



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**ESTRATEGIAS CON ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DE NIÑOS DE 3-5 AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES
MUNDO DE PAPEL, PEPE Y MARY, Y GRANJA AZUL DEL SECTOR
SAN ISIDRO DEL INCA, DE LA CIUDAD DE QUITO, EN UN PERIODO
COMPRENDIDO ENTRE OCTUBRE DEL 2011 A DICIEMBRE DEL 2011**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de:

Licenciada en Educación Inicial Bilingüe con Mención en Gestión
y Administración de Centros Infantiles

Profesora Guía:

Dra. Ximena Tapia, MCPs

Autora:

Gianella Alejandra Donoso Moreno

Año

2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Dra. Ximena Lucía Tapia Pazmiño, MCPs
Psicóloga – Psicoterapeuta EMDR/PNL
C.I.: 170697173-4

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Gianella Alejandra Donoso Moreno

C.I.: 040160046-5

AGRADECIMIENTO

Ante todo quiero agradecer a Dios por darme la fuerza y sabiduría necesaria en los momentos en que más la necesité y bendecirme con la posibilidad de caminar a su lado durante toda mi vida.

También quiero agradecer a mi familia que supieron guiarme, apoyarme y brindarme una sonrisa en los momentos más estresantes de mi vida. Además agradezco a todas las personas que bien o mal estuvieron a mi lado y me brindaron su ayuda.

Por último no me podía olvidar de mis profes queridos, gracias Sandrita, Analu, Mony, Lucy, Oswaldito, Rosita, Fer, Ma. Luz, etc. Gracias a mi profesora guía, Ximena Tapia, gracias por ser tan paciente, amable, comprensible, y sobretodo amiga, gracias por escucharme y aconsejarme; todos Uds. tienen un lugar dentro de mi corazón.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres, por todo lo que me han dado en esta vida, especialmente por sus sabios consejos y por estar a mi lado en los momentos difíciles.

Papi gracias por brindarme tú apoyo incondicional, gracias por tu ayuda económica, te agradezco por regalarme tus mejores momentos a lado mío, por robarme cada sonrisa, cuando más lo necesite, gracias por ser mi mejor amigo. Te amo mucho papi.

Mamita, tu sabes lo difícil que se me ha hecho llegar hasta aquí, te dedico este trabajo para que veas que aún en los peores momentos Diosito está ahí acompañándonos y brindándonos siempre su amor, ya será tu hora.

Te amo madre.

RESUMEN

Fullera, Pedro (1995), considera que "la actividad lúdica es, por definición, un acto de recreación donde resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, regidas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad".

La presente tesis tiene como objetivo principal demostrar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito. Este estudio se efectuó mediante la observación directa en el desarrollo de la clase, en donde se apreció la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años; además se realizó entrevistas y encuestas a maestros y directivos de las instituciones las cuales facilitaron resultados claros y concretos, para demostrar si se cumplió el objetivo de esta investigación y esto permitió emitir conclusiones y recomendaciones, aplicables tanto en los lugares investigados como en otros Centros Infantiles.

Por último, la investigación permitió proponer una guía didáctica – pedagógica basada en cómo implementar las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, la cual será una herramienta útil en el procesos de enseñanza y aprendizaje entre las profesoras y los educandos de 3 a 5 años de edad.

Palabras clave: Juego, técnicas lúdicas, desarrollo cognitivo

ABSTRACT

Fullera, Pedro (1995) said that the playful activities is, for definition, an act of recreation where the realization of this vital anthropological impulse aimed at promoting development through the implementation of actions carried out freely and spontaneously, governed by the recognition given by the individual on his own personal and existential capacity, which is to say, in full exercise of their freedom.

This thesis aims to demonstrate the influence of the playful activities in the cognitive development of children from 3 to 5 years old of Mundo de Papel, Pepe y Mary, and Granja Azul Kindergarten's located in San Isidro del Inca, in Quito city. This study was conducted by direct observation in the development of the class, where appreciate the influence of recreational activities in the cognitive development of children from 3 to 5 years old, in addition interviews and surveys were conducted for teachers and directors of institutions which provided clear and concrete results to show if it achieved the objective of this research and this allowed to make findings and recommendations apply both in the sites investigated in other Kindergartens.

Finally, the following research allowed to propose a didactic – pedagogical guide based on teaching how to implement recreational activities in the cognitive development of children, which will be a useful tool in teaching and learning processes among teachers and students of 3 to 5 years old.

Keywords: game, playful activities, cognitive development

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1.1 Contextualización.....	3
1.1.1.1 Macro	3
1.1.1.2 Meso	5
1.1.1.3 Micro	6
1.1.1.4 Árbol de Problemas.....	8
1.1.2 Análisis Crítico	9
1.1.2.1 Prognosis	9
1.1.2.2 Formulación del Problema	10
1.1.2.3 Interrogantes de la Investigación	10
1.1.2.4 Delimitación de la Investigación	10
1.1.3 Justificación	11
1.1.4 Objetivos.....	12
1.1.4.1 Objetivo General	12
1.1.4.2 Objetivos Específicos	13
2 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	14
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	14
2.2 FUNDAMENTACIONES	16
2.2.1 Filosófica.....	16
2.2.2 Sociológica	17
2.2.3 Axiológica	18
2.2.4 Heurística.....	19
2.2.5 Pedagógico.....	19
2.2.6 Psicológico.....	20
2.2.6.1 Los Aportes de Piaget.....	20
2.2.6.2 Los Aportes de Vygotsky.....	21
2.2.6.3 Los Aportes de Ausubel	23
2.2.6.4 Los Aportes de Howard Gardner.....	23
2.3 ORGANIZACIÓN LÓGICA DE LAS VARIABLES.....	28
2.4 CONSTELACIÓN DE IDEAS PARA PROFUNDIZAR EN EL ESTUDIO DE LAS VARIABLES	29
2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente	29
2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	30
2.5 DESARROLLO DE LAS VARIABLES	30
2.5.1 Variable Independiente (Actividades Lúdicas)	30
2.5.1.1 El Juego Didáctico y su Concepto.....	30
2.5.1.2 Antecedentes del Juego.....	32
2.5.1.3 Características del Juego.....	33

2.5.1.4	Actividades Lúdicas en el Aula.....	34
2.5.1.5	Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo	39
2.5.1.6	El Aprendizaje	42
2.5.2	Variable Dependiente (El Desarrollo Cognitivo).....	47
2.5.2.1	Generalidades del Desarrollo Humano	47
2.5.2.2	Desarrollo Integral del Niño	52
2.5.2.3	Desarrollo Cognitivo	54
2.5.2.4	Factores del Proceso Cognitivo (según Piaget).....	55
2.5.2.5	Etapas del Desarrollo Cognitivo (según Piaget).....	55
2.5.2.6	Desarrollo del Pensamiento según Vygotsky y Otros	58
2.5.2.7	Tipos de Cognición.....	66
2.5.2.8	Elementos de la Función Cognitiva.....	67
2.5.2.9	Trastornos en el Desarrollo Cognitivo en Niños de 3-5 Años.....	73
3	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	78
3.1	ENFOQUE.....	78
3.1.1	Modalidad Básica de la Investigación	78
3.1.2	Nivel o Tipo de Investigación	78
3.1.3	Población y Muestra	79
3.1.4	Operacionalización de las Variables	80
3.2	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	81
3.2.1	Técnica	81
3.2.2	Validez y Confiabilidad.....	82
3.2.3	Plan para Recolección de la Información.....	82
3.2.4	Procesamiento y Análisis de Datos.....	82
3.2.5	Plan para el Procesamiento de Información	82
4	CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	83
4.1	ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES	83
5	CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	91
5.1	CONCLUSIONES.....	91
5.2	RECOMENDACIONES	92
6	CAPÍTULO VI. PROPUESTA.....	93
6.1	ANTECEDENTES	93
6.2	JUSTIFICACIÓN	93

6.3	OBJETIVOS	94
6.3.1	Objetivo General	94
6.3.2	Objetivos Específicos.....	95
6.4	FUNDAMENTACIÓN.....	95
6.5	CONCEPTOS BÁSICOS.....	95
6.5.1	Actividades Lúdicas	95
6.5.2	Estrategias Didácticas	96
6.5.3	Desarrollo	96
6.5.4	Desarrollo del Pensamiento.....	96
6.5.5	Creatividad.....	97
6.5.6	Imaginación.....	97
6.5.7	Motivación.....	97
6.5.8	Aprendizaje Significativo.....	97
6.6	METODOLOGÍA.....	98
6.7	PRESUPUESTO	98
6.8	ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	98
6.9	EVALUACIÓN	99

7 CAPÍTULO VII. PROPUESTA DEL TALLER DE CAPACITACIÓN..... 100

7.1	MATRIZ DE LA PROPUESTA DEL TALLER DE CAPACITACIÓN PARA EL MANEJO ADECUADO DE LA GUÍA PEDAGÓGICA – DIDÁCTICA	100
-----	---	-----

Referencias..... 105

Anexos..... 107

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Relación Causa – Efecto.....	8
Gráfico 2	Inclusiones Conceptuales	28
Gráfico 3	Constelación de Ideas de la Variable Independiente	29
Gráfico 4	Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	30
Gráfico 5	Cuántos años de experiencia tiene	83
Gráfico 6	Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil.....	84
Gráfico 7	El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños	85
Gráfico 8	Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños	86
Gráfico 9	Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño.....	87
Gráfico 10	Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas	88
Gráfico 11	Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas.....	89
Gráfico 12	De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportado en el desarrollo cognitivo del niño	90

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1	Clasificación de los juegos	37
Cuadro 2	Agrupación de los juegos	38
Cuadro 3	Tipos de juegos	38
Cuadro 4	Cuadro comparativo de autores del desarrollo del pensamiento.....	
Cuadro 5	Población y Muestra.....	
Cuadro 6	Operacionalización de Variables	82
Cuadro 7	Cuántos años de experiencia tiene	83
Cuadro 8	Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil.....	84
Cuadro 9	El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños	85
Cuadro 10	Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños	86
Cuadro 11	Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño	87
Cuadro 12	Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas	88
Cuadro 13	Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas.....	89
Cuadro 14	De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportado en el desarrollo cognitivo del niño	90

INTRODUCCIÓN

La realización de esta tesis pretende determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños de 3-5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.

El juego es uno de los aspectos más importantes dentro del aprendizaje del niño, enfocado correctamente puede encausar a mejorar sus destrezas tanto motrices, sociales y cognitivas. Para lograr esta canalización se tienen como herramientas las actividades lúdicas, mismas que de preferencia se aplicarán a los niños en edades tempranas. Esta investigación permitirá proporcionar herramientas de orden técnico pedagógico al momento de utilizar técnicas lúdicas en el aula de clase para trabajar con niños para desarrollar su área cognitiva.

Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos, haciendo énfasis en lo cognitivo, que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cuál es una de las principales importancias del juego para los niños.

En el Capítulo 1, encontramos el planteamiento del problema que se resume en la falta de actividades lúdicas para efectos pedagógicos en los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del Sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito. Además desarrollo la contextualización para determinar la influencia que tiene las actividades lúdicas en lo pedagógico tanto en otros países como en el nuestro.

En el Capítulo 2, se determinan el marco teórico, es decir el sustento de la investigación, y las distintas fundamentaciones tanto Filosófica, Sociológica,

Axiológica, Heurística, Pedagógica y Psicológica, sobre las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la que se basa la investigación.

En el Capítulo 3, determinamos la metodología la cual se realizó la investigación que es eminentemente cualitativa, descriptiva y propositiva. Además constan las técnicas e instrumentos utilizados como son las encuestas, entrevistas y la observación directa.

En el Capítulo 4, una vez aplicadas las encuestas a las profesoras, se presentan los resultados de las mismas, así como sus respectivos análisis que permitirá la verificación de las actividades lúdicas en los Centros Infantiles objeto de esta investigación.

En el Capítulo 5, una vez que ya se ha desarrollado esta investigación, se plantean las conclusiones y recomendaciones, mismas que serán de gran ayuda al momento de establecer las pautas que guiarán a las actividades lúdicas aplicadas en los Centros Infantiles.

Finalmente, en el capítulo 6, plantea una guía pedagógica – didáctica para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de 3 – 5 años de edad mediante actividades lúdicas para mejorar y facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

1 CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El uso discriminado del juego realizado con fines de socialización evidencia la falta de actividades lúdicas para efectos pedagógicos en los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del Sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito, aún cuando es una herramienta didáctica ineludible en el mundo infantil, pues a partir de él, se construye el desarrollo cognitivo, especialmente; ya que se conjuga el pensamiento, creatividad, imaginación, análisis, síntesis, generalización, entre otros.

1.1.1 Contextualización

1.1.1.1 Macro

Jorge Felibertt (2006), en su estudio sobre “La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del niño”, en Venezuela, determina que la actividad lúdica incide en el desarrollo de la socialización, pero nada indica sobre el área cognitiva.

En cambio, Alexander Ortiz (2009, p. 60), en su trabajo de investigación se pudo dar cuenta que los juegos didácticos en el intelectual-cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

Por su parte, La Lcda. Lucía Retamal Castro, en su último taller dictado en la Corporación Educativa para el Desarrollo Integral (COREDI), en Colombia, en el año 2009, dice que en un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y

proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

Por último, Esmeralda Jiménez Rodríguez (2006), habla en un artículo de la revista Investigación y Educación, de la ciudad de Sevilla, sobre la importancia del juego; en donde ella asegura que el juego si estimula los diferentes campos de desarrollo, por ejemplo en lo motriz ella señala que casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos, etc., progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz. Ya mas grandes los niños, estos juegos desaparecen y dan inicio a los juegos de dominante corporal y la mente, como son montar en bicicleta, jugar rayuela, etc. En seguida aparece gradualmente la psicomotricidad fina que va acompañada de la parte cognitiva.

Hace mucho énfasis también en el juego como potenciador de la actividad cognitiva y cita a Piaget, quien pone de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos sensorio- motrices a complejos juegos de reglas.

En lo socio - afectivo el juego cumple un gran factor, ya que los niños en los primeros años desarrollan al juego en compañía de un adulto en donde se van estableciendo vínculos afectivos. Ya cuando van al Centro Infantil estos vínculos son acompañados con sus compañeros de clases. Concluyendo lo antes dicho, Esmeralda Jiménez Rodríguez dice que en este campo es donde los niños proyectan sus sentimientos, deseos y emociones.

Existen diferentes investigaciones sobre el desarrollo cognitivo y sobre el uso de actividades lúdicas para desarrollarla, por ello se hace necesaria la presente

investigación a fin de determinar si efectivamente se lo hace en el centro infantiles y cómo estas inciden en el desarrollo de los niños.

1.1.1.2 Meso

El gobierno ecuatoriano está dando mucha importancia a la educación, especialmente a los niños. Actualmente, gracias a la nueva reforma para educación y algunas campañas de alfabetización, los índices de analfabetismo se han reducido notablemente tratando así erradicarla totalmente.

Además, con la implementación de la educación gratuita, ha logrado que las instituciones educativas públicas tanto escolares como secundarias no requieran del cobro de aranceles y pensiones de educación a los padres de familia, y en sectores rurales y urbano marginales se amplíe cada vez más la gratuidad hasta llegar a dotar de desayunos escolares, útiles escolares y uniformes para los estudiantes.

Por otro lado, el gobierno hace énfasis en la equidad de educación, es decir que sea para todos, sean hombre o mujeres. Se han sido reconstruidas y ampliadas algunas escuelas, implementando así las unidades educativas del Milenio.

En adición, Ernesto Yturralde Tagle (2011), investigador ecuatoriano, conferencista y precursor como facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el

agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

Es decir, la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales.

En el país se utiliza de manera indiscriminada las actividades lúdicas pero sin un criterio técnico para hacerlo efectivo y que constituya una herramienta pedagógica eficaz al momento de impartir la educación formal al niño.

Esta investigación permitirá proporcionar herramientas de orden técnico pedagógico al momento de utilizar técnicas lúdicas en el aula de clase para trabajar con niños para desarrollar su área cognitiva.

1.1.1.3 Micro

El Taller Infantil Bilingüe Mundo de Papel, tiene como misión, brindar una formación integral, respetando a cada niño como ser único, tanto en su desarrollo socio-emocional, físico, cognitivo, lingüístico y valorando sus características y experiencias propias. Crear un ambiente alegre y funcional para propiciar constantemente valiosas experiencias de aprendizaje.

Su visión es ser un Centro Infantil creador e innovador para propiciar a los niños el descubrimiento de sus propias cualidades y aptitudes, cultivar los valores esenciales como la responsabilidad, la iniciativa y la investigación, logrando la adquisición de su autonomía.

Para desarrollar el área cognitiva lo hacen a través de juegos como: bit de inteligencia, dominós, rompecabezas, rincones, hans, cuentos, cajas de texturas, arenero, sala de expresión corporal, bingos, etc.

El Centro Infantil Pepe y Mary forma parte de la Unidad Educativa Letort, dentro de la institución tiene como misión “formar seres humanos con ética y compromiso consigo mismos, con la sociedad y el medio ambiente. Prioriza el aprendizaje del idioma inglés, la formación por competencias, trabaja en un ambiente físico idóneo, en un entorno ético, organizado, respetuoso, armónico y de valoración a todos los miembros de la comunidad educativa.

La visión desarrollará un currículo integral con estándares de calidad internacional, que incorpore a sus estudiantes con éxito en la sociedad en permanente cambio, formará seres humanos positivos, competitivos y éticos, con una adecuada preparación en idiomas, en los avances científicos y tecnológicos, comprometidos con la realidad social del país y la protección del medio ambiente en forma sustentable.

En las encuestas mencionan que realizan actividades lúdicas para desarrollar el área cognitiva de los niños, sin embargo, de la observación directa se puede determinar que la educación más bien es escolarizada, formal y pasiva, es decir tradicionalista.

En Pepe y Mary las tecnologías son utilizadas para juegos sin una orientación pedagógica, es decir, el profesor de computación solo les da la orden de trabajar en algún programa infantil en el computador y los niños acatan sus órdenes. En las actividades de motivación, realizan juegos, para lo cual el

maestro parvulario debe motivar, casi exigir que realicen los movimientos lúdicos, como son mover las manos, saltar, girar, agacharse, etc.

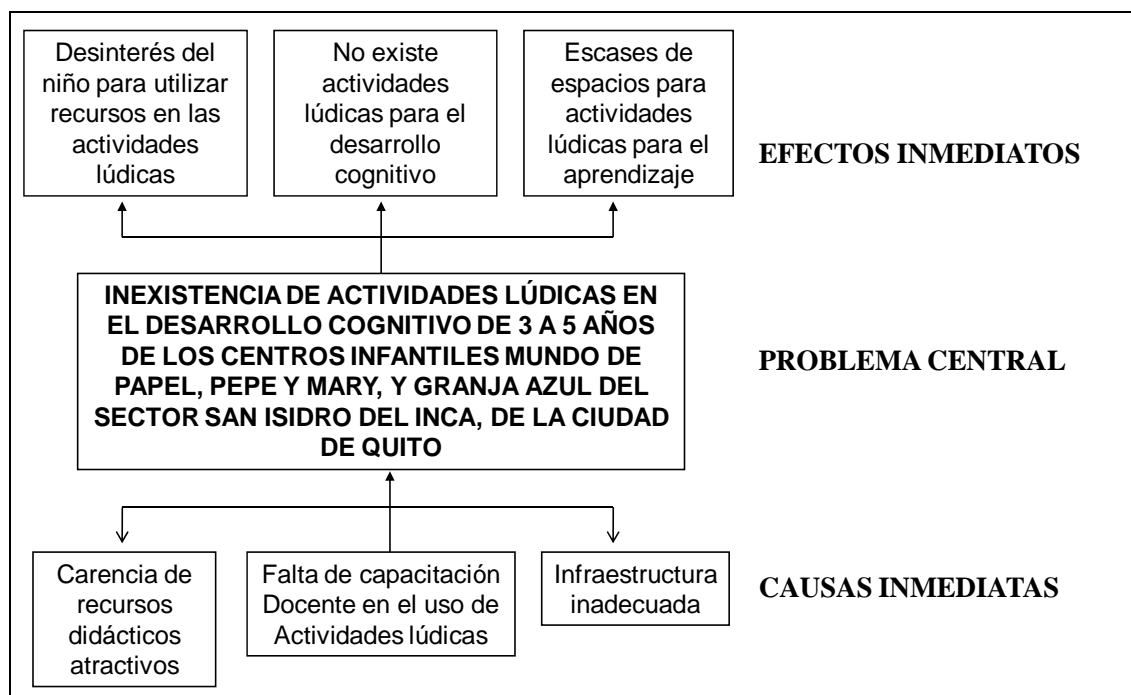
Por último, el Centro Infantil Granja Azul constituye ayudar a desarrollar las habilidades y capacidades inherentes al niño, mediante una educación integral basada en valores morales, culturales, facilitándoles por medio de la educación oportunidades ayúdanosle a formar su propio futuro.

Para Granja Azul la visión es dar atención a los niños para que crezcan con amor, respeto y seguridad y proveerle las herramientas para su progreso.

En este centro infantil, existe mucho hermetismo al momento de impartir las clases, la información que proporcionan es de carácter general y mencionan que si realizan actividades lúdicas que no se puede evidenciar debido a las restricciones existentes entre los docentes.

1.1.1.4 Árbol de Problemas

Gráfico 1. Relación Causa – Efecto



Elaborado por: La autora

1.1.2 Análisis Crítico

Como lo indica Fröbel, máximo exponente de la “Pedagogía de la Acción”, el juego es la forma más efectiva para contribuir al desarrollo integral del ser humano en la niñez. Hoy en día, las leyes educativas de la mayoría de los países occidentales reconocen la relevancia de las actividades lúdicas en los procesos educativos. El juego beneficia el aprendizaje significativo, la asunción de nuevos roles, la aceptación de normas, etc.

En el contexto ecuatoriano el juego como método de enseñanza no ha recibido por parte de los organismos gubernamentales el apoyo que se le debería dar a este tipo de enseñanza, ya que son pocas las instituciones en donde se aplican esta metodología.

Su presencia debería extenderse a todas las etapas educativas, principalmente en la Educación Infantil y Primaria; y así contribuir con la capacitación de los docentes y brindarles a su vez las herramientas necesarias para la implementación de actividades de carácter lúdico en su práctica docente.

1.1.2.1 Prognosis

De no encontrar alternativas de solución a esta problemática, los niños no podrán desarrollar de manera óptima su área cognitiva y su aprendizaje no será significativo, ya que como he mencionado anteriormente, los niños a través de las experiencias propias, asimilan mejor su aprendizaje ya que lo internalizan, es decir lo hacen suyo.

Además la práctica de la metodología ya indicada, les ayudará a convertirse en personas competitivas para dar solución a las diversas situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

Es deber de la maestra permitir el desarrollo de las diferentes áreas de desarrollo humano en el niño, mediante la aplicación de metodología adecuada, utilizando los materiales necesarios y optimizando el tiempo, por ello es necesario que reciban capacitación técnica con sustento científico, mediante la instrucción de directrices que deben considerarse para enseñar con técnicas lúdicas.

1.1.2.2 Formulación del Problema

¿Cuál o cuáles son las mejores estrategias lúdicas que solucionan el problema de la inadecuado desarrollo del área cognitiva de los niños de 3 a 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito, en el período académico comprendido de octubre a diciembre del 2011?

1.1.2.3 Interrogantes de la Investigación

¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo cognitivo de los niños de 3 – 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito, en el período académico comprendido de octubre a diciembre del 2011?

¿La inadecuada forma de desarrollar el área cognitiva en los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito, se debe a la falta de conocimiento de las docentes?

1.1.2.4 Delimitación de la Investigación

Campo: Educación Inicial

Área: Pedagógica

Aspecto: Actividades lúdicas para desarrollo cognitivo

Delimitación Espacial

El estudio para esta investigación se realizará en los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, Granja Azul del sector San Isidro del Inca de la ciudad de Quito.

Delimitación temporal

Este problema se investigó en el período académico 2010 - 2011.

Unidades de Observación

- Niños y niñas de 3 – 5 años, de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.
- Docentes que laboran con los niños de 3 - 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.
- Directoras de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.

1.1.3 Justificación

Desde tiempos remotos la humanidad ha utilizado los juegos, junto con el teatro, la danza, los poemas y la música, como un medio para transmitir conocimientos e inculcar creencias, sentimientos, costumbres y valores a las nuevas generaciones.

Además, es una **realidad**, que cualquier actividad lúdica despierta en las personas esa capacidad mágica e imaginativa que perdemos con la edad. Esta capacidad casi innata de los seres humanos, debe ser aprovechada por el

docente para propiciar la construcción del conocimiento, dentro de un ambiente de diversión y espontaneidad. Sabemos que la apropiación del conocimiento, es un fenómeno individual y que si ese aprendizaje se lo hace de forma alegre y divertida, probablemente tenga mayor significado.

A través de esta investigación se pretende demostrar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) de los niños de 3 – 5 años y como se podría implementar la misma en el proceso de planificación curricular.

El juego educativo constituye una necesidad de gran **importancia** para el desarrollo integral del niño, ya que a través de éste se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Además, en los niños, el juego es una actividad que les brinda placer, les permite expresar sus sentimientos y encontrar por medio de sus actividades lúdicas una forma de manifestarlos.

Por consiguiente la presente investigación es **relevante**, ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño.

El plan para capacitar a las docentes de los Centros Infantiles tiene **originalidad**, en razón de que se estructura de acuerdo con la realidad académica, de infraestructura y social.

1.1.4 Objetivos

1.1.4.1 Objetivo General

Desarrollar estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños de 3-5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del Sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.

1.1.4.2 Objetivos Específicos

- Describir la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo del niño de 3 a 5 años.
- Analizar los elementos del desarrollo cognitivo para determinar la diferencia entre juego social y el juego educativo.
- Diseñar y proponer una Guía Pedagógica - Didáctica para desarrollar el área cognitiva en los niños y niñas de 3 a 5 años, a través de actividades lúdicas.
- Capacitar a las maestras que trabajan con niños de 3 a 5 años para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños con actividades lúdicas.

2 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En una investigación realizada en Venezuela, por la Universidad Pedagógica Experimental Venezuela, se menciona que en un 98% las actividades lúdicas como estrategia pedagógica son fundamentales en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización, la concentración, etc. Las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Las estrategia pedagógicas en educación inicial deben propiciar en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, consciente de la realidad y capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta.

En la investigación sobre “La relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción”, realizada por la Lic. Gabriela Valiño, Licenciada en Psicopedagogía (2006, párr. 62), indica que se puede afirmar que la promoción del juego en las escuelas es posible sólo a partir de una definición de juego pertinente, y dentro de un proyecto educativo institucional que incluya esta actividad. A partir del modelo pedagógico desde el cual se planifica el trabajo escolar, se podrá reconocer a cada una de las manifestaciones de juegos explicadas, decidiendo cuáles serán promovidas y desarrolladas. Se trata de reconocer al juego en la cotidianidad de las escuelas y también en los modelos pedagógicos, porque sólo desde esta integración de contextos de estudio y reflexión, cada institución escolar podrá definir su posición y su práctica, acerca de una temática aún poco desarrollada.

Además afirma que es posible reconocer las características actuales de la presencia del juego en el jardín de infantes. Este proceso de reflexión requiere

de aportes conceptuales que ordenen la comprensión de las acciones y delinear las propuestas a futuro.

La Lic. Gabriela Valiño (2007, párr. 24), en otra de sus investigaciones sobre "Programa de juego: Cuando jugar promueve desarrollo cognitivo", señala que es frecuente escuchar que el juego es típico y natural de la infancia, también que es parte de los derechos de los niños. Estas experiencias nos permiten confirmar que aquello a lo que se llama natural es un derecho establecido en un tiempo histórico que en la vida de algunos chicos resulta ser un horizonte lejano. En algunos lugares, para que lo que dicen las leyes y las teorías sean datos de la realidad se requiere de acciones y proyectos. Entonces, con la intención de acercar el horizonte, presentamos al juego como llave y motor para la vida social y cognitiva infantil. Para que el juego sea natural para estos chicos también.

En síntesis, el juego es una actividad indispensable para el niño, ya que es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social. Permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa. Como conducta exploratoria, impulsa la creación de campos de acción y la creatividad.

En el Ecuador, según una investigación realizada por Ernesto Yturralde Tagle (2011), facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante como el juego ha sido estigmatizado en aspectos serios y profesionales, se cree que el juego solo es para los niños. El juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer." En el país el manejo de las actividades lúdicas en la mayoría de los Centros Educativos se hace de forma indiscriminada, sin un criterio técnico para hacerlo práctico y que a su vez constituya una herramienta pedagógica positiva al momento de impartir la educación al niño.

En los Centros Infantiles utilizan el juego para actividades de integración y socialización, sin embargo para desarrollo cognitivo es imperceptible, creen que escolarizando al niño van a desarrollar mejor su área cognitiva, pero lo que no se dan cuenta es que permitiéndoles a los niños que vivencia a través de sus experiencias, el aprendizaje se hace más significativo, ya que el juego ayuda a desarrollar integralmente al niño, ya que le proporciona varias habilidades.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Filosófica

El constructivismo cree que el mundo es producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras “operaciones mentales” (Piaget).

Esta posición filosófica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe en forma pasiva ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente, además la función cognoscitiva está al servicio de la vida, es una función adaptativa, y por lo tanto el conocimiento permite que la persona organice su mundo experiencial y vivencial.

La enseñanza constructivista considera que el aprendizaje humano es siempre una construcción interior. Esta enseñanza se centra en la persona como tal, en sus experiencias con las que realiza nuevas construcciones mentales, pero considera que la construcción se produce cuando, según Piaget, el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento; cuando esto se realiza en interacción con otros, según Vygotsky; y cuando es significativo para el sujeto, dice Ausubel.

Una estrategia para llevar a la práctica este modelo es “El método de proyectos”, el que permite interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal, en otras palabras, el “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser”.

También cambia el papel del docente, pues ahora es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

El profesor como mediador del aprendizaje debe conocer los intereses y diferencias individuales de los estudiantes, así como conocer los estímulos de sus contextos: familiares, comunitarios, educativos y otros, además de contextualizar las actividades.

2.2.2 Sociológica

La aplicación de los principios sociológicos en la educación le permite en el desarrollo del niño una comprensión más clara de la sociedad en que vive, el grupo social es indispensable para el desarrollo de la personalidad, ayuda al niño a conocerse así mismo.

El niño es un ser fundamentalmente social desde el mismo momento de su nacimiento. Su conducta está modulada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

Esta investigación a nivel social beneficiará a los niños y niñas, además de los profesores, ya que se podrá implementar esta técnica dentro del currículo escolar y así facilitar el aprendizaje significativo de los niños y niñas que al crecer serán seres que contribuyan a la sociedad y asuman con éxito los compromisos sociales, políticos y económicos del país.

La idea entonces es que a través de actividades lúdicas que se utilizan básicamente para desarrollo social, sean útiles para desarrollar los procesos cognitivos como la memoria, la actitud, la imaginación, el análisis, la crítica, la

instrucción y la generalización entre otras funciones psíquicas superiores, propias del ser humano.

2.2.3 Axiológica

Con la presente investigación, se pretende fomentar la educación en valores como eje transversal al momento de impartir educación inicial a través del juego educativo para que los niños puedan desarrollar mejor su aspecto cognitivo. Entre los principales valores a desarrollar están:

- **Cooperación.-** La cooperación consiste en el trabajo en común llevado a cabo por parte de un grupo de personas hacia un objetivo compartido, generalmente usando métodos también comunes.
- **Solidaridad.-** Es la capacidad de actuación unitaria de sus miembros. Es la adhesión ilimitada y total a una causa, situación o circunstancia, que implica asumir y compartir por ella beneficios y riesgos.
- **Compañerismo.-** Se utiliza el término compañerismo para designar a un tipo de relación o vínculo que se establece entre compañeros y que tiene como características principales las actitudes de bondad, respeto y confianza entre los miembros que son parte de ella.
- **Respeto.-** El respeto consiste en el reconocimiento de los intereses y sentimientos del otro en una relación.
- **Conciencia social.-** Se refiere a la conciencia del estado de los demás miembros de su comunidad y de cómo el entorno los puede perjudicar o favorecer. Se establece lo que es bueno y malo para una comunidad.
- **Responsabilidad.-** Es un valor que está en la conciencia de la persona, que le permite reflexionar, administrar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos, siempre en el plano de lo moral.

2.2.4 Heurística

El individuo cada día necesita ser educado, formado e instruido de una manera holística para que pueda recibir, explorar, experimentar y transmitir nuevos conocimientos significativos, donde se expresa la importancia del ser en calidad de persona hacia su desarrollo biopsicosocial y cognitivo, bases fundamentales para la vida, esto sería el reflejo de una enseñanza proactiva y dinámica, sustentada por la adquisición de un conocimiento que permita ir de la reflexión a la acción, más aún si se facilita este proceso con el uso de actividades lúdicas en el desarrollo de los niños.

2.2.5 Pedagógico

La siguiente investigación se apoyará en los siguientes fundamentos:

- a. El principio según el cual la niña y el niño participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evolución (tomando del constructivismo).
- b. La mediación pedagógica y el principio según el cual los aprendizajes solamente pueden desarrollarse a través de la mediación humana. El mediador guía a los alumnos a través de preguntas o de situaciones problematizadoras, que les incitan a la búsqueda de estrategias propias para aprender y dominar los significados. (De Bruner, Ferstein, Ausubel y Vygotsky).
- c. La educadora debe presentar información significativa, es decir relacionada con los conocimientos previos de la niña y el niño; debe ayudarles a reorganizar sus conocimientos pasando por el conflicto cognitivo, y a transferir ese conocimiento nuevo a otras situaciones (funcionalidad cognitiva), a otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento.

- d. Las nuevas tendencias pedagógicas subrayan la íntima interdependencia entre lenguaje y desarrollo conceptual: “Un concepto nuevo trae consigo una palabra nueva. Falto del concepto, el niño no comprenderá la palabra; carente de la palabra, no podrá asimilar y acomodar el concepto con la misma facilidad”.
- e. También destacan que el desarrollo comunicacional del individuo corre paralelo al desarrollo histórico de la evolución comunicacional del ser humano. En consecuencia, la educadora debe enseñar teniendo en cuenta los conocimientos informales del entorno de los niños, en una situación real de comunicación.
- f. El jugar es una actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está muy relacionado al crecimiento cultural. (Alan Bishop)

2.2.6 Psicológico

Puesto que la Psicología Educativa permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos, para el diseño de esta investigación, optaremos por los aportes de Piaget, de Vygotsky, de Ausubel y de Howard Gardner.

2.2.6.1 Los Aportes de Piaget

El desarrollo individual es concebido por Piaget como el resultado de procesos de adaptación y reorganización de las estructuras mentales, a través de la interacción del niño/a (predisposición genética) con el ambiente (objetos y procesos de casualidad en el espacio y en el tiempo). En este proceso intervienen factores objetivos y subjetivos, el niño y la niña van modificando sus propios esquemas adquiridos anteriormente.

La acción del organismo del niño sobre el ambiente genera esquemas y estructuras cognitivas (cerebrales) desarrollados a partir de la actividad sensorio motriz, representativa egocéntrica y operativa.

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno – medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras cognitivas. Esto se consigue proporcionando al niño experiencias de aprendizaje a través de las cuales tenga que realizar operaciones cognitivas.

Los niños pasan por sucesivas etapas evolutivas que poseen características diferenciadas: etapa sensorio motriz, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. La educación debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en un ambiente estimulante, y el educador debe respetar las características del pensamiento en cada etapa, mostrarse abierto y plantear numerosos interrogantes a través de la interacción verbal.

El educador debe tener en cuenta, en el momento de planificar la actividad, cuatro niveles de actuación sobre los objetos: actuación libre, actuación sobre los objetos para producir un determinado efecto, reflexionar sobre cómo se ha logrado el efecto y explicar las causas.

2.2.6.2 Los Aportes de Vygotsky

Vygotsky, a través de su teoría socio-histórica-cultural, concluye que la mediación social consciente es determinante en la formación del ser humano. Todo individuo desde que nace toma, consciente o inconscientemente, los conocimientos, afectos y expresiones del medio familiar y social. La información para el desarrollo de las funciones mentales superiores se origina en la sociedad, y pasa luego al individuo para su elaboración.

El aprendizaje del individuo tiene una vertiente social, puesto que se hace con los otros. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el

medio social y cultural. Entornos socio-culturales ricos y potentes inciden más fuertemente en el desarrollo de las facultades del sujeto; inversamente, entornos socio-culturales pobres frenarán el desarrollo de las facultades de la persona.

Entendiendo que el ser humano y sus procesos superiores son, en parte, un producto social, la mediación pedagógica debe poner en contacto al individuo con su entorno social y promover el desarrollo de la conciencia social del sujeto para que se transforme en ser humano inteligente, afectivo y expresivo. En otras palabras, la mediación pedagógica debe sumergir a los niños en el pensamiento social hasta que ellos mismos obtengan su propia expresión y su lenguaje interno. Solo este proceso transfiere la conducta social externa a funciones intrapsíquicas. La potencialidad humana del sujeto depende de la calidad de la interacción social propia de la mediación, y de la zona de desarrollo próximo del sujeto.

Uno de los conceptos claves de Vygotsky es el de la zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la posibilidad de resolver un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz. El nivel de desarrollo potencial es la máxima capacidad de pensar que puede desarrollar el sujeto.

Todo ser humano, aun los niños con un retardo mental severo, deben llegar a su "Nivel de Desarrollo Potencial". El que llegue o no depende de la calidad de la Mediación Pedagógica. Vygotsky llega a la conclusión de que "la palabra escuchada es un estímulo, y la palabra pronunciada es un reflejo que crea el mismo estímulo. Aquí el reflejo es reversible porque el estímulo puede convertirse en reacción y viceversa".

En conclusión, la humanización del sujeto depende de la interrelación del desarrollo biológico del individuo y de la apropiación de la herencia cultural

(ideal y material) existente. La cultura es un producto de la sociedad en permanente evolución.

2.2.6.3 Los Aportes de Ausubel

Ausubel introduce el concepto de aprendizajes socialmente significativos que se contraponen con el memorístico o repetitivo (memoria a corto plazo, sin relación con los aprendizajes anteriores).

El aprendizaje significativo es aquel en el que la nueva información que presenta el educador (función mediadora) se relaciona con los conocimientos previos que el niño tiene sobre algún objeto de aprendizaje. El niño reorganiza (conflicto cognitivo) su conocimiento del mundo (esquemas cognitivos), encuentran nuevas dimensiones que le permiten transferir ese conocimiento a otras situaciones (funcionalidad cognitiva) y descubre los procesos que lo explican. Todo esto le proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir en el centro o mediante procesos de mediación cultural. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo.

Para hablar de aprendizaje significativo, el objeto de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, el nuevo conocimiento debe vincularse con el conocimiento previo relevante de la estructura cognitiva y contar con la motivación positiva de los niños hacia el nuevo aprendizaje.

2.2.6.4 Los Aportes de Howard Gardner

Howard Gardner concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. La inteligencia es por tanto,

un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos rodea. (Celso A. Antunes).

La inteligencia así entendida se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones desequilibrantes que los niños tienen con el entorno social y con el contexto cultural. No se desarrolla como una habilidad, ni se enseña como un contenido. La inteligencia como capacidad contiene los conocimientos, pero los trasciende, en la medida en que son saberes aplicados que le permiten dar respuesta a situaciones sociales reales.

Howard Gardner veía a la inteligencia como capacidades. Las agrupó en las siguientes categorías:

a) Inteligencia lingüística.- Entendida como la capacidad de utilizar -a su nivel- palabras en forma oral o escrita, incluyendo la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética y la semántica.

El desarrollo del lenguaje es uno de los principales logros que ocurren durante los tres primeros años. Es este breve tiempo, el niño puede progresar desde la comunicación no verbal con expresiones faciales, gestos, movimientos corporales y llanto hasta la comunicación mediante palabras o señas.

b) Inteligencia lógico matemática.- Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, distinguir patrones lógicos o numéricos para manejar largas cadenas del razonamiento.

Las matemáticas se refieren a la capacidad de pensar de manera lógica, resolver problemas y percibir relaciones. Esta es una de las maneras en que

desciframos el mundo, porque nos facilita el encontrar orden y lógica al reconocer modelos o patrones, hacer predicciones y resolver problemas.

c) Inteligencia espacial.- Se refiere a la capacidad de pensar en tres dimensiones, permite percibir acertadamente el mundo visual y espacial y poder transformar esas percepciones tomando en cuenta formas y posiciones de los objetos.

Para los niños esta capacidad se activa al contar historias interactivamente presentando el final o los fragmentos que presuponen una continuidad.

d) Inteligencia musical.- Esta capacidad se manifiesta muy pronto por la facilidad para identificar sonidos diferentes, distinguir los matices de intensidad, captar su dirección. Concretamente en la música, la inteligencia percibe con claridad el tono o la melodía, el ritmo o la frecuencia, y el agrupamiento de los sonidos y sus características intrínsecas, generalmente denominadas timbre.

La música contribuye al desarrollo integral infantil en cuanto ofrece oportunidades de explorar las emociones y relaciones, de aprender conceptos, de desarrollar destrezas motrices y comunicativas como hablar y escuchar, y estimula la creatividad y la apreciación estética. A medida que se mueve de distintas maneras según la música, el niño estira no solo su cuerpo sino la imaginación.

e) Inteligencia intrapersonal.- Es la capacidad para reconocer y diferenciar los propios sentimientos, intenciones y deseos, así como las propias cualidades y límites; para construir una percepción precisa respecto de sí mismo, organizar y dirigir su propia vida.

Gracias a la autonomía y al autocontrol, los niños aprenden a expresar con seguridad sus pensamientos y sentimientos, a tomar decisiones

responsables, a expresar sus sentimientos de manera aceptable y adecuada socialmente. El ambiente estimula tanto la autonomía como el autocontrol.

Cuando se les estimula a tomar decisiones por sí mismos, experimentan la sensación de controlar sus vidas. Además, aprenden que lo que dicen y hacen es importante y afecta a los demás.

f) Inteligencia interpersonal.- Es la capacidad de percibir las diferencias en los demás, los contrastes en sus estados de ánimo, sus motivaciones, sus intenciones y su temperamento.

Incluye la capacidad para captar e interpretar las expresiones faciales, la voz, los gestos, y las posturas, y la capacidad para responder a ellas e interactuar eficazmente con los otros.

g) Capacidad de sinestesia corporal.- Es la capacidad de usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, la aptitud para controlar los movimientos del propio cuerpo, la destreza para manipular objetos y usar las manos para transformar elementos. Incluye coordinación, destrezas, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad.

Para el desarrollo adecuado de la capacidad sinestesia corporal se debe reconocer que los niños son seres lúdicos, es decir realmente interesados en realizar actividades que les produzcan placer, goce y disfrute de sus desplazamientos.

El juego está considerado como un dinamizador del desarrollo de esta capacidad de sinestesia corporal en las relaciones consigo mismo, con el mundo físico y social.

h) Inteligencia naturalista.- Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos (objetos, animales o plantas) de los medios ambientes urbano,

suburbano o rural. Incluye habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento del entorno.

i) Inteligencia emocional.- Es la habilidad para interactuar eficazmente con los otros. Esta habilidad es el producto del conocimiento, control o regulación de las emociones y sentimientos propios.

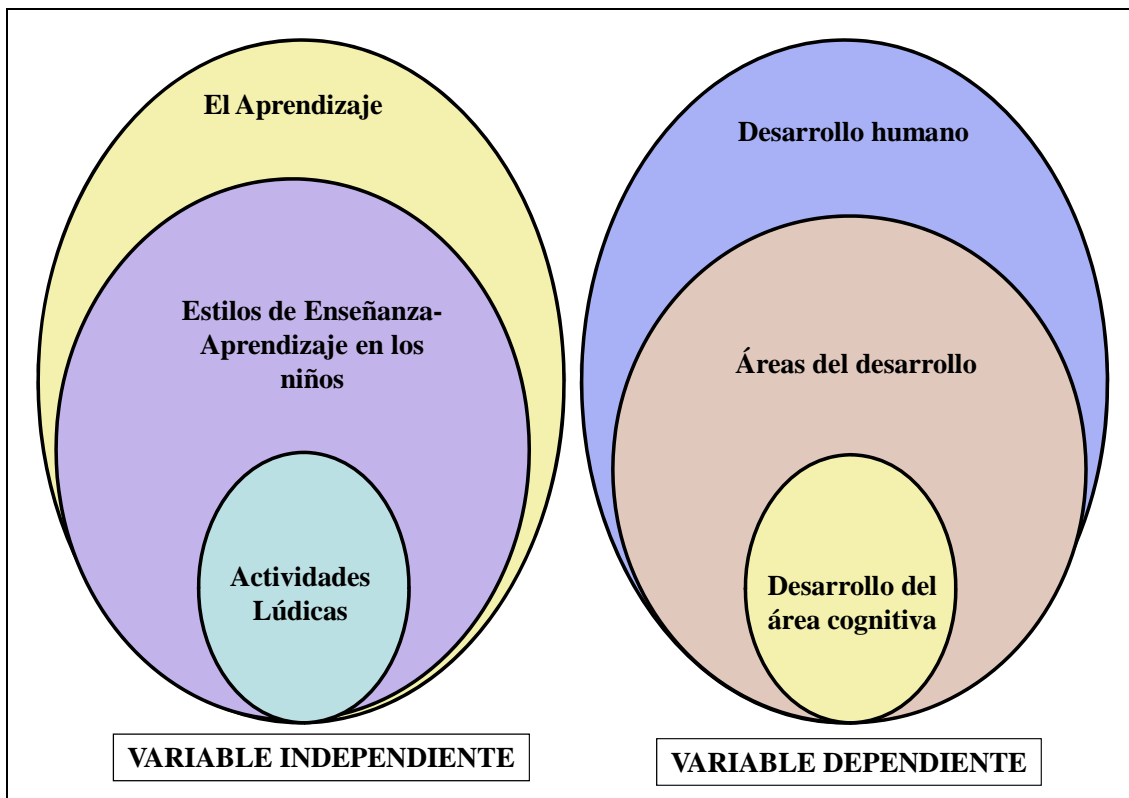
Las personas con inteligencia emocional altamente desarrollada alcanzan el éxito en todos los ámbitos de la vida: familia, trabajo, sociedad.

La capacidad emocional se sustenta en:

- La amplitud de la emotividad personal: cuanta más variedad de emociones experimente el sujeto más riqueza de pensamientos avocará sobre ellas.
- La fluidez emocional generada por la atención selectiva de los estímulos.
- La regulación de los estados de ánimo que marcan la dimensión positiva o negativa del tono emocional y de las ideas que tengamos sobre los mismos.
- La confianza de poseer capacidad para dirigir los afectos de manera persistente y eficiente.
- La integración entre el afecto y la cognición a nivel neurológico que sustente su relación funcional y su mutua interacción en las manifestaciones de la conducta inteligente.

2.3 ORGANIZACIÓN LÓGICA DE LAS VARIABLES

Gráfico 2. Inclusiones Conceptuales

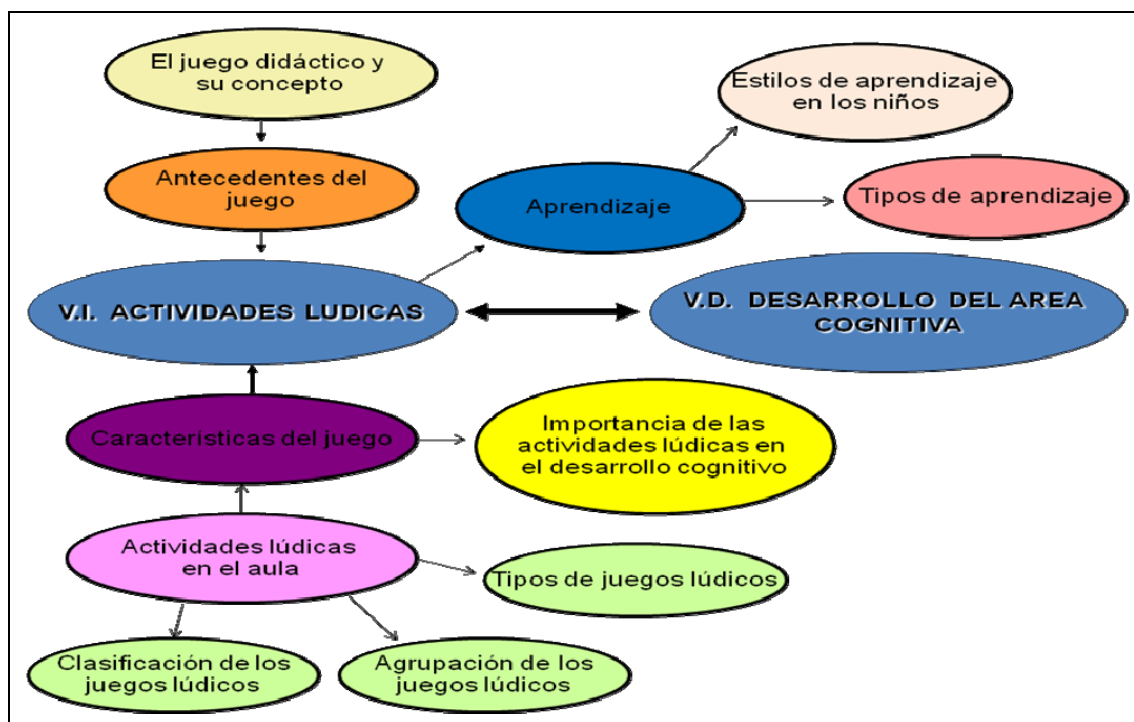


Elaborado por: La autora

2.4 CONSTELACIÓN DE IDEAS PARA PROFUNDIZAR EN EL ESTUDIO DE LAS VARIABLES

2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

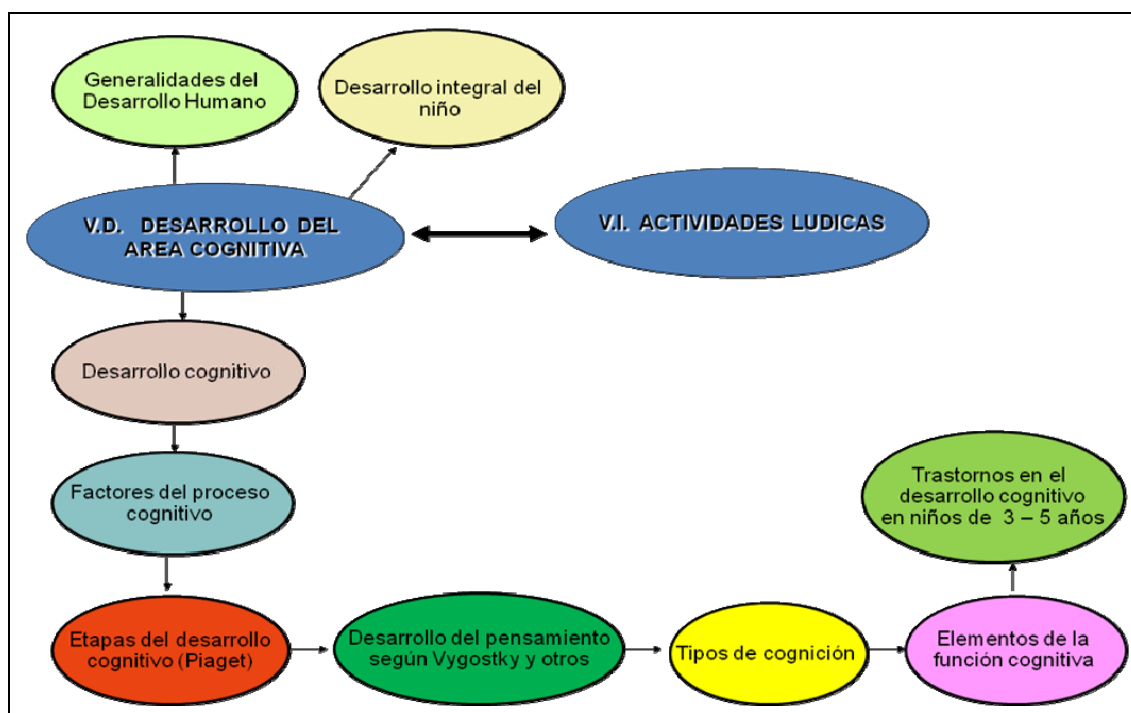
Gráfico 3. Constelación de Ideas de la Variable Independiente



Elaborado por: La autora

2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Gráfico 4. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente



Elaborado por: La autora

2.5 DESARROLLO DE LAS VARIABLES

2.5.1 Variable Independiente (Actividades Lúdicas)

2.5.1.1 El Juego Didáctico y su Concepto

Primeramente debemos definir lo qué es juego. Como dice la palabra, juego es el primer acto creativo del ser humano. “El juego comienza desde cuando somos bebés, a través de vínculos que se establece con la realidad exterior y fantasías, necesidades y deseos que se van adquiriendo”. (<http://www.educacioninicial.com>)

El juego es considerado como una necesidad vital del niño o niña que contribuye al equilibrio de su ser. Es un proceso de educación completa, indispensable para su desarrollo.

El juego tiene finalidad en sí mismo: le proporciona satisfacciones presentes al exteriorizar sus pensamientos cuando aún no sabe expresarse oralmente y descarga impulsos y emociones.

“El juguete es el medio que se utiliza para jugar, esto incluye desde una muñeca, hasta una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego como tal, convirtiéndose en juego didáctico o actividad lúdica”. (<http://www.monografias.com>)

El juego lúdico es aquella herramienta que se utiliza como juego pero con un objetivo didáctico, es decir intentando llegar a una meta.

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua, **lúdica** proviene del latín *ludus*, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones”. (<http://www.ludica.org>)

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La

metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Por otro lado, Torres (2004) comenta que lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.5.1.2 Antecedentes del Juego

El juego aparece en la historia del ser humano desde los comienzos de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos a personas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

“El doctor Birch, un famoso egiptólogo fundador de la Biblical Archaeological Society, se refiere en 1864, como recoge Falkener (1892), a los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Kara de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos descritos por dicho egiptólogo se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

Poco después, en 1866 el doctor Birch reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Rameses III jugando a las damas con Isis.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y mejorar”. (<http://www.bitsingenio.com>)

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

2.5.1.3 Características del Juego

Las características del juego son las que se describen a continuación:

- El juego es una actividad espontánea y libre, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos y constituyen el cambio para construir libremente el espíritu creador del niño.
- Es también evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente le permitirá, al niño, manejar las relaciones sociales en su medio.
- El juego además constituye un medio de expresión, pues le permite expresar sus emociones, habilidades, intereses, actitudes, etc.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que le produce placer al niño, en donde predominan los medios sobre los fines.

- Es la actividad vivencial en la que el niño se entrega íntegramente, por lo que infiere una perspectiva educativa, ya que el niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc.; y todos estos componentes se evidencian en la actividad lúdica.
- Implica conexiones sistemáticas vinculadas a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales, etc.
- A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

Finalmente, podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

2.5.1.4 Actividades Lúdicas en el Aula

Los juegos son las actividades más agradables en la vida de los seres humanos, por esta razón, deben considerarse como una actividad esencial dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

En una investigación sobre Las Influencias del Juego Infantil en el Aprendizajes del niño y la niña, escrita por la diplomada en Educación Infantil, Elena Márquez (2011), afirma que “Los juegos permiten colocar el interés de los niños

hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

En una primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y búsqueda deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes”.

Los niños en general no se encuentran preparados para oír explicaciones de clases muy largas, puesto que, los niños asimilan aproximadamente el 20% de la clase, es decir un periodo de 20 minutos por hora de clase. Por esta razón, es aconsejable que a los niños no se les tenga tanto tiempo sentados, sino que en un cierto periodo de tiempo se les haga parar, levantar las manos o simplemente dar saltos en su puesto.

Todas las actividades dentro del aula de clases deben ser combinadas para que den un resultado óptimo, es decir, dentro de la planificación se pueden incluir canciones, cuentos, adivinanzas, etc.

En la investigación sobre la Importancia del Juego en el Desarrollo Integral Infantil, realizada por la Lcda. Lucía Retamal Castro (2010), afirma que “el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a PENSAR y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización”.

Al momento de realizar actividades lúdicas, no se trata de realizarlas así no mas, el juego implica realizar una programación, incluir estas actividades en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje, controlar, guiar, asesorar es decir, se requiere de una planeación, en donde se consideren edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

Los juegos, son el pilar fundamental para realizar trabajos formativos de cualquier clase. Las actividades basadas en juegos permiten atender aspectos importantes como son la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamientos, los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a su entorno, etc., pero no hay que olvidar que detrás de un juego existen unos objetivos didácticos claros.

Por otro lado, la psicopedagoga Gabriela Valiño (2007, párr. 30), en una investigación sobre El Juego y El Desarrollo Cognitivo indica que “para que el juego sea un instrumento de enseñanza hay que seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar.

Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos”.

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño.
- Buscar más actividades cooperativas que competitivas; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Establecer una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño pero que éste sea alcanzable.

Por último, las actividades lúdicas como herramienta didáctica se han clasificado en:

Cuadro 1. Clasificación de los juegos

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS			
CARACTERÍSTICA	INTENSIDAD	UBICACIÓN	FORMA DE PARTICIPACIÓN
Dramatizados Mímicos Sensoriales Persecución Libres Con cantos Creativos Coeducacionales Rítmicos Tradicionales Pre-deportivos De relevo Constructivos	Móviles Inmóviles Transitorios	Interiores Exteriores	Individuales Colectivos

Elaborado por: La autora

A su vez los juegos se agrupan en los siguientes:

Cuadro 2. Agrupación de los juegos

SE AGRUPAN		
SOCIALES	COGNITIVOS	MOTRICES
Integración Desempeño de Roles Formación de Hábitos	Colectivos Individuales Con o Sin Materiales	Tradicionales Pre-deportivos Deportivos Recreativos De Interés Físico

Elaborado por: La autora

Además los juegos se dividen por diferentes tipos, entre ellos encontramos:

Cuadro 3. Tipos de juegos

TIPOS DE JUEGOS			
COGNOSCITIVOS	DEPORTIVOS	MOTRICES	SOCIALES
Actividades espontáneas o dirigidas que influyen en el desarrollo cognoscitivo (relativo al conocimiento) del niño, brindándole al mismo tiempo emociones satisfactorias.	Actividades dirigidas bajo un riguroso código de reglas y basadas en el empleo de diversas acciones motrices con el objeto de alcanzar los más altos resultados deportivos.	Actividades espontáneas o dirigidas, basadas predominante en la realización de diferentes ejercicios físicos (con o sin instrumentos), orientados a desarrollar las cualidades motrices o percepto-motoras del niño.	Actividades espontáneas o dirigidas, basadas en la participación del niño en el desempeño de papeles y en la formación de hábitos.

Elaborado por: La autora

2.5.1.5 Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo

El juego en la infancia es una parte primordial en el desarrollo de actividades del niño, ya que este les proporciona placer y les permite expresar sus sentimientos.

En la investigación realizada por la Diplomada en Educación Infantil, Elena García Márquez (2011), sobre la Influencia del Juego Infantil en el Desarrollo y Aprendizaje del niño y la niña, comenta que: Jugando, los niños aprenden porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

De las investigaciones sobre el juego y su relación con el desarrollo cognitivo, se pueden proponer las siguientes conclusiones:

- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. Piaget proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.

- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vygotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño/a a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.
- El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo. El deseo de jugar con los otros, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cercana a la realidad. Cuando el juego simbólico se torna colectivo, es necesario coordinar distintos puntos de vista sobre las acciones, sobre el significado de los objetos y ello implica la coordinación de los criterios propios con los criterios de otros, lo que facilita el proceso de descentramiento.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971-1982), el juego es la primera actividad creadora. Vygotsky (1933-1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Desde otra perspectiva, Chateau (1950-1973) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

- El juego estimula la discriminación fantasía - realidad. El niño/a cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad (Dilalla y Watson, 1988).

Además, al jugar realiza acciones que no tienen las consecuencias que tendrían en realidad, y ello también estimula esta progresiva diferenciación.

- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. El juego es en cierto modo el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad. Se puede desarrollar el papel importante de los juegos lingüísticos, a los cuales se dedican los niños y las niñas con gran placer, ya que son unas de las formas básicas de aprendizaje del lenguaje. El niño/a desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos, en diálogos ficticios o reales. En el juego explora las posibilidades de su repertorio lingüístico y paralingüístico (tono, ritmo, modulación).
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. El juego simbólico desempeña un papel transcendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción. El juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético. La situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y esta situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotsky, 1933-1982). En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una divergencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño/a ve y el significado mental que le atribuye, y por primera vez en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento (cabalgar) y no del objeto”.

- Chaten (citado por Domínguez 1970), comenta que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquel que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tengan los niños para jugar durante su infancia, aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.
- Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

Concluyendo lo anterior dicho, las actividades lúdicas en el desarrollo del niño es muy importante, a través de ellas experimentan, aprenden comprenden la realidad que les rodea, liberan tensiones, desarrollan su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social.

Un modelo lúdico personalizado hará que el niño se interese por todos los temas, siendo el adulto el que le guía los pasos hacia lo que es necesario enseñarle. Toda información pasada por el filtro del juego dará resultados asombrosos, puesto que el niño es más receptivo a recibir de esta manera la información.

2.5.1.6 El Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza

o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir.

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

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005). En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes (Schunk, 1991).

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje receptivo (el sujeto comprende el contenido y lo reproduce, pero no descubre nada), el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de forma pasiva, sino que son reordenados para adaptarlos al esquema cognitivo), el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los contenidos sin comprenderlos ni relacionarlos con conocimientos previos) y el aprendizaje significativo (cuando el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos y los dota de coherencia respecto a su estructura cognitiva).

ESTILOS DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS

El término 'estilo de aprendizaje' se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales. Esas preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje.

El concepto de los estilos de aprendizaje está directamente relacionado con la concepción del aprendizaje como un proceso activo. Si consideramos que el aprendizaje equivale a recibir información de manera pasiva lo que el alumno haga o piense no es muy importante, pero si entendemos el aprendizaje como la elaboración por parte del receptor de la información recibida parece bastante evidente que cada uno de nosotros elaborará y relacionará los datos recibidos en función de sus propias características.

Los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje lo que nos ofrecen es un marco conceptual que nos ayude a entender los comportamientos que observamos a diario en el aula, como se relacionan esos comportamientos con la forma en que están aprendiendo nuestros alumnos y el tipo de actuaciones que pueden resultar más eficaces en un momento dado.

Pero la realidad siempre es mucho más compleja que cualquier teoría. La forma en que elaboremos la información y la aprendamos variará en función del contexto, es decir, de lo que estemos tratando de aprender, de tal forma que nuestra manera de aprender puede variar significativamente de una materia a otra. Por lo tanto es importante no utilizar los estilos de aprendizaje como una herramienta para clasificar a los alumnos en categorías cerradas. Nuestra manera de aprender evoluciona y cambia constantemente, como nosotros mismos.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Las personas perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla. Estos estudios han demostrado que las creencias

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

La literatura de pedagogía clasifica los tipos de aprendizaje en:

- Aprendizaje receptivo: Aprendizaje donde el alumno sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor.
- Aprendizaje por descubrimiento: Aprendizaje que puede ser guiado o tutorado por el profesor. El alumno no recibe los contenidos de forma pasiva; el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva.
- Aprendizaje repetitivo: En este tipo de aprendizaje se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos para poder reproducirlo.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

- Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.5.2 Variable Dependiente (El Desarrollo Cognitivo)

2.5.2.1 Generalidades del Desarrollo Humano

Según Erik Erikson las edades del hombre se despliegan siguiendo una secuencia determinada por el “principio epigenético” (plantea que cada etapa del desarrollo humano se halla guiada por un “orden natural interno” que actúa como una reprogramación biológica que interactúa con el medio tanto físico como ambiental, cada individuo tiene una biografía diferente).

Un segundo aporte de Erikson es su idea de la “crisis vital normativa”, que se refiere a las tareas propias de cada etapa, cada crisis lleva a un desenlace exitoso, posibilitando nuevos desarrollos. Si en vez de ser exitosos resultan negativos, se producirán detenciones pudiendo generar enfermedades físicas o psicológicas.

En general, podemos decir que las etapas del desarrollo humano, según Erickson son las siguientes:

La Etapa Pre – Natal.-

Es la que se desarrolla en el vientre materno, desde la concepción del nuevo ser hasta su nacimiento. Se le denomina también de la vida intrauterina y pasa por tres periodos:

- **Periodo Zigótico:** Se inicia en el momento de la concepción, cuando el espermatozoide fecunda al óvulo y se forma el huevo o cigoto. Este comienza a dividirse y subdividirse en células y aumenta de tamaño hasta

formar el embrión, que al final de la segunda semana se arraigan en el útero.

- **Periodo Embrionario:** Dura unas 6 semanas, en el cual el embrión se divide en tres capas:

1. Endodermo
2. Mesodermo
3. Ectodermo

Estas capas se van diferenciando hasta formar los esbozos de los futuros sistemas o aparatos corporales. Del ectodermo se forma el sistema nervioso y los órganos de los sentidos.

- **Periodo Fetal:** Es la culminación del embrión, el feto ya tiene la definida forma de un ser humano, que después de desarrollarse aceleradamente durante 9 meses, abandona el claustro materno en el acto del nacimiento.

La Infancia.-

Es la etapa comprendida entre el nacimiento y los 6 años de edad. Algunos autores lo limitan a los 12 y 18 primeros meses. Periodo Sensorio Motriz, denomina PIAGET a estos primeros meses de la vida.

Desarrollo de la Infancia: En los primeros años el infante se interesa fundamentalmente en ejercitar sus órganos sensoriales, sus movimientos y su lenguaje, para lo cual manipula incansablemente los objetos que se encuentran a su alcance.

De este modo, en los tres primeros años el pequeño infante logra conquistas humanas tan valiosas y decisivas como manejar sus manos, ponerse de pie, caminar, hablar, y desplazarse por su medio.

El desarrollo de la infancia se divide en:

- **El Neonato:** El recién nacido vive durante el primer mes de su vida lo que se denomina el Periodo Neonatal, pesa un promedio de 3 Kilos, presenta una cabeza verdaderamente desproporcionada en relación con su pequeño cuerpo, y que duerme la mayor parte del tiempo, manifestando acelerados progresos:
 1. Aparecen los primeros actos reflejos: succión del pecho materno, reacción de sonidos fuertes.
 2. Realiza movimientos espontáneos e indiferenciados: agita y retuerce su cuerpo, mueve brazos y piernas, pedalea, etc.
 3. Reacciones emocionales indiscriminadas de agitación y excitación: que acompaña adictos movimientos, se producen ante estímulos agradables o desagradables por una pérdida del equilibrio del organismo.

- **Primera Infancia:** Periodo comprendido entre los 2 años a los 6 años. Se caracteriza por un fuerte desarrollo de la capacidad exploradora del niño, así como, del desarrollo intelectual con un progresivo dominio del lenguaje. En esta etapa el niño descubre la relación familiar y comienza muy primariamente la relación con los compañeros.
 - a) Crecimiento físico:
 - El crecimiento físico aumenta entre la edad de 2 y 6 años, pero más lentamente que durante la época de bebé y los primeros pasos.
 - Los niños son ligeramente más altos y pesados que las niñas.

- Los sistemas muscular, óseo, nervioso, respiratorio, circulatorio e inmunológico, están madurando y aparece la primera dentición.
- El crecimiento y la salud apropiados dependen de la nutrición. Los niños comen menos que antes y necesitan una dieta balanceada.

b) Destrezas motoras:

- El desarrollo motor avanza con rapidez durante esta etapa, los niños progresan en las destrezas de motricidad gruesa y fina, y en la coordinación ojo-mano.
- Hacia la edad de 6 años los niños pueden atender muchas necesidades personales.

c) Aspectos del desarrollo intelectual:

- Con relación a la memoria, funciona mejor la habilidad de reconocer que la de recordar, pero ambas avanzan en este período.
- La memoria de los niños se ve influida por la motivación de destreza, y las estrategias de estudio, el conocimiento general, las actividades poco usuales y las interacciones sociales.
- La función simbólica se demuestra en imitación diferida, juego simbólico y lenguaje, y permite a los niños presentar y reflejar mentalmente, personas, objetos y sucesos.
- En la etapa preoperacional los niños pueden comprender relaciones funcionales básicas y el concepto de identidad. Sin embargo, confunden la realidad y la fantasía, no pueden descentrar las ideas,

razonan de manera transductiva y no entienden la reversibilidad y las implicaciones de las transformaciones.

- Durante la primera infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados, el lenguaje es de dos tipos: social (comunicación con los demás) y privado (cuando el niño habla en voz alta consigo mismo).
- **Segunda Infancia (la niñez):** Comprende desde los seis o siete años hasta la pubertad, con la cual se va iniciar la adolescencia. La principal característica de esta fase, es que ahora el niño ya se sumerge plenamente en el mundo real e intenta adaptar su comportamiento a las variables condiciones externas. Se produce asimismo una fuerte identificación del niño con el padre y de la niña con la madre, con lo que ello supone una aceptación de papeles sexuales y sociales.

Esta etapa corresponde el ingreso del niño en la escuela, lo que significa la convivencia con seres de su misma edad y, por lo tanto, iguales en derechos y deberes y en el tratamiento. Lo cual influye decisivamente en su proceso de socialización.

Las exigencias del aprendizaje escolar estimulan poderosamente el desarrollo de sus funciones cognitivas: percepción, memoria, razonamiento. El niño juega, estudia y desarrolla sentimientos de deber, respeto al derecho ajeno, amor propio, etc.

Se desarrolla también su pensamiento lógico, controlando la imaginación desbordante que imperaba en la etapa anterior. El niño se vuelve más objetivo, siendo ya capaz de ver la realidad, tal como esta es y no como se la imaginaba.

2.5.2.2 Desarrollo Integral del Niño

Básicamente las áreas de desarrollo del niño son: desarrollo físico (el cuerpo), desarrollo cognitivo (el pensamiento), lenguaje (el habla y los ademanes) y desarrollo socio-emocional (el trato con otras personas).

- 1. Área Cognitiva:** En esta área el niño empieza a comprender su entorno a través de estructuras, mediante una interacción con el entorno. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.
- 2. Área del Lenguaje:** Esta área se refiere a las habilidades en las que el niño podrá comunicarse con su entorno. Podrá expresarse mediante gestos y palabras, a la vez que comprende el significado de las mismas. Este último aspecto se desarrolla primero. Desde antes del año, los bebés pueden comprendernos, aunque todavía no lo puedan expresar oralmente, es por ello la importancia de estimularlos dándole el nombre correcto de las cosas, sin usar un lenguaje "abebado" o empleando diminutivos para referirnos a personas, objetos o animales.
- 3. Área Socio-Emocional:** Fortalecer el área socio-emocional mediante el vínculo con la madre en un principio, permitirá al niño sentirse amado y seguro de sí mismo, así como manejar su conducta y expresar sus sentimientos. Posteriormente, logrará socializar con los demás en una sociedad determinada.

Es importante incluir en las actividades que los padres realicen con sus bebés y niños, juegos que permitan el contacto, abrazos, masajes, caricias. Ocurre que algunos padres, por el deseo de ver a sus hijos caminar, o dejar los pañales, empiezan a preocuparse cada vez más, exigiendo al niño,

algunas veces gritando o molestándose con él, en vez de notar que cada pequeño avance es muy bueno para que logre realizar lo propuesto. En este caso, es altamente recomendable reforzarlos con palabras de ánimo, muestras de afecto, o un "¡muy bien, tú puedes!", en vez de "ha retrocedido", "no lo haces bien", "no seas torpe", "mira cómo tu amiguito si puede".

4. Área Física: Esta área se refiere al movimiento y al control que el niño tiene con su cuerpo, para tomar contacto con su entorno. Comprende dos aspectos:

- **Coordinación motora fina:** Comprenden actividades donde se coordina la vista y mano, lo que posibilita realizar actividades con precisión como: coger objetos, guardarlos, encajar, agrupar, cortar, pintar, etc. Se van desarrollando estas habilidades desde el nacimiento y son muy importantes porque posibilitará al niño el dominio de muchas destrezas, entre ellas, el poder leer y escribir. Para estimular al niño en esta área, tiene que manipular los objetos para establecer la relación de su funcionamiento. De esta manera, mediante el tacto también envía información a su cerebro en cuanto a texturas, sensaciones, formas, etc.
- **Coordinación motora gruesa:** La base del aprendizaje se inicia en el control y dominio del propio cuerpo. Implica la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc., para ello es necesaria la fuerza en los músculos y la realización de movimientos coordinados.

Para que los padres estimulen a sus hijos desde pequeños, es importante que no "salten" etapas. Antes de caminar, el bebé debe gatear, pues con esta actividad aprenderá a poner las manos al caer, desarrollará la fuerza necesaria en músculos de brazos y piernas para luego apoyarse en los muebles, pararse y lograr caminar con mucha mayor destreza y habilidad.

2.5.2.3 Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo del niño se centra en las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia, es decir con los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños.

Una de las teorías que explican mejor las etapas del desarrollo de la inteligencia en el niño es la de Jean Piaget. Esta teoría fundamentalmente explica que la inteligencia se va desarrollando primero, desde los reflejos y las percepciones. Es decir, desde lo que es la etapa sensorio-motriz, donde el niño va experimentando acciones y desarrollando conductas, en base a la experiencia de los sentidos y su destreza motriz.

Luego comienza a desarrollarse un nivel más abstracto de pensamiento, donde se va complejizando la inteligencia. Los mecanismos de la asimilación y la acomodación van logrando que el niño incorpore la experiencia y la conceptualice o interiorice.

Otras teorías como el psicoanálisis hacen hincapié en el desarrollo emocional o afectivo y tienen puntos en común con la teoría cognitiva como por ejemplo, en cuanto al desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje que van a tener en común en el niño, la búsqueda de la repetición de experiencias de satisfacción.

Es decir, va a buscar formas de llevar adelante acciones que le permitan obtener satisfacción o placer y esto es algo estructural para la vida. En suma, resumimos las etapas del desarrollo cognitivo del niño en las detalladas por Piaget:

- Etapa sensorio motora
- Etapa pre operatoria
- Etapa operatoria
- Etapa de las operaciones formales

2.5.2.4 Factores del Proceso Cognitivo (según Piaget)

El desarrollo de las funciones que nos permite conocer, da a lugar a los procesos cognitivos y estos son:

- 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.

2.5.2.5 Etapas del Desarrollo Cognitivo (según Piaget)

Me refiero en la mayor parte de mi investigación de Piaget ya que él es uno de los pioneros que hablan del desarrollo cognitivo y por establecer una relación conceptual entre el juego y el desarrollo cognitivo.

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

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

- **Etapasensorio motora:** Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos. Es decir, una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto (o persona). Por este motivo les resulta tan atrayente y sorprendente el juego "cucú, ya no estoy", que consiste en esconder la cara tras un objeto, como un cojín, y luego volver a "aparecer". Es un juego que contribuye, además, a que aprendan la permanencia del objeto, que es uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos.

Esto incluye la capacidad para entender que cuando la madre sale de la habitación, regresará, lo cual aumenta su sensación de seguridad. Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto (o persona) sin percibirlo.

- **Etapapre operacional:** Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes

mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Un segundo factor importante en esta etapa es la Conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura.

Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura.

- **Etapa de las operaciones concretas:** Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y se caracteriza por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero.

Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místicos para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

- **Etapa de las operaciones formales:** En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica

formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Otra característica del individuo en esta etapa es su capacidad para razonar en contra de los hechos. Es decir, si le dan una afirmación y le piden que la utilice como la base de una discusión, es capaz de realizar la tarea. Por ejemplo, pueden razonar sobre la siguiente pregunta: "¿Qué pasaría si el cielo fuese rojo?". En la adolescencia pueden desarrollar sus propias teorías sobre el mundo.

Esta etapa es alcanzada por la mayoría de los niños, aunque hay algunos que no logran alcanzarla. No obstante, esta incapacidad de alcanzarla se ha asociado a una inteligencia más baja.

2.5.2.6 Desarrollo del Pensamiento según Vygotsky y Otros

- **Teoría de Vygotsky**

Mientras Piaget decía que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor socio – cultural. Vygotsky asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

Aprende a pensar creando, a solas o con la ayuda de alguien, e interiorizando progresivamente versiones más adecuadas de las

herramientas “intelectuales” que le presentan y le enseñan activamente las personas mayores.

Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación “guiada” o la “construcción de puentes” de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo. Para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona “de desarrollo próximo”, una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda.

Vygotsky también enfatizó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

- **Teoría de Ausubel**

La teoría de Ausubel acuña el concepto de "aprendizaje significativo" para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones. Este aprendizaje sólo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto.

Sus ideas constituyen una clara discrepancia con la visión de que el aprendizaje y la enseñanza escolar deben basarse sobre todo en la

práctica secuenciada y en la repetición de elementos divididos en pequeñas partes, como pensaban los conductistas. Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender. Por ello, lo que se comprenda será lo que se aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en nuestra estructura de conocimientos.

El aprendizaje significativo aparece en oposición al aprendizaje sin sentido, memorístico o mecánico. El término "significativo" se refiere tanto a un contenido con estructuración lógica propia como a aquel material que potencialmente puede ser aprendido de modo significativo, es decir, con significado y sentido para el que lo internaliza. (Ausubel et al, 1983)

El primer sentido del término se denomina sentido lógico y es característico de los contenidos cuando son no arbitrarios, claros y verosímiles, es decir, cuando el contenido es intrínsecamente organizado, evidente y lógico. El segundo es el sentido psicológico y se relaciona con la comprensión que se alcance de los contenidos a partir del desarrollo psicológico del aprendiz y de sus experiencias previas. Aprender, desde el punto de vista de esta teoría, es realizar el tránsito del sentido lógico al sentido psicológico, hacer que un contenido intrínsecamente lógico se haga significativo para quien aprende.

Para Ausubel la estructura cognoscitiva consiste en un conjunto organizado de ideas que preexisten al nuevo aprendizaje que se quiere instaurar. Los nuevos aprendizajes se establecen por subsunción. Esta forma de aprendizaje se refiere a una estrategia en la cual, a partir de aprendizajes anteriores ya establecidos, de carácter más genérico, se puede incluir nuevos conocimientos que sean subordinables a los anteriores.

Los conocimientos previos más generales permiten anclar los nuevos y más particulares. La estructura cognoscitiva debe estar en capacidad de

discriminar los nuevos conocimientos y establecer diferencia para que tengan algún valor para la memoria y puedan ser retenidos como contenidos distintos. Los conceptos previos que presentan un nivel superior de abstracción, generalización e inclusión los denomina Ausubel organizadores avanzados y su principal función es la de establecer un puente entre lo que el alumno ya conoce y lo que necesita conocer.

Dado que en el aprendizaje significativo los conocimientos nuevos deben relacionarse sustancialmente con lo que el alumno ya sabe, es necesario que se presenten, de manera simultánea, por lo menos las siguientes condiciones:

- El contenido que se ha de aprender debe tener sentido lógico, es decir, ser potencialmente significativo, por su organización y estructuración.
- El contenido debe articularse con sentido psicológico en la estructura cognoscitiva del aprendiz, mediante su anclaje en los conceptos previos.
- El estudiante debe tener deseos de aprender, voluntad de saber, es decir, que su actitud sea positiva hacia el aprendizaje.

En síntesis, los aprendizajes han de ser funcionales, en el sentido que sirvan para algo, y significativos, es decir, estar basados en la comprensión.

- **Teoría de Bruner**

Bruner se apoya en las teorías de Piaget y Vygotsky para desarrollar sus postulados.

Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señala una teoría de instrucción pre-descriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados.

La teoría de la instrucción debe preocuparse por el aprendizaje y por el desarrollo y además debe interesarse por lo que se desea enseñar para que se pueda aprender mejor con un aprendizaje que no se limite a lo descriptivo. Existen 4 características en ésta teoría:

1. Disposición para aprender: una teoría de la instrucción puede interesarse por las experiencias y los contextos que tenderán a hacer que el niño esté deseoso y sea capaz de aprender cuando entre a la escuela.
2. Estructura de los conocimientos: especificará la forma en que un conjunto de conocimientos deben estructurarse a fin de que el aprendizaje los entienda más fácilmente.
3. Secuencia: habrá que especificar las secuencias más efectivas para presentar los materiales.
4. Reforzamiento: tendrá que determinar la naturaleza y el esparcimiento de la recompensa, moviéndose desde las recompensas extrínsecas a las intrínsecas.

Bruner propone que con la comprensión suficiente de la estructura de un campo de conocimiento, algo que se anticipa a los conceptos posteriores y más avanzados, puede enseñarse de modo apropiado a edades muchas más tempranas. Se puede enseñar cualquier materia a cualquier niño en cualquier edad si se hace en forma honesta.

El desarrollo alude a su interés en el desarrollando cognoscitivo y recalca tres modalidades de representación en una secuencia:

- Enactiva: es el aprendizaje por medio de una determinada acción, se realiza sin palabras, ejemplo aprender a saltar la cuerda.
- Icónica: esta representación por medios perceptibles como mediante una imagen como por ejemplo un mapa mental que nos permita seguir una ruta.
- Simbólica: se da a través de un esquema abstracto que puede ser el lenguaje o cualquier otro sistema simbólico estructurado. Es la traducción de la experiencia en palabras que permiten otro tipo de transformaciones más complejas.

Por otro lado, Bruner dice que no se puede comprender al hombre sin tener en cuenta la cultura en donde está inserto. La cultura es el escenario en donde se extienden los casos particulares de la perspectiva psicológica cultural de la educación como la pedagogía, la enseñanza del presente, del pasado, etc. Que están directamente relacionados con la forma en que una cultura o sociedad organiza su sistema de educación.

La educación tiene por finalidad reproducir la cultura en la cual está situada, es un instrumento que hace que los individuos inmersos en ella, sean más autónomos y aptos para utilizar de mejor manera sus capacidades cognitivas. El culturismo de Bruner se inspira en el hecho de la evolución de que la mente no podría existir si no fuera por la cultura, ya que, la evolución de la mente homínida está ligada al desarrollo de una forma de vida en la que la realidad está representada por un simbolismo compartido por los miembros de una comunidad cultural en la que el estilo de vida tecno-social es a la vez organizada y construida en términos de éste simbolismo. Este modo simbólico no sólo es compartido por una

comunidad sino conservado, elaborado y pasado a generaciones sucesivas que a través de esta transmisión, continúan manteniendo la identidad y forma de vida de la cultura.

Bruner comenta que debe existir una persona que promueva el desarrollo, guiando al niño, construyéndole andamiajes que serían las conductas de los adultos destinadas a posibilitar la realización de conductas por parte del niño que estarían más allá de sus capacidades individuales consideradas de modo aislado, de tal manera que no fuera tan fácil que el niño perdiera interés por hacer la tarea ni tan difícil de renunciar a ella para que pueda moverse con libertad. Si el niño logra una autorregulación, se intercambiarían los papeles de interacción debido a las actividades lúdicas.

El niño no sólo aprende la actividad sino también incorpora las reglas de interacción que regulan la actividad aprendida. De éste modo, se trata de incorporar y asimilar el significado social y cultural de la actividad.

Cuadro 4. Cuadro Comparativo de autores del desarrollo del pensamiento

	Denominación de la teoría	Sujeto que aprende	Inteligencia	Rol docente	Aprendizaje	Términos específicos	Papel de los contenidos	Evaluación
Piaget	Constructivismo genético	Epistémico-activo, es decir que está en constante proceso de desarrollo y adaptación.	Se desarrolla en etapas definidas según estructuras que constantemente incorporan nuevos conocimientos como elementos constitutivos.	Facilitador del aprendizaje, estimula a los alumnos sin forzar el aprendizaje, ya que conoce las leyes naturales del desarrollo psicofísico.	Construcción constante de nuevos conocimientos a partir de los previos a través de procesos de asimilación, acomodación y, consecuentemente, adaptación.	Estructura, esquema, función, asimilación, acomodación, adaptación.	Elementos que producen un desequilibrio cognitivo, frente al cual el sujeto debe encontrar la forma de adaptarse reestructurando sus conocimientos.	Evalúa los procesos por sobre los resultados.
Vygotsky	Teoría socio-histórico-cultural	No aislado, reconstruye el conocimiento en el plano interindividual y posteriormente en el plano intra-individual.	Se da como producto de la socialización del sujeto en el medio.	Mediador, es un experto que guía y mediatiza los saberes socioculturales.	Es el elemento formativo del desarrollo, ya que en él se da una interrelación con el contexto interpersonal y socio-cultural.	Mediación, mediador, zona de desarrollo próximo.	Son elementos de socialización en los que se basan las interacciones didácticas, mediadas por objetos y sujetos	Se interesa en los procesos y productos, el nivel de desarrollo real del sujeto, la amplitud de la competencia cognitiva.
Ausubel	Teoría del aprendizaje significativo	Posee un conjunto de conceptos, ideas y saberes previos que son propios de la cultura en la que se desenvuelve.	Posibilidad de construir conocimientos y aptitudes sobre otros conocimientos previos.	Introducido de los saberes significativos, que investiga acerca de los saberes previos y las motivaciones de sus alumnos.	Proceso cognitivo que tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben.	Estructura cognitiva.	Posibilitadores del encadenamiento de los saberes nuevos con los previos por su significatividad.	Se focaliza en los cambios cualitativos, en las apropiaciones significativas que realizan los alumnos.
Bruner	Teoría cognitiva	Epistémico social, inserto en una cultura, estructurado principalmente por el lenguaje.	Está en relación con las etapas del desarrollo piagetiano. Diferencia tres formas de conocer: ejecución, impresión o imagen y significado simbólico	Instructor, se encarga de elaborar estrategias que permitan a los alumnos desarrollar competencias sobre sus propios conocimientos.	Se da en los procesos de socialización, especialmente en la relación entre niños y adultos.	Andamiaje.	Elementos esenciales que se vinculan entre sí mediante organizaciones jerárquicas.	Se interesa por el estudio integral de los procesos cognoscitivos y los cambios que se originan.

Elaborado por: La autora

2.5.2.7 Tipos de Cognición

En el documento sobre las “Diferencias individuales en razonamiento, hablan de 2 autores, Stanovich y West, los cuales partían de la idea de que existen dos tipos de procesos, idea planteada en un primer momento por Wason y Evans (1975) en el contexto de la teoría del proceso dual; planteaban dos tipos de procesos:

- Tipo 1: pensamientos inconscientes o heurísticos.
- Tipo 2: pensamientos conscientes o analíticos.

La idea subyacente a todos estos tipos de pensamientos es la idea de que existen dos tipos de cognición:

- Cognición implícita o tácita, es aquella cognición que es rápida, preconsciente, paralela, eficiente y efectiva. Esta cognición es común en animales, aparte es aprendida a partir de eventos pasados, es decir, nos permite adaptarnos al medio. Es independiente del factor g de inteligencia.
- Cognición explícita, aquella cognición lenta, secuencial y limitada por la propia capacidad del sujeto. Específica de la especie humana, capacita a los sujetos para realizar y desarrollar el pensamiento hipotético, aunque pueden cometer errores. Se relaciona con el factor g (con capacidades cognitivas).

Estos dos tipos de cognición han sido el punto de partida para que Evans y Over (1996), autores de la teoría del doble proceso, plantearan la relación que existe entre los dos tipos de cognición, la racionalidad humana y la ejecución de los sujetos en una tarea experimental de razonamiento.

Evans y Over concluyeron que los investigadores, deberían tener en cuenta la forma en la que la cognición explícita puede mejorar el razonamiento y al

mismo tiempo, la influencia que puede tener en los procesos de razonamiento o de inferencia (importancia de la cognición implícita y explícita, cómo la cognición explícita podría mejorar el razonamiento)". (<http://rincondelvago.com>)

2.5.2.8 Elementos de la Función Cognitiva

La función cognitiva se refiere a la habilidad de percibir, pensar y aprender, funciones fundamentales del cerebro intacto.

Las funciones cognitivas son los pre – requisitos básicos de la inteligencia que permiten, desde los procesos cognitivos, interiorizar información y autorregular al organismo para facilitar el aprendizaje significativo. Las funciones cognitivas se refieren entonces a la cantidad y calidad de los datos acumulados por una persona antes de enfrentarse a un nuevo aprendizaje o a la solución de un nuevo problema.

Para Feuerstein (1979) “las funciones cognitivas, como actividades del sistema nervioso explican, en parte, la capacidad que tienen las personas para servirse de la experiencia previa en adaptación a nuevas situaciones.

Las funciones cognitivas se clasifican dependiendo de la fase del acto mental: del input (antes), de la elaboración (durante) o del output (después). De acuerdo a estas fases, éstas son las funciones cognitivas:

a. Funciones cognitivas en la fase de input (antes de aprender): Estas funciones cognitivas se refieren a la cantidad y calidad de los datos acumulados por un individuo antes de enfrentarse a la solución de un problema. Éstas son:

- 1) Percepción clara. Representa el conocimiento exacto y preciso, pero de forma simple y familiar, de la información. La falta de claridad (percepción borrosa), lleva a los educandos a decisiones imprecisas.

- 2) Exploración sistemática de una situación de aprendizaje. Es la capacidad para organizar y planificar la información acumulada de forma sistemática. Si esta función cognitiva no se da, los educandos carecen de pensamiento reflexivo, explicativo y argumentativo y son impulsivos, desorganizados, incapaces de coordinar elementos. Responden con rapidez de forma inapropiada, no son precisos, se demoran más tiempo de lo normal para responder y lo hacen de forma deficiente; o por el contrario responden de forma precipitada y con falta de atención.

- 3) Habilidades lingüísticas a nivel de entrada. Es la capacidad para discriminar y diferenciar objetos, sucesos, relaciones y operaciones a través de reglas verbales estableciendo significados de símbolos y signos. Si esta función cognitiva no se da, el educando no aprende conceptos y es incapaz de entender palabras y conceptos por la ausencia de códigos verbales específicos sin los cuales se imposibilita la comprensión y la comunicación de los niveles abstractos de pensamiento. La insuficiencia de recursos lingüísticos afecta la cantidad y calidad de la información, la capacidad para establecer generalizaciones, la posibilidad de hacer analogías, comparaciones y clasificaciones y será imposible, codificar, decodificar y comunicar apropiadamente las respuestas.

- 4) Orientación espacial. Es la capacidad para establecer relaciones entre sucesos y objetos situados en el espacio de forma topológica y proyectiva. Si esta función cognitiva no se da, los educandos tendrán dificultad para identificar las relaciones que guardan en el espacio los sucesos y las cosas y, serán incapaces de orientarse espacialmente, lo que motiva incapacidad para llegar a establecer, representar, proyectar y conceptualizar las relaciones entre objetos y sucesos. En estas condiciones los educandos carecen del nivel de representación mental y se les dificulta orientarse, comparar, ordenar y secuenciar objetos y sucesos en el espacio y en el tiempo.

- 5) Orientación temporal. Es la capacidad para identificar relaciones entre sucesos pasados y futuros. Si esta función cognitiva no se da, los educandos son incapaces de establecer relaciones temporales, lo que los imposibilita para ordenar, resumir, comparar, secuenciar y desarrollar acontecimientos en la realidad de forma cronológica y simultánea, lo que les genera dificultades para conectar sucesos y las relaciones de orden entre ellos.
- 6) Conservación, constancia y permanencia del objeto. Es la capacidad para conservar la invariabilidad de los objetos por encima de posibles variaciones en algunos de sus atributos y dimensiones. Si esta función cognitiva no se da, los educandos no tienen la capacidad de categorizar y carecen del pensamiento reversivo lo que dificulta descomponer y recomponer, analizar y sintetizar, deducir e inducir.
- 7) Organización de la información. Es la capacidad para utilizar diferentes fuentes de información de forma simultánea y establecer relaciones entre objetos y sucesos encontrando coherencia o incoherencia en las diferentes informaciones. Si esta función cognitiva no se da, los educandos son incapaces de relacionar o considerar dos o más fuentes de información a la vez.
- 8) Precisión y exactitud en la recogida de la información. Es la capacidad para percibir la información con rigurosidad y cuidado. Si esta función cognitiva no se da, los educandos parcializan la información y la hacen inexacta.

b. Funciones cognitivas en la fase de elaboración (mientras se aprende):

Estas funciones están relacionadas con la organización y estructuración de la información en la solución de problemas. Éstas son:

- 1) Percepción y definición de un problema. Consiste en la habilidad para delimitar qué pide el problema, qué puntos hay que acotar y cómo averiguarlos. Se fundamenta en el pensamiento reflexivo, en la búsqueda de definiciones convenientes descartando incompatibilidades y/o incongruencias, utilizando todo tipo de información previamente almacenada y que se relacione con el problema a delimitar. Si esta función cognitiva no se da, existe, por parte del educando, imposibilidad para elaborar la información y organización de definiciones sin sentido.
- 2) Selección de información relevante. Es la capacidad para elegir la información previamente almacenada y relevante para la solución del problema de que se trate. Esta información se almacena en la memoria a largo plazo y supone poco esfuerzo para recordarla, lo que permite establecer comparaciones y relaciones entre sucesos ocurridos en diferentes actividades y momentos de forma fácil. Si esta función cognitiva no se da, el educando es incapaz de utilizar la información adquirida previamente, lo que afecta su actitud hacia el aprendizaje y se pierde la relevancia de la información, lo que lleva a desconcentración y definición inapropiada del problema.
- 3) Interiorización y representación mental. Es la capacidad para utilizar símbolos internos de representación. Si esta función cognitiva no se da, los educandos tienen una conducta demasiado concreta, generalizaciones inapropiadas, bajo nivel de abstracción, uso restringido de símbolos, signos y conceptos lo que afecta seriamente la representación mental de hechos futuros y de su transformación. No se da el pensamiento predictivo.
- 4) Amplitud y flexibilidad mental. Es la capacidad para utilizar diferentes fuentes de información, estableciendo entre ellas una coordinación y combinación adecuada para llegar al pensamiento operativo. Si esta función cognitiva no se da, los educandos no establecen coordinaciones y

se les imposibilita resolver problemas que exigen varias fuentes de información a la vez; son incapaces de considerar varias posibilidades, lo que les limita a ver el problema desde un solo punto de vista y a elaborar información parcializada. Ellos memorizan y recuerdan, pero no saben utilizar de forma espontánea la información que poseen, lo que les genera deficiencias en la manipulación y en el procesamiento de varias unidades de información simultáneamente. Su aprendizaje es repetitivo y sin interiorización.

5) Planificación de la conducta. Es la capacidad para prever la meta que se quiere conseguir utilizando la información adquirida previamente. Permite desarrollar de forma secuencial y acumulativa.

6) Clasificación cognitiva. Es la capacidad para organizar datos en categorías inclusivas y superiores. Esta función demanda percepción, conservación y constancia de información previa, uso de conceptos, instrumentos verbales y el manejo simultáneo de dos o más fuentes de información, como también conducta comparativa, sumativa, uso de relaciones virtuales, de atención y precisión en las respuestas. Si esta función cognitiva no se da, los educandos carecen de repertorios conceptuales y de reglas a la hora de explicar las transformaciones conceptuales exigidas por la clasificación.

c. Funciones cognitivas en la fase output (después de aprender): Estas funciones cognitivas están relacionadas con la comunicación exacta y precisa de la respuesta o solución del problema planteado.

1) Comunicación explícita. Es la capacidad de utilizar el lenguaje claro y preciso que responda al problema formulado con alto nivel de comprensión. Si esta función cognitiva no se da, los educandos presentan comunicación egocéntrica, falta de diferenciación entre los sujetos emisores y receptores de información, falta de precisión,

explicación y argumentación y tiene problemas de irreversibilidad de pensamiento y de disciplina, como también de representación y de relación espacial, por cuanto la comunicación explícita exige la descentración y la reversibilidad de pensamiento.

- 2) Proyección de relaciones virtuales. Es la capacidad de ver y establecer relaciones que existen potencialmente pero no en realidad. Esta función exige reestructuración y configuración de relaciones ante situaciones nuevas. Si esta función cognitiva no se da, los educandos tienen dificultad para deducir y son incapaces de proyectar relaciones y analogías.
- 3) Reglas verbales para comunicar la respuesta. Es la capacidad que se manifiesta en el uso, manejo y deducción de reglas verbales para la solución de un problema. Si esta función cognitiva no se da, los educandos son incapaces de comunicar sus soluciones a los problemas o sus respuestas de manera correcta, por la falta de vocabulario, conceptos y operaciones mentales expresados en reglas verbales.
- 4) Elaboración y desinhibición en la comunicación de la respuesta. Es la capacidad para expresar la respuesta de forma rápida, correcta y sistemática. Si esta función cognitiva no se da, los educandos sufren el llamado bloqueo que se presenta, cuando teniendo repertorios verbales apropiados, no pueden emitir la respuesta, esto los incapacita para participar de las actividades por falta de motivación, lo que repercute en lo cognitivo. Este bloqueo puede variar desde la falta de expectativas, interés e iniciativa para responder, hasta una evasión para enfrentarse a la actividad de aprendizaje.
- 5) Respuestas por ensayo – error. Estas se dan cuando los educandos no conservan las metas y objetivos establecidos por ellos mismos en relación con el aprendizaje, por falta de percepción precisa y completa, por

carencia de las conductas comparativas y sumativas, por bajo nivel de pensamiento reflexivo y por falta de lógica en la búsqueda de relaciones causales, lo que los hace ineficaces.

- 6) Precisión y exactitud en las respuestas. Es la capacidad para pensar y expresar la respuesta correcta a un problema o situación general de aprendizaje. Si esta función cognitiva, no se da, los educandos son imprecisos en las respuestas, carecen de fluidez verbal y de códigos verbales específicos.
- 7) Transporte visual. Es la capacidad para completar figuras y completarlas visualmente (cierre gestáltico). Si esta función cognitiva no se da, los educandos son incapaces de hacer manipulaciones y representaciones mentales por la inestabilidad de la percepción, la estrechez del campo mental y la dificultad para reparar y considerar los datos irrelevantes en las imágenes.
- 8) Control de respuestas. Es la capacidad de reflexionar antes de emitir cualquier tipo de respuesta. El control y la autocorrección implica proceso meta cognitivos. Si la función cognitiva no se da, los educandos son incapaces de auto controlar el aprendizaje, se vuelven impulsivos, dan respuestas imprecisas y carecen de autocontrol para manejar mentalmente el ensayo – error y no pueden expresar su pensamiento hipotético – deductivo”. (Iafrancesco, 2005, p. 34)

2.5.2.9 Trastornos en el Desarrollo Cognitivo en Niños de 3-5 Años

Desde pequeños, los niños son procesadores de información que basan sus acciones en las que reciben o recuerdan, pero aún están limitados por su limitada base de conocimientos. Tienen un lapso limitado de memoria (dificultad para transmitir conocimientos desde la memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo) y la comprensión de procesos mentales también es

limitada. Como también ocurre en los adultos, la capacidad de reconocimiento es mayor en los infantes que la capacidad de recuerdo. Estas habilidades progresan bastante a los 5 años.

La mayor dificultad para recordar que para reconocer es mayor en los niños de estas edades por su limitado vocabulario que les hace difícil trasladar sus recuerdos a palabras. Los niños de tres años aún no han desarrollado estrategias para recordar.

Los niños pueden pensar en objetos sin verlos aunque aún no puedan ocupar la lógica respecto a ellos. Pueden aprender no sólo al hacer sino también al pensar.

Existe una gran cantidad de trastornos del desarrollo cognitivo, los cuales se pueden manifestar tanto en la primera infancia como en una etapa posterior, abordaremos los más frecuentes:

1. Trastornos Fóbicos: El niño "con fobias" siente un miedo irracional y desproporcionado respecto a un objeto o situación real que se lo provoca; él lo vive como una "auténtica" amenaza, de ahí la angustia y el pánico que le suscita.

Aunque el niño reconoce que ese miedo que siente es excesivo, no puede controlar su reacción. El grado de incapacitación que ese miedo provocado en el niño es lo que marcará la gravedad de ese trastorno fóbico. Entre los trastornos más comunes en los niños tenemos:

- Claustrofobia: Miedo a los lugares cerrados.
- Agorafobia: miedo a los espacios abiertos.
- Zoofobia: miedo a los animales.
- Hidrofobia: miedo al agua.

2. Fobia escolar: Es el tipo de fobia más frecuente en niños, suele reaccionar mediante molestias físicas tales como cefaleas, dolores abdominales, incluso vómitos, con el fin de evitar la asistencia a la escuela. Suele suplicar a los padres que no le lleven a la escuela, que acudirá sin falta más tarde o al día siguiente; pero se repite la misma situación. En el momento de la crisis, el niño no razona ante nada.

3. Depresión: Si aparece de forma clara, el niño se muestra: apático, sin interés por cosas que antes le atraían, triste sin causa aparente, su capacidad de disfrute (de encontrar placer) está disminuida con ansiedad y agitación, muy irritable, con el sueño alterado (insomnio por la noche y, a veces, hipersomnia durante el día), muy fatigado, sin energía (sobre todo, por la mañana), se alteran sus hábitos alimenticios (generalmente, hay pérdida del apetito, pero también se da el caso opuesto), con dificultades de concentración, afectándose su rendimiento escolar, en su pensamiento está muy presente el tema de la muerte, puede manifestar frases negativas sobre sí mismo.

4. Psicosis Infantil: El niño psicótico se comporta, permanentemente, de forma "estrafalaria" y desconcertante. Las conductas propias de una psicosis pueden describirse como:

- Aislamiento, presenta una clara falta de comunicación respecto al entorno, se observa una falta de contacto ocular, hay ausencia de sonrisa, ausencia del miedo frente a personas o situaciones extrañas.
- Rechaza, generalmente, el contacto físico.
- Con frecuencia su tono muscular es hipotónico (tono bajo). Sus gestos son extraños, poco habituales, el niño se muestra como absorto o "embobado" en sus propios movimientos o gestos.

- El niño psicótico adquiere el lenguaje más tarde de lo normal, de forma incompleta e inadecuada; también se ve afectada la entonación.
- Su esquema corporal está muy alterado, pueden tener ideas delirantes (de tipo persecutorio), alucinaciones (auditivas, por ejemplo), muy difíciles de constatar.
- Retraso en el control de los esfínteres.

5. Esquizofrenia infantil: El niño presenta la pérdida de juicio crítico de la realidad es decir la incapacidad para diferenciar lo real de lo ilusorio. Se presentan alucinaciones, ensalada de palabras, distorsiones cognitivas.

6. Estrés Infantil: Es una respuesta a cualquier situación o factor que crea un cambio emocional o físico negativo o cambios de los dos tipos (la situación más típica). El estrés puede afectar la manera en que los niños piensan, actúan y sienten.

Los niños aprenden a responder al estrés por la experiencia personal y por observación. En la mayoría de los casos, el estrés experimentado por un niño puede parecer insignificante para los adultos, pero como los niños tienen pocas experiencias previas de las cuales aprender, incluso las situaciones que exigen cambios pequeños pueden tener un impacto enorme en los sentimientos de seguridad y confianza del niño.

El dolor y la enfermedad son las principales fuentes de estrés para los niños. Algunos síntomas que acompañan el estrés son: Dolor de cabeza, Síntomas emocionales o de conducta, ansiedad, preocupaciones, incapacidad de relajarse, incapacidad para controlar sus emociones, comportamiento agresivo, comportamiento terco, regresión a comportamientos típicos de etapas anteriores del desarrollo, reacio a participar en actividades escolares.

7. Autismo Infantil: Es un trastorno en el desarrollo de las funciones cerebrales del niño, que afecta a sus posibilidades de comunicación emocional con otras personas y a la organización de la conducta en su vida diaria.

Los niños autistas tienen dificultades en las habilidades empáticas, son incapaces de percibir los estados emocionales de los demás y tienden a actuar de forma mecánica repitiendo rígidamente esquemas aprendidos.

Aunque las causas del autismo son aún desconocidas, se barajan diversas teorías:

- El autismo infantil puede ser consecuencia de las relaciones del niño autista y su entorno y medio social.
- El autismo infantil puede ser producto de deficiencias y anormalidades cognitivas, ya que parece tener una base neurológica, aún no demostrada.
- El autismo infantil puede surgir a partir de determinados procesos bioquímicos básicos, por ejemplo, un exceso de secreción de Serotonina encontrado en las plaquetas de los niños autistas.

8. TDAH: El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) es un síndrome conductual con bases neurobiológicas y un fuerte componente genético. Se trata de un trastorno neurológico del comportamiento caracterizado por distracción moderada a severa, períodos de atención breve, inquietud motora, inestabilidad emocional y conductas impulsivas.

3 CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

El enfoque de mi investigación es eminentemente cualitativa, descriptiva y propositiva, porque se manejará resultados de un procesamiento de información en la que las respuestas presentan un alto nivel de subjetividad, porque analiza y busca la comprensión de los hechos, los cuales se aplicará a los/as niños/as de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul; del sector San Isidro del Inca.

Por otro lado, la siguiente investigación será cuantitativa porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente.

3.1.1 Modalidad Básica de la Investigación

La modalidad de investigación será descriptiva asociativa, en tanto que se relacionará la variable independiente, en este caso las actividades lúdicas y observar el efecto que produce en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul; del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito.

3.1.2 Nivel o Tipo de Investigación

La investigación llegará al nivel descriptivo y asociativo de variables, mediante la recolección de datos, descripción de los resultados obtenidos e identificación de la relación que existen entre las dos variables mencionadas y poder realizar generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Además, será propositiva porque el producto final de la investigación será la capacitación a las docentes para que conozcan con base científico-técnica la forma de desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de 3 a 5 años de

edad, mediante actividades lúdicas construidas desde la propuesta de pedagogía crítica y el aprendizaje significativo.

3.1.3 Población y Muestra

Cuadro 5. Población y Muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Directivos	3	100%
Docentes	6	100%
Niños y niñas de 3-5 años	60	100%
TOTAL	69	100%

Elaborado por: La autora

La población en la que se realizó la investigación fue con el total de estudiantes de 3 – 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul; del sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito; y por último, con sus respectivos dirigentes y docentes de cada Institución, a fin de poder determinar el efectivo desarrollo cognitivo mediante las actividades lúdicas.

3.1.4 Operacionalización de las Variables

Cuadro 6. Operacionalización de Variables

Conceptualización	Variable dependiente	Técnicas / Instrumentos	Preguntas Rectoras
Capacidad de pensar y razonar.	Desarrollo del área cognitiva	Actividades Lúdicas Observación Directa Entrevista y encuestas a Directivos y Maestros Boletines de calificaciones Material didáctico Ficha de observación Cuestionario base	<u>Entrevista Directivos</u> 1. ¿Su Centro Infantil practica la metodología de los juegos lúdicos dentro de la planificación curricular? 2. ¿Desde cuándo Ud. trabaja con esta metodología? 3. ¿Conocen Ud. la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo del niño? 4. ¿Cómo cree Ud. que las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo cognitivo del niño? 5. ¿Qué tipos de actividades lúdicas ayudan al desarrollo cognitivo del niño y por qué? 6. ¿Cuántas veces a la semana los niños de su Centro Infantil, tienen acceso a las actividades lúdicas? 7. ¿De qué manera, dentro del aprendizaje del niño, usted incluye las actividades lúdicas y en qué áreas? 8. ¿Las profesoras están preparadas para impartir esta metodología y/o la conocen? 9. ¿Influye el medio o ambiente en donde se desarrollan las actividades lúdicas?
Actividades recreativas que permiten el aprendizaje vivencial y significativo en el niño/a.	Variable independiente Las actividades lúdicas		<u>Encuestas Profesoras</u> 1. ¿Cuántos años de experiencia tiene? a) meses atrás b) 1-3 años c) 3-5 años d) más 2. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil? a) meses atrás b) 1-3 años c) 3-5 años d) más 3. ¿El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas dentro de la planificación curricular? a) SI b) NO 4. ¿Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños? a) 0-1 b) 1-2 c) 2-3 d) 3-4 e) 4-5 f) todas las anteriores 5. ¿Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño? a) Juego en sectores b) Sector de Construcciones c) Juegos de representación d) Sector de Dramatizaciones e) Juegos de mesa f) Juegos de contacto físico g) todos 6. ¿Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas? a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5 7. ¿Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas? a) amplio b) al aire libre c) energético d) otros 8. ¿De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportando en el desarrollo cognitivo del niño? a) SI b) NO ¿Por qué?

Elaborado por: La autora

3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.2.1 Técnica

Se aplicó entrevistas, encuestas y observación directa a directivos, docentes y niños de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja azul; a fin de obtener información sobre el uso de la metodología de actividades lúdicas dentro de la Institución, y así poder establecer que tan beneficioso es la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza – aprendizaje.

- **Observación Directa:** Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La siguiente investigación es directa porque se estuvo en contacto personalmente con el hecho a hacer investigado.
- **Boletines de calificaciones:** Es un instrumento que nos permite valorar el resultado de los aprendizajes escolares. Mediante los boletines de calificaciones se pudo observar el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.
- **Material didáctico:** El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Dentro de la investigación el material didáctico fue un factor muy importante, ya que permitió la eficacia al hacer las actividades lúdicas.
- **Ficha de observación:** Es un instrumento de recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Gracias a esta ficha de observación pudimos palpar pautas a desarrollar en el niño.

- **Cuestionario:** El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa.

3.2.2 Validez y Confiabilidad

La siguiente investigación tiene validez y confiabilidad ya que fue realizada en las mismas condiciones y a la misma población.

3.2.3 Plan para Recolección de la Información

Para recolectar la información, se aplicó una entrevista a las directoras, una encuesta a los docentes y la observación directa a los estudiantes de 3 – 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul.

3.2.4 Procesamiento y Análisis de Datos

La tabulación de resultados de la encuesta, se contrastó con la pregunta directriz y lo observado en las aulas de clases.

3.2.5 Plan para el Procesamiento de Información

Los datos recogidos de la aplicación de la encuesta se procesaron, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- Revisión crítica de la información recogida, para considerar aquella que pudo presentar algunos elementos de duda y/o no se ajuste a la verdad.
- Tabulación de los datos, según las variables y elaboración de los cuadros con el cruce de información.

4 CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES

Pregunta 1: ¿Cuántos años de experiencia tiene?

Cuadro 7. Cuántos años de experiencia tiene

OPCIONES	No.	%
MENOS DE 1 AÑO	3	50%
1 – 3 AÑOS	1	17%
3 – 5 AÑOS	2	33%
MAS	-	0%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 5. Cuántos años de experiencia tiene



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 50% de maestras responde que tienen de experiencia más de lo señalado en las opciones; el 33% señala que tienen trabajando con niños de todas las edades 3 – 5 años; además hay un 17% de maestras que señalaron que tienen de experiencia laboral de 1 – 3 años; finalmente un 0% señala que hace meses atrás han adquirido la experiencia laboral. Por lo señalado, se puede deducir

que los docentes en la mayor parte tienen experiencia de más de 1 año trabajando con niños.

Pregunta 2: ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil?

Cuadro 8. Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil

OPCIONES	No.	%
MESES ATRÁS	-	0%
1 – 3 AÑOS	2	34%
3 – 5 AÑOS	2	33%
MAS	2	33%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 6. Cuánto tiempo lleva trabajando en este Centro Infantil



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 34% de maestras responden que llevan trabajando en la misma Institución hace aproximadamente 1 – 3 años; un 33% señala que trabaja hace mas de 3 años; no así el otro 33% dice que tienen laborando en el mismo sitio más de 5 años. Por lo señalado, se puede deducir que las maestras en la mayor parte han trabajado más de 1 año en el mismo Centro Infantil, por lo tanto saben todos los avances que ha presentado la Institución.

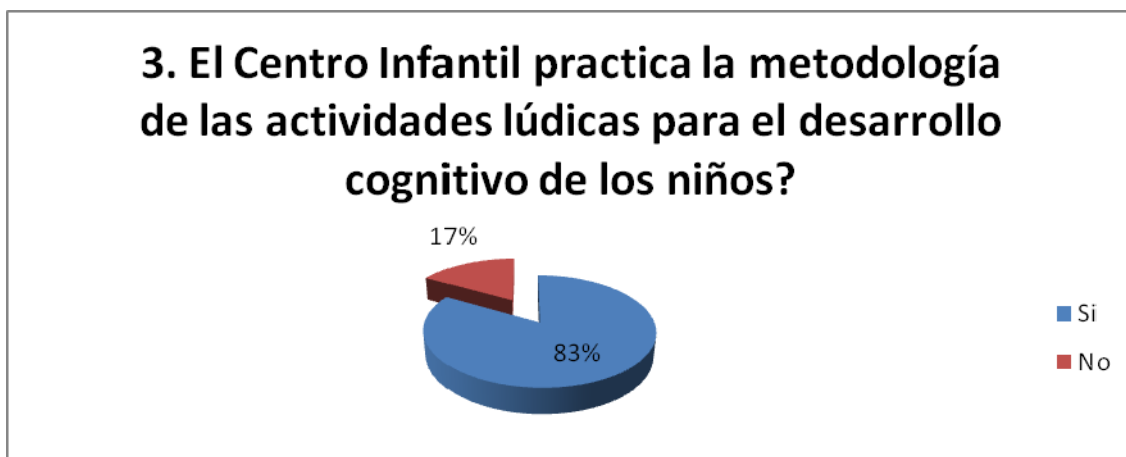
Pregunta 3: ¿El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños?

Cuadro 9. El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños

OPCIONES	No.	%
SI	5	83%
NO	1	17%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 7. El Centro Infantil practica la metodología de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 83% de docentes responde que si se practica las actividades lúdicas para desarrollar el área cognitiva del niño dentro del Centro Infantil; no así el 17% señala que no se practica dicha metodología. Por lo señalado, se puede deducir que los docentes en la mayor parte desarrollan las actividades lúdicas dentro de sus clases para el desarrollo cognitivo; sin embargo en la observación directa no se pudo presenciar actividades lúdicas en las clases, a las actividades lúdicas la trabajan como un simple juego de socialización o pura distracción, no tiene un objetivo a seguir; los niños están escolarizados, sus clases son monótonas.

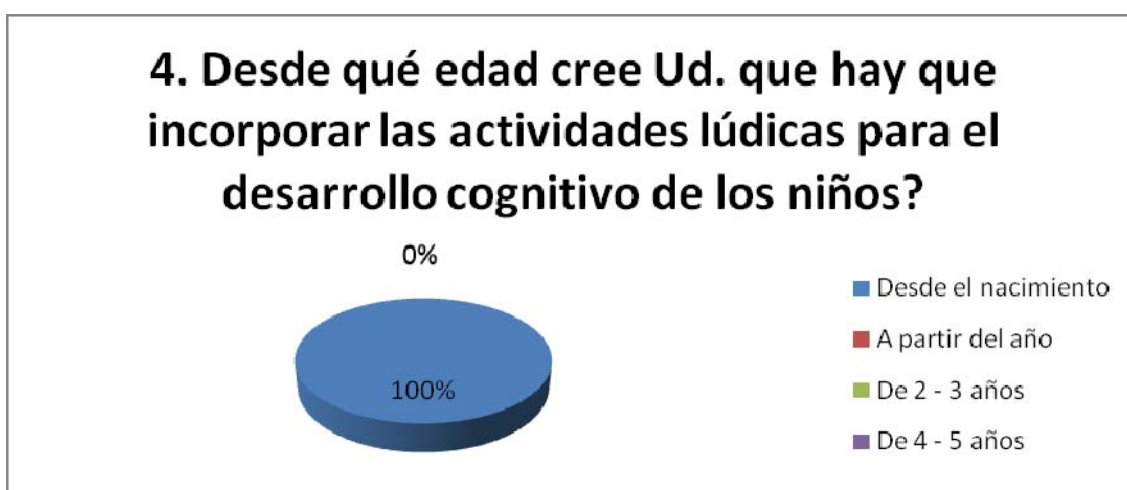
Pregunta 4: ¿Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños?

Cuadro 10. Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños

OPCIONES	No.	%
DESDE EL NACIMIENTO	6	100%
A PARTIR DEL AÑO	-	0%
DE 2 – 3 AÑOS	-	0%
DE 4 – 5 AÑOS	-	0%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 8. Desde qué edad cree Ud. que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 100% de maestras coincidieron que hay que incorporar las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños desde que el niño nace. Por lo señalado, se puede deducir que las actividades lúdicas si son positivas para el desarrollo integral de los niños.

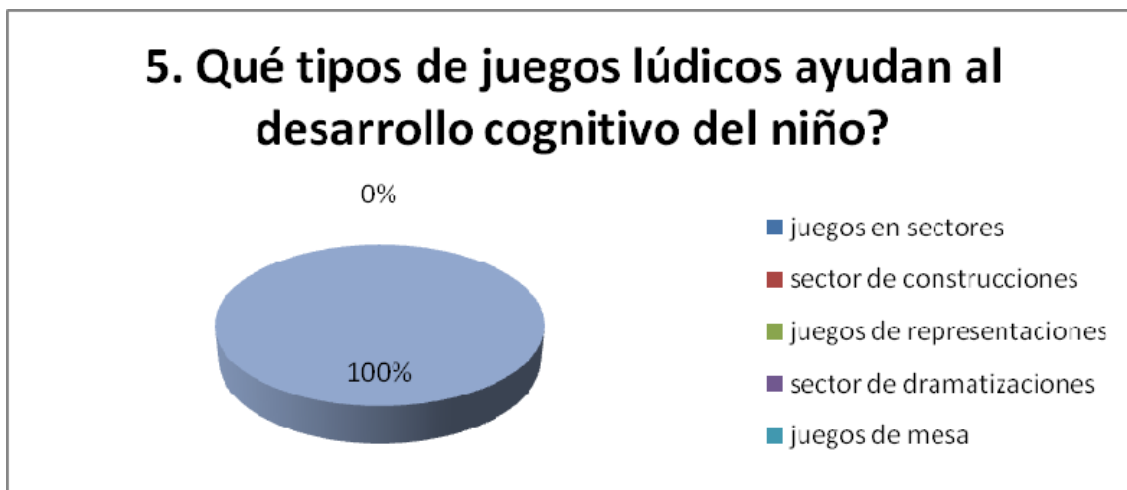
Pregunta 5: ¿Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño?

Cuadro 11. Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño

OPCIONES	No.	%
JUEGOS EN SECTORES	-	0%
SECTOR DE CONSTRUCCIONES	-	0%
JUEGO DE REPRESENTACIONES	-	0%
SECTOR DE DRAMATIZACIONES	-	0%
JUEGOS DE MESA	-	0%
JUEGOS DE CONTACTO FISICO	-	0%
TODOS	6	100%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 9. Qué tipos de juegos lúdicos ayudan al desarrollo cognitivo del niño



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 100% de maestras parvularías responden que todo juego lúdico ayuda en el desarrollo cognitivo del niño. Sin embargo cabe señalar, que los juegos lúdicos no solo ayudan al desarrollo cognitivo, sino que también aporta a las otras áreas de desarrollo.

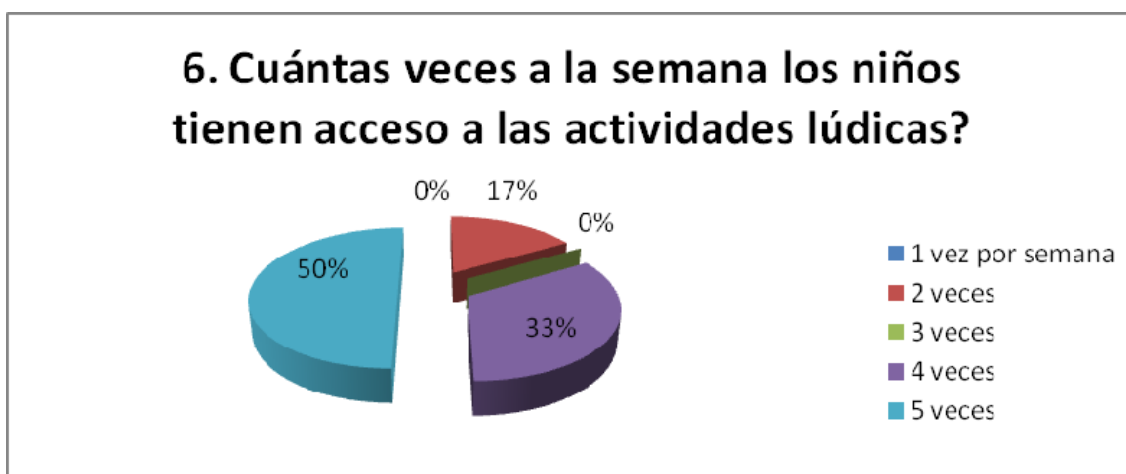
Pregunta 6: ¿Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas?

Cuadro 12. Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas

OPCIONES	No.	%
1 VEZ POR SEMANA	-	0%
2 VECES	1	17%
3 VECES	-	0%
4 VECES	2	33%
5 VECES	3	50%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 10 Cuántas veces a la semana los niños tienen acceso a las actividades lúdicas



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 50% de las profesoras parvularías responde que tienen acceso a las actividades lúdicas 5 veces por semana, es decir todos los días de trabajo; el 33% señala que tienen acceso 4 veces por semana; no así el 17% que dice que trabajan con las actividades lúdicas 2 veces por semana. Por lo señalado, se puede deducir que los docentes en la mayor parte de sus clases utilizan las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de los niños.

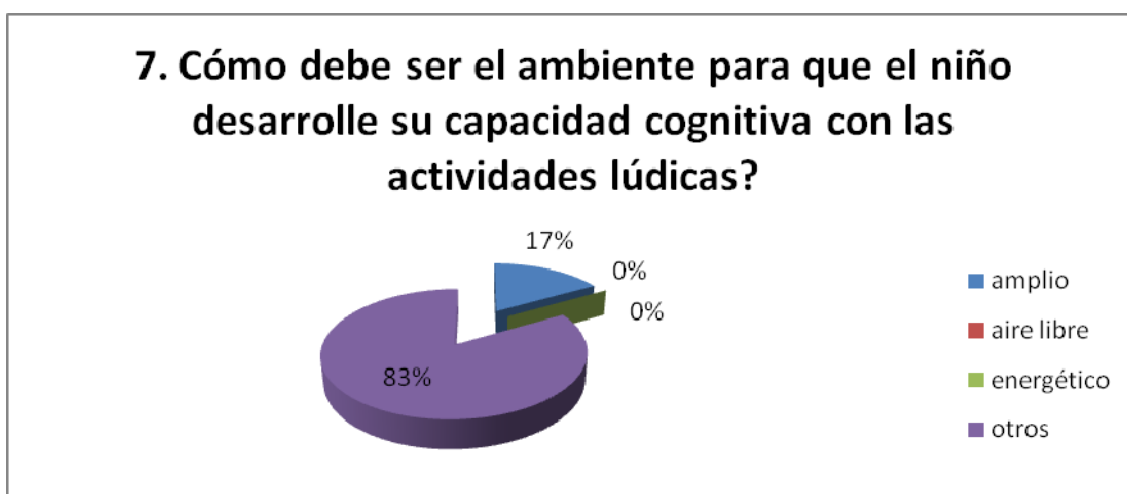
Pregunta 7: ¿Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas?

Cuadro 13. Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas

OPCIONES	No.	%
AMPLIO	1	17%
AIRE LIBRE	-	0%
ENERGETICO	-	0%
OTRO	5	83%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 11. Cómo debe ser el ambiente para que el niño desarrolle su capacidad cognitiva con las actividades lúdicas



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 83% de maestras responde la opción otros, es decir que el ambiente para desarrollar la capacidad cognitiva de los niños debe ser agradable y placentero, con una estimulación previa; no así el 17% que dice que el ambiente debe ser amplio. Por lo señalado, se puede deducir que los docentes en la mayor parte de sus clases utilizan un ambiente atractivo a los ojos de los niños, el cual les estimule la parte cognitiva.

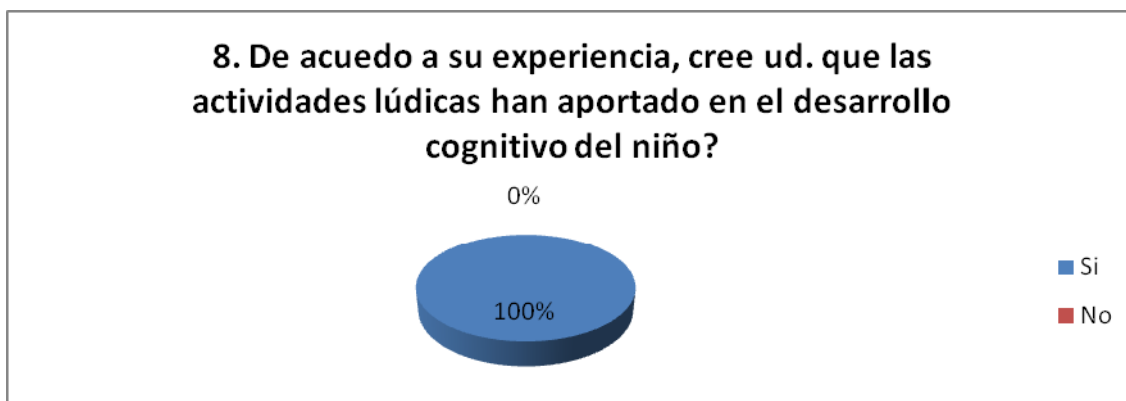
Pregunta 8: ¿De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportado en el desarrollo cognitivo del niño?

Cuadro 14. De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportado en el desarrollo cognitivo del niño

OPCIONES	No.	%
SI	6	100%
NO	-	0%
TOTAL:		100%

Elaborado por: La autora

Gráfico 12. De acuerdo a su experiencia, cree Ud. que las actividades lúdicas han aportado en el desarrollo cognitivo del niño



Fecha: Febrero 2011

Fuente: Docentes CDI's Quito

Elaborado por: La autora

El 100% de profesoras responde que las actividades lúdicas si aportan al desarrollo cognitivo del niño; no así el 0% que dice que no aportan en absoluto. Por lo señalado, se puede deducir que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo cognitivo del niño, sin embargo en la misma pregunta cuando se les puso la opción de que digan el por qué si aportan, o el por qué no aportan, el 50% supo responder que las actividades lúdicas en lo cognitivo contribuye a que el niño posee más concentración, creatividad, imaginación y desarrollo de las capacidades lógicas; en cambio el otro 50% no supo responder bien la pregunta.

5 CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- De esta investigación se concluye que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años, es favorable y de suma importancia, para trabajar en los niños la imaginación, pensamiento lógico, creatividad, concentración, razonamiento, lo que les permitirá en el futuro tener un adecuado desempeño de sus facultades.
- De las encuestas aplicadas a las maestras de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul se concluye que la mayoría de las docentes desconocen el tema de cómo desarrollar eficazmente el área cognitiva a través de las actividades lúdicas.
- La mayoría de Centros Infantiles no cuentan con una infraestructura adecuada y peor aún no poseen diversos materiales de apoyo para explotar el área cognitiva en los niños de estas edades.
- Las maestras parvularias desconocen la influencia que tienen las actividades lúdicas en el ámbito educativo, muchas de ellas ven a éstas como un mero juego que ayuda a la socialización.
- Se determina que todas las estrategias de aprendizaje deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.
- Por último y gracias a lo investigado se evidencia que el juego educativo estimula las diversas áreas de desarrollo del niño, demostrando que los niños aprenden jugando, y que a través de las actividades lúdicas es

mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Apoyados en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

5.2 RECOMENDACIONES

- Introducir la guía pedagógica – didáctica, con previa capacitación a las maestras de cómo usar correctamente esta guía, para que pueda desarrollar el área cognitiva en los niños de 3 a 5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul; lo cual les permitirá un eficiente y acertado trabajo en el desarrollo del área cognitiva.
- Debido a la inexistencia del material adecuado para la realización de las actividades lúdicas para desarrollar el área cognitivo de los niños de 3 a 5 años, se recomienda dotar a los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul de material apropiado para desarrollar esta área, y que a su vez sea acorde a las edades de los niños de 3 a 5 años, que sea llamativo y que centre la atención en los niños, y por último que sea motivante y creativo.
- Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

6 CAPÍTULO VI. PROPUESTA

Tema: Guía pedagógica - didáctica para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de 3 – 5 años de edad mediante actividades lúdicas para mejorar y facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Datos Informativos

Nombre de la Institución: Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul
Ubicación de la Institución: San Isidro del Inca
Número de Estudiantes: 60 niños y niñas
Nivel: Inicial

6.1 ANTECEDENTES

Debido a que los docentes no utilizan las actividades lúdicas como una técnica de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo integral de los niños sus clases se vuelven tradicionalistas y muy tediosas para los niños.

Por otra parte, para impartir las clases a niños de 3 – 5 años no se cuenta con un instrumento que facilite el proceso enseñanza – aprendizaje, no existe una motivación previa al trabajo a realizarse, lo cual es lógico que a esta edad los niños a través de su juego aprendan sobre su entorno y lo que existen en el mismo.

6.2 JUSTIFICACIÓN

La mayor parte de los Centros Infantiles de la ciudad de Quito no cuenta con una guía pedagógica – didáctica para desarrollar el área cognitiva de los niños de 3 – 5 años mediante las actividades lúdicas, y al crear una herramienta que contenga algunos juegos educativos para desarrollar en el aula con los niños,

se realizará la clase más dinámica y con un aporte significativo de **originalidad**.

La **relevancia** de la guía pedagógica – didáctica para desarrollar el área cognitiva de los niños de 3 – 5 años mediante las actividades lúdicas, se manifiesta al brindar información de primera mano a los docentes, sobre cómo llevar a cabo las mismas para el desarrollo cognitivo de los niños.

Al realizar las actividades lúdicas despertará el **interés** en los niños, lo cual permitirá facilitar el aprendizaje de los mismos, ya que a través del juego y las experiencias propias, el aprendizaje es más significativo, pasando de una educación pasivista a una más dinámica y actualizada.

Crear esta guía pedagógica – didáctica será **trascendental** para optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje y contribuir con un soporte pedagógico para todos los docentes que trabajan con niños de 3 – 5 años, además beneficiará a los niños para que incorpore aprendizajes significativos y se constituyan en entes creativos debido a la inquietud y curiosidad debido a la facilidad al utilizar este recurso didáctico, manifestándose en su rendimiento académico.

6.3 OBJETIVOS

6.3.1 Objetivo General

Diseñar una guía pedagógica - didáctica para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de 3 – 5 años de edad mediante actividades lúdicas para mejorar y facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

6.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar conceptos básicos de actividades lúdicas en la educación, y guía didáctica para que los y las maestras que trabajan con niños comprendan el contenido técnico del recurso didáctico lúdico.
- Diseñar estrategias de aprendizaje fundamentadas en el juego educativo para niños y niñas de 3 a 5 años de edad.

6.4 FUNDAMENTACIÓN

Por medio de esta guía pedagógica se busca proporcionar al docente que trabaja con los niños y niñas de 3 – 5 años un instrumento didáctico que le facilite la demostración de actividades lúdicas para potenciar el área cognitiva de los niños; es decir, pensamiento, creatividad, imaginación, pensamiento crítico, etc. Por otro lado, esta guía busca facilitar al niño/a, motivación al realizar las actividades lúdicas para su desarrollo óptimo.

Finalmente la trascendencia de esta propuesta será a nivel educativo, familiar y social, ya que el mismo provocará cambios en la forma de impartir clases y guía en la educación de los niños.

6.5 CONCEPTOS BÁSICOS

6.5.1 Actividades Lúdicas

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

6.5.2 Estrategias Didácticas

La estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a un buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje.

6.5.3 Desarrollo

El término desarrollo tiene varias acepciones. En primer lugar, el término puede ser entendido como el proceso de evolución, crecimiento y cambio de un objeto, persona o situación específica en determinadas condiciones. El desarrollo es la condición de evolución que siempre tiene una connotación positiva ya que implica un crecimiento o paso hacia etapas o estadios superiores. La noción de desarrollo entonces puede servir para hacer referencia tanto a cosas, personas, situaciones o fenómenos de muy variado tipo.

6.5.4 Desarrollo del Pensamiento

La capacidad de pensar es propia del ser humano, y se va desarrollando paulatina y naturalmente con la maduración, cuando el ser humano crece y se desarrolla. Sin embargo esa aptitud natural para pensar, que significa entenderse a sí mismo y al mundo que lo rodea, usando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etc., solucionando problemas que se presentan día tras día, recordando, imaginando y proyectando, puede estimularse mediante la educación, que actúa sobre los procesos mentales para desarrollarlos, orientarlos y potenciarlos. Para ellos se utilizan estrategias que estimulan la comprensión y el aprendizaje significativo, para que lo que penetra en la memoria se sitúe en la de largo plazo, relacionando los nuevos datos o hechos registrados, con conocimiento anteriores. El pensamiento se desarrolla entonces por obra de la naturaleza y de la acción externa (por educación).

6.5.5 Creatividad

La creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación. Consiste en encontrar métodos u objetos para realizar tareas de maneras nuevas o distintas, con la intención de satisfacer un propósito. La creatividad permite cumplir los deseos de forma más rápida, eficiente o económica.

6.5.6 Imaginación

Se llama imaginación a aquella facultad de la mente que nos permite representar en nuestras mentes las imágenes de las cosas reales como de las ideales. La imaginación consiste en un ejercicio de abstracción de la realidad actual y en ese supuesto es donde mayormente se darán las soluciones a necesidades, deseos, preferencias, entre otras cuestiones.

6.5.7 Motivación

Se entiende como aquella fuerza que nos impulsa a actuar o realizar una acción y llevarnos a la autorrealización.

6.5.8 Aprendizaje Significativo

Para la pedagoga Marisol Sánchez, el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

Según Ausubel (1970) el aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

6.6 METODOLOGÍA

La presente propuesta, se inicia con los/as niños/as de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul; para que el aprendizaje se realice con actividades lúdicas con conocimiento científico y técnico, para lo cual se estructura de acuerdo con el siguiente detalle:

Ver Anexo 2

6.7 PRESUPUESTO

Para poner en ejecución la presente propuesta, debe contarse con un contingente económico, especialmente por ser la primera vez que se aplicará una guía pedagógica – didáctica para desarrollar el área cognitiva mediante actividades lúdicas; y que serán distribuidas para los niños y niñas de 3 – 5 años de edad de los Centros Infantiles de la ciudad de Quito, para lo cual se detalla a continuación:

ORD.	DETALLE	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL (en USD \$)
1	Materiales de oficina: Resma de Papel bond blanco de 75 grms.	1	4,50	4,50
2	Encuadernación	1	12.00	12,00
TOTAL GENERAL				16,50

Elaborado por: La autora

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para efectos de la administración de la propuesta, la autora supervisará la utilización de la guía.

6.9 EVALUACIÓN

Se realizará un plan de control de seguimiento que se ejecutará durante la aplicación de la propuesta, para establecer acciones de mejora continua, que se realizará de manera semanal, de acuerdo con los parámetros que se indican abajo; a fin de verificar la efectividad de la propuesta pedagógica.

ORD.	ASPECTO A EVALUAR	CUMPLE	NO CUMPLE
1	La docente se encuentra ejecutando la Guía Pedagógica - Didacta de Actividades Lúdicas para Desarrollar el Área Cognitiva de los niños y niñas de 3 – 5 años de edad		
2	Se cumplen los objetivos planteados para la propuesta		
3	El material se encuentra completo y de acuerdo con la propuesta		
4	El material utilizado tiene acogida por los niños y niñas		
5	El manejo del material didáctico es de fácil manipulación		
6	La temporización de las actividades es adecuada		
7	Se facilita el aprendizaje al utilizar las actividades lúdicas		
8	El niño/a es capaz de ejecutar los ejercicios que se encuentra en la guía		
9	La demostración de las actividades lúdicas es de fácil comprensión para el estudiante		
10	El docente guía en la ejecución de la actividad lúdica		
11	Es cómodo para el docente utilizar la guía		
12	El docente evidencia una actitud favorable hacia la guía		
13	El estudiante evidencia una actitud favorable hacia la guía		
14	El estudiante se muestra motivado a realizar las actividades lúdicas		

7 CAPÍTULO VII. PROPUESTA DEL TALLER DE CAPACITACIÓN

7.1 MATRIZ DE LA PROPUESTA DEL TALLER DE CAPACITACIÓN PARA EL MANEJO ADECUADO DE LA GUÍA PEDAGÓGICA – DIDÁCTICA

DURACIÓN: agosto 20 al 24 / 2012

RESPONSABLE: Gianella Donoso Moreno

HORARIO: de 15H00 a 17H00

BENEFICIARIOS: Docentes Parvularias de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y Granja Azul

DIA 1 (20 DE AGOSTO DEL 2012)

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIA	FINALIZA
Bienvenida e Introducción al Taller	Conocer la temática del Taller para el manejo del manual.	Videoprojector Computador	15H00	15H05
Rompehielo	Las participantes se conozcan entre sí.	Tarjetas con frases Tarjetas con imágenes	15H05	15H30
Trabajo con el primer capítulo de la guía (juegos para desarrollar la percepción)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El objetivo de la percepción es dotar de sentido aquello que nos presenta la realidad. La percepción nos facilita información sobre el mundo, permitiendo nuestra adaptación al medio.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H30	16H10
Ejercicios del manual	Poner en práctica los conocimientos de los ejercicios del manual.	Grabadora CD Crayones Hojas de papel Cartulinas Legos Juguetes varios Disfraces Tarjetas con imágenes	16H10	16H55
Cierre de la jornada	Despedida	Videoprojector Computador	16H55	17H00

DIA 2 (21 DE AGOSTO DEL 2012)

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIA	FINALIZA
Bienvenida y saludo		Videoprojector Computador	15H00	15H05
Rompehielo	Las participantes se conozcan entre sí.	Tarjetas con frases Tarjetas con imágenes	15H05	15H20
Trabajo con el segundo capítulo de la guía (juegos para desarrollar la memoria)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El objetivo de la memoria es desarrollar la capacidad de retención de información a corto, mediano y largo plazo.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H20	15H40
Trabajo con el tercer capítulo de la guía (juegos para desarrollar el pensamiento lógico)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar, justificar o probar razonamientos. Se caracteriza por ser preciso y exacto, basándose en datos probables o en hechos.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H40	16H10
Ejercicios del manual	Poner en práctica los conocimientos de los ejercicios del manual.	Grabadora CD Crayones Hojas de papel Cartulinas Legos Juguetes varios Disfraces Tarjetas con imágenes	16H10	16H55
Cierre de la jornada	Despedida	Videoprojector Computador	16H55	17H00

DIA 3 (22 DE AGOSTO DEL 2012)

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIA	FINALIZA
Bienvenida y saludo		Videoprojector Computador	15H00	15H05
Rompehielo	Las participantes se conozcan entre sí.	Tarjetas con frases Tarjetas con imágenes	15H05	15H20
Trabajo con el cuarto capítulo de la guía (juegos para desarrollar la concentración y atención)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. La atención es la capacidad mental para fijarse en uno o varios aspectos de la realidad y prescindir de los restantes. La concentración, es la capacidad de dirigir la atención a un solo objeto, permite abstraerse de todo estímulo parásito, externo y de menor valor que altere la atención al objeto.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H20	15H40
Trabajo con el quinto capítulo de la guía (juegos para desarrollar la fantasía e imaginación)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El objetivo de los juegos para desarrollar la fantasía e imaginación, es la de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representarlas ideales en forma sensible o de idealizar las reales.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H40	16H10
Ejercicios del manual	Poner en práctica los conocimientos de los ejercicios del manual.	Grabadora CD Crayones Hojas de papel Cartulinas Legos Juguetes varios Disfraces Tarjetas con imágenes	16H10	16H55
Cierre de la jornada	Despedida	Videoprojector Computador	16H55	17H00

DIA 4 (23 DE AGOSTO DEL 2012)

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIA	FINALIZA
Bienvenida y saludo		Videoprojector Computador	15H00	15H05
Rompehielo	Las participantes se conozcan entre sí.	Tarjetas con frases Tarjetas con imágenes	15H05	15H20
Trabajo con el sexto capítulo de la guía (juegos para desarrollar la creatividad)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El objetivo es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas en una forma original.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H20	15H40
Trabajo con el séptimo capítulo de la guía (juegos para desarrollar el razonamiento)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El razonamiento permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos.	Copias de manuales Block de notas Lápiz Borrador	15H40	16H10
Ejercicios del manual	Poner en práctica los conocimientos de los ejercicios del manual.	Grabadora CD Crayones Hojas de papel Cartulinas Legos Juguetes varios Disfraces Tarjetas con imágenes	16H10	16H55
Cierre de la jornada	Despedida	Videoprojector Computador	16H55	17H00

DIA 5 (24 DE AGOSTO DEL 2012)

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIA	FINALIZA
Bienvenida y saludo		Videoprojector Computador	15H00	15H05
Rompehielo	Las participantes se conozcan entre sí.	Tarjetas con frases Tarjetas con imágenes	15H05	15H30
Trabajo con el octavo capítulo de la guía (juegos para desarrollar la discriminación)	Conocer y familiarizarse con la guía para que puedan ponerlo en práctica correctamente. El objetivo de la discriminación es desarrollar el ordenen y clasificación de varios objetos.	Copias de mauales Block de notas Lápiz Borrador	15H30	16H10
Ejercicios del manual	Poner en práctica los conocimientos de los ejercicios del manual.	Grabadora CD Crayones Hojas de papel Cartulinas Legos Juguetes varios Disfraces Tarjetas con imágenes	16H10	16H50
Finalización del Taller y cierre	Despedida	Videoprojector Computador	16H50	17H00

REFERENCIAS

Libros:

- AIZENCANG, N. (2005): *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina.
- BATLLORI, J. (2001): *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Ediciones Narcea, S.A. Madrid, España.
- DECROLY, O. (2002): *El juego educativo*. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.
- KLOPPE, S., BATLLORI, H. (2007): *Juegos para la educación infantil "Preescolar"*. Ediciones Parramon. Barcelona, España.
- LAFRANCESCO, G. (2005): *Didáctica de la biología: aportes a su desarrollo*. Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.
- MARÍN, S. (2008): *El placer de jugar*. Grupo Editorial CEAC, S.A. Barcelona, España.
- RODARI, G, RASCHELLA, R. (2008): *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Ediciones Colihue. Buenos Aires, Argentina.
- ROMERO, F.; RESTREPO, L. (1979): *Aprendamos a jugar*. Editora Dos mil. Bogotá, Colombia.
- VARIOS AUTORES. (2007): *Currículo Institucional para La Educación Inicial de niñas y niños de 3-4 y 4-5 años*. 1ra. Edición. Quito, Ecuador.
- VARIOS AUTORES. (2009): *Modelo curricular por competencias para la educación inicial*. Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. Dirección Metropolitana de Educación. Quito, Ecuador.

Documentos de Internet:

- <http://caifane.blogspot.com/2010/09/el-juego-en-el-desarrollo-del-nino.html>
- <http://ensayosgratis.com/imprimir/Juegos-Ludicos/3125.html>

- <http://html.rincondelvago.com/diferencias-individuales-en-razonamiento.html>
- <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>
- <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01>
- <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2007/02>
- <http://www.bitsingenio.com>
- <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2300/2313.asp>
- <http://www.efdeportes.com/efd153>
- <http://www.ludica.org>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego>
- <http://www.monografias.com/trabajos87>
- <http://www.uneduc.cl/documentos>
- <http://www.yturalde.com/ludica.htm>

ANEXOS

ANEXO 1



















ANEXO 2