



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

Informe final de Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia.

TEMA:

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

AUTORA: LICTA CHUGCHILAN MARIA BLANCA

TUTOR: DR. MSc. MARCELO W. NÚÑEZ ESPINOZA

AMBATO - ECUADOR

2010

**APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION
O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza, con cédula 180132002-7, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Los Juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los Niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Jorge Icaza Coronel del Cantón Latacunga Durante el Período Noviembre 2009 a Marzo 2010”, desarrollado por la egresada María Blanca Licta Chugchilan, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentos, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 27 de Marzo de 2010

.....
DR. MSc. MARCELO W. NÚÑEZ ESPINOZA
TUTOR,
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
MARÍA BLANCA LICTA CHUGCHILAN
C.I. 050190669-7
AUTORA

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

La Comisión de Estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JORGE ICAZA CORONEL DEL CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010”
presentada por la Sra. María Blanca Licta Chugchilan, egresada de la Carrera de promoción: Marzo – Julio 2009 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 10/10 (diez/diez); 10/10 (diez/diez), DIEZ en razón de que cumple con los principios básicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN

.....
ING. PAÚL ACOSTA
MIEMBRO

.....
DR. JOSÉ MERINO
MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios por guiar mis pasos, por darme la fuerza y la valentía para superarme y seguir adelante, y lo más importante por darme el don de la vida, a mis padres por ser las personas más importantes, quienes inculcaron en mí valores positivos y me enseñaron a ser una persona de bien, también por el gran esfuerzo y sacrificio que hicieron, por brindarme todo su apoyo para alcanza este triunfo, a mis hijas, a mi esposo por su colaboración, comprensión, por estar conmigo en los malos y bueno momentos, por esta razón todo mi esfuerzo y dedicación va dedicado a ellos.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento muy sincero y especial a las autoridades y profesores de la Universidad Técnica de Ambato, por haber cultivado en mi valiosos conocimientos en base a sus experiencias profesionales formándonos como entes analíticos y críticos para ser mejores ciudadanos y profesionales ante la sociedad, agradezco en especial al Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza por ser un ejemplo como profesional y por haber confiado en mi como estudiante y persona, esto me ha incentivado para superarme cada día.

A las autoridades docentes y estudiantes de la escuela “Jorge Icaza Coronel” que en forma atenta y generosa me permitieron la realización de la investigación consistente en la necesidad de un cambio para el avance y progreso de la institución.

INDICE GENERAL

A. PAGINAS PRELIMINARES

Título o portada.....	
Aprobación del Tutor del Trabajo de graduación.....	II
Autoría de la Investigación.....	III
Al Consejo Directivo.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general de contenidos.....	VII
Índice de cuadros e ilustraciones.....	X
Resumen Ejecutivo.....	XII

B. TEXTO:

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

Introducción.....	1
Tema.....	5
Planteamiento del problema.....	5
Conceptualización.....	5
Análisis Macro.....	5
Análisis Meso.....	6
Análisis Micro.....	6
Árbol de Problemas.....	8
Análisis Crítico.....	9
Prognosis.....	10
Formulación del Problema.....	11
Interrogantes.....	11
Delimitación del objetivo de investigación.....	12
Justificación.....	12

Objetivos.....	13
General.....	13
Específicos.....	13

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos.....	14
Fundamentación Filosófica.....	14
Fundamentación Legal.....	15
Categorías Fundamentales.....	17
Variable Independiente (Juegos Recreativos).....	17
Variable Dependiente (Desarrollo Cognitivo).....	31
Hipótesis.....	45
Señalamiento de Variables.....	45

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

Modalidad Básica de la Investigación.....	46
Nivel o Tipo de Investigación.....	46
Población y Muestra.....	47
Oparacionalización de Variables.....	48
Plan de Recolección de la Información.....	50
Plan de Procesamiento de la Información.....	50

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de Resultados (encuestas)	52
Verificación de la Hipótesis.....	72

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	74
Recomendaciones.....	75

CAPÍTULO VI PROPUESTA

Datos informativos.....	76
Antecedentes de la Propuesta.....	77
Justificación.....	78
Objetivos.....	79
Objetivo General.....	79
Objetivos Específicos.....	79
Análisis de la Factibilidad.....	79
Económica.....	79
Sociocultural.....	80
Legal.....	80
Tecnológica.....	80
Fundamentación.....	80
Metodología Modelo Operativo.....	92
Guía de Juegos Recreativos.....	93
Desarrollo de las Actividades de la Propuesta.....	101
Administración.....	103
Talento Humano.....	103
Recursos Materiales.....	103
Recursos Financieros.....	103
Cronograma.....	104
Revisión de Evaluación.....	105
Bibliografía.....	106
Anexos #1 (Árbol de Objetivo).....	108
Anexos #2 (Encuestas al maestro).....	109
Anexos #3 (Encuesta a niños).....	111
Anexos #4 (Pirámide).....	114
Anexos # 7 (Fotos Juegos recreativos).....	115
Anexos #8 (Croquis).....	109

INDICE DE CUADROS E ILUSTRADOS

Cuadro Nº 1.....	8
Cuadro Nº 2.....	48
Cuadro Nº 3.....	49
Cuadro Nº 4.....	50
Cuadro Nº 5.....	105
Cuadro Nº 6.....	107
Cuadro Nº 7.....	103
Cuadro Nº 8.....	104
Cuadro Nº 9.....	105
Cuadro Nº 10.....	108
Tabla Nº 1.....	52
Tabla Nº 2.....	53
Tabla Nº 3.....	54
Tabla Nº 4.....	55
Tabla Nº 5.....	56
Tabla Nº 6.....	57
Tabla Nº 7.....	58
Tabla Nº 8.....	59
Tabla Nº 9.....	60
Tabla Nº 10.....	61
Tabla Nº 11.....	62
Tabla Nº 12.....	63
Tabla Nº 13.....	64
Tabla Nº 14.....	65
Tabla Nº 15.....	66
Tabla Nº 16.....	67
Tabla Nº 17.....	68
Tabla Nº 18.....	69

Tabla Nº 19.....	70
Tabla Nº 20.....	71
Gráfico Nº 1.....	52
Gráfico Nº 2.....	53
Gráfico Nº 3.....	54
Gráfico Nº 4.....	55
Gráfico Nº 5.....	56
Gráfico Nº 6.....	57
Gráfico Nº 7.....	58
Gráfico Nº 8.....	59
Gráfico Nº 9.....	60
Gráfico Nº 10.....	61
Gráfico Nº 11.....	62
Gráfico Nº 12.....	63
Gráfico Nº 13.....	64
Gráfico Nº 14.....	65
Gráfico Nº 15.....	66
Gráfico Nº 16.....	67
Gráfico Nº 17.....	68
Gráfico Nº 18.....	69
Gráfico Nº 19.....	70
Gráfico Nº 20.....	71
Gráfico Nº 21.....	72

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Los Juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Jorge Icaza Coronel del Cantón Latacunga Durante el Período Noviembre 2009 a Marzo 2010”

AUTOR: María Blanca Licta Chugchilan

TUTOR: Dr. MSc. Marcelo W. Núñez Espinoza

RESUMEN: Este proyecto implica una investigación de campo porque es el estudio de los hechos en el lugar donde se produce el problema a ser investigado. Es también bibliográfico y documentado, porque tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre un tema determinado, basándose en libros, revistas y páginas de internet.

Por el nivel investigación es objetiva ya que los resultados se obtendrán a corto plazo y cumplen propósitos inmediatos.

La falta de Juegos Recreativos y su Incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños/as no permitirá que se desenvuelvan adecuadamente ocasionando retraso especialmente en el área de aprendizaje, en niños/as de 5 años.

Mediante la investigación que se ha realizado en la escuela Jorge Icaza Coronel del cantón Latacunga, a través de la observación, encuesta, análisis interpretativo y aplicación de guías didácticas, se ha llegado a la conclusión, que la falta de aplicación de juegos adecuados en la educación, influye en el desarrollo cognitivo de los niños lo cual afecta la sociabilización en su entorno afectivo.

La carencia de juegos presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta el desarrollo social e integral de cada niño, mayor dificultad en su enseñanza-aprendizaje, también se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, aislamiento y falta de confianza al impedir que se acerquen a ellos, dejando consecuencias negativas que tendrá gran repercusión en el futuro.

Al final se reflejó en los resultados del procedimiento de la información lo cual determina que es necesario realizar la propuesta que se planteó para que nos permita mejorar la educación por medio de juegos recreativos y lograr un mejor rendimiento académico.

INTRODUCCION

El presente trabajo investigativo propone establecer “Los Juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños/as, del primer año Educación Básica de la escuela “Jorge Icaza Coronel” del cantón Latacunga.”

Para desarrollar este trabajo se ha aplicado un cuestionario que permita a los niños y maestras, reflexionar sobre la falta de aplicación de la aplicación de los juegos para cautivar el proceso evolutivo del aprendizaje.

Con esta investigación se pretende realizar un enfoque de la enseñanza aprendizaje aplicada en niños/as desde tempranas edades, por otro lado conoceremos cuales son sus aplicaciones en la institución investigada es decir si se está aplicando o no dentro del proceso educativo.

En el primer capítulo se da a conocer la contextualización del problema en el que se detalla como en los últimos años se ha dado importancia a la educación ya que es la ayuda que brindará el desarrollote juegos recreativo en los sectores rurales y marginales del provincia, busca emplear nuevas estrategias que permita a los niños aprender mejor dando paso a considerar como una buena acción el arte y juego, además esta investigación se apoya en el análisis crítico, la prognosis, la justificación del porque realizar esta investigación y que objetivos se quiere lograr con la misma.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, en el cual gracia a una progresiva investigación se logró obtener datos biográficos importantes para respaldar el presente trabajo. Información que permite mejorar el conocimiento sobre los juegos recreativos y el desarrollo cognitivo aplicado dentro de la Educación Preescolar en la institución a investigar, ya que va asumiendo un papel muy importante dentro de la educación sobre todo

porque ayuda en el proceso de enseñanza a los niños, padres de familia, docentes y comunidad.

Mencionamos la Fundamentación Filosófica con sustento Crítico y Propositivo.

Fundamentación teórica en la que desarrollamos el sustento teórico y conceptos de las variables Independiente y Dependiente.

Continuamos con la determinación de hipótesis y señalamiento de variables.

En el tercer capítulo detallamos la metodología con la Modalidad Básica de la investigación, con carácter predominante, percibe comprender e interpretar los diferentes fenómenos, que busca aplicar hechos con datos numéricos orientados a la aplicación de la hipótesis, para lograr despejar dudas y obtener nuevos conocimiento para implementar estrategias aplicadas en la Educación Preescolar..

Luego se identifica los tipos de investigación:

- Bibliográfica
- De Campo
- Población y Muestra

Aplicación de la Operacionalización de Variables: Independiente y Dependiente.

En este capítulo planteamos:

- Plan de recolección de información
- Plan de Procesamiento de información
- Planteamiento y comprobación de la hipótesis

Capítulo Cuarto, Análisis e Interpretación de resultados, aquí detallamos las encuestas aplicadas a niños y maestros, para seguidamente realizar la respectiva graficación estadística identificando alternativas, frecuencias y porcentajes, con su análisis e interpretación.

Para obtener este resultado se aplicó la verificación de hipótesis con el CHI CUADRADO: mediante la formulación de hipótesis, preguntas seleccionadas para la verificación, datos observados, aceptación de la hipótesis nula que dice “Los juegos recreativos si inciden directamente en el desarrollo cognitivo de los niños/as, curva de Chi Cuadrado y decisión.

El capítulo cinco consta de conclusiones: Se puede deducir que los juegos recreativos con de gran ayuda para la institución investigada, ya que es una guía innovadora que ayuda a los niños/as a mejora su nivel intelectual y físico, el mismo que mejora su nivel de aprendizaje.

Se recomienda la aplicación de los juegos recreativos en la institución investigada, ya que esto ayuda a desarrollar intelectualmente dentro y fuera del establecimiento educativo, como ente activo del aprendizaje.

En el desarrollo del capítulo seis encontramos la propuesta en a que se detalla, datos informativos.

Como antecedentes investigativos se pretende facilitar y contribuir el mejor desenvolvimiento del maestro dentro de su trabajo diario, fortaleciendo la relación maestro alumno, así se espera conseguir mejores resultados en la formación intelectual de los niños. El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas de la humanidad.

Dentro de análisis de factibilidad detallamos: Factibilidad Económica. Factibilidad Socio Cultural. Factibilidad Legal. Factibilidad Tecnológica.

En la fundamentación mencionamos una síntesis de las variables independiente y dependiente.

Como Metodología de Modelo Operativo detallamos el cuadro de Desarrollo de la Propuesta, Desarrollo de actividades y Guías Didácticas para aplicar juegos con niñas/as (El Gato y el Ratón, El Lobo, La Gallinita Ciega, La Carretilla).

Dentro de la administración tenemos el Presupuesto, Cronograma de Actividades, Bibliografía.

Por último en anexos ubicamos, cuestionario a niños y maestros, Árbol de Objetivos y fotografías.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

“Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Jorge Icaza Coronel del Cantón Latacunga durante el período Noviembre 2009 a Marzo 2010”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

ANALISIS MACRO

Brindar una educación de calidad a los sectores más pobres de la provincia donde el Estado a través de la educación formal no cubre, con alternativas la educación preescolar y estimulación temprana; formando de esta manera el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas, es la ayuda que brindara el desarrollo de los juegos recreativos en las diferentes instituciones de la Provincia.

Por esta razón se deben implementar estos juegos para fortalecer la enseñanza en valores con el desarrollo del pensamiento y formación de las destrezas, habilidades y competencias que requiere desarrollar el niño en

esta fase de su formación a partir de vivencias, juegos y experiencias significativas para él y su entorno.

Este proceso educativo permite que los niños de 5 a 6 años aprueben el primer año de educación básica.

<http://www.edacacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/320.ASP>

ANÁLISIS MESO

En el catón Latacunga no hay suficiente apoyo para que funciones el nivel escolar y mucho menos se puede desarrollar estos juegos que son de vital importancia para el desarrollo intelectual de los niños, por tanto se debe implementar jardines integrados y círculos de recreación y aprendizaje, así favorecer el desarrollo de los niños y niñas de 5 a 6 años y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para el aprendizaje escolar, en tal forma se garantiza una unidad metodológica del ciclo escolar, detectando, previniendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo psicológico y socio afectivo de los niños y niñas.

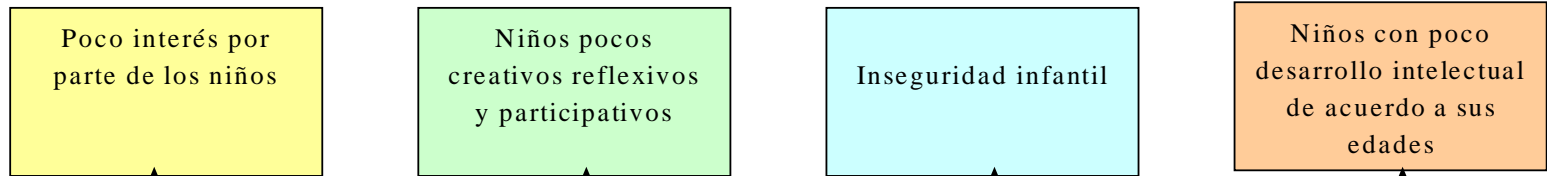
ANÁLISIS MICRO

La Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel” es una institución que procura que las familias, comunidades y especialmente los padres y madres de familia, en todo proceso educativo de sus hijos, se den tiempo para fortalecer el desarrollo intelectual, la curiosidad, nuevos aprendizajes de sus hijos y, fundamentalmente facilitar el ingreso a segundo año de educación básica superando las dificultades que, generalmente enfrenta el niño al inicio de su año escolar por falta de estimulación temprana y otros factores que impiden su desarrollo haciendo que no estén aptos para enfrentar sus problemas académicos.

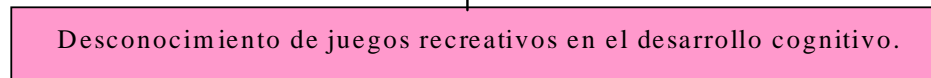
Las actividades se dirigen a los niños y niñas, educadores comunitarios, padres de familia, la comunidad y otras instituciones, con los niños se trabaja en el desarrollo de su expresión oral, escrita y musical, mediante una serie de actividades de expresión colectiva e individual, desarrollo de juegos libres, constructivos y lógicos matemáticos. Los educadores comunitarios reciben capacitación sobre principios pedagógicos y fundamentos conceptuales de la metodología constructiva, estrategias didácticas, y evaluación y seguimiento a los niños.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

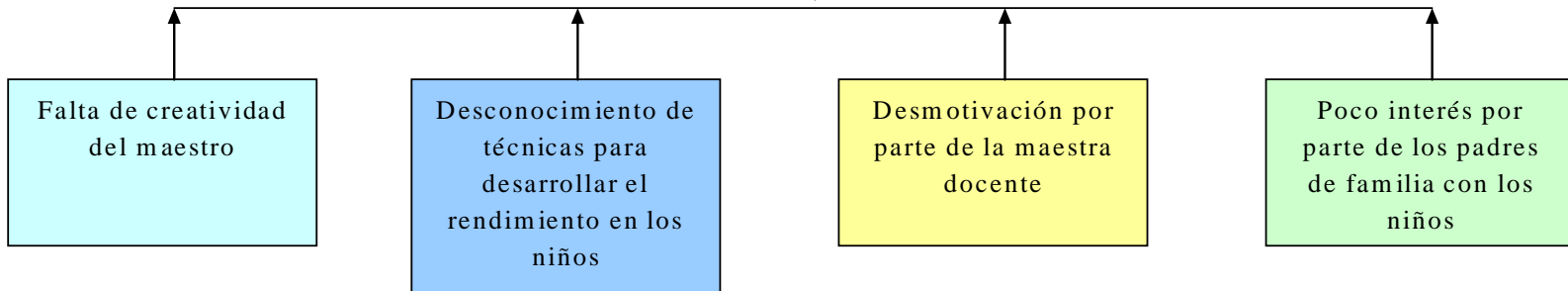
EFFECTOS



PROBLEMAS



CAUSAS



Cuadro N° 1

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

La falta de creatividad del maestro causa que los niños tengan poco interés en transmitir emociones, alegrías, estímulos, incluso va perdiendo la relación con otras persona, además afectando así el desarrollo de todo ser humano.

El desconocimiento de técnicas es otra causa que impedir el desarrollo y rendimiento de los niños por lo cual es importante realizar juegos libres y espontáneos, ya que el juego es una actividad que se utiliza para la vida cotidiana de los niños, por esta razón es necesario aplicarlos para que no existan niños pocos creativos, reflexivos y participativos.

La desmotivación por parte del docente es otra causa con la cual se tiene niños pocos analíticos, en tal virtud el docente debe aplicar la expresión lúdica para la recreación de los niños exclusivamente desde su infancia ya que el juego se disfruta desde su nacimiento hasta la muerte.

La inseguridad infantil impide el desarrollo cognitivo del niño; por ende el juego estimula el desarrollo y las capacidades del pensamiento que permite descubrir el entorno y el uso de su esquema corporal.

También se evidencia poco interés por parte de los padres de familia hacia los niños por lo tanto se debe motivar a los padres y madres de familia y comunidad a que participe en todo proceso educativo de sus hijos y se den tiempo para fortalecer el desarrollo intelectual, trabajando conjuntamente con el educador parvulario ya que es el promotor para realizar estas actividades recreativas y así alcanzar el desarrollo de su expresión corporal, musical, escrita, oral, mediante una serie de actividades, donde el niño va descubriendo sus habilidades y destrezas de expresión colectiva e individual.

Existe poco desarrollo intelectual de acuerdo a sus edades esto se da por falta de motivación por parte del docente y padres de familia, por lo tanto es muy importante que participen en forma integral los niños a través de los juegos, mismos que le ayude a obtener un aprendizaje significativo y útil en su vida.

1.2.3 PROGNOSIS

Es muy importante ya que el juego en el educación escolar pone en actividad todo su esquema corporal, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, gracias a los avances tecnológicos, el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social de los niños; jugando se aprende la socialización entre amigos en todo los ámbitos de acuerdo a sus culturas de los distintos grupos sociales, a esto se suma el hecho de que los niños tengan una mejor capacidad de jugar más allá de la infancia.

Este actividad del juego es necesario para desarrollar la personalidad infantil los niños obtendrán un mejor desenvolvimiento en sus experiencias y necesidades particulares dentro de su entorno.

Es obligación de los maestros, estar capacitados para transmitir a los niños la enseñanza del juego en forma adecuada, al no darse solución al problema del desarrollo integral de las capacidades de los niños al mejoramiento físico y mental del niño, lo cual ocasionará que los niños no desarrollen sus capacidades educativas en la formación más diversa y compleja de su afectividad se ve la necesidad de mejorar el sistema educativo a través de los juegos creativos.

El juego proporciona en el educando, el desarrollo de hábitos, costumbres, valores y capacidades motrices con rapidez y resistencia de las cualidades morales y evolutivas como voluntad, valor, perseverancia, ayuda mutua,

disciplina todo esto a futuro si es aplicado de mejor manera y forma niños competentes y con grandes potencialidades que puedan desenvolver en su entorno

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel” del Cantón Latacunga?

1.2.5 INTERROGANTES (SUBPROBLEMAS)

¿Cómo se aplicarían los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niños?

¿El niño a través del juego puede desarrollar sus capacidades intelectuales?

¿Cómo influye los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niños/as?

¿Cómo establece el juego en la enseñanza del desarrollo cognitivo en los niños/as?

¿El niño a través del juego desarrolla su expresión corporal?

¿Por qué el juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños?

¿Desarrollan los niños movimientos y destrezas motoras finas?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Delimitación temporal

Noviembre 2009 a Marzo 2010

Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel”

1.3 JUSTIFICACIÓN

Mediante esta investigación los juegos recreativos con los niños/as servirán para que desarrollen sus capacidades intelectuales y dificultades existentes, sin duda el juego es importante porque ayuda a estimular los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación tanto física como mental de manera productiva y entretenida.

El juego es divertido ya que esto facilita el desarrollo de sus habilidades y destrezas, que en el actualidad se presentan para mejorar en la educación escolar los pequeños aprenderán, de manera lúdica y motivadora, poniendo en actividad todo su cuerpo ya que esto fortifica y ejercita al niño dando su confianza a sí mismo. Actualmente, jugando se aprende, se obtiene nuevas experiencias.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrollan todas sus capacidades que es propia del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria.

Nos conlleva a ir adquiriendo conocimientos, experimentación de enseñanza y poderlos utilizar en lo teórico y práctico a través de los juegos, logramos un mejor desarrollo en el aprendizaje mediante su inteligencia a partir de los procesos que van adquiriendo los niños/as además permite al niño actuar de mejor manera en su mundo que lo rodea, en su interior, para desarrollar su

creatividad e imaginación de los diferentes juegos el niño se adapta a su medio de una manera eficaz, con la capacidad de relacionarse con los demás y afrontar con éxito todo problema de su entorno social y cultural.

El juego facilita a la adaptación a la realidad, la integración al grupo de que forma parte, y se traduce con un sentimiento de efectividad a la vida activa, a la obediencia, al respeto y a la responsabilidad.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERALES

Establecer la incidencia que tiene los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños/as.

1.4.2 ESPECÍFICOS

- Diagnosticar los tipos de juegos recreativos que se utiliza para el desarrollo cognitivo de los niños de la institución.
- Determinar los métodos y técnicas de enseñanza que ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas.
- Proponer juegos recreativos que permiten desarrollar las habilidades y destrezas en los niños/as.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de haber hecho una investigación bibliográfica en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se llegó a determinar que si existe trabajos similares a esta investigación, con el tema: “Los juegos recreativos y la incidencia en el desarrollo de las inteligencias en los niños/as de la Escuela “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo provincia del Cotopaxi.

Autores

Asilla andino Luis Leonardo

Alvear Rosas Alonso Estuardo

Por lo tanto al haber investigado el trabajo que se está realizando se requiere dar un aporte significativo a la solución de este problema planteado, lo que permitirá que los niños/as aprendan a ofrecer su colaboración al trabajo en equipo, mediante la relación entre sus padres, y mejore sus habilidades y destrezas, resuelva nuevos problemas que se está enfrentando.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Diferentes autores han estado de acuerdo en que el arte de educar y la propia pedagogía como sistema de conocimientos sobre la educación requieren de un fundamento filosófico.

La educación se sustenta de manera integradora en la filosofía y en el diario pedagógico sobre la escuela, la función del docente y la relación entre enseñar y educar constituye fuertes baluartes sobre lo que exige la política actual de la educación, lo que le aporta al docente un mejor discernimiento sobre su encargo social, no solamente en la institución, sino en su labor educativa en la familia y la comunidad.

En la sociedad contemporánea se hace necesaria perfeccionar la estructura organizativa y científico teórico del proceso docente educativo, con vista a crear un sistema armónico que prepare para la sociedad los hombres que esta necesita, con fin de cumplir sus tareas en todas las esferas de la vida.

El trabajo metodológico, es la dirección del proceso docente-educativo en el cual se desarrolla tanto la planificación y organización del proceso como su ejecución y control.

El docente en su formación tiene que nutrirse de todo el legado dejado por las generaciones de educadores precedentes, por el baluarte de cultura y etapas de desarrollo que ha tenido, examinando cada momento del proceso formativo desde un enfoque contextual, hasta su devenir actual es por eso que la educación en el nivel escolar es muy importante, es el cimiento principal de una persona y de cómo lo eduque dependerá el cómo será en el futuro, así como la asimilación de las perspectivas de posibles cambios, teniendo en cuenta los pronósticos de la evaluación y perfeccionamiento del proceso de transformaciones que el desarrollo actual de la educación exige.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La educación es un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible, de la paz, de la estabilidad en cada

país y entre naciones y por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI.

Por eso se hace urgente alcanzar el logro de los objetivos propuestos de una educación para todos, por parte de todas las naciones.

En el Art. 1 del acuerdo interministerial N° 004 del 26 de Junio del 2002, se pone en vigencia al Referente Curricular de Educación Inicial, para asegurar un proceso educativo alternativo, abierto y flexible adecuado a la diversidad cultural del Ecuador; la existencia del código de la Niñez y Adolescencia, publicada en el Registro oficial N° 737 de 3 de Febrero del 2003, que evidencia de Supervivencia, Derechos relacionados con el desarrollo, Derechos de protección, Derechos de participación.

III Consulta Nacional de Educación “Acuerdo Nacional por la Educación” en lo referente a Educación Inicial, dice:

Para el 2005 todos los niños y niñas de 0 5 años y sus familias contarán con programas universales de educación familiar e inicial que le permita gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, y estímulo cognitivo psicomotriz y afectivo adecuado.

Para hacer efectivo el derecho de un desarrollo infantil integrado.

El estado deberá actuar como garante

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

VARIABLE INDEPENDIENTE

JUEGOS RECREATIVOS

Concepto

Es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos recreativos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental

La Importancia de los Juegos Recreativos

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es (egocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Características del Juego

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no

debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Clasificación de los Juegos

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: basquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Claparede "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede

representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas." (3)

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kavin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales
- b. Mentales

- a) **Juegos Táctiles.**- Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

- b) **Juegos del sentido básico.**- El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

- c) **Juegos Colectivos.**- Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

- d) **Juegos Libres.**- Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

- e) **Juegos Vigilados.**- Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.

f) Juegos Organizados.- Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.

g) Juegos Deportivos Escolares.- Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Una buena maestra parvularia, y aún las que trabajan con niños entre los 6 y 8 años, saben que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de "buenas educadoras" porque atiborran a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la

intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza. Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no olvidemos que cada cosa tiene su tiempo, y que un niño de edad preescolar debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad. En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida. Veamos cuáles son estos:

Expresión Corporal: Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

Expresión Oral: Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

Expresión Musical: Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

Relaciones Lógico Matemáticas: Por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del "Lobo feroz", trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás. Cuando camina de lado haciendo la ronda del "Felipito Felipón", al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

Identidad, Autonomía Personal y Desarrollo Social:

En las rondas y juegos tradicionales, al jugar al "Las ollitas", al "Matantiru Tirulán", cuando "salva" a sus compañeros de ser llevados por el "diablo con los diez mil cachos", cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído. En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir.

Actividades para los Niños

El ejercicio físico para los niños de edad pre-escolar y escolar

Los adultos dan por sentado que los niños son naturalmente activos, y que por lo tanto no hay que preocuparse por eso. Sin embargo, la tendencia actual conlleva a la obesidad, lo cual tendrá un impacto negativo en la salud de los niños a lo largo de la vida. El incorporar regularmente el ejercicio físico en el estilo de vida del niño tendrá una influencia decisiva en qué tan activo será el niño de adulto.

Seis Maneras de Incorporar el Ejercicio Físico en la Vida de su Niño:

1. Concéntrese en las necesidades de la persona en general (tales como las necesidades físicas, emocionales, sociales y espirituales).
2. Preste oportunidades iguales de ejercicio físico para todas las edades y todas las habilidades.
3. Fomente una imagen positiva, el auto-estima y el control personal.
4. Fomente el ejercicio físico en cada etapa del desarrollo.
5. Preste una selección variada de actividades especiales.
6. Hágalo divertido y algo que no implique una amenaza.

Nombre de la Actividad/Juego: Cruzar el Río

Conceptos que se Enseñan: Saltar y caer (aterrizar).

Objeto de la Actividad: El objeto de esta actividad es el de darle a los niños la oportunidad de practicar su habilidades para saltar y caer (aterrizar) haciendo énfasis en el movimiento de los brazos al saltar.

Sugerencia: Mover los brazos hacia adelante y hacia atrás al saltar, aterrizar en una posición equilibrada sin tambalearse ni caerse.

Nivel del Grado: 3-4-5 años

Materiales que se Necesitan: Cosas sobre las cuales se pueda saltar (lazo para saltar, aro, líneas sobre el piso hechas con cinta adhesiva). Tener aunque sea un objeto por niño, sobre el cual cada uno pueda saltar.

Descripción de la Actividad

Lleve a cabo esta actividad en un lugar amplio, ya sea adentro o afuera, pero que tenga los límites marcados para que los niños sepan en qué parte pueden o no pueden jugar. Antes de empezar, distribuya y coloque sobre el piso los lazos de saltar o aros por todo el lugar, de manera que queden planos contra el piso.

- Explíquelo a los niños que van a "dar un paseo por el bosque" y que van a tener que cruzar una quebrada o un río. Pídales que caminen por el lugar y que cuando encuentren un río (lazo, aro, o las rayas en el piso hechas con cinta adhesiva) salten sobre el río sin mojarse los pies. Los niños deben jugar independientemente sin ayuda de sus compañeros.
- Para ayudar a los niños a aprender a saltar, las maestras deben primero indicarles que arranquen con los dos pies, y que muevan los brazos hacia adelante en el momento de saltar.
- Cuando aterricen, los niños deben caer sobre ambos pies abriéndolos un poco de manera que los pies queden alineados con los hombros, para tener una base de apoyo cuando caigan. Después de aterrizar los niños deben continuar saltando sobre el siguiente río.
- Se debe hacer énfasis en aterrizar sobre ambos pies al tiempo, sin tambalearse ni caerse.
- Déle a los niños tiempo suficiente para moverse por todo el lugar y saltar sobre todos los ríos.
- Por razones de seguridad, sugiérole a los niños que no se acerquen mucho a los otros y que deben dejar dos pasos bien grandes entre cada uno, especialmente cuando están moviendo los brazos al despegar y aterrizar.

- Después de 3 o 5 minutos de estar saltando, se les debe dar un descanso de unos 30 a 60 segundos antes de seguir jugando.

Conclusiones

Ejercicios normalizantes con canciones o en forma de juegos. Valor educativo del juego.

Valor educativo del Juego

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual. Expresa M. Kant que "el hombre es el único ser que debe ser educado para afrontar todos los eventos".

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular. Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular.

El juego tiene una repercusión sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

Valor didáctico del juego

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado. El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

VARIABLE DEPENDIENTE

DESARROLLO COGNITIVO

Concepto

Crecimiento que tiene el intelecto en el curso del tiempo, la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la adultez.

Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

Introducción

Por medio de la elaboración de este trabajo pretendemos llegar a conocer un poco más acerca de las características en relación al área de desarrollo cognitivo que presentan los niños en edad comprendida entre los 0 y los 6 años.

Las características que se pretenden mostrar en este trabajo investigativo son las más destacadas en los niños, analizando cada una de ellas para llegar a comprender las diversas actividades y proyectos que nosotras como futuras docentes podremos llegar a realizar en aula, dependiendo de las edades de nuestros alumnos.

Esperamos llegar a comprender a profundidad cada una de las características de los niños y el avance que presentan los mismos a medida que van creciendo y desarrollándose en todos los sentidos, para conseguir

de esta manera un mejor entendimiento del mundo infantil, y ser capaces de guiar a los niños por un crecimiento sano y adecuado.

Área de Desarrollo Cognitivo

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Procesos Cognitivos

- **DISCRIMINACIÓN:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- **ATENCIÓN:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- **MEMORIA:** Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:
 - **Adquisición de la información:** es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.)
 - **Proceso de almacenamiento:** se organiza toda la información recibida.
 - **Proceso de recuperación:** es la utilización de la información recibida en el momento necesario.

- **IMITACIÓN:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.

Características del Desarrollo Cognitivo

Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas). El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; manteniendo más de un atributo en mente; distinguiendo entre algunos y todos; agrupando y reagrupando por otro criterio conjunto de objeto), seriación (haciendo comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más gordo, más flaco, menos lleno, etc.; arreglando varias cosas en orden y describiendo sus relaciones; probando y encajando un conjunto ordenado de objetos en otros conjunto a través de ensayo y error) y número (comparando cantidades; arreglando dos conjuntos

de objetos en correspondencia 1 a 1 deshaciéndola y reestableciéndola; recitando los números de memoria; contando objetos; midiendo y comparando material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenando y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo).

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desensamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa. Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: empezando y parando una acción al recibir una señal; teniendo experiencias y describiendo diferentes velocidades; teniendo experiencias y comparando intervalos de tiempo; observando cambios de estación (lluvia, sequía, frío, calor); observando relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando eventos futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describiendo y representando eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observando, describiendo y representando el orden secuencial de los objetos.

De la misma manera comprende la representación definida en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, símbolos o signo. El conocimiento social,

definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás.

Desarrollo Cognitivo y Educación

Conocer el desarrollo humano es esencial para abordar y dar sentido a la educación en su acepción más amplia dentro de los diversos contextos en los que se realiza. En función de nuestra teoría explicativa del desarrollo, más o menos nativista, constructivista o ambientalista, se derivan las teorías implícitas educativas y prácticas ameritas de la intervención educativa en todos los ámbitos de aplicación (formales e informales), en todos agentes intervinientes (padres, compañeros, educadores) y durante todo el ciclo vital del individuo en desarrollo

Ello reclama y justifica el contenido de este monográfico que presentamos, en el que se explicitan alguno de los componentes antes mencionados. Partiendo de un concepto de desarrollo como proceso de cambio continuado que experimenta un organismo, a lo largo de todo el ciclo vital materializado en distintas etapas o estructuras mentales que se van redescubriendo (desde el periodo fetal y hasta el fin del ciclo vital, pasando por la pequeña infancia, edad preescolar, edad escolar, adolescencia y adultez o vejez), se deriva que dicho cambio se lleva a cabo a partir de la estrecha y continuada interacción (Plomin y Petrill, 1997) de condicionantes de distinto tipo:

- a) Orgánicos, entendidos como la base neurobiológica estructural y funcional del cerebro humano como sistema de procesamiento y tratamiento continuado de la información;
- b) Ambientales, incluyendo en ellos tanto los relativos al entorno físico como social y humano en el que el sujeto está inserto desde su concepción y en cuyo seno se insertan y realizan los actos educativos que le humanizan y/o lo particularizan como ser humano.

Estos condicionantes, en estrecha interacción (el orgánico marca la potencialidad, el ambiental: guía, modula y canaliza), dan lugar a distintos cursos de desarrollo ya sea por tanto un mayor ritmo de calidad, ya sea por su menor ritmo y particularidad adquisitiva. Por lo tanto, abogamos por un concepto de desarrollo: neuroconstructivista, interactivo, multimodal del ciclo vital, recurrente, de cambios cualitativos y cuantitativos.

Factores del Proceso Cognitivo

1. **Maduración y herencia:** La maduración es inherente porque estamos predeterminados genéticamente; el desarrollo es irreversible, nadie puede volver atrás.

Ejemplo: Primero se es niño, luego adolescente, luego adulto, entonces ningún adulto puede volver a ser niño, por lo tanto es el desarrollo de las capacidades heredadas

2. **Experiencia Activa:** Es la experiencia provocada por la asimilación y la acomodación
3. **Interacción Social:** Es el intercambio de ideas y conducta entre personas
4. **Equilibrio:** es la regulación y control de los tres puntos anteriores. Sin embargo, y ante un proceso de gestación singular (cognitivismo) estos factores se ven regulados o limitados por el entorno social.

Desarrollo Cognitivo

Según Piaget, entre los tres y seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa pre-operacional; en ella, éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

En la etapa pre-operacional, los niños pueden pensar en objetos, personas o sucesos que no están presentes, mediante representaciones mentales de ellos. Esta etapa es un paso significativo más allá del periodo sensorio el pensamiento simbólico y la reflexión sobre sus acciones. Sin embargo, afirmó Piaget, aún no pueden pensar en forma lógica como lo harán en la etapa de operaciones concretas, la cual alcanza la etapa intermedia. De nuevo parece que Piare subestimó las capacidades de los niños; no obstante, su teoría es fundamental como punto de partida para estudiar el desarrollo cognoscitivo, y fuente de inspiración para buena parte de la investigación actual.

Durante la primera infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados. El lenguaje es de dos tipos: social y privado.

1. El lenguaje social se pretende la comunicación con los demás.
2. El lenguaje privado, cuando los niños hablan en voz alta consigo mismos, no busca comunicar pero parece ayudarles a controlar sus acciones. Por lo general desaparece alrededor de los 9 o 10 años.

Desarrollo Físico

Los cambios en la apariencia de los niños reflejan importantes modificaciones internas. El progreso en el crecimiento del esqueleto y los músculos los hacen más fuertes; los cartílagos se convierten en huesos a una velocidad mayor y los huesos se endurecen, dando a los niños una figura firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios, coordinados con la madurez del cerebro y del sistema nervioso, permiten una expansión de las habilidades motrices de los músculos largos y de los músculos cortos. Además el aumento de la capacidad de los sistemas circulatorio y respiratorio mejora la resistencia física y, junto con el desarrollo del sistema inmunológico, mantienen a los niños más sanos.

Hacia los 3 años, todos los dientes primarios, o de leche, están en su lugar y los niños pueden masticar cuanto quieran. Los dientes permanentes, los cuales aparecerán alrededor de los seis años, están en desarrollo; por consiguiente, si la succión del pulgar persiste después de los cinco años, puede afectar el nacimiento apropiado de los dientes en formación.

Desarrollo Psicomotor

El desarrollo motor avanza con rapidez durante la primera infancia. Los niños progresan en las destrezas de motricidad gruesa y motricidad fina, y en la coordinación ojo-mano.

Hacia la edad de los 6 años, los niños pueden atender muchas de sus necesidades personales.

Desarrollo Afectivo

Los patrones del sueño cambian durante la primera infancia. Los niños de cinco años es normal desarrollar rituales a la hora de ir a la cama para retrasar ese momento. Sin embargo, las riñas para acostarse y los miedos nocturnos pueden indicar perturbaciones emocionales que necesitan atención.

Los terrores nocturnos, las pesadillas, el sonambulismo y hablar dormidos pueden aparecer en la primera infancia.

Mojar la cama es común, en especial en la noche. Es una causa de preocupación cuando ocurre por lo menos dos veces en un mes, después de los cinco años.

CUADRO COMPARATIVO DE LAS EDADES

EDADES	CARACTERISTICAS DEL NIÑO
De 3 a 4 años	<p>Su pensamiento es egocéntrico, animista y artificialista.</p> <p>No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.</p> <p>Identifica los colores primarios y algunos secundarios.</p> <p>No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.</p> <p>Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.</p> <p>Hace clasificación por 1 atributo.</p> <p>Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.</p> <p>Recuerda la melodía de las canciones conocidas.</p> <p>Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.</p> <p>Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.</p> <p>Identifica y nombre objetos que son iguales y/o diferentes.</p> <p>Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).</p> <p>Representa la figura humana como un monigote.</p> <p>A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.</p> <p>Separa objetos por categorías.</p> <p>Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.</p>

	<p>Como conclusión de las características de esta edad se puede decir que el niño coloca y nombra la cruz, el círculo,</p>
De 3 a 4 años	<p>el cuadrado, el triángulo en tableros de encaje. Imita secuencias sencillas con cubos de cuatro colores. Inventa cuentos siguiendo láminas en secuencias. Le agrada que le lean cuentos e historietas. Añade tronco y extremidades correctamente a un dibujo de la figura humana. Mete y saca aros de forma espontánea siguiendo el orden de tamaño.</p>
De 4 a 5 años	<p>Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.</p> <p>Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.</p> <p>Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.</p> <p>Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.</p> <p>Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.</p> <p>Repite poemas conocidos para él.</p> <p>Identifica y nombra colores primarios y secundarios.</p> <p>Nombre la primera, la del medio y la última posición.</p> <p>Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.</p> <p>El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.</p>

	<p>Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.</p> <p>Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.</p> <p>Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.</p> <p>Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.</p> <p>Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.</p> <p>Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.</p> <p>Puede seriar de tres a cinco elementos.</p>
De 4 a 5 años	<p>Alrededor de los 4 años responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?</p> <p>Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas.</p> <p>Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.</p> <p>Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.</p> <p>Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos).</p> <p>De manera general se puede decir que el niño en esta edad presenta las siguientes características: clasifica</p>

	<p>objetos por lo atributos (tamaño y forma). Hojea el cuento hasta el final. Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia. Arma rompecabezas de 24 piezas y más. Imita a los modelos de televisión y propagandas.</p>
De 5 a 6 años	<p>Completa un laberinto simple. Dice el día y mes de su cumpleaños. Su capacidad de atención aumenta notablemente. Permanece hasta 45 – 50 minutos desarrollando la misma actividad. Se interesa por el origen y utilidad de las cosas que lo rodean. No tiene dominio claro de la concepción del tiempo. Clasifica por 3 atributos. Realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos. Coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido. Identifica y nombra: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo, rombo, hexágono. Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuantos hay. Establece correspondencia 1 a 1, comparando el número y la cantidad de elementos de manera correcta.</p>
De 5 a 6 años	<p>Identifica los números del 1 al 50, y reproduce por lo menos del 1 al 20. Alrededor de los 5 años responde a la pregunta "¿por qué?" con explicaciones referidas a las características concretas de los objeto. Por ejemplo "¿Por qué los dos son rojos? Posteriormente, cerca de los 6 años su nivel</p>

es más abstracto, por ejemplo "¿por qué los dos tienen el mismo color?".

Identifica "más grande que...", "más pequeño que...".

Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos tomando como criterio detalles de dichos objetos.

Interpreta relaciones causales en sencillos fenómenos naturales.

Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos.

Manifiesta un recuerdo claro de hechos y lugares remotos.

Al dibujar o pintar siempre la idea precede a la obra sobre el papel.

Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas.

Conocer elementos de tiempo como antes, después, más tarde, más temprano, etc.

De manera global podemos decir que los niños en la edad comprendida entre los 5 y 6 años ordena cosas de las más pequeñas a las más grandes y señala cual es la primera y la última. Dibuja cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial. Resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas. Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo. También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros

Conclusiones

En la elaboración de este trabajo investigativo se han podido llegar a conocer aspectos de gran interés, para nosotras como futuras docentes, el tema es de gran ayuda ya que nos permitió entender como funciona el desarrollo cognitivo de los seres humanos, en sus diversas etapas de aprendizaje.

Se trataron aspectos tales como los conceptos básicos de las teorías de Piaget, fundamentales para lograr el conocimiento y entendimiento para la aplicación de sus teorías.

En relación a la teoría cognitiva, se explicó de manera sencilla y ejemplificada cual es la división del desarrollo cognitivo, cuales son los tipos de conocimientos que se desarrollan en los niños y como se puede lograr el desarrollo cognitivo de manera óptima. Toda la teoría cognitiva se explica con la aplicabilidad de los conceptos básicos de la teoría, y mediante ejemplos sencillos se puede entender de manera práctica cual es la posible aplicabilidad de la misma.

2.5 HIPÓTESIS

Los juegos recreativos incide directamente en el desarrollo cognitivo de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel” del cantón de Latacunga.

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

Variable independiente

Juegos recreativos

Variable dependiente

Desarrollo cognitivo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación está dentro de un enfoque crítico, por tal motivo se va a seguir una modalidad cuantitativa, porque requiere sustentar la comprobación a través de la interpretación a través de la interpretación de las diferentes fuentes y factores que intervienen en la recolección de datos e información entre ellos datos estadísticos; porque el objeto de investigación se incluye en la manifestación socio educativo como es el caso de la falta de aplicación de los juegos recreativo.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De campo

Estudio que lo realizamos en el mismo lugar en donde se produjo los acontecimientos, tiene la ventaja de la realidad, considerando a estudiantes, padres de familia y educadores como actores fundamentales de los hechos.

Bibliográfico

Hace referencia en algunos documentos como libros, revistas, textos, internet, para contextualizar el problema y fundamentar científicamente el marco teórico, relevando aspectos que consideremos útiles para nuestro trabajo

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

En esta investigación la población es mínima, estudiantes 60 niños y dos maestros de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel” del cantón Latacunga.

Por tener un universo pequeño no es necesario tomar ningún tipo de muestra.

N= 60

3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS RECREATIVOS

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS E INSTRUM.
Los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr diversión de quienes ejecuten.	<ul style="list-style-type: none"> - Conjunto de actividades lúdicas - Transmitir emociones - Lugares recreativos 	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos Alegría - Salud Estímulos - Patio en el aula espacio adecuado 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan a la estimulación de los niños? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> - ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta? Siempre () A veces () Nunca () - ¿Mediante el juego se despierta el aprendizaje de los niños? Siempre () A veces () Nunca () 	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Quadro Nº 2

VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO COGNITIVO

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una perspectiva del procesamiento de información.</p> <p>Crecimiento que tiene intelecto en el curso de tiempo, la maduración superior de pensamiento desde su infancia hasta adultez</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modelos Generales - Procesamiento de la información - Crecimiento 	<ul style="list-style-type: none"> - Lógica - Desarrollo del individuo - Estimulación 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cree usted que la estimulación temprana favorece al desarrollo cognitivo? Si () No () - ¿el desarrollo cognitivo tiene beneficios positivos en los niños? Si () No () - ¿De tener un manual del desarrollo cognitivo usted pondría en práctica? Si () No () 	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Cuadro N° 3

3.5. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿De qué personas?	De los niños y maestros
3. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores y operacionalización de variables
4. ¿Quién?	Investigadora Blanquita
5. ¿Cuándo?	Noviembre 2009 – Marzo 2010
6. ¿Dónde?	Jardín Susana Donoso Roma
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta Cuestionario estructurado
9. ¿Con qué?	Investigación Seminario
10. En que condiciones?	

Cuadro Nº 4

3.6. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Con la recopilación de datos a través de la entrevista o encuesta a los niños y maestros se analizará y procesará la información de la siguiente manera:

- Revisión Crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria incompleta.
- Selección de la recolección en casos individuales para conseguir faltas de contestación

- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio estadístico para presentación de resultados.
- Presentación gráficos
- En la presente investigación se utilizará los gráficos en pasteles de acuerdo a porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.
- Comprobación de la hipótesis con estadísticas de chi cuadrado o Ji cuadrado
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV

4.1. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS

1) ¿Cree que los juegos recreativos ayudan a la estimulación de los niños?

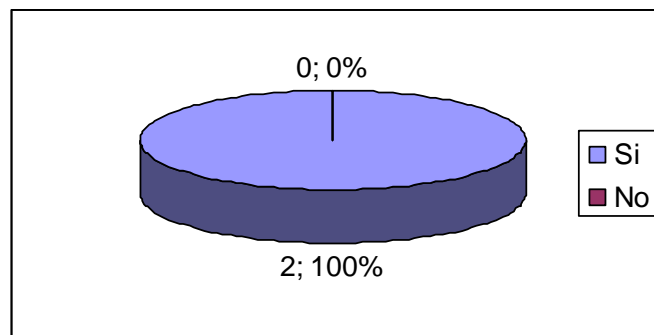
Tabla Nº 1

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 1



Análisis: El 100% de los docentes encuestados aseguran que los niños adquieren conocimiento a través del juego.

Interpretación: Las respuestas consignadas nos permiten apreciar y afirmar que los niños adquieran conocimiento a través del juego ya que la estimulación ayuda a desarrollar su inteligencia, sus capacidades demuestren tener un mejor aprendizaje.

2) ¿Mediante los juegos recreativos se despierta el aprendizaje de los niños?

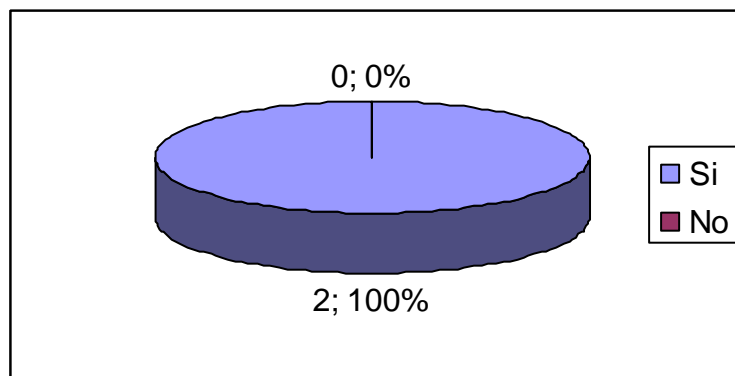
Tabla Nº 2

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 2



Análisis: Al ser encuestados sobre si a través del juego se adquiere el desarrollo mental 2 maestras están de acuerdo sobre este criterio, que representa el 100%.

Interpretación: Las respuestas consignadas nos permiten apreciar y afirmar que el juego es el pilar fundamental en el aprendizaje de los niños/as.

3) ¿Los juegos recreativos transmiten emociones?

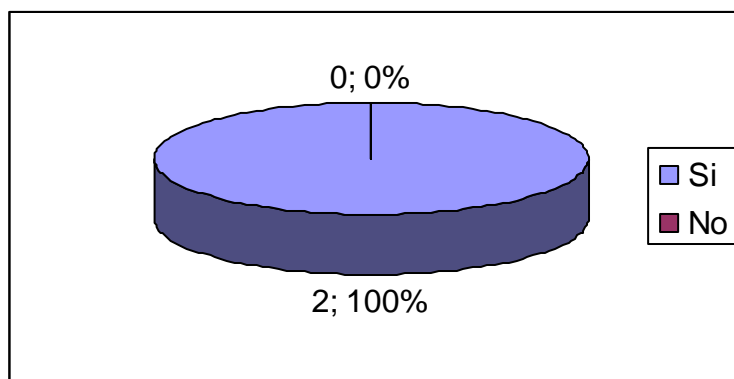
Tabla Nº 3

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 3



Análisis: 2 maestras que equivalentes al 100% responden, que si transmiten emociones los juegos recreativos en los niños para el mejor desarrollo intelectual.

Interpretación: Se puede observar claramente que durante el juego el niño inicia gozosamente su actividad en clase el trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico. Las muestras manifiestan que hay que rescatar los juegos recreativos que es la base para el aprendizaje.

4) ¿Mediante los juegos recreativos transmiten vivencias positivas y negativas?

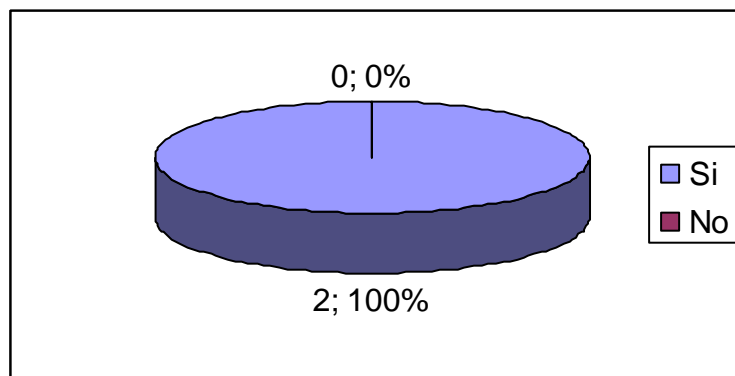
Tabla Nº 4

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 4



Análisis: Las 2 maestras investigadas afirman que el 100% que es necesario el juego ya que esto motiva el aprendizaje en el aula.

Interpretación: La práctica del juego es valiosa ya que este motiva al niño en la actividad que realiza, por medio de ello se hace más efectivo el aprendizaje, el juego instruye vivencias positivas, y desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales.

5) ¿Utilizando los juegos recreativos ayudamos a mantener los juegos tradicionales?

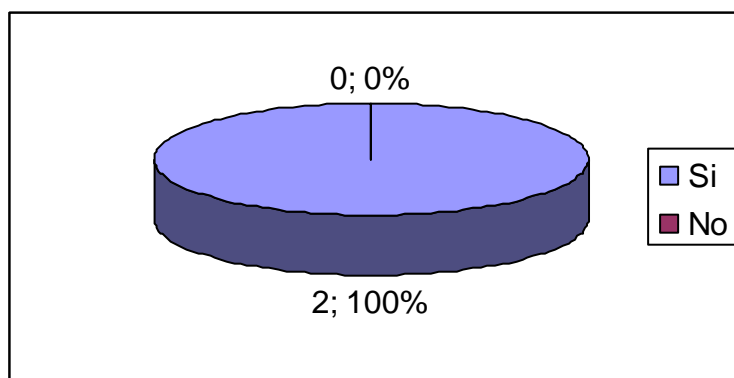
Tabla Nº 5

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 5



Análisis: 2 maestras que corresponden al 100% manifiestan que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño.

Interpretación: Los investigadores señalan que mediante el juego el niño aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter mediante vivencias del mundo que lo rodea a través de los juegos recreativos podemos rescatar los juegos tradicionales que en la actualidad se están perdiendo.

6) ¿Cree usted que la estimulación temprana favorece al desarrollo cognitivo?

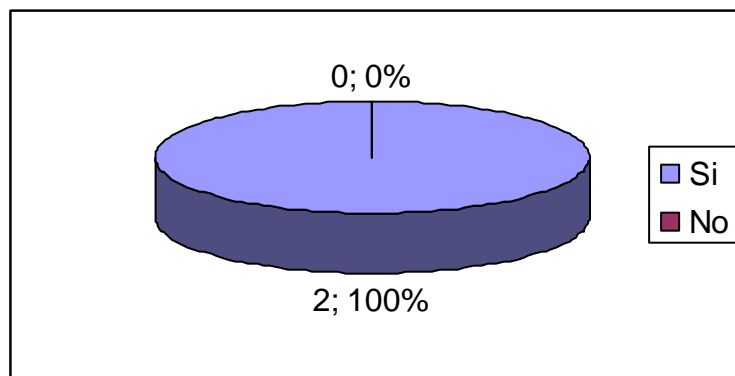
Tabla Nº 6

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 6



Análisis: 2 maestras afirman que la estimulación temprana ayuda al niño desde su infancia a la adolescencia que significa el 100% si favorece al desarrollo cognitivo.

Interpretación: Los maestros están en su totalidad de acuerdo que el juego es un factor muy importante para desarrollar sus capacidades cognitivas, orgánicas, biológicas, genéticas de cada individuo.

7) ¿El desarrollo cognitivo tiene beneficios positivos en los niños?

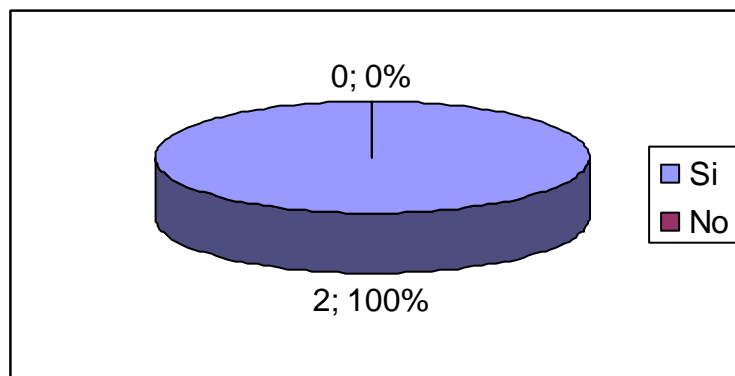
Tabla Nº 7

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 7



Análisis: 2 maestras que corresponden al 100% manifiestan que el niño desarrolla su pensamiento e inteligencia como proceso cognitivo en forma amplia que corresponde a su propio desarrollo en el medio social obteniendo beneficios positivos en los niños.

Interpretación: Complace de sobremanera entender que siempre los niños van desarrollando sus habilidades y destrezas, por medio de experiencias y aprendizajes para su adaptación en el medio.

8) ¿De tener un manual del desarrollo cognitivo usted pondría en práctica?

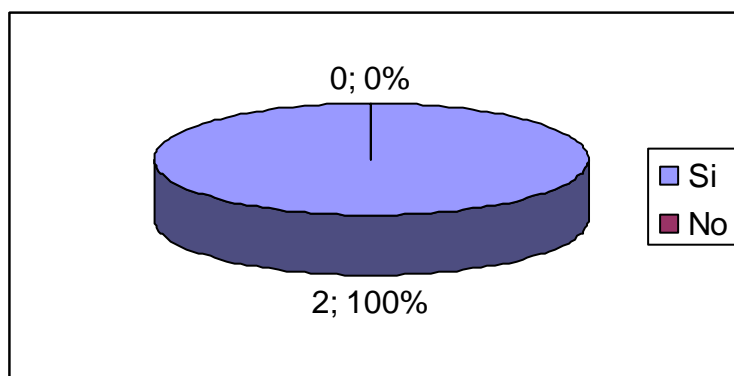
Tabla Nº 8

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 8



Análisis: Los 2 maestros investigados; es decir que el 100% dicen que es necesario poner en práctica el manual del desarrollo cognitivo ya que esto es un factor que influye en el rendimiento escolar del niño.

Interpretación: Nos permite apreciar y afirmar con las respuestas anteriores que el juego es lo mejor que hacen los niños por lo tanto los maestros vienen utilizando documentos referente al tema para insertar nuevas informaciones y conocimientos.

9) ¿La estimulación temprana ayuda al desarrollo educativo de los niños?

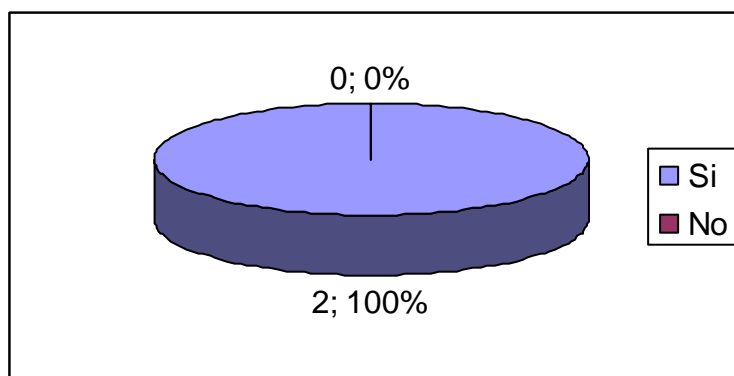
Tabla Nº 9

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 9



Análisis: La información recopilada en este cuadro estadístico se evidencia 2 de las investigados que es el 100% señalan que la estimulación temprana si ayuda al desarrollo cognitivo de los niños/as.

Interpretación: El desarrollo cognitivo ayuda al desarrollo intelectual de los niños que van desarrollando sus habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencia y aprendizajes a medidas que van creciendo y desarrollándose en todos los sentidos, y ser capaces de guiar a los niños por un crecimiento sano y adecuado.

10) ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

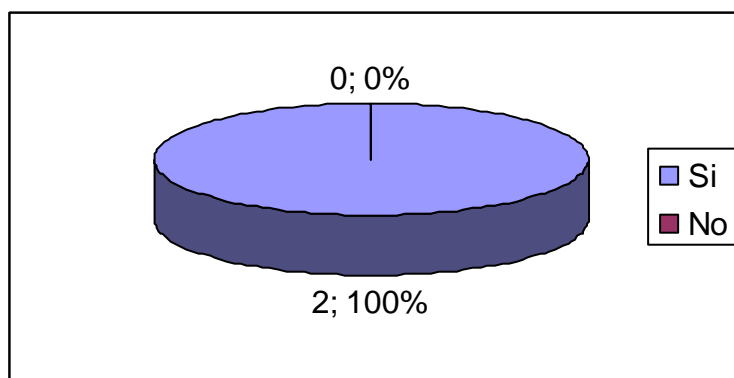
Tabla Nº 10

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 10



Análisis: La información recopilada sobre el desarrollo cognitivo se centra en el proceso de pensamiento y en la conducta. 2 de los investigados señalan que el 100% están de acuerdo

Interpretación: En esta investigación concuerdan que el desarrollo de sus conocimientos de las estructuras cognitivas ya que conducen a tener confianza en sí mismo, a la seguridad al nivel de madurez, para desarrollar sus propias ideas.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS NIÑOS/AS

1) ¿En el aula de clases tu maestra te motiva a realizar juegos y actividades recreativas?

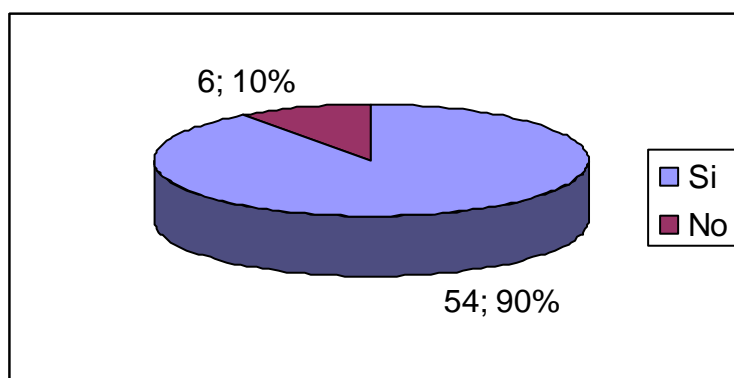
Tabla Nº 11

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	54	90%
No	6	10%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 11



Análisis: En este cuadro estadístico se puede ver la siguiente información 54 niños los que equivalen al 90%, manifiestan que si se practican los juegos y actividades recreativas, y 6 alumnos representan al 10% indican que no practica.

Interpretación: Esta afirmación mayoritaria por parte de los niños de la escuela "Jorge Icaza" que los profesores si están actualizados en sus conocimientos sobre los juegos recreativos, lo cual van motivando que los niños sean activos en sus clases.

2) ¿Tu maestra te enseña juegos antes de empezar una actividad en clases?

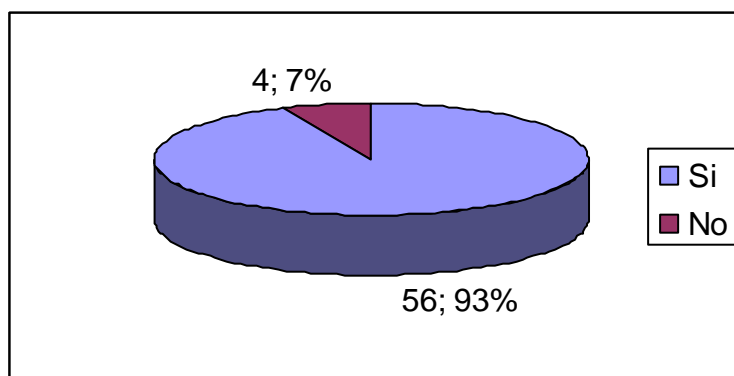
Tabla Nº 12

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	56	93%
No	4	7%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 12



Análisis: Al ser investigados los niños si tu maestra te enseña juegos recreativos determinaron 56 que representan el 93% que si enseña la maestra juegos recreativos, y 4 alumnos que representa 7% manifiestan que no.

Interpretación: Es decir que la práctica del juego en el escuela refleja en su totalidad por parte de los niños llegando a sentencias a los maestros impartir una orientación motivadora para que los niños practiquen los juegos en general.

3) ¿Tu maestra te enseña a jugar diferentes juegos cada día?

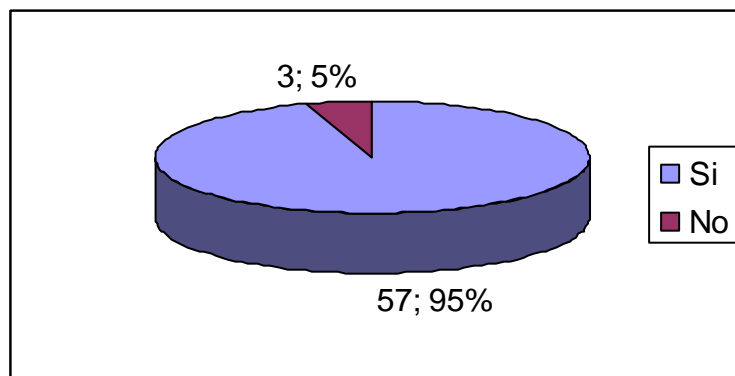
Tabla Nº 13

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	57	95%
No	3	5%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 13



Análisis: Al ser investigados si tu maestra te enseña a jugar responden 57 alumnos que representan el 95% que si, y 3 alumnos que corresponden al 5% indican que no.

Interpretación: Esta información nos permite interpretar que la vida de los niños es jugar por instinto.

Los profesores deben tener en cuenta que están frente a un grupo de seres humanos que piensan y captan con gran potencialidad, creando un mundo de fantasías.

4) ¿El juego que realiza tu maestra te motiva o te desmotiva?

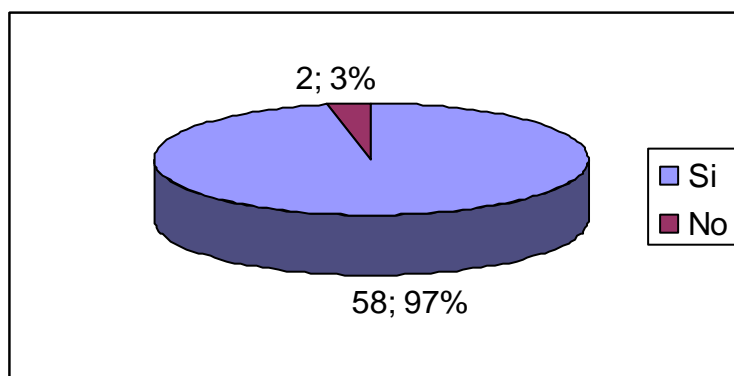
Tabla Nº 14

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	58	97%
No	2	3%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 14



Análisis: Casi la mayoría de los encuestados de 58 alumnos que representan el 97% señalan que el juego que enseña la maestra son motivadores apenas 2 alumnos que representan el 3% señalan que no son motivados por los juegos.

Interpretación: Este criterio deben los maestros deben conocer cada vez que los niños desean jugar, buscar juegos motivantes con el fin de permanecer innovado y de esta manera poner en práctica.

5) ¿Te gustaría aprender jugando?

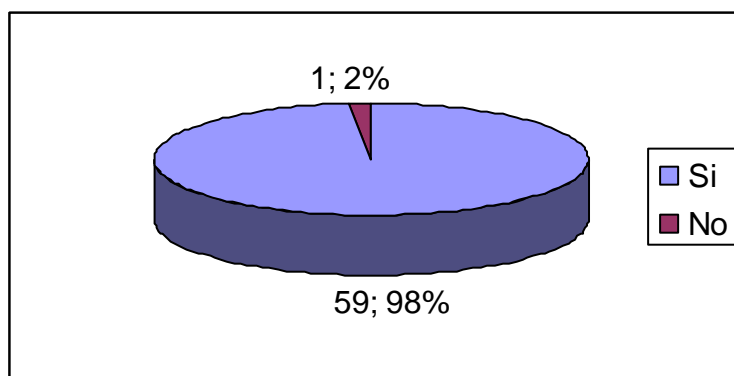
Tabla Nº 15

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	59	98.33%
No	1	1.66%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 15



Análisis: Los resultados de muestra en este cuadro lo siguiente: de 59 encuestados que representan el 98.33% manifiesta que el niño aprende jugando, 1 estudiante que representa el 1.66% manifiesta que no aprenden jugando.

Interpretación.- Si analizamos este criterio efectivamente el niño aprende a través del juego, los maestros de la institución deben poner en práctica esta actividad que transcurre dentro de sí mismo.

6) ¿Mediante el juego desarrollas tu creatividad?

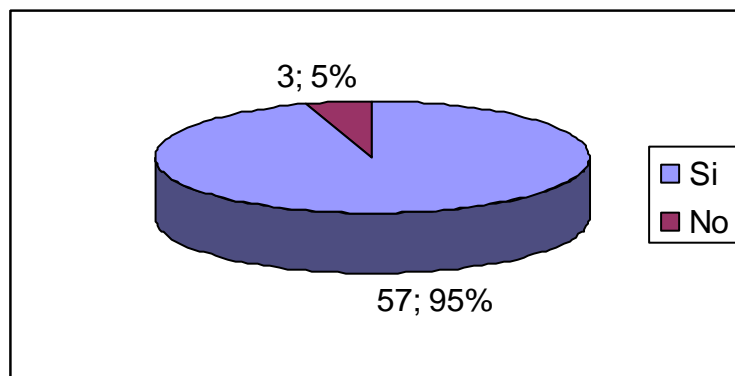
Tabla Nº 16

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	57	95%
No	3	5%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 16



Análisis.- Al ser investigado si mediante el juego desarrolla su creatividad manifiestan 57 alumnos que representan el 95% que si desarrollan sus conocimientos mediante el juego, 3 alumnos que representan el 5% indican todo lo contrario.

Interpretación.- Esta respuesta está vinculada a los padres de familia que deben aprovechar insertando nuevos conocimientos en los niños /as a través del juego que desarrollo su creatividad.

7) ¿Te gustaría que tus clases sean divertidas?

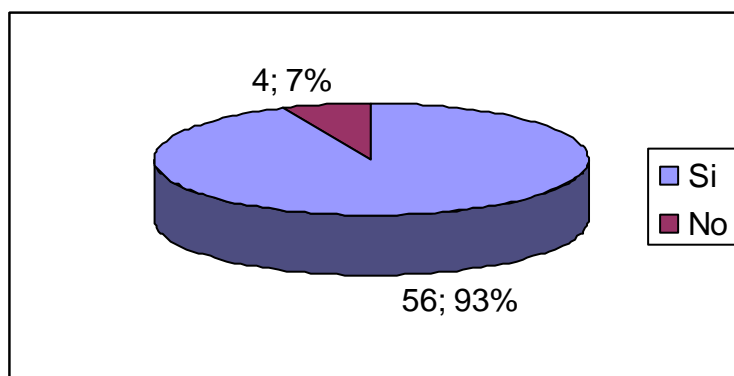
Tabla Nº 17

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	56	93%
No	4	6%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 17



Análisis.- De acuerdo a los datos obtenidos nos permite apreciar que sus niños/as que corresponden al 93% manifiestan que si practican juegos para que sus clases sean divertidas, y 4 alumnos que representan 6% manifiestan que no son divertidos sus clases.

Interpretación.- Después de realizar el respectivo análisis se puede determinar que la mayoría de estudiantes considera la metodología de la maestra adecuada para que sus clases sean divertidas y así obtener un mejor aprendizaje.

En efecto el juego es el más importante para educar por lo tanto se debe reforzar en algunas clases para que el alumno obtenga un mejor rendimiento académico.

8) ¿Consideras que tu maestra te ayuda a desarrollar habilidades y destrezas para que tu aprendizaje sea mejor?

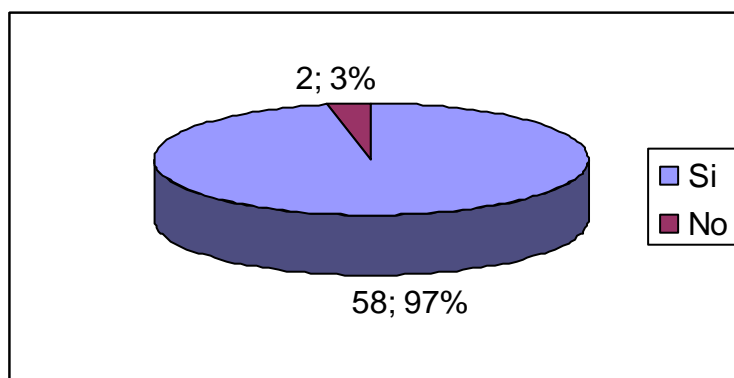
Tabla Nº 18

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	58	97%
No	2	3%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 18



Análisis: De acuerdo a las encuestas realizadas sobre si tu maestra te ayuda a desarrollar habilidades y destrezas para que tu aprendizaje sea mejor 58 alumnos que representan el 97% manifiestan que si desarrollan sus habilidades tanto física como mental, y 2 alumnos que representan el 3% opinan lo contrario.

Interpretación: De acuerdo al análisis realizado nos da a conocer que efectivamente el juego es un factor muy importante para que el niño desarrolle sus capacidades y destrezas y así mejorar el nivel de conocimiento a través de la práctica motivando a la interacción maestro-alumno.

9) ¿Tu maestra te brinda seguridad y confianza?

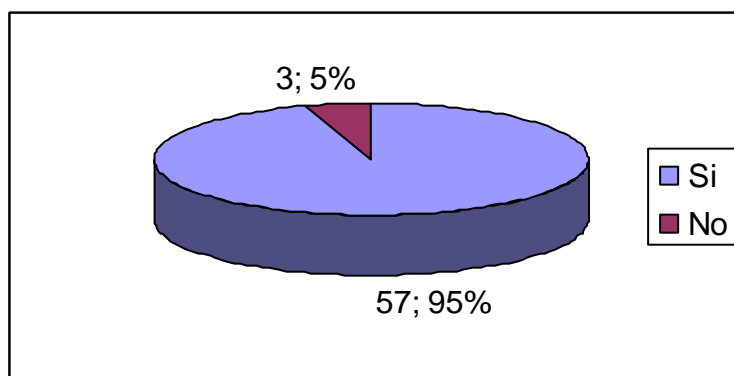
Tabla Nº 19

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	57	95%
No	3	5%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licta

Gráfico Nº 19



Análisis: Al ser investigado sobre si tu maestra te brinda seguridad y confianza 57 alumnos que responden al 95% que si les da seguridad y confianza su maestra y 3 alumnos que representan el 5% manifiestan de vez en cuando.

Interpretación: Esta información nos permite interpretar que los maestros que juegan con sus alumnos fortalecen la relación con ellos teniendo a su favor la confianza y el amor de los niños. Por lo tanto el maestro debe poner todo su interés para que el niño adquiera seguridad y confianza en sí mismo.

10 ¿Qué juegos realizas tú?

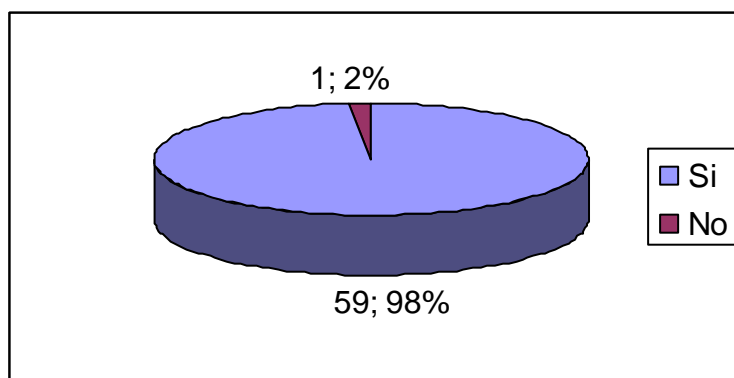
Tabla Nº 20

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	59	98%
No	1	2%
Total	60	100%

Fuente: Niños de la Escuela "Jorge Icaza"

Elaborado: Blanca Licita

Gráfico Nº 20



Análisis: De los datos obtenidos sobre esta investigación de los juegos que realizas tú, 59 alumnos que corresponden al 98% manifiestan que si realizan juegos antes, durante y después de la jornada de clases, y 1 alumno que representa al 2% indica que no lo hace.

Interpretación: De acuerdo a este criterio vertido para los niños del jardín el juego es muy importante y beneficioso para su rendimiento escolar de su aprendizaje, en donde su cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas del individuo como tal.

Este criterio pone en alerta que si existe un niño que no juega definitivamente está enfermo se necesita acudir al campo de la medicina, psicológico y pedagógico.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

H₀: Los juegos si inciden directamente en el desarrollo cognitivo de los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela “Jorge Icaza” del catón de Latacunga.

H₁: Los juegos recreativos no inciden directamente en el desarrollo cognitivo en los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela “Jorge Icaza”.

Modelo estadístico

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

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Curva de Chi cuadrado

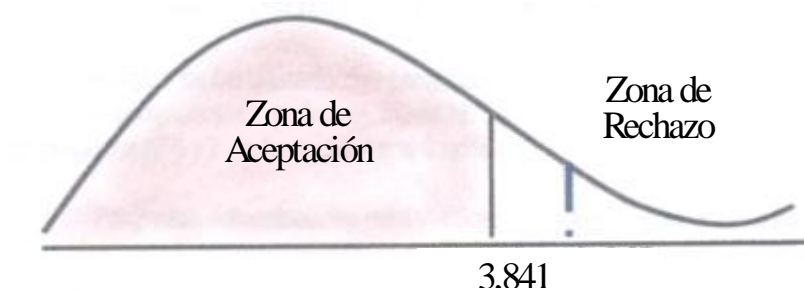


Gráfico Nº 21

Zona de rechazo de la H₀

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

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

$$gl = 1$$

$$\chi^2_T = 3.841$$

Regla de decisión

$$R(H_0): \chi^2 > 3.841$$

Calculo de χ^2

Frecuencia observada

Aprendizaje con juego

Aspecto cognitivo	Si	no	Total
Si	50	10	60
No	5	5	10
	55	15	70

Frecuencias esperadas

	Si	No	Total	O	E	$(o - E)^2 / E$
Si	47.15	12.75	60	50	47.14	0.17
No	7.86	2.14	10	5	7.85	1.04
	55	15	70	10	12.85	0.632
				5	2.14	3.82
						5.662

Con grados de libertad 1 y 95% de confiabilidad establece que:

$$\chi^2_c > \chi^2_T$$

$$5.662 > 3.841$$

Entonces rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula que dice que los juegos recreativos si inciden directamente en el desarrollo cognitivo en los niños/as de la escuela "Jorge Icaza", por lo tanto queda demostrado la hipótesis planteada en el trabajo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos recreativos son de gran ayuda para los niños/as de la escuela “Jorge Icaza” y para quienes lo acojan, ya que es una guía innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su nivel intelectual y físico, el mismo que mejora su nivel de aprendizaje.
- La guía didáctica de los juegos recreativos que se propone servirá de pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños/as dentro y fuera del establecimiento educativo ya que es elaborado de acuerdo a las necesidades de los niños y ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños/as en el aula constituyéndose en un recurso valioso en el aprendizaje, toda vez que el niño al jugar pone de manifiesto sus capacidades intelectuales y físicas lo que hace de él un individuo con muchas capacidades.
- El juego es un instrumento que ayudará que el proceso de enseñanza aprendizaje mejore, y de esta manera permitirá tener seguridad y confianza y así desarrollar la imaginación y la expresión.

- La aplicación de los juegos recreativos también ayudará a motivarse, el mismo y a sus estudiantes a realizar las clases más creativas y dinámicas.

5.2 RECOMENDACIONES

A continuación las siguientes recomendaciones

- Se recomienda la aplicación de los juegos recreativos en la institución ya que estos ayudan a desarrollar intelectualmente a los niños/as dentro y fuera del aula como entes activos del aprendizaje.
- Las autoridades de la institución deben brindar el apoyo necesario para organizar cursos de capacitación y seminarios dirigidos a implementar juegos recreativos que ayuden a mejorar el nivel de conocimiento y aprendizaje de los niños/as.
- La utilización de diferentes juegos recreativos con métodos, técnicas y actividades apropiadas deben orientar al estudiante a alcanzar logros y objetos planteados para contribuir al fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Se debe implementar en las aulas el material didáctico apropiado para la aplicación de juegos recreativos los mismos que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas de los niños.
- Poner en práctica todos y cada uno de los juegos recreativos ya que a través de estos el niño desarrolla capacidades físicas, psicológicas y afectivas, las mismas que hacen de él una persona analítica y crítica.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título:

“GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JORGE ICAZA CORONEL DEL CANTÓN LATACUNGA”

Institución Ejecutora:

Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel”

Beneficiarios:

Niños y maestros

Ubicación:

Ciudadela Maldonado Toledo, con las calles Saquisilí Tanicuchi Salcedo y Sigchos.

Tiempo estimado para la ejecución:

Noviembre 7 de 2009 a marzo 31 de 2010

Tutor:

Dr. MSc. Marcelo Núñez Espinoza

Investigadora:

María Blanca Licta Chugchilan

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Con esta investigación se pretende facilitar y contribuir al mejor desenvolvimiento del maestro dentro de su trabajo diario, fortalecer la relación maestro – alumno, así también se espera conseguir mejores resultados en la formación intelectual de los niños. El juego aparece en la historia del ser humano, desde las más remotas épocas de la humanidad.

El juego recreativo es importante en la formación integral de los niños/as, puesto que influye en el desarrollo de la personalidad del niño/a; estimula la imaginación, especulación e indagación así como estimula al desarrollo físico. Es un mecanismo de emociones y sentimientos, el juego es un factor importante en la socialización, que permite adaptarse al mundo externo, es un factor de equilibrio, desarrolla los aspectos psicológicos, físicos, sociales, intelectuales, facilita el aprendizaje, se incorpora valores, es motivo de alegría, supera tensiones.

Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte, a más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez la práctica de juegos recreativos, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con espacio físico adecuado para poder enseñar de mejor manera las actividades lúdicas para un mejor aprendizaje en lo posterior.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La propuesta se justifica por la necesidad de dar solución al quehacer educativo, caracterizado por las siguientes realidades analizando a lo largo de la investigación.

Proponer los juegos recreativos acorde a las necesidades de la institución, y al mismo avance de la ciencia y tecnología.

A través de encuesta se demuestra de manera real y objetiva que existe una serie de falencias en el desarrollo del juego, el cual limita al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y niñas.

La permanente crisis que sufre la educación obligan a realizar profundas revisiones del proceso educativo al fin de encontrar solución sobre los juegos recreativos que se viene practicando en los niños/as del primer año de Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Icaza Coronel”.

Según los datos analizados existe un problema escolar sobre los juegos pedagógicos y didácticos.

Capacitación permanente a los maestros sobre nuevas metodologías y formas de enseñanza que la educación intelectual tiene un fin práctico, y que el juego debe favorecer los descubrimientos y entretenimiento espontáneo del niño/a.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía de juegos recreativos para desarrollar destrezas en los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela “Jorge Icaza Coronel” del cantón Latacunga.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar conocimientos claros y precisos relacionando a la educación en los juegos recreativos.
- Estimular el desarrollo de actividades, habilidades y destreza favorables para la función del docente en aulas, talleres y espacios físicos.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

6.5.1 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

La institución educativa nos proporcionará los recursos económicos necesarios para realizar la propuesta.

Las mismas que la institución cuenta con dinero del Estado para invertirlo en capacitación o tramitación con la Dirección de Educación.

6.5.2 FACTIBILIDAD SOCIO-CULTURAL

El hombre es socialmente activo, y debe conocer la medición para solucionar problemas diarios en su vida y en el medio social en que se realiza específicamente.

6.5.3 FACTIBILIDAD LEGAL

Está regido a la disposición de la autoridad para la aplicación obligatoria de técnicas motivacionales, entonces la normatividad legal de la institución se efectuará de forma positiva.

6.5.4 FACTIBILIDAD TECNOLÓGICA

Se cuenta gracias al avance de la ciencia y técnica con el uso de internet que nos indica innovar las diferentes teorías del conocimiento del hombre que cuenta con todo el material tecnológico indispensable para su ejecución.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

JUEGOS RECREATIVOS

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual. "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Aspecto histórico del juego:

Los Juegos Olímpicos, Constituían las mas importantes de las fiestas nacionales y se celebran en la ciudad de Olimpia, en la Elidía, se atribuía su creación de Heracles y la primera noticia de su creación data del año 776 a.c.

Inicialmente solo participaban los pueblos de Peloponesia, luego lo hicieron todos los pueblos de Grecia; los extranjeros solo eran espectadores, los esclavos y mujeres estaban totalmente impedidos de espectar si lo hiciesen eran condenados a la pena de muerte.

El ganador se hacia acreedor de una Corona de Oliva y una rama de palma; las principales pruebas en ese entonces eran: las carreras, la lucha, el pugilato, el pentlon y los lanzamientos de discos y jabalinas

Los Juego Isthimios, se celebraron en el Istmo de corintia, estos juegos se dedicaban al Dios Poseidón

Los Juegos Nemeos, se celebraban en nemeas, ciudad de argelida y era dedicado al Dios Zeus; inicialmente era solo para militares, y luego se extendieron a todo el pueblo.

Los Juegos Píticos, Se celebraron cerca de Delfos (la antigua Pita) en honor al Dios Apolo y las diosas Artemisa y Letona. Los juegos de Roma y Grecia constituían las verdaderas fiestas nacionales.

Características del juego

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia..El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Clasificación de los Juegos

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis.

Juegos Intellectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos

Se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

- a) Juegos de Velocidad
- b) Juegos de Fuerza
- c) Juegos de Destreza

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos Atléticos

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica

Importancia del juego en la primaria

- a) **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y

consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

- b) **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.
- c) **Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".
- d) **Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

DESARROLLO COGNITIVO

La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros. Al realizar observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho antes de las recientes investigaciones sobre la memoria, el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del

pensamiento durante la primera infancia. Cuando los niños pueden recordar hechos y objetos, pueden comenzar a formar y utilizar conceptos: representaciones de cosas que no están en el entorno presente.

Entre los tres y seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa preparacional; en ella, éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

Durante la primera infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados. El lenguaje es de dos tipos: social y privado.

1. El lenguaje social se pretende la comunicación con los demás.
2. El lenguaje privado, cuando los niños hablan en voz alta consigo mismos, no busca comunicar pero parece ayudarles a controlar sus acciones. Por lo general desaparece alrededor de los 9 o 10 años.

Desarrollo Físico

Los cambios en la apariencia de los niños reflejan importantes modificaciones internas. El progreso en el crecimiento del esqueleto y los músculos los hacen más fuertes; los cartílagos se convierten en huesos a una velocidad mayor y los huesos se endurecen, dando a los niños una figura firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios, coordinados con la madurez del cerebro y del sistema nervioso, permiten una expansión de las habilidades motrices de los músculos largos y de los músculos cortos. Además el aumento de la capacidad de los sistemas circulatorio y respiratorio mejora la resistencia física y, junto con el desarrollo del sistema inmunológico, mantienen a los niños más sanos.

Desarrollo Psicomotor.

El desarrollo motor avanza con rapidez durante la primera infancia. Los niños progresan en las destrezas de motricidad gruesa y motricidad fina, y en la coordinación ojo mano.

Hacia la edad de los 6 años, los niños pueden atender muchas de sus necesidades personales.

Desarrollo Afectivo.

Los patrones del sueño cambian durante la primera infancia. Los niños de cinco años es normal desarrollar rituales a la hora de ir a la cama para retrasar ese momento. Sin embargo, las riñas para acostarse y los miedos nocturnos pueden indicar perturbaciones emocionales que necesitan atención.

Los terrores nocturnos, las pesadillas, el sonambulismo y hablar dormidos pueden aparecer en la primera infancia.

Mojar la cama es común, en especial en la noche. Es una causa de preocupación cuando ocurre por lo menos dos veces en un mes, después de los cinco años.

Procesos Cognitivos:

- **Discriminación:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- **Atención:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el

individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.

• **Memoria:** Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:

Adquisición de la información: es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.)

Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida.

Proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario.

• **Imitación:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.

• **Conceptualización:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

• **Resolución de Problemas:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.

Considerando pues estos conceptos básicos, conozcamos más detenidamente, de acuerdo con la teoría de Piaget, algunos de sus aspectos más destacados:

Objeto

Se dice que existe *esquema mental de objeto*, cuando sabemos que existe algo aunque no lo veamos. Esto se consigue normalmente al final del Período Sensoriomotriz, en el 6º Estadio: Representación Mental (18- 24 meses).

Espacio

Al principio, el niño percibe tantos espacios como campos visuales, sin coordinarlos entre sí. Será al final del **segundo año**, cuando todos los espacios se unifiquen en un espacio general.

Causalidad

En los primeros momentos se trata de una *causalidad mágica*, relacionada directamente con la actividad, puesto que el niño no es capaz de diferenciar entre su yo y el mundo. Ya en el **segundo año**, el niño comprende que el funcionamiento del mundo físico es independiente de su propia actividad, por lo que descubre las relaciones causales que se dan entre los objetos.

No obstante este concepto seguirá evolucionando y progresando a lo largo del desarrollo evolutivo.

Tiempo

La construcción del concepto de tiempo se desarrolla en estrecha relación con los anteriores conceptos.

En el Período Sensoriomotriz se pasa de, en un primer momento, estar ligado el tiempo a la satisfacción de las necesidades básicas (hambre, sueño...), a ser capaz de evocar hechos pasados, al final del período.

Y ya en el Período Preoperacional, conocerá las primeras nociones temporales: días de la semana, ayer, hoy, mañana... las que conocerá en su totalidad en Educación Primaria.

En Educación Infantil, para trabajar este concepto, es fundamental la organización de la jornada escolar a través de **Rutinas**, que les dé seguridad y les permita prever lo que va a ocurrir.

Número

El desarrollo de este concepto va precedido de la adquisición de las nociones de *cardinalidad* (cantidad numérica) y *ordinalidad* (orden entre los números), que se trabajarán en Educación Infantil a través de agrupaciones, ordenaciones, composiciones y descomposiciones numéricas, series y filas... y especialmente a través del "conteo", que supondrá la base para adquirir otras nociones básicas.

Algunas pautas de intervención educativa en la adquisición de los conceptos básicos son: Proporcionar actividades que favorezcan la *interacción* (con objetos y personas).

Favorecer un ambiente adecuado y seguro.

Partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Realizar salidas y excursiones que amplíen las posibilidades de observación y exploración.

Utilizar variedad y riqueza de *recursos materiales*: vídeos, fotografías, diapositivas.

Verbalizar todo lo que realicemos.

Etc.

6.7 METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

PLAN OPERATIVO

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
Sensibilidad	Guías de los juegos recreativos vivenciales en la que interactúan la investigadora y los niños.	Investigadora Directora de la Institución	Reproductor de Cd Música Pañuelos	Primera semana de Marzo
Planificación	Cronograma de actividades con docentes. Socializar con los niños. Promover el desarrollo cultural.	Investigadora Directora	Organizador de la actividad Niños Maquillaje	Primera semana de marzo
Ejecución	Solicitud de autorización a la Sra. Directora de la institución	Investigadora Sra. Directora	Patio Música	Durante el recreo
Evaluación	Certificado de la Sra. Directora	Sra. Directora de la Institución	Cerificado	Una vez terminado la actividad.

6.7.1 GUIAS DE JUEGOS RECREATIVOS

JUEGO N° 1

EL LOBITO



DESCRIPCION: Los niños se forman en un círculo y escogemos al personaje principal en este caso el “Lobo” damos vueltas y todos juntos cantan .

OBJETIVO:

- Fomentar la unión del grupo
- Desarrollar la expresión corporal

MATERIAL:

- Niños
- Canción
- Patio

DESARROLLO

CORO: Juguemos en el bosque hasta que el lobo estece

Si el lobo aparece...

¡Enteros nos comerá!

¿Qué EATAS HACIENDO LOBITO?

(El lobo contesta: ¡No! estoy... durmiendo o
¡No! estoy... comiendo o
SIIIIII!)

- En el patio formar una rueda.
- Seleccionar a un alumno como “el lobo”, mismo que pasará al centro de la rueda. Los demás, serán “los cerditos”.
- Cantar el coro mientras gira la rueda hacia la derecha.
- Cuando llegue el turno de que “el lobo” conteste, éste tendrá opción a contestar “sí” o “no”. Si la respuesta es negativa, se canta otra vez el coro. Si la respuesta es afirmativa, “los cerditos” corren hacia fuera de la rueda y el lobo corre tras ellos. Al primero que alcanza se convierte en “El lobo”.

JUEGO N° 2

LA GALLINITA CIEGA



DESCRIPCION: La Gallinita ciega es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla. Mientras todos ríen y la gallina gira, se va cantando una canción como. ésta: Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para

evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

OBJETIVO:

- Favorecer la comunicación entre todos los miembros del grupo.
- Favorecer la cooperación y la unión entre sus amigos.

MATERIAL:

- Niños
- Patio
- Pañuelo

DESARROLLO

CORO:

- Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?
- Una aguja y un dedal
- En que esquina en la esquina de un portal.
- Da tres vueltas y la encontrarás

La persona que hace las veces de la gallinita intenta pillar a alguno de los que desafinan, guiándose por sus gallos. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. **Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran** (como por ejemplo: desafinando).

JUEGO N° 3

CARRETILLA



DESCRIPCION: El juego es muy sencillo, pero hay que tener cuidado porque puedes hacer daño a tu compañero. Se eligen parejas de niños para participar. Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero.

OBJETIVO:

- Desarrollar la expresión corporal.
- Complementar por parejas un recorrido establecido con anterioridad.
- Desarrollar la capacidad de resistencia.

MATERIAL

- Niños
- Patio

DESARROLLO

El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. Cuidado con ir demasiado deprisa, puede darle "de morros" en el suelo a tu compañero.

JUEGO N° 4

EL GATO Y EL RATÓN O PILLA PILLA



DESCRIPCION: El juego del Gato y el Raton o Pilla Pilla es un clásico de toda la vida. **Un niño hace de ratón y otro de gato.** El resto de participantes forma un corro, con las manos unidas y los brazos levantados, procurando dejar espacio suficiente entre unos y otros para que pueda pasar una persona.

OBJETIVO:

- Fomentar el auto superación personal.
- Desarrollar la expresividad corporal.
- Favorecer la unión del grupo

MATERIAL:

- Niño
- Maquillaje
- Material concreto

DESARROLLO

CORO:

Ratón, que te pilla el gato,
ratón, que te va a pillar
si no te pilla esta noche,

te pilla de madrugada.

Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré.

El gato tiene que atrapar al ratón que, para escaparse, entra y sale del corro, pasando a través de los espacios que han dejado los niños del corro. El gato debe pasar por los mismos huecos por donde se coló el ratón. Cuando el gato consigue cazar al ratón se acaba el juego y vuelve a comenzar con otros dos niños que hacen las veces de ratón y gato.

JUEGO N° 5

EL FLORÓN



DESCRIPCION: Se colocaban en fila todas las chicas que querían jugar, o bien en hilera cuando se sentaban en algún madero. A continuación, una de ellas, que permanecía de pie, cogía una "china" o piedra pequeña y se la colocaba entre las dos manos, que mantenía juntas y estiradas, procurando que el canto quedara bien sujeto y que no se viera.

OBJETIVO:

- Favorecer el conocimiento de los nombres de los demás.
- Desarrollar la sociabilidad y el conocimiento entre los compañeros.

CORO:

EL Florón esta en mis manos de mis manos ya paso ,
las monjitas carmelitas se fueron a Popayán
a buscar lo que han perdido debajo del arrayan
donde esta el Florón

MATERIAL

- Niños
- Aula
- Objeto

Después, todo el grupo comenzaba a cantar:

El florón está en mis manos,
en mis manos está el polvorón.

Por allí pasó, pero no lo vio.

Salga la prenda, ¿quién la tendrá?
y el que la tenga me lo dirá.

Hasta aquí la chica que llevaba el florón iba introduciendo sus manos entre las del resto del grupo y depositaba la pequeña piedra sin que se supiera entre las manos de quién la dejaba.

Se seguía cantando y señalando una a una a las jugadoras:

Florón, florón,
¿Quién la tiene?

La chica a la que se señalaba en el momento que acababa la canción era la que debía adivinar en las manos de quién estaba el florón que, por otra parte, podía haber quedado en las de quien repartía.

Si lo acertaba, cogía ella "el florón" y, de lo contrario, seguía en las manos de la primera chica que se había hecho con él hasta que, en una nueva ronda, alguien acertaba dónde estaba "la china".

El florón: incentiva lo sensorial y la observación.

Un jugador debe simular que deja el florón en cada participante. Hasta cuando pregunta: ¿dónde está el florón?. El interrogado debe adivinar.

6.8 ADMINISTRACION DEL PROYECTO

6.8.1. TALENTO HUMANO

- Niños
- Padres de Familia
- Docentes
- Autoridades
- Investigadora
- Tutor

6.8.2. RECURSOS MATERIALES

- Grabadora
- Maquillaje
- Material Concreto
- Pañuelo

6.8.3. RECURSOS FINANCIEROS

Cuenta del investigador: \$ 300.00

EGRESOS

N	MATERIALES	COSTO
1	Copias xerox	\$ 20.00
2	Alquiler de Internet	\$ 20.00
3	Papel bond	\$ 10.00
4	Consulta con experto	\$ 10.00
5	Transporte	\$ 80.00
6	Alimentación	\$ 100.00
7	Imprevisto	\$ 25.00
8	Transcripción de tesis	\$ 35.00
	TOTAL	\$ 300.00

Quadro Nº 7

6.8.4. CRONOGRAMA:

DIAGRAMA DE GANTT

ACTIVIDADES	TIEMPO	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Previsión del Tema		█																			
Revisión Bibliográfica			█																		
Determinación del Problema			█																		
Desarrollo Capítulo I				█	█																
Revisión Capítulo I					█																
Desarrollo Capítulo II						█	█														
Revisión Capítulo II							█														
Elaboración Capítulo III								█													
Diseño y Aplicación de Encuestas									█	█	█										
Tabulación de Encuestas											█										
Verificación de Hipótesis												█									
Determinación de Conclusiones y Recomendaciones													█	█							
Diseño de la Propuesta															█						
Desarrollo del Plan Operativo																█	█				
Defensa del Proyecto																				█	█

Cuadro N° 8

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS	EXPLICACION
1. ¿Qué solicita evaluar?	1 Directivos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
2. ¿Por qué evaluar?	2 Para conocer la incidencia de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños/as
3. ¿Para qué evaluar?	3 Determinar el nivel de conocimiento i la identificación de su persona.
4. ¿Qué evaluar?	4. Concientización, capacidad intelectual, interés, habilidades y emociones.
5. ¿Quién evalúa?	5. Investigador
6. ¿Cuándo evalúa?	6. Primera semana de febrero a última de marzo del año 2010
7. ¿Cómo evaluar?	7 Aplicación de diferentes cuestionarios, materiales y lugar físico instaurado.
8. ¿Con qué evalúan?	8. Con diferentes instrumentos curriculares y de investigación.

Quadro Nº 9

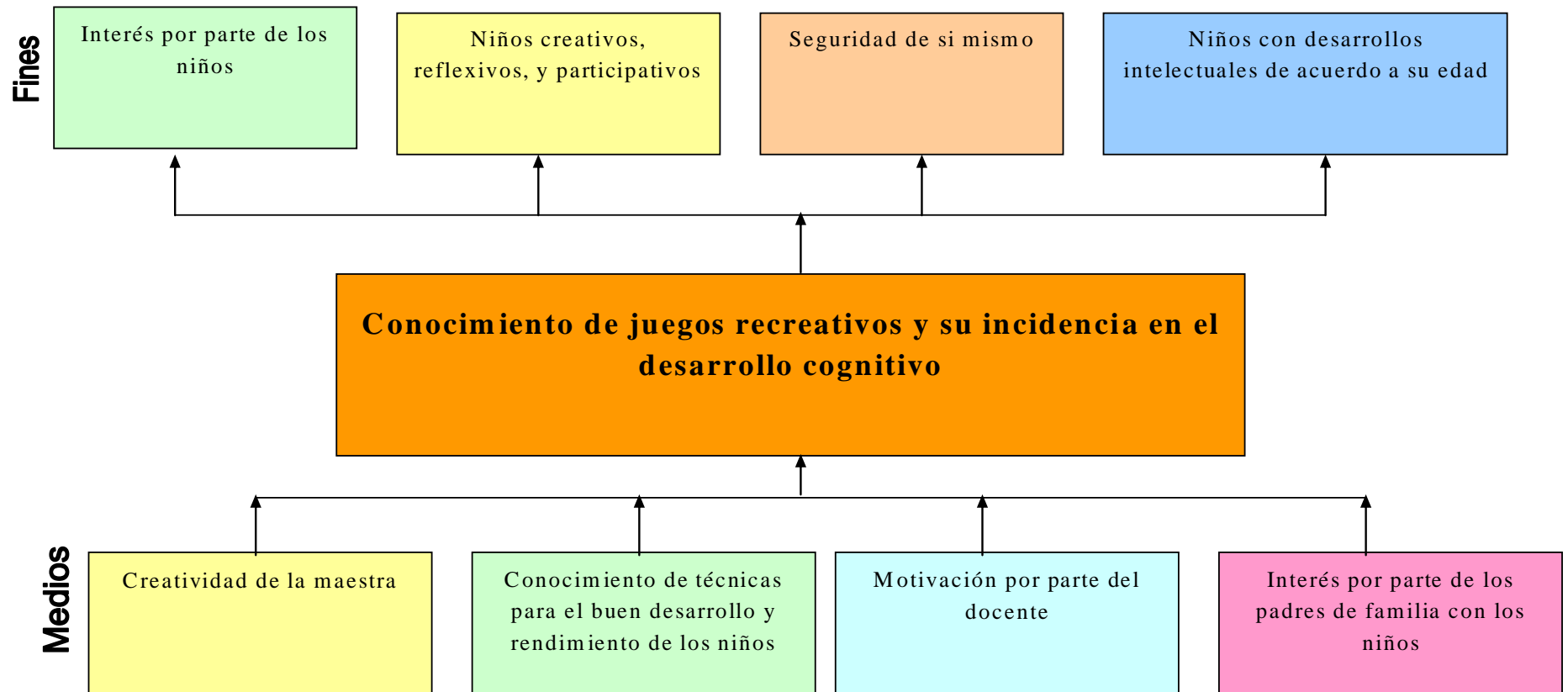
BIBLIOGRAFIA:

- GODALL, Teresa y HOSPITAL, Anna. Propuestas De Actividades Motrices Para El Segundo Ciclo De Ed. Ubicación Infantil (4/5 Años)
- FERÁNDEZ, David. Educación Física para todos
- JORGE, Villaroel (2007) Crear para jugar, jugar para pensar.
- SEGOVIA. Fausto. (1981) Manual de Recreación Educativa. Cuenca Ecuador.
- Edit. Océano 1984. 182 paginas 28x20 con ilustraciones sobrecubierta
- CAMERINO FOGUET, OLEGUER y CASTAÑER BALCELLS, MARTA. Ejercicios y Juegos de Recreación. EDITORIAL PAIDOTRIBO, S.L 1990
- M. BENLLOCH, Desarrollo cognitivo y teorías implícitas en el aprendizaje de las ciencias, Editorial Antonio Machado.
- VILLA SÁNCHEZ, Aurelio, Estilos Cognitivos y Autoconcepto en Estudiantes Universitarios: Desarrollo de Instrumentos de Medida e Impacto en El Ajuste Psicológico. 120 páginas
- CARRIEDO LÓPEZ, Nuria. Psicología Evolutiva li. Vol. I: Desarrollo Cognitivo Y Lingüístico. 888 páginas
- GONZÁLEZ CUENCA, Antonia M. Psicología del Desarrollo. Teoría y Prácticas.388 páginas
- MEC (1995) Reforma Curricular Quito, Ecuador
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/320.ASP>
- www.educacioninicial.com/ei/areas/juegos/index.asp
- www.monografias.com/.../juegos.../juegos-comunicacion-oral2.shtml
- www.monografias.com > Educación
- www.redcreacion.org/documentos/.../GTamayo.html

- juegostradicionales.wikiol.com/TIPOS+DE+JUEGOS
- www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/joc_educacion.pdf
- www.buenastareas.com/temas/juegos-para-el.../40
- www.marianistas.org/juegos
- www.pergaminovirtual.com/categorias/Chicos_Juegos.shtml
- www.monografias.com › Educación
- [XkAQ&sa=X&oi=image_result&resnum=5&ct=image&ved=0CBUQ9QEwBA](http://www.google.com/search?sa=X&oi=image_result&resnum=5&ct=image&ved=0CBUQ9QEwBA)
- <http://www.efdeportes.com/efd136/juegos4.jpg>
- [http://www.efydep.com.ar/recreación/juegos recreativos.htm](http://www.efydep.com.ar/recreación/juegos_recreativos.htm)
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/320.ASP>

ANEXO N° 1

ARBOL DE OBJETIVOS



Cuadro N° 10

ANEXOS Nº 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Parvularia
Seminario de Graduación

Encuesta Dirigida a Maestros

Objetivos: Recopilar información directa que permita solucionar un problema determinado.

Instructivo: lea detenidamente las preguntas formuladas en este documento y responda con la mayor veracidad posible.

CUESTIONARIO

1. ¿Cree que los juegos recreativos ayudan a la estimulación de los niños?

Si

No

2. ¿Mediante los juegos recreativos se despierta el aprendizaje de los niños?

Siempre

A veces

Nunca

3. ¿Los juegos recreativos transmiten emociones?

Siempre

A veces

Nunca

4. ¿Mediante los juegos recreativos transmiten vivencias positivas y negativas?

Siempre

A veces

Nunca

5. ¿Utilizando los juegos recreativos ayudamos a mantener los juegos tradicionales?

Si

No

6. ¿Cree usted que la estimulación temprana favorece al desarrollo cognitivo?

Si

No

7. ¿El desarrollo cognitivo tiene beneficios positivos?

Si

No

8. De tener un manual del desarrollo cognitivo usted pondría en práctica?

Si

No

9. La estimulación temprana ayuda al desarrollo educativo de los niños?

Si

No

10. El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXOS Nº 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Parvularia
Seminario de Graduación

ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS


Objetivos: Recopilar información directa que permita solucionar un problema determinado.

Instructivo: lea detenidamente las preguntas formuladas en este documento y responda con la mayor veracidad posible.

CUESTIONARIO

1. ¿En el aula de clases tu maestra te motiva a realizar juegos y actividades recreativas?

Si 

No 

2. ¿Tu maestra te enseña juegos antes de empezar una actividad en clase?

Si 

No 

3. ¿Tu maestra te enseña a jugar diferentes juegos cada día?

Si

()



No

()



4. ¿El juego que realiza tu maestra te motiva a te desmotiva?

Si

()



No

()



5. ¿Te gustaría aprender jugando?

Si

()



No

()



6. ¿Mediante el juego desarrollas tu creatividad?

Si

()



No

()



7. ¿Te gustaría que tus clases sean divertidas?

Si

()



No

()




8. ¿Consideras que tu maestra te ayuda a desarrollar habilidades y destrezas para que tu aprendizaje sea mejor?

Si () 


No () 


9. ¿Tu maestra te brinda seguridad y confianza?

Si () 

No () 

10. ¿Qué juegos realizar tú?

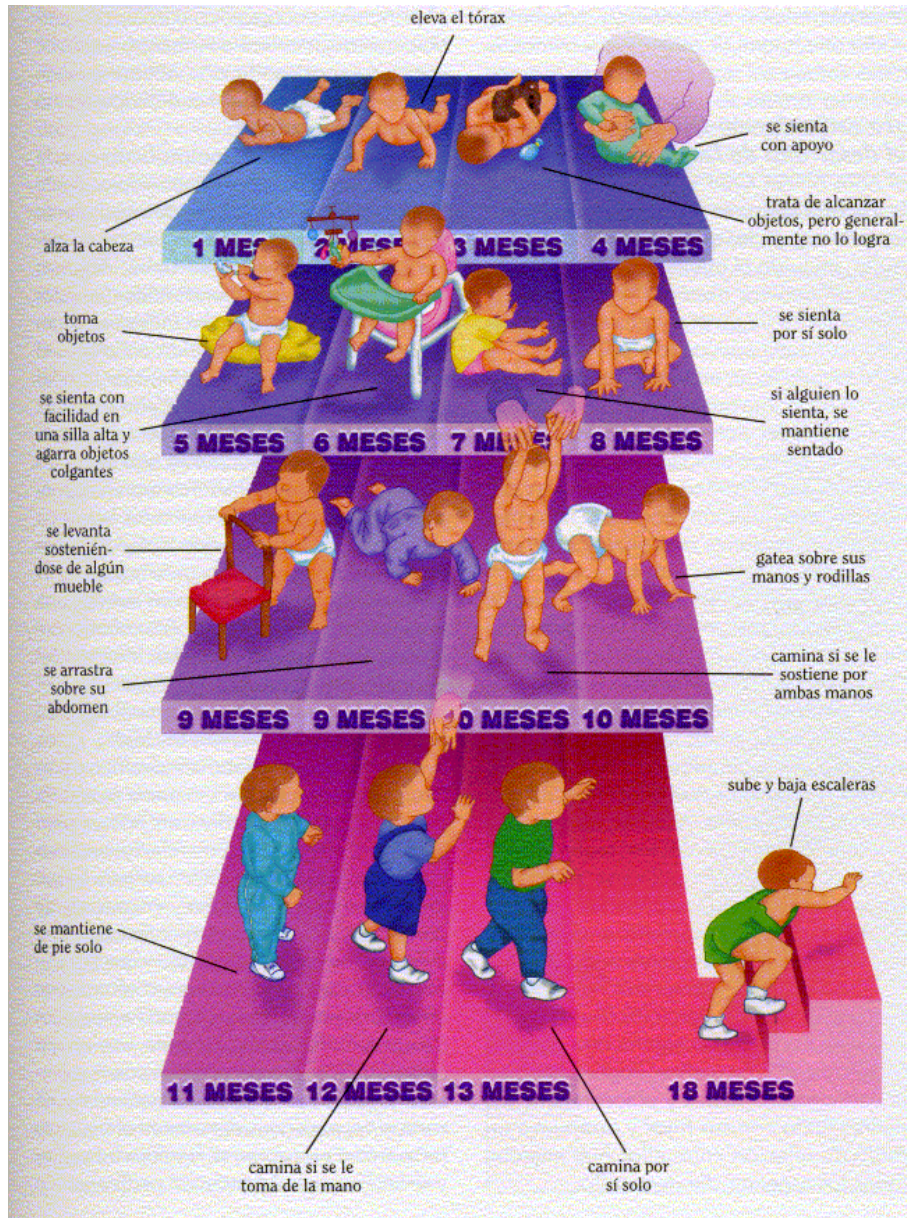
Si () 

No () 

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nº 4

PIRAMIDE DESARROLLO COGNITIVO



DESARROLLO COGNITIVO



ANEXO Nº 5

FOTOS JUEGOS RECREATIVOS







ANEXO Nº 6

Latacunga, 12 de Marzo de 2010

CERTIFICADO

A petición verbal de la interesada, me permito CERTIFICAR, que: la señora MARÍA BLANCA LICTA CHUGCHILAN, portadora de la cédula de identidad número 050190669-7, realizó labores de investigación en los niños de primer año de básica de la escuela "Jorge Icaza Coronel" del cantón Latacunga, durante los meses de noviembre del 2009 a marzo del 2010 en horas de la mañana.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, la portadora puede dar el uso que a bien tuviere.

Atentamente,



LCDA. GLORIA VÁSQUEZ
DIRECTORA DE LA ESCUELA "JORGE ICAZA"



ANEXONº 7

CROQUIS

ESCUELA “JORGE ICAZA”

