**

Los Juegos Sensoriales y su Influencia en el Desarrollo Cognitivo del niño.

Maestras capacitadas

Objetivos:

- ❖ Motivar a las maestras para que apliquen los juegos sensoriales.
- ❖ Orientar a las maestras en la aplicación adecuada de juegos sensoriales.
- ❖ Concientizar a la maestras sobre la importancia y beneficios de la aplicación juegos sensoriales

Recursos Humanos:

Directora, maestras de la institución y capacitador.

Materiales:

- ❖ Videos de juegos
- ❖ Materiales de oficina.
- ❖ Fotografías, revistas, libros.
- ❖ Mesa de trabajo

Actividades:

Se convocará a la capacitación que durará 3 horas en las cuales se procederá a motivar a las maestras y orientarles a la aplicación de juegos sensoriales.

Costo del proyecto:

El costo de la capacitación será de \$ 10 por maestra, lo cual será financiado por la institución.

PASO N. 2**PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS SENSORIALES****Nombre del proyecto:**

Aplicación de juegos sensoriales.

Objetivos:

Explicar a las maestras la aplicación de juegos sensoriales

Preparar el espacio físico del Centro integral para la aplicación de juegos sensoriales

Insertar juegos adecuados para el desarrollo cognitivo

Recursos Humanos:

Directora, maestras de la institución y capacitador.

Materiales:

Material didáctico

Pintura

Juegos didácticos

Actividades:

Se convocará a la aplicación de juegos sensoriales en la cual se procederá a preparar el espacio físico. Servirá como un apoyo para realizar las actividades con los niños.

Costo del proyecto:

El costo de la aplicación será de \$ 250 para aplicación de juegos sensoriales en la institución.

PASO: 3**EVALUACION DE APLICACION DE JUEGOS SENSORIALES**

Se realizara una evaluación de la capacitación recibida.

La Directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción:

Se expondrá el motivo de la reunión para lo que se les ha convocado, evaluar resultados de aplicación de juegos sensoriales.

Explicación:

Se explicará detalladamente cómo se va a llevar a cabo la evaluación.

6.8 Modelo Operativo

Modelo Operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables
Socialización	Motivar a los docentes, padres de familia, niños y niñas del Centro Integral “CRISTY”	Concientizar a los padres de familia sobre la importancia de los juegos sensoriales infantiles	- Flash memory (diapositivas) - Pc	2 días	- Autoridades - Maestras
Planificar	Diseñar el espacio físico para los Juegos sensoriales utilizando las tecnologías de la información y comunicación.	Seleccionar el espacio físico adecuado para aplicar los juegos sensoriales	- Documentos de apoyo - Material didáctico	1 semana	- Autoridades - Maestras
Ejecutar	Socializar estos juegos con los niños/a	Reunión. Presentación	- Espacio físico utilizado	1 semana	- Autoridades - maestras
Evaluar	Validar la efectividad de esta propuesta con el 90% de éxito	Observación directa	- Fichas	1 semana	- Autoridades

Tabla 31

Elaborado por: Martha Sarmiento
Modelo operativo

6.9. METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO.

6.9.1. MATRIZ MARCO LÓGICO

FIN	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACION	SUPUESTOS
Elaborar un manual de Juegos Sensoriales para los padres y niños de Pre Básica	Que el 90% de el manual está elaborado	El manual	Universidad Técnica de Ambato, con la ayuda del Centro de Desarrollo Integral "Cristy"
PROPOSITO Mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de Pre Básica mediante la elaboración del manual	Que el Aprendizaje mejore en un 75%	El manual	Niños
COMPONENTES Organización del manual Recopilación de datos Elaboración Reproducción de un manual	El 100% esta organizado El 100% esta recopilado El 80% está elaborado El 10% se está reproduciendo	Recibos	
ACTIVIDADES Diseño del manual Digitalización de los datos obtenidos Compra de materiales de imprenta Reproducir el manual	50 5 20 50	Notas de venta Facturas	Contar con suficientes recursos económicos

Tabla 32

Elaborado por: Martha Sarmiento
Matriz marco lógico

6.9.2. CUADRO DE INVOLUCRADOS

GRUPOS	INTERES	RECURSOS Y MANDATOS	PROBLEMAS QUE SE PERCIBEN	INTERES EN EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Docentes	Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje	Estabilidad laboral	Malla Curricular	Niños que no falten a clases	Situación económica
Estudiantes	Aprender de forma divertida	Difíciles ingresos	Código de la niñez y de la adolescencia	Acudan a clases	Padres irresponsables
Padres de Familia	Que continúen con sus estudios	Situación económica	Talento humano	Que no tengan que trabajar	Que no culminen sus estudios
Sociedad	Personas críticas constructivistas	Baja calidad de vida	Talento humano	Profesionales de calidad	No ser excelentes profesionales
Universidad Técnica de Ambato.	Formar lideres	Alumnos dispuestos	Talento humano	Formar lideres	No culminar el proyecto

Tabla 33

Elaborado por: Martha Sarmiento
Cuadro de involucrados

6.9.3. CRONOGRAMA

Meses Actividades	Sep. 2011	Oct 2011	Novi 2011	Dici 2011	Enero 2012	Febr 2012	Mar 2012	Abril 2012	Mayo 2012	Junio 2012
Buscar referencias bibliográficas	X									
Seleccionar temas		X								
Diseñar la estructura del manual			X							
Digitalización				X						
Elaborar el manual					X					
Publicidad y ventas						X	X			
Comercialización								X	X	X

Tabla 34

Elaborado por: Martha Sarmiento
Cronograma

6.10 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta será administrada por el equipo responsable es decir la investigadora: Martha Sarmiento con la ayuda de las autoridades del Centro Integral “CRISTY”.

Recursos Humanos:

- Niños y Niñas
- Educadora
- Padres de familia
- Investigadora

6.11 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La presente propuesta se ha verificado de acuerdo al avance de la aplicación de juegos sensoriales, permanentemente se hará un seguimiento que realicen las actividades para un buen desarrollo cognitivo de los niños y así lograr un avance satisfactorio.

Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Quiénes solicitan evaluar?	Los padres de familia
2.- ¿Por qué evaluar?	Porque quieren conocer el impacto de la investigación
3.- ¿Para qué evaluar?	Para conocer los resultados
4.- ¿Qué evaluar?	Los juegos sensoriales
5.- ¿Quién evalúa?	Supervisores y autoridades
6.- ¿Cuándo evalúa?	Cada 30 días
7.- ¿Cómo evaluar?	Se utilizara la técnica de la encuesta
8.- ¿Con que evaluar?	Se utilizará el instrumento del cuestionario

Tabla 35

Elaborado por: Martha Sarmiento
Previsión de la evaluación



MANUAL DE JUEGOS SENSORIALES

DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 AÑOS

En este Manual se abordan las formas de cómo aplicar, planificar, y coordinar los juegos sensoriales que ayudan al desarrollo cognitivo, cuyo colaboración precisa de los padres de familia, estudiantes, maestros y autoridades.

MARTHA SARMIENTO
13/09/2012

INTRODUCCIÓN

En este Manual se abordan las formas de cómo aplicar, planificar, y coordinar los juegos sensoriales que ayudan al desarrollo cognitivo, cuyo colaboración precisa de los padres de familia, estudiantes, maestros y autoridades. La autora que ha investigado, que ha redactado este Manual procede de una manera clara y sencilla y lo que en ella expone viene acreditado por los resultados obtenidos en sus investigaciones.

Gracias a eso, precisamente, ha podido atenderse en este Manual la totalidad de las dimensiones de los juegos sensoriales. Los padres de familia, estudiantes, maestros y autoridades encontrarán aquí las bases para aplicar juegos que ayuden al desarrollo cognitivo del niño y su aprendizaje, y las pautas que conviene seguir para un buen desarrollo.

Pero este Manual ha nacido también como una alternativa. Por eso se incluyen los procedimientos que hoy resultan irrenunciables para conseguir buenos resultados y el debido seguimiento que en la actualidad, han demostrado ser más eficaces.

PRESENTACIÓN

Este manual, está dirigido especialmente a padres, niños, niñas, maestros y autoridades organizados, con el propósito de compartir información de apoyo con ellos/as y con los/las facilitadores/as, proponiendo alternativas de cómo aplicar los juegos sensoriales que ayudan al desarrollo cognitivo del niño

Esta manual espera además ser una herramienta más para que conozcan los beneficios de juegos sensoriales y propicie el desarrollo cognitivo en el niño.

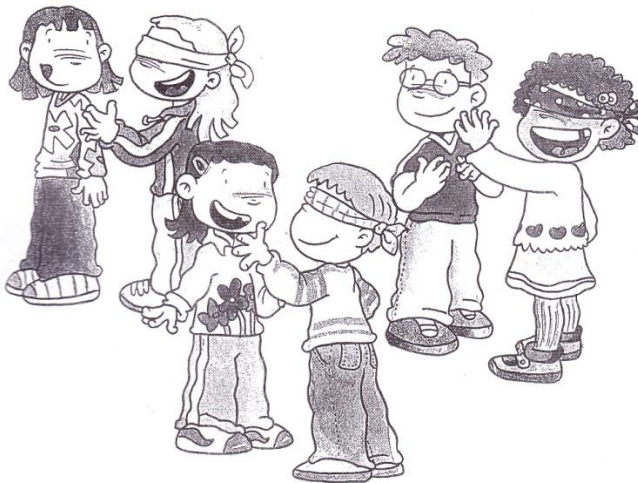
¿A QUE NO ME TOCAS?

Número de participantes: Se forman parejas.

Material necesario: Un pañuelo por pareja, para vendar los ojos.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajan el reconocimiento de las partes del cuerpo y desarrollar el sentido del tacto.



- Los niños se distribuyen por parejas y dispersan por el espacio de juego.
- Seguidamente, el responsable vendar con un pañuelo los ojos de un miembro de cada pareja.
- Ahora sin ver nada.
- A una orden del educador, un integrante de la pareja pasa la mano suavemente por el cuerpo de su compañero, desde la cabeza hasta los pies.
- Después, el otro realiza la misma acción.
- Se repiten las mismas acciones, pero con los ojos vendados.

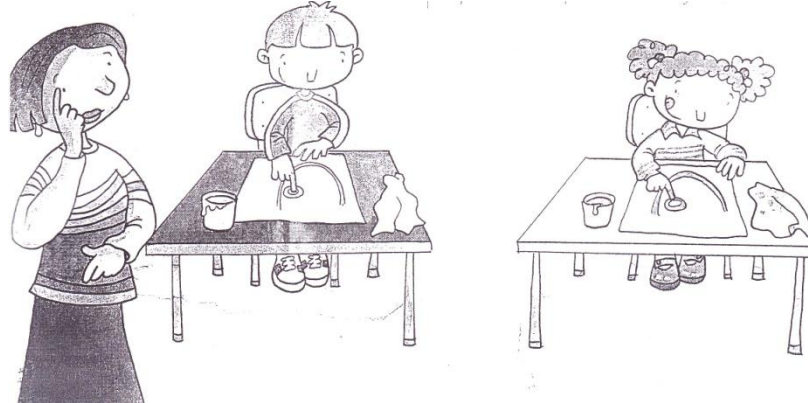
AUTORRETRATO

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Pintura de dedos, una hoja blanca para cada participante y toallitas para cada participante.

Espacio: Aula con mesas y sillas

Objetivos didácticos: Reconocer las distintas partes del rostro y trabajar la capacidad imitativa a partir del movimiento y del tacto.



- Cada niño está sentado en su mesa y en ella tiene una hoja de papel blanco, un frasco de pintura de dedos y una toallita húmeda para limpiarse.
- Seguidamente, cada niña desliza su dedo por la zona que señala el educador; después baña ese mismo dedo en pintura y dibuja en la hoja de papel, la parte indicada.
- Hay que fijarse bien en cada una de las partes.
- Todos observan al educador para poder imitarlo después.
- Se limpia el dedo, repasa el otro rasgo de la cara y, de nuevo, lo moja en pintura para reproducir en el papel la facción recorrida.
- Muy lentamente, este pasa un dedo por el contorno del rostro y de sus diferentes partes: los labios, la nariz, los ojos, las cejas, la frente, las orejas....
- Así sucesivamente, hasta completar el dibujo de su rostro.

¿DE QUE ANIMAL SE TRATA?

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Imaginación.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: ejercitar la expresividad por medio de gestos y sonidos



- Se forma un gran semicírculo con todos los participantes.
- El educador se acerca a uno de ellos y, susurrándole al oído, le dice que animal va a ser; por ejemplo: un león.
- Los otros se sientan en el suelo.
- El niño elegido se sitúa frente a sus compañeros e imita al animal con gestos y sonidos.
- Alguien sabe de qué animal se trata
- El resto a de adivinar cuál es el animal que ha representado.
- El juego ha finalizado cuando todos han imitado al animal que el responsable les ha susurrado al oído.

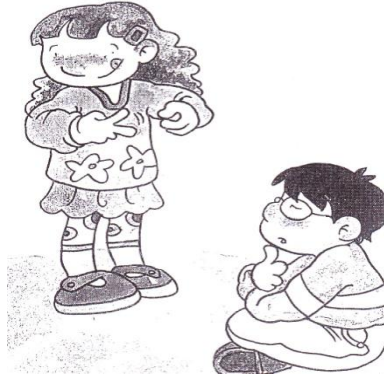
LOS OFICIOS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Fotografías o ilustraciones de diferentes oficios y de sus herramientas.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajar la expresividad por medio del gesto y el sonido.



- El educador muestra las ilustraciones y explica los distintos oficios herramientas que aparecen en ellas; leñador, hacha, cocinero, sastre, tijeras, pinto, pinceles, músico, guitarra....
- Los niños se sientan en el suelo formando un semicírculo.
- Uno tras otro, simulan ejercer el oficio de la fotografía que les indica el responsable y el ruido de las herramientas que utilizan.
- Que oficio está representando.
- El juego finaliza cuando todos han imitado uno de los oficios.

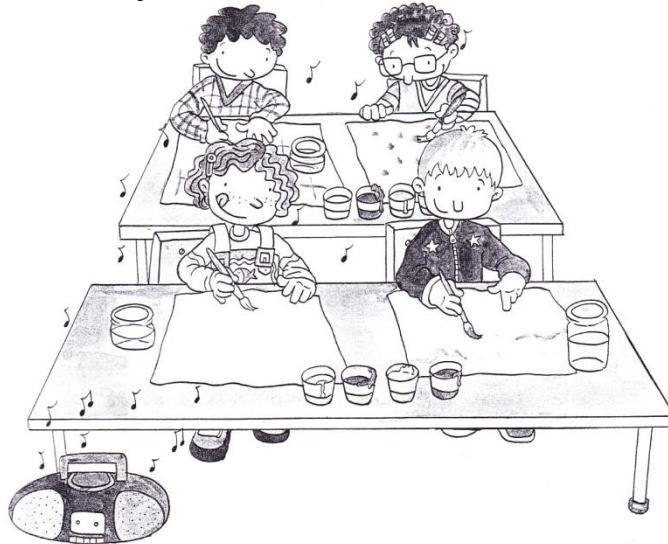
EL PINCEL DANZARIN

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Hojas de papel grandes, pinceles, pinturas de varios colores y música grabada.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajo auditivo, utilizando correctamente el material propuesto.



- Todos los niños están sentados ante la mesa de trabajo.
- El educador coloca en la mesa de cada niño una hoja de papel blanco, un pincel y pinturas de varios colores.
- Hay que escuchar la música y pintar en la hoja de papel siguiendo el ritmo.
- A pintar, a pintar.... Al ritmo de la música

LOS AUTOCHOQUES

Número de participantes: Se forman parejas.

Material necesario: Música divertida.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Ejercitar la coordinación estimulando la audición y el trabajo en grupo.



- Hay que formar parejas, que se colocaran siguiendo las instrucciones del educador.
- Siguiendo las instrucciones, se cambia de pareja.
- Cuando suene la música, todas las parejas repartidas por el espacio de juego irán caminando, sincronizando los pasos con la música.
- Se vuelve a caminar con la música intentando no chocar con las demás parejas. La coordinación de los movimientos es fundamental en este juego.

LOS ROMPEPAPELES

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Hojas de papel periódico, una pandereta o cualquier instrumento de percusión y un cesto.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Expresar el ritmo a través de la manipulación, utilizando la capacidad auditiva y sensorial.



- Sentados todos los niños en semicírculo, el educador reparte una hoja de periódico a cada uno. En silencio, deben estar atentos al educador.
- Atentos al sonido de la pandereta
- Un golpe hay que romper un trozo de papel periódico.
- Tres golpes se romperán y tres trocitos de papel periódico.
- Así, sucesivamente, hasta que la hoja quede desmenuzada en trocitos.
- A la orden del educador, se tienen que recoger todos los trocitos de papel posibles y corriendo, dirigirse al cesto que estará colocado en el centro del espacio de juego.

DULCES CARICIAS

Número de participantes: Se forman parejas.

Material necesario: colchonetas y un triángulo (instrumento musical)

Espacio: Amplio con iluminación tenue

Objetivos didácticos: Descubrir el lenguaje rítmico sensorialmente. Trabajar la relajación.



- Se forman las parejas. Un niño recostado boca abajo, con los brazos al lado del cuerpo y las piernas cerradas. El otro niño de rodillas a su lado.
- El educador toca el triángulo (instrumento musical), y a cada golpe, el niño arrodillado acaricia suavemente con las palmas de las manos el cuerpo del niño recostado ¡A relajarse!

BOTONES DE COLORES

Número de participantes: Se forman grupos de cuatro niños.

Material necesario: 6 botones rojos, 6 verdes, 6 azules, 6 amarillos y un instrumento musical de percusión.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Expresar ritmos diferentes a través de la manipulación de objetos y del sistema numérico.



- Los cuatro niños que forman el grupo se reparten los botones. Cada uno, los 6 del mismo color.
- Por ejemplo: ¡Juan, tú los botones verdes!, ¡Carmen tu los botones rojos! Etc.
- Caminan por el espacio de juego. Cuando el educador de un golpe a la pandereta, deben dejar un botón en el suelo, hasta quedarse sin botones.
- Si el educador toca la pandereta con un ritmo rápido, cada niño recoge sus botones, intentando no pisarlos.
- Corriendo se los entrega al siguiente grupo.

PALMAS ALEGRES

Número de participantes: Se forman parejas.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Ejercitar coordinación de acciones a través del ritmo y sentidos.



- Las parejas formadas, un niño frente a otro, se reparten por el espacio de juego, el educador también forma pareja con un niño.
- Las palmas de sus manos golpean las palmas del niño. Las otras parejas imitan las acciones del educador.
- Los golpes deben ser uno a la vez.
- La palma derecha del educador golpea la palma derecha del niño. Y la izquierda golpea la izquierda, los niños deben ir más deprisa cada vez.
- ¡Mas rápido!, ¡Mas rápido!
- Se continua el juego cambiando de pareja

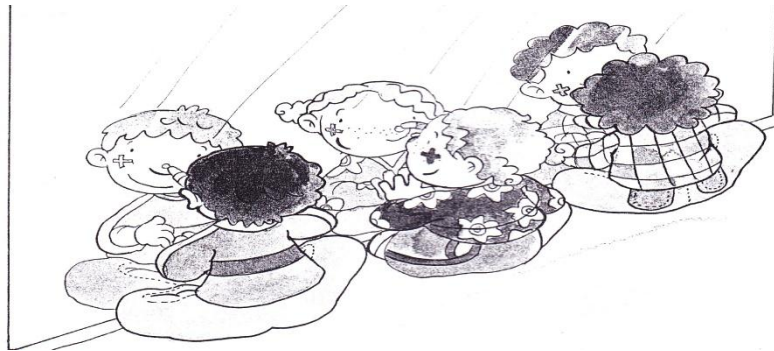
CARA PINTADA

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Crayones de cara, una pandereta.

Espacio: Amplio con un gran espejo.

Objetivos didácticos: Trabajar la observación y asimilarla rítmicamente.



- Todos los niños se colocan en hilera uno al lado del otro, delante del espejo, y observan su cara.
- ¡Sonriamos frente al espejo!
- Al golpe de la pandereta del educador, los niños se tocan cada parte de la cara. Un golpe, hay que tocarse la nariz; otro golpe deben tocarse un ojo etc.
- El educador puede también repartir a cada niño un crayón.
- Y cuando el educador de un golpe a la pandereta, todos deben pintarse una línea horizontal en la frente; dos golpes, un punto en la nariz, y tres golpes una x en la mejilla.

PISADAS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Cuatro pliegos de papel bon, cinta, temperas de varios colores, cuatro recipientes, música.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajar el ritmo a partir de los movimientos corporales y sensaciones. Desarrollar la creatividad y sensibilidad motora.



- Se pegan los cuatro pliegos de papel bon, para que quede un gran cuadrado.
- Se reparte la pintura en los cuatro recipientes que se colocan en los ángulos del cuadrado.
- Los niños se descalzan y se van repartiendo formando una fila, uno detrás de otro, por los ángulos del cuadrado, delante de los recipientes con pintura.
- Al escuchar la música que pone el educador los niños de cada fila, uno detrás del otro, se mojan los pies en la pintura, y siguiendo el ritmo de la música caminan por el papel, dejando así sus originales pisadas.
- ¡A marcar pisadas!

GUANTES PRESUMIDOS

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Guantes de colores, pandereta, flauta, música variada.

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajar la observación corporal y asimilarla rítmicamente.



- Sentados en semicírculo, los niños deben mirar al educador, colocarse los guantes y cerrar la manos.
- El educador toca la pandereta y a cada golpe van abriendo sus manos dedo por dedo.
- Suena la música y bailando a su ritmo se levantan todos y se mueven por el espacio de juego con los brazos en x y las manos abiertas, juntando y separando los dedos.
- Cuando cese la música, hay que sentarse en el suelo y al ritmo de la pandereta, quitarse los guantes dedo por dedo.
- ¡guantes fuera!
- También se puede jugar con solo una mano enguantada.

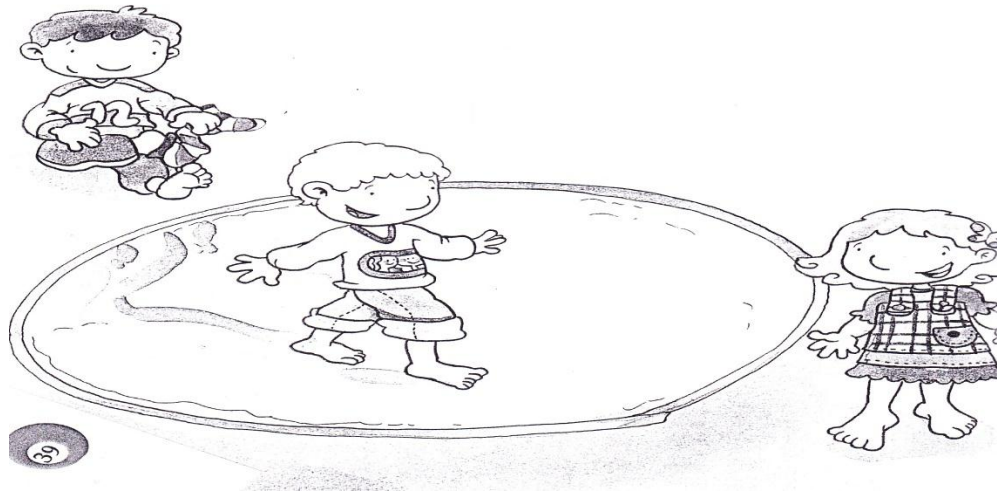
PIES BLANCOS

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Cinta adhesiva y harina

Espacio: Amplio

Objetivos didácticos: Trabajar la dispersión en una superficie limitada. Crear direcciones y manipular materiales.



- El maestro traza un gran círculo en el área de juego.
- Dentro del círculo, esparce harina por toda la superficie.
- A los niños que están sentados en un extremo del espacio, el maestro les da la orden de quitarse los zapatos y los calcetines (medias).
- De uno en uno entran en el círculo lleno de harina y arrastrando los pies, van haciendo caminos en todas las direcciones, intentando no salirse del círculo. ¡siempre por el interior del círculo!
- Finaliza el juego cuando salen del círculo y observan los caminos que han hecho en la harina.

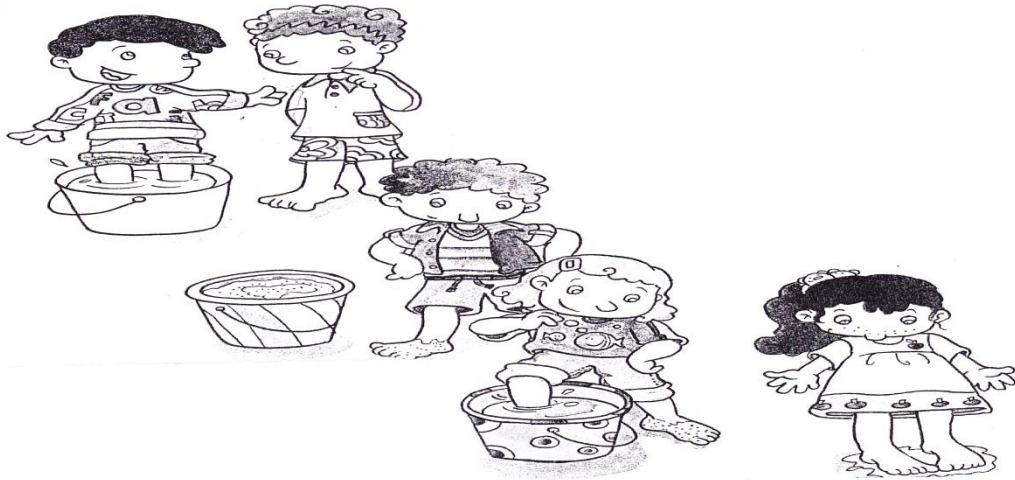
AGUA Y ARENA

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Tres baldes: uno lleno de arena y los otros dos, de agua.

Espacio: Exterior

Objetivos didácticos: Desarrollar la organización espacial a partir de la manipulación de materiales



- Sentados en un extremo del espacio, todos los niños se quitan los zapatos y los calcetines (medias), una vez descalzos, esperan las indicaciones del maestro.
- El educador tiene el cubo de arena y uno de agua.
- Los niños se levantan y forman una fila, uno detrás de otro.
- A la orden del maestro, uno por uno, meten primero los pies en el cubo de agua y seguidamente en el cubo de arena.
- Se repite la acción de meter los pies en el cubo de agua, ahora en el segundo, para quitarse la arena pegada.
- Finaliza el juego cuando los niños se sientan otra vez en el suelo con los pies limpios sin arena.

LA MANGUERA LOCA

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Vasos de plástico, manguera, balde de agua, trajes de baño.

Espacio: Exterior y amplio.

Objetivos didácticos: a partir de la manipulación de agua, trabajar los conceptos espaciales “lleno” y “vacío”.



- Todos los niños con traje de baño se encuentran dispersos por el espacio de juego.
- El maestro entrega un vaso de plástico a cada niño.
- En un extremo del recinto, esta preparada una manguera para regar.
- El maestro se dirige a la manguera. Abre el agua y moja a los niños.
- Los niños intentan llenar de agua el vaso que tienen en la mano.
- El niño que lo consigue debe vaciarlo en el balde que está situado detrás del educador.

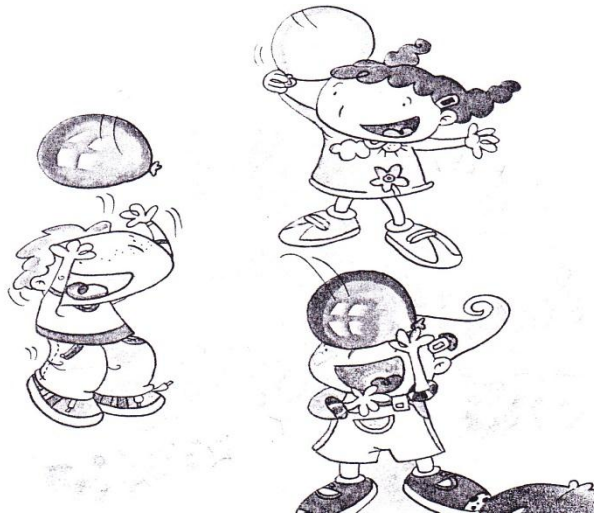
GLOBOS SALTARINES

Número de participantes: Se forman cuatro grupos de niños.

Material necesario: Globos rojos, verdes, amarillos, azules y música.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Dominar el espacio por medio de la manipulación del objeto y su movimiento.



- Se forman cuatro grupos y el educador reparte a cada uno globos del mismo color.
- Los participantes, con su globo, se dispersan por el espacio de juego.
- Cuando el educador pone la música, cada niño baila con su globo.
- Cuando suena la música, los niños sueltan los globos al aire y los vuelven a agarrar.
- El niño a quien se le cae el globo al suelo, queda eliminado. gana el grupo de cuyo color quedan más jugadores.

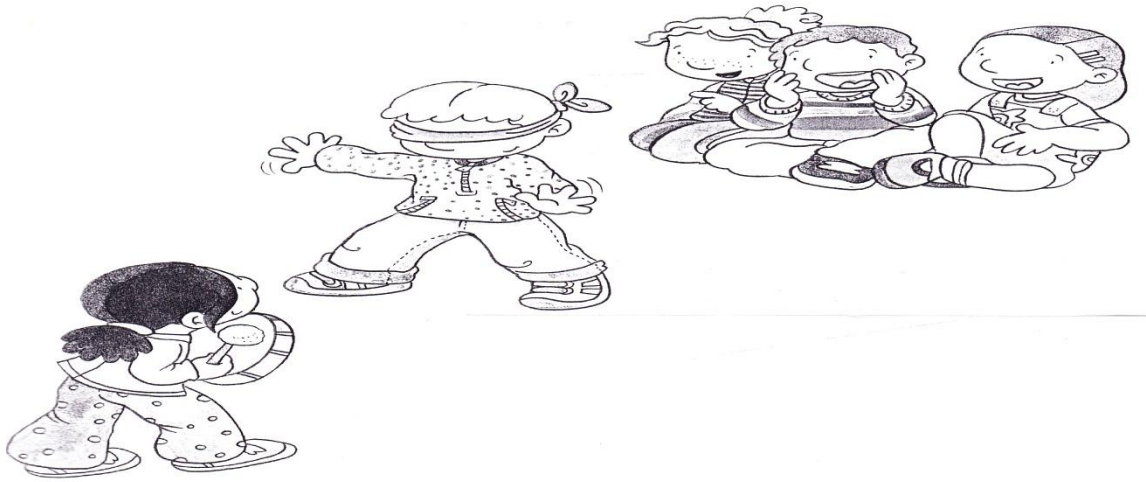
AL SON DE LA PANDERETA

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Un pañuelo para vendar los ojos, y una pandereta.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Desarrollar la percepción auditiva por medio del dominio del espacio. Favorecer el trabajo en grupo.



- Se vendan los ojos a un niño voluntario y se le coloca en el centro del área de juego.
- El resto está sentado en un extremo del espacio.
- Cuando el educador da la orden, otro niño se levanta y empieza a tocar la pandereta.
- El que tiene los ojos vendados está atento al sonido de la pandereta e intenta acercarse a ella.
- Los demás compañeros lo guían con indicaciones de “lejos” y “cerca”.
- Todos los niños deben participar tocando la pandereta o vendándose los ojos.

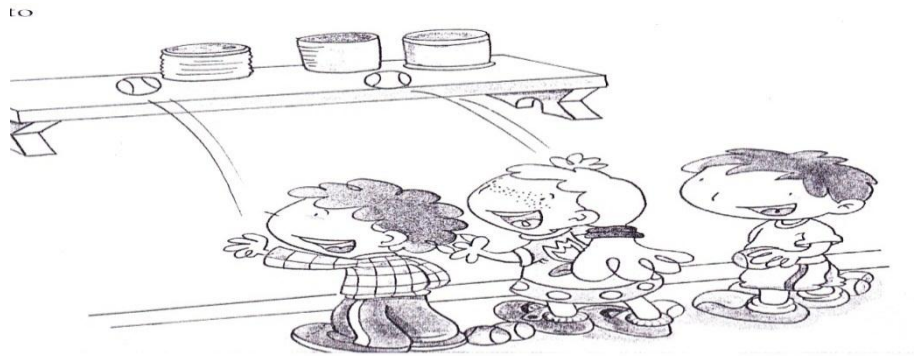
GOLPE A LA LATA

Número de participantes: Se forman grupos de tres niños.

Material necesario: Tres latas, nueve pelotas pequeñas un banco y una tiza.

Espacio: Exterior.

Objetivos didácticos: Trabajar el concepto “distancia” por medio de la manipulación de objetos y ejercitar el lanzamiento.



- El maestro sitúa el banco en el centro del espacio de juego y encima coloca las tres latas.
- Después, traza una línea en el suelo. Desde donde se realizara el lanzamiento de las pelotas para tirar las latas.
- Un grupo se coloca detrás de la línea marcada y el maestro entrega tres pelotas a cada niño.
- A la orden del maestro se lanzan las pelotas intentando alcanzar las latas y tumbarlas.
- Después los niños de este equipo colocan otra vez las latas sobre el banco, si se han caído, recogen las pelotas y las entregan al siguiente grupo.
- Gana el equipo que consigue tirar todas las latas.

MANOS EXPRESIVAS

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Dibujos de diferentes objetos.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Desarrollar el movimiento de una parte del cuerpo y buscar la capacidad expresiva.



- Los participantes se sientan formando un semicírculo en un extremo del espacio de juego.
- El educador tiene encima de la mesa dibujos de diferentes objetos: unas tijeras, una pelota, una escalera, un lápiz, un vaso, una flauta.
- El educador muestra un dibujo cualquiera al azar.
- Los niños deben intentar representar el objeto con las manos y después reproducir su movimiento.
- Solo con las manos.
- Finaliza el juego cuando se han representado todos los dibujos.

4.3. BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ de Cánovas Josefina, Pedagogía del párvulo pág.176 cap. xv
- BAMDET J. Como enseñar a través del juego pág. 16-17
- BRUNER Jerome, Desarrollo cognitivo y educación (1ª ed.)
- BRUNNER, J. S. Aprendizaje situado y desarrollo cognitivo
- CAIATI M. Juego libre en el jardín de infancia pág. 14-18
- CARRIEDO López Nuria. Desarrollo cognitivo y lingüístico. Vol. 2
- CALAF Roser Desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano. La lengua escrita en la educación infantil.
- CEBRIÁN Cristina Métodos, técnicas y organización pág. 101-102
- DEFONTAINE, J.1981 Manual de reeducación psicomotriz (Tercer año)".
- EDGREEN Henry D.Juegos para alumnos de primaria Pág. 1-5
- FURHAM, Adrián. El comportamiento del individuo en las organizaciones.
- FLAVELL. John h. Desarrollo cognitivo (2ª ed.).
- GUILMAN E. y G. 1981Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años Editorial Medica y Técnica S.A ,
- GARDNER, Hward La inteligencia reformulada, Las inteligencias múltiples. en el siglo XXI. Ed. Paidos. Barcelona, Buenos Aires, México, 13-102 pp.
- GOLEMAN, Daniel (2000) El Espíritu Creativo, cap. 3 127-169 pp.
- H.G. furth/H.Wachs La teoría de Piaget pág. 31-33.
- HALL. Petric Desarrollo del lenguaje Quinta Edición.
- HERNÁNDEZ López Luis Pablo Desarrollo cognitivo y motor.
- KAMII, C. (1981) La teoría de Piaget y la educación preescolar..
- KIM, W. Chan y Mauborgne, Renné (2003) Liderar el Punto de Transformación.
- KOLB, Bryan, Whishow, Ian (2000) Cerebro y Conducta. Una introducción. Ed. McGrawHill. España, 173-185 y 545-548
- MARCHESI Álvaro el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños sordos
- MOLINA. Mª José T. Cognitiva global. Desarrollo del cerebro y memoria
- ORTEGA. E y Blazquez. D.1984 " La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años". Editorial cincel.
- OSTERRIETH P.A.1993"Psicología infantil". Ediciones Morata.
- OWENS Robert. Desarrollo cognitivo y de lenguaje.
- PAROLINI Marsilio el libro de los juegos Tomo 1 pág.52
- PIAGET Jean psicología genética.
- PONS, Evaristo desarrollo cognitivo y motor.
- RIGAL, Robert: 1987 "Motricidad humana. Fundamentos y aplicaciones pedagógicas". Editorial Pila Teleña S.A.
- SHAFFER David psicología del desarrollo: infancia y adolescencia.

- TYSON, Shaun y Jackson, Tony. (1997) La esencia del Comportamiento Organizacional Ed. Prentice – may Hispanoamericana, S.A de C.V. México, 69-217 pp.
- WICKSTROM. Ralph. L.1990 "Patrones motores básicos". Alianza Deporte,
- ZARCO Resal, J. A. 1992 "Desarrollo infantil y Educación Física". Ediciones Aljibe.

4 .1. LITOGRAFÍA

- CUADRO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS DEL NIÑO EN ...

www.monografias.com › Educacion - Similares

www.innatia.com › ... › Crecimiento y desarrollo infantil -

- DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

www.slideshare.net/.../desarrollo-cognitivo-del-nio - Estados Unidos

- DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO (JEAN PIAGET)

html.rincondelvago.com/desarrollo-cognitivo_2.html –

- DESARROLLO COGNOSCITIVO

html.rincondelvago.com/desarrollo-cognoscitivo.html – Similares

- JUEGOS SENSORIALES

silviks.blogspot.com/2007/12/ficha-de-juegos-sensoriales.html

- JUEGOS INFANTILES SENSORIALES. JUEGOS INFANTILES PARA NIÑOS

www.cosasinfantiles.com/d-juegos-sensoriales.html -

Juegos infantiles sensoriales. Juegos infantiles para niños

- JUEGOS SENSORIALES

www.slideshare.net/profecarmelita/juegos-sensoriales - Estados Unidos - Similares

Juegos sensoriales para niños de edad preescolar.

- JUEGOS Y EDUCACIÓN FÍSICA

html.rincondelvago.com/juegos-y-educacion-fisica.html

-

- JUEGOS SENSORIALES Y DE CONOCIMIENTO CORPORAL

www.juntadeandalucia.es/.../juegos/...

- JUEGO SENSORIAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

www.iberopsicomot.net/2002/num6/6articulo2.pdf Similares

- JUEGOS SENSORIALES | Taller de Arte

regalosparaelalma.wordpress.com/juegos-sensoriales/ En caché

4.2. ANEXOS

- A. Sello Institucional
- B. Encuestas
- C. Fotos



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

SELLO DEL CENTRO DE ESTIMULACION INTEGRAL “CRISTY”





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

**“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DEL NIÑO, EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO
ÚNICO DEL CENTRO ESTIMULACION TEMPRANA CRISTY”**

ENCUESTA “B” (Maestras)

Marque una X según corresponda

1) ¿Le gusta participar en los juegos con los niños?

SI () NO ()

2) ¿Les explicas como es el juego antes de empezar?

SI () NO ()

3) ¿Cumples con las reglas de los juegos?

SI () NO ()

4) ¿Cuenta con un manual de juegos?

SI () NO ()

5) ¿Conoce cuáles son los juegos sensoriales?

SI () NO ()

6) ¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo?

SI () NO ()

7) ¿Conoce los areneros?

SI () NO ()

8) ¿Ha recibido talleres de aplicación de juegos ?

SI () NO ()

9) ¿Si empieza un juego lo termina?

SI () NO ()

10) ¿Disfruta aportar con ideas nuevas para trabajar?

SI () NO ()

Gracias por su colaboración



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

“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DEL NIÑO, EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO
ÚNICO DEL CENTRO ESTIMULACION TEMPRANA CRISTY”

ENCUESTA “C” (Padres)

Marque una X según corresponda

1) ¿Juega usted con su hijo/a?

SI () NO ()

2) ¿Sabe cuál es el juego favorito de su hijo/a?

SI () NO ()

3) ¿Conoce juegos que ayuden a la memoria?

SI () NO ()

4) ¿Cuenta con un manual de juegos en casa?

SI () NO ()

5) ¿Sabe para qué nos ayudan los juegos sensoriales?

SI () NO ()

6) ¿Sabe qué juegos ayudan al desarrollo cognitivo de su Hijo?

SI () NO ()

7) ¿Conoce que tipo de juegos les enseñan en clase?

SI () NO ()

8) ¿Ha recibido talleres de aplicación de juegos?

SI () NO ()

9) ¿Si empieza un juego lo termina?

SI () NO ()

10) ¿Colabora con aportación de ideas nuevas en la escuela?

SI () NO ()

Gracias por su colaboración

FOTOS
Área de juegos principal



Ilustración 1

Elaborado por: **Martha Sarmiento**



Ilustración 2

Elaborado por: **Martha Sarmiento**

Área de juegos de Bebes



Ilustración 3

Elaborado por: **Martha Sarmiento**

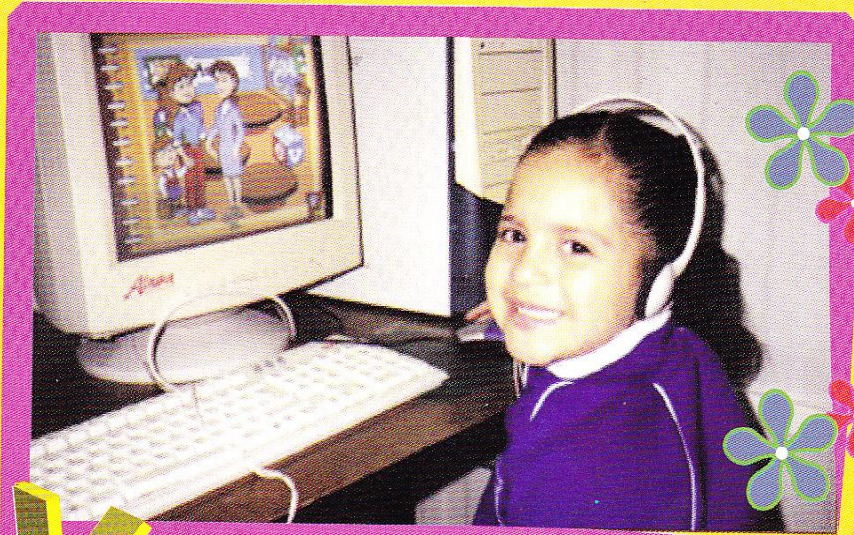
Aula de Pre- Básica



Ilustración 4

Elaborado por: **Martha Sarmiento**

Desarrollo de la creatividad, arte y pintura.



Programa de inglés intensivo



Espacios verdes

Juegos,
recreación y
diversión al
máximo

Ilustración 5

Elaborado por: Martha Sarmiento