



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA
ORTEGA- BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE
LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO
2014 - 2015”**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.

Autora:

Guisha Cepeda Carla Lisseth

Director:

Lic. Tania Galina Rodríguez Loaiza

Latacunga - Ecuador
Noviembre - 2015

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA-BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”** son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....
Carla Lisseth Guisha Cepeda

C.I 050378641-0

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directora del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA-BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”** de Carla Liseth Guisha Cepeda, postulante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Básica, considero que el informe de Investigación cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos – técnicos, suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Marzo del 2015

.....
Lic. Tania Galina Rodríguez Loaiza

DIRECTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto la postulante **Guisha Cepeda Carla Lisseth** con el título de tesis: **“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA- BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometida al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 29 de septiembre del 2015

Para constancia firman:

.....
MSc. Carlos Alfonso Peralvo López

PRESIDENTE

.....
Ing. Oscar Alejandro Guaypatín Pico

MIEMBRO

.....
Mgs. Ángel Rodrigo Viera Zambrano
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi y su planta de docentes, de manera especial a la Lic. Tania Rodríguez, por haber confiado y asesorado de una manera desinteresada este trabajo final de grado, aportando con ideas y conocimiento.

A todos ellos que de una u otra manera aportaron en la culminación de esta etapa profesional, se los agradezco de todo corazón.

Carla

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía incondicional llenándome de fortaleza espiritual en los momentos difíciles en cada uno de mis pasos hasta esta meta anhelada por tanto tiempo.

Esta tesis está dedicada a mis queridos padres: Carlos Guisha y Rosa Cepeda, de igual forma a mi esposo Diego Calvopiña y de manera especial a mi pequeña Stefy ya que me brindaron toda su confianza e hicieron grandes sacrificios para poder continuar mis estudios universitarios, espero no haberles defraudado y haber cumplido con todas sus expectativas.

¡Los quiero mucho!

Carla



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

TEMA: “LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSQUEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA- BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”

Autora: Guisha Cepeda Carla Lisseth

RESUMEN

La presente investigación tiene como problemática la falta de utilización de material lúdico en el desarrollo cognitivo a través del juego, en el proceso de enseñanza – aprendizaje de niños/as. Para la solución del problema se utilizó métodos de investigación como el inductivo - deductivo, mismo que permitió el diagnóstico del problema, de igual manera el tipo de investigación fue el descriptivo para lograr ubicar el problema en un contexto general, finalmente se recurrió al levantamiento de la información a través de técnicas e instrumentos de investigación destinadas a docentes, niños/as objeto de estudio, los resultados obtenidos, fueron sometidos al análisis e interpretación. La validez y confiabilidad se determinó a través del juicio de especialistas y principalmente del análisis crítico de la investigadora, con lo que se llegó a una confiabilidad aceptable. Se establecieron las conclusiones y recomendaciones que sustentaron la propuesta, siendo esta la implementación de una Guía didáctica de utilización de material lúdico para el desarrollo cognitivo, cuyos beneficiarios son los docentes de la Unidad Educativa “Elvira Ortega”, que es aplicable a los niños y niñas y con la cual se logró mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje y el desenvolvimiento integral de los niños.

Palabras Clave: Material Lúdico, Desarrollo Cognitivo, Proceso de Enseñanza Aprendizaje



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

THEME: "THE USE OF LUDIC MATERIAL IN THE CHILDREN'S COGNITIVE DEVELOPMENT OF SECOND GRADE PARALLELS A and C AT VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA BLOCK ELVIRA ORTEGA EDUCATIVE UNIT, LATACUNGA CITY, COTOPAXI PROVINCE, SCHOOL YEAR 2014 – 2015"

Author: Carla Lisseth Guisha Cepeda

ABSTRACT

This research gets as problematic the lack use of ludic materials in the cognitive development through the game, kids - learning process. For the solution of the problem were used investigation methods such as the Inductive- Deductive, which one diagnosed the problem, similarly the type of the investigation was the Descriptive to identify the problem in a general context, finally information was raised through investigation techniques and tools for teachers and children who are the study object, the results obtained were subjected to analysis and interpretation. The validity and reliability were determined through experts' judgment and mainly researcher's critical analysis getting an acceptable reliability. The conclusions and recommendations were established to support the proposal, being the implementation of a didactic ludic materials guide for cognitive development, whose beneficiaries are authorities and teachers at "Elvira Ortega," Educative Unit, which is applied to children to improve the teaching - learning and holistic development of them.

Keywords: Ludic Material, Cognitive Development, Teaching Learning Process



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la señorita Egresada de la Carrera de Educación Básica de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **GUISHA CEPEDA CARLA LISSETH**, cuyo título versa **“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DE LOS SEGUNDOS AÑOS A Y C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA- BLOQUE ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”** lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, marzo del 2015

Atentamente,

.....
Lic. Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050261735-0

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINAS
PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1.	Antecedentes Investigativos.....	3
1.2.	Fundamentación Científica.....	5
1.2.1.	Fundamentos Filosóficos.....	5
1.2.2.	Fundamentos Epistemológicos.....	5
1.2.3.	Fundamentos Axiológicos.....	6
1.2.4.	Fundamentación Psicológica.....	6
1.2.5.	Fundamentación Pedagógica.....	7
1.2.6.	Fundamentación Sociológica.....	7
1.3.	Categorías Fundamentales.....	8
1.4.	Marco Teórico.....	9
1.4.1.	Técnicas Didácticas de Aprendizaje.....	9
1.4.1.1.	Didáctica.....	9
1.4.1.2.	Técnicas.....	10
1.4.1.3.	Técnicas Didácticas.....	11
1.4.1.4.	Importancia de las Técnicas Didácticas.....	12
1.4.1.5.	Clasificación de las Técnicas Didácticas.....	13
1.4.2.	Actividades Lúdicas.....	14
1.4.2.1.	Lúdica.....	14
1.4.2.2.	Actividades Lúdicas.....	16
1.4.3.	Material Lúdico.....	20
1.4.3.1.	Definición.....	20
1.4.3.2.	Importancia.....	21
1.4.3.3.	Utilidad del Material Lúdico.....	22

1.4.3.4.	Ventajas de los Materiales Didácticos.....	22
1.4.3.5.	Juego.....	23
1.4.4.	Psicología.....	32
1.4.4.1.	Definición.....	33
1.4.4.2.	Clasificación de la psicología.....	34
1.4.4.3.	Importancia de la Psicología.....	35
1.4.5.	Psicología Infantil.....	36
1.4.5.1.	Definición.....	36
1.4.5.2.	Teorías de la Psicología Infantil.....	37
1.4.5.3.	Áreas del Desarrollo.....	38
1.4.6.	Desarrollo Cognitivo.....	42
1.4.6.1.	Definición.....	42
1.4.6.2.	Importancia del Desarrollo Cognitivo.....	43
1.4.6.3.	Etapas.....	44
1.4.6.4.	Actividades Cognitivas.....	45

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1.	Breve caracterización de la Institución Objeto de Estudio.....	47
2.1.1.	Misión.....	49
2.1.2.	Visión.....	49
2.2.	Diseño Metodológico.....	49
2.2.1.	Métodos de Investigación.....	49
2.2.1.1.	Método Deductivo – Inductivo.....	49
2.2.5.	Método Analítico – Sintético.....	50
2.2.2.	Tipo de investigación.....	50
2.2.2.1.	Investigación Descriptiva.....	50
2.2.2.2.	Investigación No Exploratoria.....	51
2.2.3.	Plan de Recolección de Información.....	51
2.2.3.1.	Técnicas e Instrumentos de estudio.....	51
2.2.4.	Plan de Procesamiento de Información.....	52
2.2.5.	Unidad de Estudio (población y muestra).....	52
2.3.	Análisis e Interpretación de Resultados.....	53
	Conclusiones.....	83
	Recomendaciones.....	84

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1.	Tema.....	85
3.2.	Diseño de la Propuesta.....	85
3.2.1.	Datos Informativos.....	85

3.2.2.	Justificación.....	86
3.2.3.	Objetivos.....	87
3.2.3.1.	Objetivo General.....	87
3.2.3.2.	Objetivos Específicos.....	88
3.2.4.	Descripción de la Propuesta.....	88
3.3.	Desarrollo de la Propuesta.....	92
3.3.1.	Plan operativo de la propuesta.....	92
3.3.2.	Administración de la Propuesta.....	138
3.3.3.	Previsión de la Evaluación.....	138
	Conclusiones.....	140
	Bibliografía.....	141
	Anexos	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se orienta a la utilización de material lúdico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica “A” y “C”, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega.

Al hablar de desarrollo cognitivo, se debe tomar en cuenta que es en los primeros años de vida en donde se plantean las bases del conocimiento y su correcto avance en las distintas áreas, pues al utilizar el material lúdico de manera adecuada se fomentará el interés en los niños y niñas por descubrir nuevas experiencias, nuevos conocimientos, adquiriendo madurez así como la preparación para una mejor desenvolvimiento en las situaciones de su vida personal, presente y posteriormente profesional, así como su interrelación con el medio que lo rodea.

En la propuesta se han establecido como objetivos que guiaran en el cumplimiento del trabajo, el de recabar información teórica sobre la utilización de material lúdico y el desarrollo cognitivo, así como también el de investigar las causas y efectos del uso de material lúdico por los docentes de la Unidad Educativa y finalmente concluir con la elaboración de una guía didáctica con estrategias lúdicas que sirva para los docentes de dicha institución.

A continuación se detalla el trabajo investigativo, mismo que se encuentra conformado por tres capítulos, siendo los siguientes:

El PRIMER CAPÍTULO, denominado Fundamentos Teóricos sobre el objeto de estudio, en donde se presenta las categorías fundamentales en las cuales se apoyó la investigación, tales como la Variable Independiente como son: Técnicas Didácticas de Aprendizaje, Actividades Lúdicas y Material Lúdico y como Variable Dependiente son: Psicología, Psicología Infantil y Desarrollo Cognitivo.

El SEGUNDO CAPÍTULO, denominado Análisis e Interpretación de Resultados, en donde se proporciona una breve información de los antecedentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega además se presenta el resultado obtenido en las encuestas realizadas a los docentes de la institución, así como una ficha de observación aplicada a los niños de 2do. Año de Educación General Básica, además se aplicó métodos como el Deductivo – Inductivo, el Analítico – Sintético y técnicas de investigación como son la encuesta y la ficha de observación que ayudo al desarrollo de la investigación.

El TERCER CAPÍTULO, denominado Ejecución de la Propuesta, el mismo que está relacionado con el desarrollo e implementación de una guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños/as de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví, Simón Bolívar, Elvira Ortega” -bloque Elvira Ortega de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2014 – 2015, con el cual se logró como beneficio que las clases sean dinámicas y divertidas de la mano con el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Finalmente se hace constar la Bibliografía y los Anexos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes Investigativos

Después de haber realizado una investigación en diferentes repositorios de tesis sobre el tema de material lúdico y el desarrollo cognitivo de las niñas no se ha podido encontrar dicho tema, pero si se ha logrado hallar temas relacionados con el mismo ayudando a tener una visión más clara para esta investigación, dicho esto a continuación algunos antecedentes.

SOLÓRZANO CALLE, Janet del Rocío y TARIGUANO BOHÓRQUEZ, Yuxi Solanda (2010) en su proyecto de grado “Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la Matemática.” señalan que mientras se incorporen actividades lúdicas en una clase se lograra que ésta sea efectiva e interesante teniendo como principio básico a los juegos ya que ayudan a desarrollar hábitos, habilidades y actitudes positivas logrando una interrelación estable entre estudiante maestro.

ORELLANA GALARZA, Olga Margot y VALENZUELA VACA, Martha del Rocío (2010) en su tesis “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 2009-2010” señalan que las actividades lúdicas en el nivel inicial pretende que los niños adquieran conciencia de sus vivencias corporales, descubran el mundo a través de movimientos de los sentidos y que diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio para así desarrollar sus destrezas y habilidades.

BALLESTEROS, Olga Patricia (2011) en su tesis “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas en las estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá” señala que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo sino que también es un proceso afectivo ya que mediante las actividades lúdicas se genera una motivación intelectual y por ende un aprendizaje de calidad y calidez.

ASTUDILLO CEDILLO, Elogia Teolinda (2012) en su tesis “las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela Elías Galarza del caserío el Cedillo, parroquia Paccha, cantón Cuenca, provincia del Azuay” manifiesta que aplicar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy importante ya que el estudiante aprenderá de una manera más factible logrando en él un buen desempeño académico.

De acuerdo con estos antecedentes investigativos se ha podido determinar que la aplicación de las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje es de gran importancia ya que las niñas y niños aprenderán de una manera más factible e interesante.

Cabe recalcar que el aprendizaje no es solo un proceso cognitivo sino que también se convierte en un progreso afectivo en donde la intervención de las actividades lúdicas proporciona una estimulación intelectual para obtener una enseñanza de calidad y calidez; es por esto que se debe tomar en cuenta al juego como base fundamental para que así el educando desarrolle habilidades y destrezas que le permitan en un futuro mejorar su desempeño académico y realizarse como persona con actitudes positivas ante la sociedad.

Impulsar la interacción lúdica mediante el uso de los juegos promueve el desarrollo de la participación y creatividad de los niños y niñas, ante esto se puede decir que mientras más actividades lúdicas se empleen en el proceso de enseñanza aprendizaje mejor va a hacer el desarrollo cotidiano y la recreación de los estudiantes, por lo que así los niños y niñas mejoraran su desarrollo cognitivo.

1.2. Fundamentación Científica

1.2.1. Fundamentos Filosóficos

Esta investigación presenta un enfoque crítico propositivo porque analiza e investiga el problema planteado dentro del lugar donde sucede este fenómeno y propositivo porque se realiza una propuesta que incide en esta realidad del ser humano, como medida de cambio que debe experimentar la sociedad en el ámbito educativo y social, por tanto debe proyectarse para formar seres humanos integrales y con buenas habilidades sociales, capaces de interactuar con otros niños de su edad.

Se concluye que esta fundamentación filosófica se lo asocia a la manera como los docentes están incorporando a las clases la lúdica para que los niños y niñas a través de los juegos y entretenimiento organizado por el profesor, puedan descubrir y razonar el porqué del juego y como este se debe desenvolver, desarrollando el área cognitiva del infante.

1.2.2. Fundamentos Epistemológicos

La epistemología está ligada al conocimiento, le interesa la validez del conocimiento, pero también las condiciones de acceso al conocimiento válido. Los elementos que intervienen en el conocimiento son el sujeto que conoce y el objeto de conocimiento, estos dos elementos (sujeto y objeto) del conocimiento interactúan entre sí para profundizar en la investigación y a la vez sin el predominio de ninguno de ellos para este objetivo.

La aplicación de esta fundamentación en la utilización de material lúdico permitirá que el niño/a vaya descubriendo realidades y las vaya relacionando con la vida diaria y los valores, pero en especial en el desarrollo cognitivo para prepararse a los procesos de enseñanza – aprendizaje impartidos en el aula.

Para realizar la presente investigación es necesario tener una estrecha relación con el sujeto y el objeto de estudio para que interactúen los dos y así poder llegar a un nuevo conocimiento. Tener una comunicación íntima con el profesor, padres de familia, alumnos para lograr buscar soluciones adecuadas para la utilización de material lúdico dentro de la institución, es necesario tener buenas relaciones con todo el contexto educativo para adquirir información e ir investigando, llegar a un nuevo conocimiento y así al éxito.

1.2.3. Fundamentos Axiológicos

Es importante encontrar y aplicar valores esenciales en el ser humano ya sean estos objetivos o subjetivos y que refuerce la ética de todos quienes están involucrados con este proyecto de investigación.

Son muy importantes los valores que deben poseer los alumnos, estos valores deben ser inculcados en primera instancia en el seno de la familia, para seguidamente ser reforzados en la escuela ya que de esta dependerá el desarrollo y desenvolvimiento del infante en la sociedad, siendo esta misma sociedad quien le brinde seguridad a los niños para que ellos de la misma manera sientan esto y al momento de tomar decisiones lo realicen con confianza y autoestima necesaria para obtener una madurez y personalidad propia. Se buscare los medios y técnicas para poder llegar a los niños, de una manera tierna y dulce, proporcionándoles la confianza y obtener la información necesaria para poder conocer a fondo el problema y buscar las mejores soluciones.

1.2.4. Fundamentación Psicológica

Lo psicológico se concibe como un fenómeno que regula el comportamiento de la persona frente a situaciones que le emergen de la propia realidad que lo circunda, muchos autores coinciden en que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos, o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. La enseñanza debe organizar

la interacción alumno - medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras cognitivas.

La psicología será fundamental en la aplicación de material lúdico, debido a que la psicología permitirá desarrollar la parte cognitiva en los niños y niñas, a través de dicha aplicación, la motivación adecuada, buenos hábitos de estudio y la oportunidad para un crecimiento intelectual sólo podrán concretarse con una investigación que integre todos los factores cognitivos necesarios para un correcto desarrollo, permitiendo en un futuro entes pensantes y reflexivos.

1.2.5. Fundamentación Pedagógica

La pedagogía hace referencia a la teoría, doctrina o conocimiento de la educación, es la que permite llegar de manera fácil hacia los estudiantes, y a la vez compartir las experiencias entre docentes y estudiantes, a través de estas prácticas los estudiantes retienen el conocimiento, no de manera forzada sino porque encuentran gusto de ir a clases, pues estas se hacen interesantes y motivadas, logrando que las niñas y los niños acojan las clases como algo muy normal y entretenido.

La pedagogía será fundamental para poder llegar a los niños y niñas con la aplicación de material lúdico para desarrollar la parte cognitiva, logrando captar el interés de cada uno de ellos y que participen activamente de cada uno de los talleres que se desarrollaran de material lúdico que los maestros impartirán en clases para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

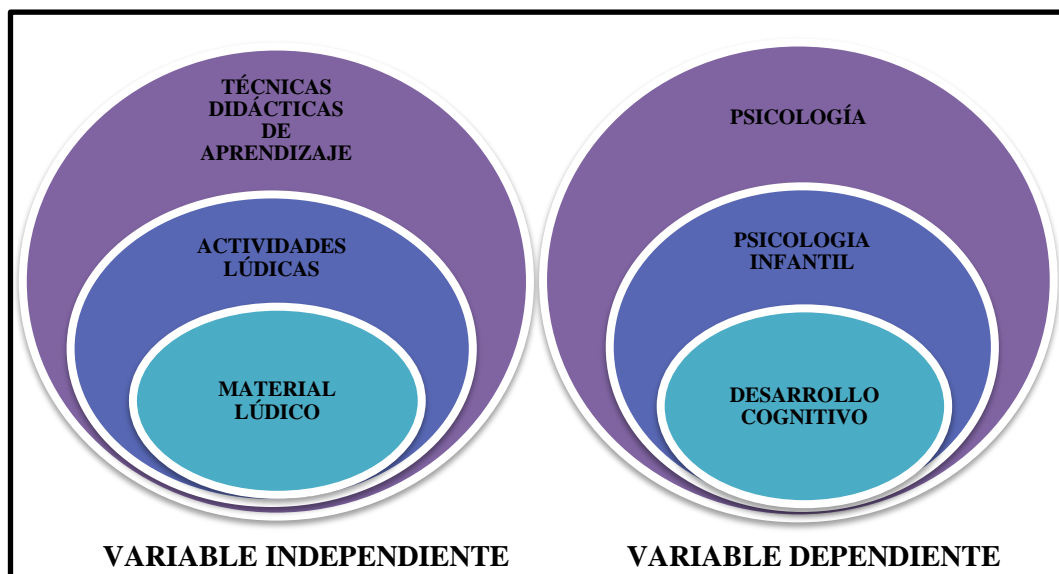
1.2.6. Fundamentación Sociológica

La socialización es importante en el ser humano desde su niñez, pues los humanos por naturaleza son sociables, pues todos necesitan de todos, es por esto que en la actualidad se ha puesto énfasis en la denominada “comunidad educativa”, que participa activamente en el quehacer educativo y como docentes deben contribuir

para que este fundamento se cristalice en bien común. De esta manera se verá que el trabajo en grupo será más fácil y por ende tendremos estudiantes seguros de sí mismos, decididos y sobre todo sociables.

El juego constituye la forma inicial de las capacidades en forma individual y social, todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros, es por ello que la aplicación de un tema como materiales lúdicos que no es más que jugar aprendiendo con recursos, beneficiara en este sentido el aprendizaje y desarrollo cognitivo de niños y niñas de la institución educativa y sobre todo volverlos seres humanos sociales.

1.3. Categorías Fundamentales



Cuadro N° 1: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

1.4. Marco Teórico

1.4.1. Técnicas Didácticas de Aprendizaje

Para conocer acerca de las Técnicas Didácticas de Aprendizaje primeramente se debe estar al corriente con lo que es didáctica y técnica que a continuación se manifiesta algunas definiciones:

1.4.1.1. Didáctica

La didáctica es conocida como un método y técnica para lograr un aprendizaje significativo, por lo que varios autores lo han definido de la siguiente manera:

1.4.1.1.1. Definición.

Según ARÉVALO, R (2011) deduce que: “La didáctica (del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Por parte de la pedagogía se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas”. (p.3)

Según DICCIONARIO PRÁCTICO DEL ESTUDIANTE (2010) define a la Didáctica “como la disciplina que estudia los métodos y técnicas de enseñanza”. (p.230)

Para DIÁZ ALCARAZ, Francisco (2002) considera que la didáctica “es arte en cuanto cada docente interpreta la práctica escolar como algo singular y contextualizado”. (p.37)

Según DEFINICIÓN, ABC (2007-2014) define a la didáctica como “una disciplina científico pedagógica cuyo foco de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona”. (<http://www.definicionabc.com/general/didactica.php#ixzz3JYBSqnvf>)

La Didáctica es una disciplina muy importante ya que permite llegar con el conocimiento a los estudiantes poniendo en consideración los procesos y elementos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje y así poder llegar con los conocimientos a los estudiantes de una manera adecuada e interesante para lograr que su aprendizaje sea de calidad y calidez.

Además la didáctica nos ayuda a llegar a los niños y niñas de una manera más entretenida e interesante y para llegar a obtener un mejor aprendizaje y por ende tendremos resultados positivos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

De debe tomar en cuenta que el docente mientras más utilice métodos y técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje los estudiantes van a captar mucho mejor los conocimientos siendo este un aprendizaje duradero.

1.4.1.2. Técnicas

Para poder entender la definición de técnica se ha tomado como referencia a la enunciación de algunos autores para ayudar con la investigación:

1.4.1.2.1. Definición.

Según TORRES TOBÍAS, José Arturo (2010) considera que: “Las técnicas son, en general, procedimientos que buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos o comportamientos, uno o varios productos precisos. Las técnicas determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.”

(http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm).

Según DICCIONARIO PRÁCTICO DEL ESTUDIANTE (2010) define a la técnica como “Conjunto de reglas y procedimientos de una ciencia arte, disciplina o actividad” (p.682)

Como aporte de la investigadora a este concepto acertado del autor, se puede manifestar que las técnicas son procesos que pretenden alcanzar efectivamente el aprendizaje, el mismo que debe ser orientado hacia los estudiantes de una manera ordenada para alcanzar el objetivo propuesto.

Mediante un orden para llevar a cabo estas reglas y procedimientos se puede llegar a obtener un adecuado ambiente de trabajo en donde el maestro imparta sus clases didácticas y los estudiantes se interesen cada vez más por las asignaturas para obtener un aprendizaje eficaz.

1.4.1.3. Técnicas Didácticas

Para entender las técnicas didácticas de aprendizaje se citan las siguientes definiciones:

1.4.1.3.1. Definición.

Según RAMÍREZ, A (2009) define a las técnicas didácticas como: “El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el alumno entienda y aprenda. Se explica para que el alumno entienda (primero contacto con el conocimiento), se enseña para que el alumno aprenda (Que asimile, que lo haga suyo).” (p.12)

Para HENRÍQUEZ ALGARÍN, Hermes de Jesús (2007) las técnicas didácticas es: “el proceso de interacción comunicativa entre sujetos y actores educativos implicados en el que hacer pedagógico. Que posibilita a través de la investigación, el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento”. (p. 63)

Según TORRES TOBÍAS, José Arturo (2010) considera que una técnica didáctica “es el procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno”.

(http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm).

Según FERRINI, María Rita (2001) define a las técnicas como: “recursos organizados lógicamente y psicológicamente, para dirigir y promover el aprendizaje” (p.65)

Las técnicas didácticas no son más que la habilidad de educar mediante la utilización de la mayor cantidad de recursos para conseguir que el estudiante entienda y comprenda de una mejor manera, además es el proceso apropiado de interrelación entre maestro y estudiante con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo.

A las técnicas didácticas se las conoce también como estrategia didáctica o método de enseñanza, las estrategias permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas mientras que el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre.

La estrategia pedagógica es la formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar.

1.4.1.4.Importancia de las Técnicas Didácticas

Según FORBES, Nash John (1994); considera que:

Dentro de la importancia diría que en la matemática debemos trabajar con diferentes actividades en forma organizada para que los estudiantes

trabajen ya sea individual o en grupo, ya que las técnicas son un proceso de enseñanza con el propósito de facilitar el aprendizaje. Se debe tomar en cuenta la dinámica grupal derivada de las características propias de los integrantes del grupo para que haya comunicación entre ellos y así mejorar el ambiente educativo que comparten. El aprendizaje en el aula implica pues un reto para seleccionar situaciones problemáticas en la búsqueda del conocimiento claro y preciso.” (p.4)

Para SAIZ, s (1994); deduce que: “La importancia de enseñar a pensar, se debe redimensionar la actividad docente y hacer énfasis en el empleo de métodos, técnicas y procedimientos didácticos que propendan por la participación activa de todos los que aprenden dentro de la relación maestro y alumno.” (p.72)

En cuanto a la importancia de las técnicas didácticas se puede apreciar que éstas facilitan el aprendizaje siempre y cuando se utilice los elementos que forman parte del proceso enseñanza aprendizaje para obtener resultados positivos ante los estudiantes y que también exista una relación estable entre maestro y estudiante o viceversa.

Las técnicas establecen una manera ordenada para llevar a cabo un proceso, el mismo que orienta el proceso de enseñanza aprendizaje para alcanzar los objetivos propuestos para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas, ya que a través de ellas los niños y niñas captan los conocimientos y ejecutan sus actividades con facilidad mejorando su aprendizaje.

El maestro debe utilizar técnicas, métodos y material lúdico o didáctico adecuado para que los niños y niñas desarrollen sus conocimientos, es decir que el estudiante sea reflexivo y analítico en el momento de la recepción de conocimientos para de esta manera mejorar la enseñanza y la interrelación entre docente y estudiante.

1.4.1.5. Clasificación de las Técnicas Didácticas.

Según MALDONADO VILLAMIL, Francisco J (2008) considera que:

Se clasifican teniendo en cuenta criterios de acuerdo a la forma de razonamiento, coordinación de la materia, e involucran las posiciones de los docentes, alumnos y aspectos disciplinarios y de organización escolar. También son vistas como el arte esclarecido por la ciencia cuando el docente aborda el problema de la enseñanza, y consecuentemente del aprendizaje, como también es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, de la educación o en cualquier otra actividad. Método intuitivo, cosa estudiada, experiencias, material didáctico, visitas y excursiones, recursos audiovisuales. Método Pasivo, Método Activo, Método Individual, Método Recíproco, Método Dogmático, Método Heurístico. (p.23)

Con respecto a la clasificación de las Técnicas Didácticas éstas se clasifican de acuerdo a la Forma de razonamiento, coordinación de la materia, posiciones de los docentes, alumnos y aspectos disciplinarios y la organización escolar para comprender mejor el camino que deben llevar los docentes al impartir sus clases con la finalidad de alcanzar el objetivo propuesto.

También los docentes deben actualizarse frecuentemente para utilizar los métodos más innovadores en todas las asignaturas durante el proceso enseñanza aprendizaje, con el fin de impartir una clase de interés y a la vez que ésta sea entretenida para que los niños y niñas recepten eficazmente el aprendizaje y así llegar al objetivo propuesto.

1.4.2. Actividades Lúdicas

Para conocer acerca de las Actividades Lúdicas en primer lugar se debe estar al tanto con lo que es lúdica que a continuación se presenta algunas definiciones:

1.4.2.1. Lúdica:

La lúdica son actividades de enseñanza a través del juego es así que han sido definidas por varios autores como:

1.4.2.1.1. definición.

Según COMUNIDAD VIRTUAL (2009) considera a la lúdica que: “Es una acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.” (<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-deludica.html>)

Para GONZÁLES INTRIAGO, Camilo (2014) define a la lúdica como: “Una 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.”(p.24)

Al respecto MOTTA, Jesús (1998) manifiesta que: “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar: sensible, crítica y solidaria.” (p.26).

Para JIMÉNEZ, Carlos (1999) afirma que: “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.” (p. 23).

HUIZINGA, (1976) señala que: “El formato de interacción lúdica es un modelo de actuación y de conversación tanto gestual como verbal como transmite alegría y entusiasmo, al tiempo que estimula a hacer las cosas con el mismo interés y

espontaneidad. No hay juego sin el acompañamiento de una actitud interesada, curiosa, atractiva y estimulante” (p. 12).

De acuerdo con estas definiciones la lúdica es una actividad recreativa la misma que produce en los niños diversión en todas las formas que uno puede disfrutar jugando. La Lúdica estimula el desarrollo de la personalidad, ayuda a fomentar valores para en un futuro obtener personas capaces de desenvolverse en la sociedad, cuando hablamos de lúdica nos referimos a los juegos entonces podemos decir que dentro de los juegos se encuentran un sin número de actividades donde los niños y niñas interactúan entre sí mediante el placer, la diversión, la creatividad en donde los estudiantes van construyendo un aprendizaje significativo.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, incluso en la edad adulta ya que cada minuto de nuestra vida vamos aprendiendo algo nuevo que se lo va a poner en práctica mientras tengamos vida.

1.4.2.2. Actividades Lúdicas.

Para poder definir a las actividades lúdicas se ha considerado las definiciones de los siguientes autores:

1.4.2.2.1. Definición.

Según CUELLO, Carlos (1975) manifiesta que: “Las actividades lúdicas, es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”. (p.12)

Para ESTRELLA, Nilda (2000) considera que: “Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido.” (p.32).

En definitiva la actividad lúdica es aquella acción que permite que los niños y niñas aprendan de una manera diferente e interesante, es decir, que adquieran conocimientos mientras se divierten y así desarrollando el interés por la creatividad para formar niños capaces de dar las mejores soluciones a los problemas que se le presente en la vida diaria con conocimientos duraderos.

Las actividades lúdicas tienen que ver con la manera de utilizar el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual hace que las clases de los maestros sean diferentes y divertidas, saliendo de lo monótono y cotidiano, para experimentar un nuevo modelo de enseñanza a través del juego y las diferentes actividades que esta aborda. En definitiva la actividad lúdica es un medio importante en donde los estudiantes pueden expresar libremente sus pensamientos y emociones el juego es un instrumento de apoyo para la educación.

1.4.2.2.2. Características de las actividades lúdicas.

Según CAMACHO, Orlando (1987) considera a las características de la actividad lúdicas que:

Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los A/A. Evolucionan las potencialidades creativas de los A/A. El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

La relación entre juego y aprendizaje es algo natural. El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas”. (p. 27).

Para ALMEYBA, Sabina (1998) considera que las características de las actividades lúdicas: “Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes” (p.43)

Las características de las actividades lúdicas nos ayudan a mantener a los niños felices, es decir, que tienen un gran interés por la materia que se imparte y a la vez con el tema de clase; y que mediante el juego la capacidad de crear e imaginar originalmente se va desarrollando en los estudiantes.

La característica fundamental de la actividad lúdica es la manera de enseñar y llegar con el conocimiento hacia los estudiantes, de una manera cotidiana e interesante para los niños y niñas, que en una etapa específica necesita interactuar y desenvolverse de manera creativa.

1.4.2.2.3. Clasificación de las Actividades Lúdicas.

Parafraseando a GAVILANES, Leonel (1972) considera que existen cinco tipos de juegos:

- **Juegos de contacto físico.-** Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero integra muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo. El elemento prioritario es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes en los niños de entre los tres y los ocho años de edad. Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.
- **Juegos de construcción-representación.-** Son una forma evolucionada de los juegos sensorios motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción

que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

- **Juegos de representación incipiente.**- El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.
- **Juegos de representación vicaria.** - Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes.
- **Juegos de representación de papeles o socio-dramáticos.**

Con respecto a la clasificación de las actividades lúdicas tenemos: juegos de contacto físico en donde existe la alegría y el entusiasmo por parte de los estudiantes, aquí sobresale la simulación y el contacto físico; el juego de construcción- representación en donde tiene que ver el contexto familiar en donde existe la representación de la acción de lo que realiza; juegos de representación incipiente en donde se incluye el lenguaje de una forma variada y compleja; juegos de representación vicaria aquí los niños realizan guiones para representar personajes según los papeles designados y así llevar a cabo la obra y para concluir tenemos a los juegos de representación de papeles o socio-dramáticos el mismo que tiene que ver con el anteriormente nombrado, es decir, que realizan representaciones de obras mediante la retribución de papeles y así ejecutar dicha obra.

1.4.3. Material Lúdico

Para entender acerca de la definición de Material Lúdico hay que considerar que a éste se lo conoce también como materiales auxiliares o materiales didácticos que ayudan durante el proceso de enseñanza aprendizaje para una mejor asimilación de los conocimientos dicho esto se citan algunos conceptos:

1.4.3.1. Definición

Según OLIVARES (2011) define a material didáctico como: “todos aquellos diseñados y elaborados con la intención de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje” (p.50)

Para APARICI, R. y Otros (1988) considera que:

Los recursos didácticos son medios que ayudan como métodos para llegar al estudiante, y a su vez, facilitar la tarea tanto del docente como de los niños y niñas, pues todos los recursos didácticos coadyuvan en el interaprendizaje, para alcanzar de una manera asertiva, original, creativa y de este modo cumplir las metas y objetivos trazados tanto en la institución como por parte del docente.

Todo aquel medio material (proyector, libro, texto, video) o conceptual (ejemplo, simulación) que se utiliza como apoyo en la enseñanza, normalmente presencial, con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje. (p.123)

Teniendo en cuenta estas definiciones el material lúdico o didáctico es aquel que es creado originalmente por el docente y que ayuda a que el estudiante obtenga los conocimientos de una manera fácil, interesante y divertida despertando en él habilidades, destrezas, imaginación y la creatividad.

El material lúdico despierta la creatividad, en el juego en forma directa o indirecta en donde se produce la cultura humana que logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y de operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos

y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del "sin sentido" y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia, que en síntesis ayuda para que la labor educativa se centre en el sentido del desarrollo afectivo, donde siempre se podrán mejorar todas las áreas que utilizará durante toda la vida, favoreciendo los procesos psicológicos superiores del ser humano.

Se entiende por material no solo el denominado educativo, sino todo aquel que se pone al alcance del niño y que le posibilita multitud de experiencias: mobiliario, juguetes y materiales de la más diversa procedencia y, además, todo un conjunto de propuestas de actividades o recursos del profesorado, como canciones, bailes, cuentos, material de recuperación, envases, etc.

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. Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. El material didáctico ayuda a que la intencionalidad educativa conlleve un proceso de aprendizaje y cumpla una función mediadora entre el educador y el educando.

1.4.3.2. Importancia

Según EDUCARCHILE (2013) considera que el material didáctico debe ser:

Usados para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales lúdicos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea. Las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos y la imaginación.

(<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=100741>)

Dentro de esta óptima la importancia del material lúdico es que se debe utilizar para apoyar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas para estimular la habilidad de crear e imaginar.

Parafraseando al MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) la importancia del uso de material didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje es de vital importancia ya que así se puede lograr un adecuado desarrollo del pensamiento creativo para poder dar solución a los problemas y también permite que se estimule la capacidad de imaginación y la creatividad en los estudiantes.

1.4.3.3. Utilidad del Material Lúdico

El material lúdico es de suma importancia para lograr un interaprendizaje de calidad, además actualmente estos materiales se diseñan de acuerdo a las niñas y niños acorde a su edad, también estos materiales pueden ser elaborados con elementos que están al alcance de todos tanto en lo económico como en su utilidad, de esta manera intervendrán en su elaboración los niños, despertando su interés e imaginación.

Parafraseando al MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) el uso de Material Didáctico es un pilar fundamental ya que por medio de éste los estudiantes pueden manipular, investigar, descubrir, observar y así obtener un aprendizaje significativo, que les permita defenderse en el futuro; y al a vez se pretende fomentar el desarrollo de valores y la práctica de normas de convivencia.

1.4.3.4. Ventajas de los Materiales Didácticos

Parafraseando a RÍOS (2011) las Ventajas de los Materiales Didácticos son:

- Proporcionan información y guían el aprendizaje para desarrollar el pensamiento creativo.

- Desarrollan la continuidad de pensamiento para proporcionar un aprendizaje duradero.
- Facilitan experiencias mediante la utilización de varios materiales.
- Evalúan conocimientos y habilidades para que los niños se expresen libre y originalmente.
- Permite que los estudiantes sean responsables con sus tareas.

1.4.3.5. Juego

Para conocer acerca del juego se ha encontrado las definiciones de los siguientes autores:

1.4.3.5.1. Definición.

Según SOLÓRZANO CALLE, Janet del Rocío y TARIGUANO BOHÓRQUEZ, Yuxi Solanda (2010) consideran que el juego es: “Acción y efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.” (p.19)

Para ORELLANA GALARZA, Olga Margot y VALENZUELA VACA, Martha del Rocío afirman que el juego es “una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas”. (p.17)

Al respecto SALAZAR, Néstor (2005) señala que el juego es “una actividad innata del ser humano (y de los animales) que puede ser física, mental o ambas, que tiene como principal objetivo el aliviar tensiones, pudiendo tener también otros fines, ya sean sociales, educativos, etc.” (p.62)

Para la investigadora el juego es una actividad de recreación basado en reglas, donde el estudiante se divierte y aprende de mejor manera, mediante esta actividad el cerebro puede captar un sin número de estimulaciones permitiendo que los niños desarrollen su capacidad de pensamiento creativo, crítico y reflexivo.

Además es el juego es una acción muy importante en los niños y niñas, por lo tanto esta actividad es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo esta la promotora de un aprendizaje natural y significativo y sobretodo mantiene la interrelación hacia su entorno.

1.4.3.5.2. Importancia del juego.

Según SMITH, P.K. (1983) señala que: “el aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular”. (p.46)

Para BALLESTEROS, Olga Patricia (2011) considera que la importancia del juego corresponde a los siguientes enunciados:

- *Posibilita el paso de la sensación al pensamiento y de los esquemas sensorio-motores a la simbolización.*
- *Es un medio de expresión de la personalidad infantil.*
- *Constituye un diagnóstico de comportamientos y de estilos de aprendizaje, por medio del cual el docente o la docente planteará su plan de trabajo para orientar y reorientar los procesos educativos.*
- *Favorece la integración del niño o niña al contexto natural y social.*
- *Permite la simbolización, representación y abstracción.*
- *Es un medio de expresión, comunicación y creatividad.*
- *Da paso a la capacidad de organización, planificación y resolución de problemas.(p.43)*

En cuanto a la importancia del juego se puede decir que es un medio que permite que el niño despierte la curiosidad en sí mismo además permite que sea activo en todas las cosas que realice y capte los conocimientos de una manera más clara para dar una buena respuesta a futuro.

La actividad lúdica o juego es un medio importante de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser brotados directamente. Al jugar, se descubre conflictos internos y minimizan los efectos de vivencias negativas.

1.4.3.5.3. Finalidades del juego

Parafraseando a SALAZAR, Néstor (2005) el juego tiene varios instrumentos que se puede utilizar durante el proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo que los niños y niñas no se cansen y que su aprendizaje sea duradero.

El juego tiene las siguientes finalidades:

- Rompe el hielo en la clase y permite que los estudiantes se integren al grupo.
- Promueve cambios de conducta, es decir que se integran al grupo para trabajar, eleva la autoestima de los niños y niñas porque ayuda a superar dificultades.
- Mediante los juegos también se aprende.
- Cuando los juegos representan situaciones de la vida diaria, de la comunidad o de la sociedad se convierten en sociales.
- A través del juego podemos prevenir problemas de aprendizaje y obtener el desarrollo de funciones básicas, independencia y autonomía.

1.4.3.5.4. Características.

Como aporte de la investigadora considera que las cualidades del juego debe ser libre, es decir nadie tiene derecho a obligar a los niños a que participen en determinado juego; también ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje para que el estudiante asimile de una mejor manera el conocimiento y permite estar fuera del estrés evitando la rutina.

Además el juego se caracteriza porque permite que los niños y niñas no se rindan beneficiando el espíritu de luchador hacia las cosas que realmente le interesan también favorece el proceso socializador ayudando en su comportamiento ante sí mismo y hacia la sociedad.

De igual forma el material lúdico ayuda a la educación en los niños y niñas despertando la creatividad ya que mediante el juego se logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y razonamiento lógico; desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia, que en pocas palabras ayuda para que el proceso de enseñanza aprendizaje se enfoque en el sentido del desarrollo afectivo, donde siempre se podrán mejorar todas las áreas que utilizará durante toda la vida, favoreciendo los procesos psicológicos superiores del ser humano.

1.4.3.5.5. Clasificación de los materiales didácticos.

Según GUERRERO ARMAS, Alberto (2009) manifiesta que la clasificación de los materiales debe relacionarse a los objetivos, contenidos y actividades que se plantean entre ellas tenemos:

- *Materiales impresos: libros, de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías.*
- *Materiales de áreas: mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, aros, pelotas, potros, plintos, juegos de simulación, maquetas, acuario, terrario, herbario bloques lógicos, murales.*
- *Materiales de trabajo: cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, lápiz, colores, bolígrafos.*
- *Materiales del docente: Leyes, Disposiciones oficiales, Resoluciones, PEC, PCC, guías didácticas, bibliografías, ejemplificaciones de programaciones, unidades didácticas.(p.2)*

Considerando lo expuesto se puede detallar que material lúdico es una herramienta de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que así se puede diseñar material didáctico de acuerdo a la edad de los niños y niñas tomando en cuenta la asignatura y el tema de clase.

En todo caso es necesario elaborar material lúdico para que los conocimientos impartidos en las diferentes asignaturas sean duraderos y significativos para que los estudiantes se tornen reflexivos y analíticos y de tal manera estimulando sus capacidades y destrezas.

1.4.3.5.6. El juego y la aplicación de material lúdico en las diferentes áreas.

Parafraseando a MOYLES, Janet (2010) tenemos que el juego y el material lúdico pueden ser aplicados en las distintas áreas que a continuación se plantean:

1.4.3.5.6.1. El juego y la aplicación de material lúdico en el conocimiento del medio para niños de 6 años

Al ingresar al kínder, los maestros se encuentran con un niño que ha alcanzado el desarrollo sensorio – motor necesario para agrandar su campo de experiencia. En este sentido, su curiosidad innata es la fuente principal de motivación para que logre esto.

Se interesa por todo lo que lo rodea. Investiga, manipula, explora, pregunta. La tarea docente, entonces, consiste en aprovechar la curiosidad que trae el niño y en ampliar su ámbito de referencia a partir de que experimente sobre lo conocido.

Del mismo modo, debe guiar al niño en su investigación, estimularlo a que genere preguntas; permitirle que encuentre soluciones por sí mismo; dejar que plantee hipótesis provisionales, experimente y vea qué sucede, que compare sus observaciones y descubrimientos con los demás niños, que comparta sus ideas con otros compañeros; impulsarlo a que genere nuevas estrategias e ideas de trabajo a partir de sus errores, entre otras cosas “Jugando con los seres vivos” y “Jugando con los objetos y materiales”.

1.4.3.5.6.2. El juego y la aplicación de material lúdico en la expresión corporal para niños de 6 años

En las actividades presentes en “Jugando con los movimientos”, se ha considerado que los niños de esta edad pueden definir su lateralidad y construir su esquema corporal al explorar su propio cuerpo, lo que les permitirá perfeccionar su equilibrio, reforzar y fortalecer el tono muscular y la respiración, y orientarse en el tiempo y el espacio.

Enriquecer la imagen corporal a través del movimiento habilita la construcción y la afirmación de la identidad de los niños, pues con él pueden conocer las partes de su cuerpo y explorar sus posibilidades de movimiento; moverse con soltura, seguridad, comodidad y economía de esfuerzo; lograr una progresiva precisión en su coordinación motriz, y tomar conciencia de su cuerpo respecto del espacio.

Al mover el cuerpo, los pequeños se expresan y reflexionan sobre esta vivencia. Este modo de expresión destaca el sentimiento y la imaginación para poder crear un lenguaje de movimiento. Con esta actividad, el niño se conecta con lo real y lo imaginario, puede transformarse y transformar, jugar y crear situaciones, dar respuestas auténticas vinculadas con su experiencia de vida y sus emociones.

El juego con el movimiento del cuerpo tiene, en la etapa correspondiente a los 4 años, dos aspectos básicos: la expresión espontánea y la dirigida.

En el primer caso, los niños exponen sus emociones y experiencias referidas al medio familiar; social y natural en el que viven. En este caso, el docente debe organizar espacios de juego variado para que el pequeño produzca libremente sus creaciones. El segundo caso, básicamente elaborado por el educador, refleja sus intenciones referidas a objetivos concretos de aprendizaje de los niños. Por ejemplo, las dramatizaciones de cuentos, en la actividad física, etc., “Jugando con los movimientos”, promueve diversas e importantes actividades. Con ellos, los niños podrán descubrir sus propias posibilidades al producir mensajes de su cuerpo.

1.4.3.5.6.3. El juego y la aplicación de material lúdico en los valores y normas para niños de 6 años

Lo normal en el niño se construye a partir de su relación con su medio social, proceso que implica que se contacte con quienes lo rodean basta interiorizar la moral autónoma, es por ello que muchos autores sostienen que el comportamiento moral en el niño concomitante, progresivo y vinculado con su desarrollo intelectual, afectivo y social.

Los sentimientos de autoridad y respeto aparecen durante los primeros años de vida, incluso antes del lenguaje tan pronto como el niño descubre en el adulto a un ser semejante así mismo y que lo supera infinitamente. En este momento de la evolución está presente un respeto unilateral. Entre un niño y un adulto se da una relación asimétrica, desigual; el acento está dispuesto en el polo más fuerte de la relación.

El niño respeta al adulto. Se da una relación de presión (control externo). A la simple imitación, se añade bien pronto el sentimiento de la regla y la obligación. Su moral es heterónoma, es decir que depende totalmente del adulto. Se limita a cumplir las consignas y a obedecer por temor a ser castigado o a perder el amor al adulto. Esta etapa, presente en los niños de 4 años, representa un avance respecto a lo anterior.

Aún no coopera, ya que no puede operar; si colabora, es decir, trabaja con otros y, aunque esto se da por momentos, lo conduce a juzgar más objetivamente los actos y las consignas de los demás. Con el tiempo, la obediencia propia de la heteronomía va dejando paso a la justicia y al servicio mutuo, por lo que se genera, entonces, un control interno de las reglas en el niño.

En “Jugando con normas y valores”, presentamos algunas actividades que promueven en el niño de 4 años un desplazamiento desde la moral heterónoma hacia la autónoma.

1.4.3.5.6.4. El juego y la aplicación de material lúdico en la lengua para niños de 6 años

Cuando el pequeño se incorpora a la escuela en esta etapa trae, fundamentalmente de su hogar, un repertorio de palabras y formas de expresión oral que, en la medida en que las utiliza y perfecciona, hacen que comience a darse cuenta de que el lenguaje es un modo de hacerse entender, de representar sus pensamientos, de comunicar y socializar sus ideas.

En esta etapa, el niño empieza a mejorar y perfeccionar el manejo de la lengua oral, conversa y habla con sus compañeros y con los adultos, y progresivamente va ampliando su campo de acción y lo generaliza hacia la lengua escrita en sus diferentes formatos.

En general, el niño de 4 años que asiste a kínder ya maneja el lenguaje oral (no tan fluidamente como lo hace el niño de 5 años, pero igual logra hacerse entender). Es capaz de comunicarse en el contexto familiar y en el medio habitual que lo rodea. Esta adquisición es muy variada y depende, fundamentalmente, del contexto socio-cultural de procedencia del niño (en muchos casos sucede que la lengua que se habla en la escuela difiere de la que el niño habla en el hogar).

El niño ya es capaz de expresar sus ideas a través del discurso oral; está descubriendo su utilidad y, por lo tanto, se interesa por comprender, hablar, escuchar a los adultos y a sus pares. Por medio del lenguaje, crea historias y canciones, disfruta con el sonido de las palabras, inventa y ensaya nuevas formas de expresión, memoriza palabras de su libro preferido o “lee” las imágenes de los cuentos predilectos para sí o para sus pares. Disfruta de los cuentos, poesía y rimas que escucha, y por lo general pide que se le repita una vez más.

1.4.3.5.6.5. El juego y la aplicación de material lúdico en la expresión plástica para niños de 6 años

El ser humano necesita manifestarse y, si esta necesidad es bien canalizada, el individuo incorpora aprendizajes ricos a su experiencia de vida, construye una identidad y afirma su personalidad expresándose de muchos modos posibles.

En el kínder se intenta que el niño sea partícipe de la experiencia perceptiva a partir de actividades plásticas, de la música, del juego dramático, canales por los cuales puede ir construyendo su visión estética.

La posibilidad de expresión plástica le permite percibir el mundo circundantemente y elaborar sus propuestas en un marco de libertad.

Desde que son pequeños, podemos observar cómo eligen colores para pintar, cómo seleccionan pinceles, paletas, papeles y todo tipo de materiales con los que van a trabajar. En la medida en que van creciendo, incorporan aspectos científicos, de los que representan la luz y el color, y así van uniendo, integrando y construyendo el conocimiento artístico.

La expresión plástica es una forma de arte que amalgama, que une. La educación plástica le permite al niño ser feliz y seguro de sí mismo; valorar su producción y la de los demás, y resolverse creativamente como persona en todos los órdenes de su existencia.

Esto debe reflejar la propuesta del docente, pues sabemos que vivimos en un mundo disociado donde parece que el arte sólo está en los museos y las galerías. Pero es preciso que el niño entienda que el arte está en la vida.

Estos materiales son utilizados por los docentes, maestros o instructores en el planeación didáctica, sirviendo de soporte para la transmisión de sus diferentes mensajes educativos, los cuales son presentados a los estudiantes de diferentes

formas. Los materiales se diseñan tomando en cuenta al público al que va dirigido y se fundamentan en Psicológicos, Pedagógicos y Comunicacionales.

Idoneidad: El material lúdico debe tener la capacidad de llegar de manera muy simple hacia el niño, es decir al mismo tiempo que lo educa, pues debe ser un instrumento de distracción y descubrimiento.

Adaptabilidad: El material lúdico debe ser flexible de acuerdo a las necesidades que tengan tanto el niño como el docente, se sabe que la lúdica es la metodología más actual que está aplicando el proceso educativo.

Coherencia: Siempre existirá la conexión del material lúdico con el interaprendizaje, además como utilidad en la educación del niño, ayudara a mejorar su desarrollo cognitivo, físico y emocional.

La utilización de material lúdico en proceso de enseñanza aprendizaje es de suma importancia ya que permite que el niño tenga interés por la asignatura por ende con sus respectivos conocimientos, además despierta en él la curiosidad, la creatividad y la imaginación.- Por otra parte los materiales lúdicos o didácticos deben ser elaborados de acuerdo a la edad de los niños, el tema de clase y priorizar en que se utilice material del medio para evitar inconveniente alguno y así formar estudiantes con pensamiento creativo desarrollando la práctica de valores.

1.4.4. Psicología

Para estar al tanto de la Psicología se ha tomado como referencia definiciones de ciertos autores para dar un enfoque más claro y así contribuir a la presente investigación, a continuación se presenta dichas enunciaciones:

1.4.4.1. Definición

Según GUTIER, N (2009) señala que la psicología es:

La disciplina que se ocupa de los procesos de enseñanza y aprendizaje; amplía los métodos y teorías de la Psicología y también tiene los suyos. Los psicólogos dedicados a la orientación vocacional tienen generalmente el título de Psicólogos escolares. En su trabajo tratan de encontrar, mediante una combinación de test y entrevistas, los problemas que afectan a los estudiantes en la escuela. Después de atender algún caso especial, el psicólogo bien podrá recomendar que el estudiante sea aceptado o tome clases especiales para el mejoramiento de su condición.

Para DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA (2004) define a la psicología como “la ciencia de la conducta y de los procesos mentales de las personas y animales.”

Para SIGNIFICADOS (2014) define a la psicología como: “El estudio científico de los procesos mentales y del comportamiento de los seres humanos y sus interacciones con el ambiente físico y social. La palabra proviene del griego psico o psykhé, que significa alma, psique o actividad mental, y logía, que significa estudio o tratado, por tanto, psicología significa estudio o tratado del alma”. (<http://www.significados.info/psicologia/>)

Según DICCIONARIO PRACTICO DEL ESTUDIANTE (2010) manifiesta que la psicología es la “manera de pensar y comportarse de una persona o de una colectividad” (p.576)

Para la investigadora la Psicología es una disciplina que estudia el alma es decir que analiza los procesos mentales y el comportamiento de las personas consigo mismo y ante la sociedad. Se encarga del funcionamiento de los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la utilización de elementos apropiados para llegar a encontrar la existencia de alguna falencia durante su aprendizaje y así ofrecer la ayuda necesaria para que mejore su rendimiento escolar.

Además la psicología analiza el comportamiento y los procesos cognoscitivos o cognitivos de las personas, es decir, todo lo que el ser humano hace, siente y piensa para así poder descubrir alguna falencia y poder orientar, aconsejar, modificar o corregir actitudes, desadaptaciones o perturbaciones que ocasionen malestar o sufrimiento en los individuos para que los mismo puedan desenvolverse en el trascurso de su vida.

1.4.4.2. Clasificación de la psicología

Parafraseando a USHIÑA, Saida (2012) tenemos la siguiente clasificación de la Psicología:

- La Psicología Empírica: Se la conoce también como la Psicología vulgar ya que se sustenta en el pensamiento corriente o vulgar.
- La Psicología Científica: se caracteriza por que actúa mediante principios, métodos y técnicas.
- La Psicología Educativa: aquí los profesionales trabajan con la relación entre los problemas de enseñanza y aprendizaje.
- La Psicología Infantil: se ocupa de la investigación y el estudio de las manifestaciones psíquicas en la infancia hasta la adolescencia.
- La Psicología Existencialista: se basa en la filosofía existencial con el fin de encontrar un sentido interno de identidad de la persona.
- La Psicología Cognoscitiva: estudia los procesos mentales para conocer o determinar la conducta humana.
- La psicología Clínica: se encarga de la investigación tratamiento y prevención de situaciones que afectan a la salud mental.

- La Psicología Educativa: es el estudio de las formas en que se realiza el proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones, es decir como el estudiante aprende y como se desarrolla frente a las situaciones.

En cuanto a la clasificación de la psicología tenemos ramas muy importantes que nos sirve de manera esencial para cada tipo de conductas las mismas que se pueden dar mediante estímulos externos e internos; el primero se refiere a las reacciones ambientales y el segundo a las reacciones biológicas, es decir, que existen diferentes conductas de acuerdo al ambiente o situación en que se encuentren las personas.

1.4.4.3. *Importancia de la Psicología*

Según IMPORTANCIA.ORG (2002) considera que la Psicología se: “encarga entonces de estudiar los distintos comportamientos de la Conducta Humana, no solo en lo que respecta a cómo nos relacionamos con otras personas, sino como reaccionamos ante los Estímulos del Entorno que nos rodea” (<http://www.importancia.org/psicologia.php>)

Es importante el estudio de la psicología porque nos permite conocer la vida psíquica de los seres vivos de una manera clara y exacta, es decir, todo lo que conforma el contenido interno de la vida por ende la conducta, percepciones, pensamientos, sentimientos, intenciones, deseos y la relación de cada uno de ellos dentro de los grandes campos del conocimiento humano, tratando de asumir conciencia de sus propias actitudes a la vez guiar las situaciones reales de la vida diaria de cada individuo.

La psicología es parte fundamental de los seres vivos ya sea en los aspectos intelectuales, afectivos y emocionales, pues se refiere al estudio de la conducta del ser humano durante su ciclo evolutivo y los cambios que puedan darse mediante circunstancias que ocasionen los mismos, estos pueden ser detectados a tiempo para una valoración y tratamiento efectivo.

1.4.5. Psicología Infantil

Para saber acerca de la Psicología se ha tomado como referencia el conocimiento de los autores siguientes:

1.4.5.1. Definición

Según SIGNIFICADOS (2014) manifiesta que la definición de la Psicología Infantil es:

El área de la psicología evolutiva que se ocupa de la investigación y el estudio de las manifestaciones psíquicas en la infancia hasta la adolescencia. Desde el trabajo pionero de W. Preyer (Die Seele des Kindes, 1888), la psicología infantil en los EE.UU. (S. Hall), en Suiza (J. Piaget) y en Alemania (K. Groos) se ha transformado en una ciencia ramificada donde el psicoanálisis y la psicología individual tienen un papel importante. Además del registro de cada una de las etapas evolutivas, se investigan diversas funciones en particular, como la evolución del habla, de la memoria, de los sentimientos del valor, etc. (<http://www.significados.info/psicologia/>)

Para DEFINICIÓN.DE (2008) manifiesta que la psicología Infantil: “Se encarga del estudio del comportamiento del niño, desde su nacimiento hasta su adolescencia. De esta forma, esta rama de la psicología se centra en el desarrollo físico, motor, cognitivo, perceptivo, afectivo y social. Así es como los psicólogos infantiles llevan adelante métodos para prever y resolver los problemas en la salud mental de los niños.” (<http://definicion.de/psicologia-infantil/>)

Según HAITH, Marshall y MILLER Scott (2008) describe a la psicología infantil como “la conducta de los niños en cada punto del desarrollo” (p.36).

Como aporte de la investigadora la psicología infantil nos ayuda a entender e interpretar los tipos de conducta de los niños, generalmente nos preocupamos cuando los niños presentan cambios, sean estos de características depresivas o agresivas, la mayoría de los padres consideran que conversando con sus hijos la

situación mejorará o peor aún que forzando su conducta o castigándoles tendrán un cambio en ellos. Sin entender que estas dificultades pueden generar que los niños se sientan no comprendidos y por tanto su conducta persista o empeore.

La psicología infantil se encarga del estudio del comportamiento del niño, desde su nacimiento hasta su adolescencia. De esta forma, esta rama de la psicología se centra en el desarrollo físico, motor, cognitivo, perceptivo, afectivo y social. Así es como los psicólogos infantiles llevan adelante métodos para prever y resolver los problemas en la salud mental de los niños y niñas. Es el estudio del comportamiento de los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia, que incluye sus características físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales.

Los psicólogos infantiles intentan explicar las semejanzas y las diferencias entre los niños, así como su comportamiento y desarrollo. También desarrollan métodos para tratar problemas sociales, emocionales y de aprendizaje, aplicando terapias en consultas privadas y en escuelas, hospitales y otras instituciones.

1.4.5.2. Teorías de la Psicología Infantil.

Parafraseando a GARCÍA, Sicilia e IBAÑEZ, Elena (2000) las teorías de psicología infantil se basan en la descripción de la personalidad que plantea Freud y la percepción que considera Piaget.

Sigmund Freud afirma que las tres etapas estructurales de la personalidad son el ello (la fuente de todos los instintos), el súper-yo (representa las reglas sociales y morales) y el yo (la fase intermedia entre el ello y el súper yo).

Mientras que Jean Piaget se concentra en el conocimiento innato del niño, que aparece desde el nacimiento y que permite el aprendizaje sin necesidad de estímulos externos.

En cuanto a las teorías de la psicología infantil son muy importantes ya que nos ayudara a entender de una mejor manera las conductas de los niños dicho esto tenemos a los pioneros de estas teorías como es Freud que plantea que el desarrollo de una personalidad sana es necesaria para satisfacer las necesidades instintivas del niño y Piaget que se centra en el conocimiento del niño desde la concepción. La psicología infantil atiende en el desarrollo del niño y niña el factor ambiental, como la influencia de sus padres o de sus amigos, y el factor biológico, determinado por la genética.

La psicología infantil es también la necesidad de que los padres reaccionen y sepan cuando acudir a la misma para poder ponerle solución al problema que tiene su hijo, sea del tipo que sea. En este sentido, se establece que hay una serie de parámetros que son los que le pueden indicar al padre o a la madre que ha llegado el momento de solicitar la ayuda de especialistas, pues se podría estar viviendo una importante crisis en el seno familiar, cuando el pequeño tiene problemas en la escuela, cuando aquel tiene problemas de relación con sus compañeros, cuando su hijo está deprimido o cuando la personalidad y conducta de aquel ha cambiado radicalmente.

1.4.5.3.Áreas del Desarrollo

Las áreas de desarrollo del niño, son parte inherente desde el mismo momento de su concepción y que todas ellas en conjunto logran crear un ser humano lleno de valores, sentimientos, ágil, inteligente, creativo, capaz de enfrentar el mundo.

Por ello para deducir acerca del desarrollo cognitivo es necesario entender las áreas del desarrollo de los niños y niñas que a continuación tenemos la definición del siguiente autor:

CHILINA, León (2007) manifiesta que: “Todas las áreas están interrelacionadas en mayor a menor grado, y en la práctica las dimensiones no son separables, pero para abordar la complejidad del constructo la ciencia e investigación ha acumulado conocimientos que permiten elaborar definiciones en la búsqueda de un lenguaje común.” (p.88)

De acuerdo con esta definición las áreas de desarrollo de los niños y niñas, son parte esencial e inseparable desde momento de su concepción y que todas ellas en conjunto logran crear un ser humano lleno de valores, sentimientos, habilidades y destrezas, capaz de enfrentar el mundo.

Las áreas del desarrollo del niño son las siguientes:

1.4.5.3.1. Área Motora

Como ya se mencionó el desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas.

Todas las partes del sistema nervioso central actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que suceda una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

El desarrollo motriz se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos es decir coordinación óculo-manual.

1.4.5.3.2. Área Socio-afectiva

El área socio-afectiva empieza a desarrollarse desde la vida intrauterina del niño. Esta área abarca dos partes la social y la afectiva o emocional. Se define como la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales. También se la considera como un proceso de socialización por medio del

cual, los niños y niñas aprenden las reglas fundamentales para su adaptación a la sociedad.

El desarrollo emocional depende del conocimiento que va adquiriendo sobre su persona, sobre su cuerpo y sus facultades. El afecto recibido por el niño determinará su capacidad para adaptarse a la vida.

La sonrisa refleja que es una respuesta a estímulos táctiles u orgánicos a tal punto que el niño "sonríe dormido", aparece desde la primera semana de vida. La sonrisa social o exógena aparece hacia el segundo mes de vida en respuesta a la visualización de un rostro por lo general el de la madre. Esta sonrisa marca el inicio de la vida socio afectivo del niño.

Inicialmente, la sonrisa social se manifiesta hacia todas las personas con las que interactúa el niño pero a partir del séptimo mes sólo brinda la sonrisa a los rostros familiares y no a los que le son extraños.

A demás es este mes se inicia la angustia de separación. El niño reacciona con angustia y miedo si es alejado de la madre. Si en esta época de la vida tuviera que hospitalizarse puede presentar una forma de depresión acompañada de retraso del desarrollo si es que esta situación es prolongada.

Con la conquista de la marcha el niño inicia su proceso de independización.

Durante el segundo año de vida el niño afirma su autonomía: se llama por su nombre, se reconoce en el espejo y en las fotos, conoce su sexo. Asimismo, adquiere un comportamiento negativo resistiéndose a la autoridad de los padres y tratando de hacer las cosas sólo.

A partir del tercer año de edad, el niño atiende y obedece órdenes: espera su turno, lava y seca sus manos, come por sí solo usando una cuchara y controla sus esfínteres.

1.4.5.3.3. Área Cognoscitiva

Esta área se define como el conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales y propioceptivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas.

Al momento del nacimiento y hasta los 2 años, el desarrollo cognoscitivo de los niños se caracteriza, por un considerable avance en sus habilidades para organizar y coordinar sensaciones con acciones y movimientos físicos. Es decir, el comienzo del período sensorio-motor, es decir desde el nacimiento hasta los 2 años, dispone de una serie de reflejos proporcionados por la herencia para interactuar con su medio.

Este proceso de interacción le permite, entre otros, modificar activamente esos esquemas reflejos, de manera que aprende a reconocer y a buscar el pezón de su madre, anticipar hechos futuros y descubrir las acciones que producen algún acontecimiento.

También le prepara para intentar por medio del tacto o la vista la búsqueda de objetos, hasta llegar a concebirllos como independientes y autónomos de sí mismo, de manera que pueden ser representados mentalmente (concepto de objeto permanente), siendo este último, el logro más importante del estadio sensorio-motor. Estos complejos patrones sensorio-motores, expresan el comienzo del pensamiento simbólico.

Durante el período pre-operacional, es decir de 2 a 6 años aproximadamente, comienza a interiorizar sus acciones y a emplear en forma creciente el juego simbólico y el lenguaje.

1.4.6. Desarrollo Cognitivo

Para comprender acerca del desarrollo cognitivo en los niños y niñas se ha considerado tomar ejemplares de autores enfocados con la temática para continuar con la investigación que a continuación tenemos:

1.4.6.1. Definición.

Según BEEL, N (2009), manifiesta que: “El desarrollo cognitivo o cognoscitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/sociobiológica y la perspectiva contextual)”. (p.70)

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

El desarrollo cognitivo es el resultado de los esfuerzos del niño por entender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad esencial de adaptación al ambiente. Constituye una serie de etapas que representan los modelos universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

Según BEEL, N (2009) considera que: “Lo cognitivo tiene que ver con el conocimiento, en los niños es una etapa en su crecimiento, es el descubrimiento de lo nuevo que va de la mano para el crecimiento como persona, como estudiante, también habla de la capacidad de adaptación al ambiente que lo rodea,

así mismo es en donde aparece la organización de ideas y conocimientos, en fin donde el niño comienza el contacto con el mundo real”. (p.72)

Considerando este concepto lo cognitivo permite que descubran cosas, además que sean curiosos, despertando el espíritu investigativo y creativo de igual manera esto le servirá en el futuro para el desarrollo de la personalidad ya sea en todos los ámbitos en el que los niños y niñas puedan estar expuestos en el transcurso de la vida cotidiana.

1.4.6.2. *Importancia del Desarrollo Cognitivo*

La importancia del desarrollo cognitivo ha significado cambios a lo largo del tiempo en el campo educativo y en la sociedad, dando como resultado el deseo de estimular las áreas del cerebro para provocar que dichos procesos como la memoria, atención, imaginación evolucionen a favor del progreso del niño y niña para mejorar en un futuro la calidad de vida.

Según PIAGET, Jean (1959) el desarrollo cognoscitivo son: “Cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a razonar la realidad física y esencial en la que vive. El desarrollo cognoscitivo del niño se debe de integrar en una visión global, del niño como un ser que siente, desea y hace planes.” p. (23)

Con respecto a la importancia del desarrollo cognitivo no es más que el cambio del pensamiento del ser humano durante su etapa de vida lo que significa que el pasar de los años; los procesos como la memoria, la atención, el lenguaje, percepción, la solución de problemas o inteligencia y la planificación que todos ellos son capacidades cognitivas implican funciones cerebrales únicas.

1.4.6.3. Etapas

Parafraseando a PIAGET, Jean (1959) las etapas de Desarrollo Cognitivo son:

1.4.6.3.1. Período sensomotriz.

Abarca desde el nacimiento del individuo hasta los 2 años de edad. Es el aprendizaje que se lleva a cabo a través de los sentidos y las posibles representaciones que la memoria haga de los objetos y situaciones a las que el individuo se enfrenta. En esta etapa la imitación es la respuesta al aprendizaje.

1.4.6.3.2. Período pre-operacional.

A partir de los 2 años y hasta llegar a los 7 el niño puede analizar las cosas mediante los símbolos, de ahí la importancia de los cuentos infantiles llenos de metáforas prácticas que permiten que el pequeño tome conciencia de su entorno. La limitación que existe en esta etapa se encuentra ligada a la lógica, y es la imitación diferida y el lenguaje las formas en las que la persona reacciona frente a lo que aprende.

1.4.6.3.3. Período de acciones concretas.

Esta etapa abarca desde los 7 años hasta los 11, se caracteriza por el desarrollo de la capacidad de razonamiento a través de la lógica pero sobre situaciones presentes y concretas, no es posible aún, de acuerdo a la edad del CI, que el individuo realice abstracciones para clasificar sus conocimientos. De todas formas, la persona es capaz de comprender conceptos como el tiempo y el espacio, discerniendo qué cosas pertenecen a la realidad y cuales a la fantasía. Se da también en esta etapa el primer acercamiento al entendimiento de la moral. La reacción frente a los conocimientos es la lógica en el instante que ocurren los hechos.

1.4.6.3.4. Período de operaciones formales

Desde los 11 años hasta los 15, el individuo comienza a desarrollar la capacidad de realizar tareas mentales para las cuales necesita el pensamiento para formular

hipótesis y conseguir la resolución a los problemas. Comienza a manifestar interés en las relaciones humanas y la identidad personal.

En cuanto a las etapas del desarrollo cognitivo son fases de aprendizaje en donde se va adquiriendo el conocimiento de acuerdo a su edad, mientras más compleja sea su enseñanza, más se va desarrollando su capacidad de razonar y de ésta manera permite que los niños respondan inmediatamente y con soluciones adecuadas para resolver problemas que se le presenten en la vida.

1.4.6.4. Actividades Cognitivas

Aunque se describen funcionalmente de manera individual, interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado. Para tener una idea de las implicaciones sociales y biológicas del desarrollo evolutivo del ser humano hay que mencionar brevemente algunos de los puntos más relevantes de las funciones cognitivas que son las siguientes:

1.4.6.4.1. Memoria.

La neuropsicología y la ciencia cognitiva han hecho imprescindible la ampliación de la definición de memoria. En ella se debe incluir todo el conocimiento adquirido, recuperado y utilizado sin el uso de la conciencia. Además, debe incluir las destrezas motoras así como el conocimiento perceptivo, la mayoría de la cual se utiliza inconscientemente. En resumen, la memoria incluye un enorme trasfondo de experiencia que el organismo ha almacenado a través de su vida en el sistema nervioso para adaptarse al medio.

1.4.6.4.2. Atención.

En el caso de la atención, su característica fundamental es la asignación de recursos neuronales en el procesamiento de información. La focalización, la selectividad y la exclusividad son atributos de la atención que se logran gracias a

la activación de ciertas redes neuronales dentro de una mirada de conexiones que se entrecruzan y se sobreponen. La asignación selectiva de estas redes permite analizar un estímulo discreto de relevancia biológica. Por lo tanto, la atención está implicada directamente en la recepción activa de la información, no sólo desde el punto de vista de su reconocimiento, sino también como elemento de control de la actividad psicológica.

La capacidad selectiva de la atención permite comprender el mundo que se presenta con múltiples estímulos simultáneos. En el caso del ser humano, éste puede dirigir su atención hacia el mundo interior que, aunque se encuentra fuera del contexto de los estímulos sensoriales del medio, no deja de estar poblada de información. Cuando pensamos tomamos en consideración aquello que se asienta presente y, metafóricamente podemos decir que dirigimos nuestra mirada hacia dentro.

1.4.6.4.3. Lenguaje.

El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos. No existe una operación mental que el lenguaje no pueda reflejar. Se utiliza en tiempo real mediante la interacción del examen de la memoria y la aplicación de reglas. Se implementa en una red de regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática.

Para la investigadora la memoria, la atención y el lenguaje cumplen un papel muy importante el desarrollo cognitivo de los niños ya que por medio de la estimulación de dichas actividades cognitivas se puede reflejar el buen desempeño del niño no solo en el ámbito educativo sino que también en los demás ámbitos como por ejemplo: personal, social, afectivo, cognitivo y psicomotriz.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Breve caracterización de la Institución objeto de estudio

UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI, SIMÓN BOLÍVAR, ELVIRA ORTEGA” BLOQUE ELVIRA ORTEGA

Esta legendaria institución educativa de la ciudad de Latacunga, fue fundada el 12 de octubre de 1910; 103 años al servicio de la educación, la ciencia y la cultura, educando a la niñez latacungueña con calidad y calidez.

En sus inicios se denominó Escuela Central de Niñas; luego en el Gobierno del General Guillermo Rodríguez Lara, pasa a denominarse Isabela la Católica, hasta que en el año de 1975, mediante Acuerdo Ministerial, se lo denomina “Elvira Ortega“, para rendir homenaje a su gestora y primera directora.

En octubre de 1997 se crea el aula de recuperación pedagógica. En Julio de 1999 la Dirección Provincial de Educación aprueba el Proyecto del Sistema Semidepartamentalizado con Quinto, Sexto, Séptimo de Básica, poniéndose en práctica desde el año escolar 1999-2000.

En septiembre del 2000 se crea el Primer Año de Educación Básica. En Mayo del 2001 entra en funcionamiento la sala de cómputo.

El 1 de octubre del 2013 pasa forma parte de la Gran Unidad Educativa , al unirse con otras instituciones simbólicas de la ciudad como son el Colegio “Victoria Vásconez Cuvi” y la escuela “Simón Bolívar”, instituciones que al fusionarse ofertarán desde el inicial hasta el bachillerato internacional con una sola matrícula y buscando la excelencia total, con estudiantes críticos, reflexivos, creativos, comprometidos con padres de familia con el progreso académico y comportamental de sus hijos e hijas; docentes y autoridades capacitados con sólida formación académica que trabajan en equipo propiciando ambientes de excelente relación y comunicación interpersonal para la formación de los nuevos líderes que requiere el país para su desarrollo.

El 1 de enero del 2014 ingresa el Dr. Samuel Laverde como rector de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi, Simón Bolívar, Elvira Ortega” hasta el 24 de mayo del mismo año.

Actualmente la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega es una institución fiscal que cuenta con una infraestructura adecuada para el proceso de enseñanza aprendizaje y un equipo de profesionales cuidadosamente seleccionados, en ella laboran 52 profesionales: 1 Director, 44 profesores fiscales, 8 profesores a contrato, 4 conserjes y 1717 niñas primer al noveno grado distribuidas en 40 paralelos.

Se debe recalcar que la calidad de maestras, tienen como objetivo desarrollar destrezas habilidades en el Primer Año de Educación Básica, así como conseguir que las niñas se desenvuelvan en forma autónoma. Asumir ser responsable implica ser solidario y participativamente comprometidas con nuestros semejantes y con la naturaleza.

2.1.1. Misión

Es la identificación clara y específica de la razón de ser, representa las cualidades y características que explican la existencia de la institución ante la sociedad.” Somos una institución educativa de Educación Básica de la ciudad de Latacunga, brindamos un servicio de calidad a la comunidad, para la formación integral de niñas del Primer al Séptimo Año de Educación Básica, a través de procesos psicopedagógicos actualizados, que satisfacen las necesidades de realización individual y transformación social

2.1.2. Visión

“Es la más profunda expresión de un futuro, deseado, un ideal que comprende un sentido de posibilidad, más que debe ser difundida y compartida por todos”. Continuar siendo el referente de la Educación Básica del cantón, provincia y país, en la formación de niñas con una educación integral y de excelencia que contribuyan al desarrollo del país. Para lo que dispone de una infraestructura funcional en donde se evita correr el mínimo riesgo físico y psicosocial de los miembros de la comunidad educativa, dispone de laboratorios con tecnología de punta para desarrollar un proceso de interaprendizaje integral en todos los años de Educación Básica del 1° al 10°.

2.2. Diseño Metodológico

2.2.1. Métodos de Investigación

Los métodos para la realización de la investigación que utilizara la investigadora son los siguientes:

2.2.1.1. Método Deductivo – Inductivo

En el desarrollo de la presente investigación, se aplicó el método deductivo - inductivo, ya que permitió establecer un diagnóstico claro y preciso de la

situación real acerca de los conocimientos sobre material lúdico en el desarrollo cognitivo por parte de los niños y docentes de la institución educativa, partiendo del estudio general a lo particular y viceversa, además permitió recopilar información necesaria y suficiente en base a un análisis de los procedimientos, actividades y acontecimientos que se desarrollan en los segundos Años de Educación General Básica “A” y “C” de esta institución en cuanto al tema de la investigación.

2.2.1.2. Método Analítico - Sintético

En la investigación propuesta se utilizó el proceso sintético – analítico para aplicarlo en el estudio de la Educación Básica y de esta manera obtener y comprender conceptos claros y precisos de lo que significa utilizar material lúdico en el desarrollo cognitivodirigido a niños y niñas de la Escuela siendo sus pasos la: aplicación, comprensión y demostración.

En la investigación, la aplicación de este método permitió establecer un diagnóstico claro y preciso de la situación real sobre el grado de conocimiento que existe sobre actividades lúdicas, además permitió recopilar información necesaria y suficiente para poder plasmar en una guía didáctica los elementos básicos que se debe conocer y aplicar en el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizando material lúdico; lo que además permitirá obtener la información escrita de manera ágil y oportuna.

2.2.2. Tipo de Investigación

Dicho esto para la realización del presente trabajo de investigación la investigadora ha utilizado lo siguiente:

2.2.2.1. Investigación Descriptiva

La presente investigación corresponde a un estudio descriptivo, el cual permitió medir, evaluar y recolectar datos sobre el conocimiento que tienen los niños y

docentes sobre material lúdico en el desarrollo cognitivo, la recolección de información sobre estos aspectos esenciales de la investigación se lo realizara mediante encuestas, entrevistas y fichas de observación, permitiendo conocer las situaciones y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objeto, procesos y personas.

2.2.2.2. Investigación No Exploratoria

La investigación es de tipo no experimental, porque plantea la alternativa de utilizar técnicas adecuadas para la utilización de material lúdico a las estudiantes, por cuanto se observa el fenómeno de estudio como es, se recolectara datos de campo mediante encuestas y entrevistas en el momento apropiado para describir variables y analizar su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.3. Plan de Recolección de Información

La investigación se realizara utilizando técnicas e instrumentos como:

2.2.3.1. Técnicas e instrumentos de Investigación

2.2.3.1.1. Encuesta

En la presente investigación se utilizó una encuesta estructurada de preguntas de opción múltiple la cual se encuentra dirigida al personal docente y padres de familia del Segundo año de Educación Básica General de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega mediante el instrumento conocido como cuestionario.

2.2.3.1.2. Observación

En el trabajo investigativo se utilizó la Técnica de la Observación a través de su respectivo instrumento el cual es la Ficha de Observación, el mismo que se aplicó a los niños y niñas de Segundo Año de Educación General Básica.

2.2.4. Plan de Procesamiento de Información

Los datos recopilados mediante la encuesta se procesaron de la siguiente manera:

- a) Aplicación de las encuestas
- b) Tabulación de la información
- c) Diseño de las tablas y gráficos estadístico
- d) Análisis de los resultados
- e) Interpretación de modificadores
- f) Validación de resultados

2.2.5. Unidad de Estudio (población y muestra)

La recolección e información se realizará a los docentes, estudiantes y padres de familia del establecimiento para realizar observaciones y así obtener información o datos acerca de la utilización de material lúdico en la Institución.

Tomando en cuenta que se ejecutara las respectivas encuestas a los docentes de segundos Años de Educación General Básica y a una muestra de estudiantes y padres de familia.

TABLA N° 2.1:
POBLACIÓN Y MUESTRA

GRUPOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes	10	10
Estudiantes	197	79
Padres de familia	197	79
TOTAL	404	168

Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

2.3. Analisis e Interpretacion de Resultados

La presente encuesta se la aplicó a los docentes de segundos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Elvira Ortega y la Ficha de Observación a los niños y niñas de dicho año, siendo las preguntas y respuestas las siguientes

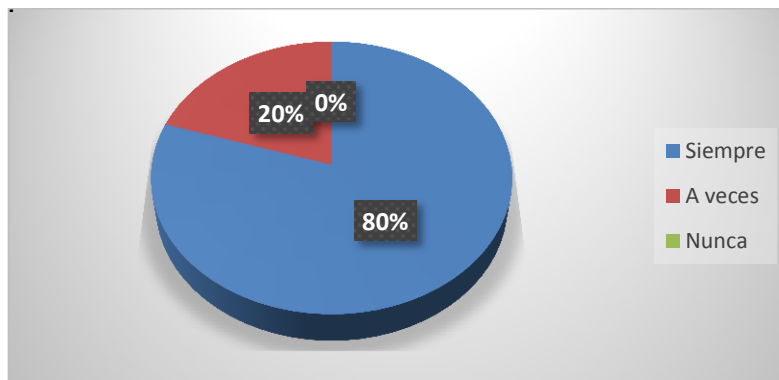
Encuesta a los Docentes

1. *¿Cree Ud. que la utilización de materiales lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo integral de los estudiantes dentro y fuera de las aulas?*

TABLA 2.2:
USO DEL MATERIAL LÚDICO AYUDA EN EL DESARROLLO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	80,0 %
A veces	2	20,0 %
Nunca	0	0 %
Total	10	100,0 %

GRÁFICO 2.1:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

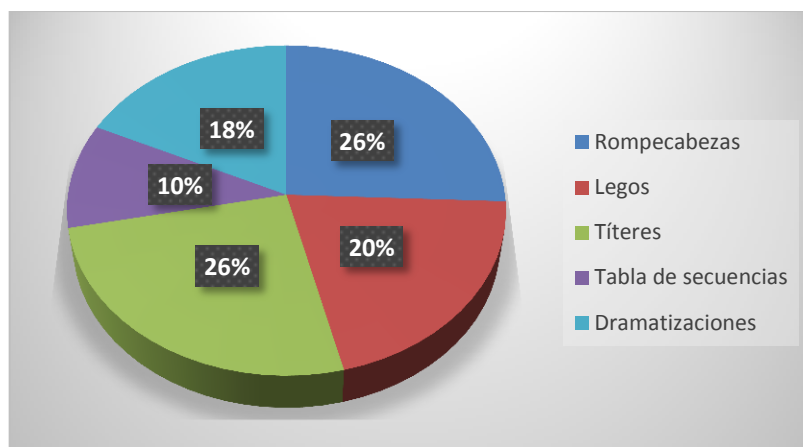
Para la investigadora el 80% de docentes concuerdan que la utilización de materiales lúdicos siempre ayuda a mejorar el desarrollo integral de los estudiantes dentro y fuera de las aulas, por lo que implementar dichos materiales en los niños de 6 años mejorara su proceso de enseñanza aprendizaje.

2. *¿Qué material lúdico utiliza usted en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?*

TABLA 2.3:
MATERIAL LÚDICO UTILIZADO EN EL PEA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	10	26%
Legos	8	20%
Títeres	10	26%
Tabla de secuencias	4	10%
Dramatizaciones	7	18%
Total	39	100, 0 %

GRÁFICO 2.2:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

Se concluye que la encuesta ha determinado que el 26 % de los docentes utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje rompecabezas y títeres hacen uso de dichos materiales lúdicos ya que son fáciles de manipular y entretenidos para los niños de 6 años, los demás materiales lúdicos de igual manera son usados pero en menor medida aunque ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje, se debería incrementar el uso regular de todos los materiales lúdicos para que la el aprendizaje sea eficaz y duradero.

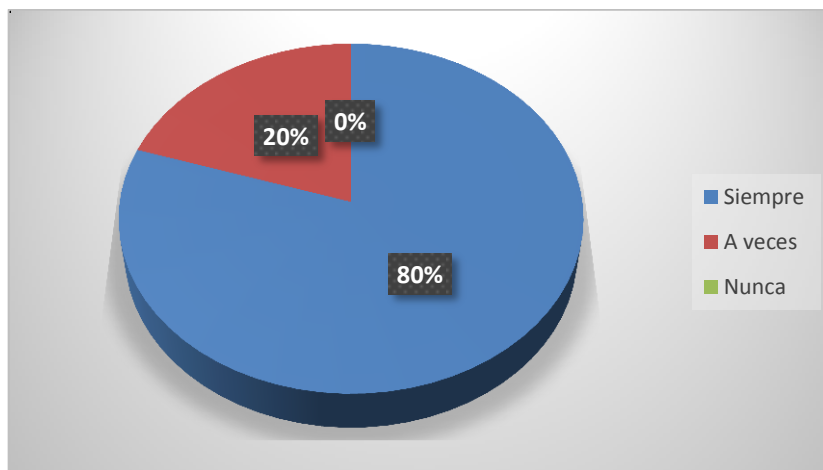
3. *¿Cree usted que es necesario que el material lúdico deba ser incluido como método pedagógico en clases para el desarrollo cognitivo de los estudiantes?*

TABLA 2.4:

MATERIAL LÚDICO COMO MÉTODO PEDAGÓGICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	80,0%
A veces	2	20,0%
Nunca	0	0,0%
Total	10	100,0 %

GRÁFICO 2.3:



*Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda*

INTERPRETACIÓN:

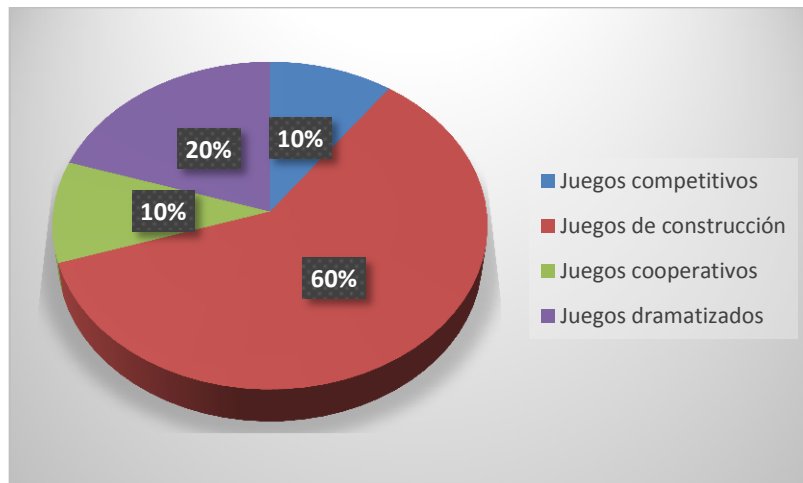
Para la tesis, la encuesta ha determinado que el 80% de los docentes coinciden que el material lúdico debe ser incluido en el proceso de enseñanza aprendizaje como método pedagógico para impartir clases, ya que estos permiten el desarrollo cognitivo de los niños.

4. *¿Cuál de estas actividades lúdicas estimula de mejor manera el desarrollo cognitivo de los estudiantes?*

TABLA 2.5:
ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos competitivos	1	10,0 %
Juegos de construcción	6	60,0 %
Juegos cooperativos	1	10,0 %
Juegos dramatizados	2	20,0 %
Total	10	100,0 %

GRÁFICO 2.4:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

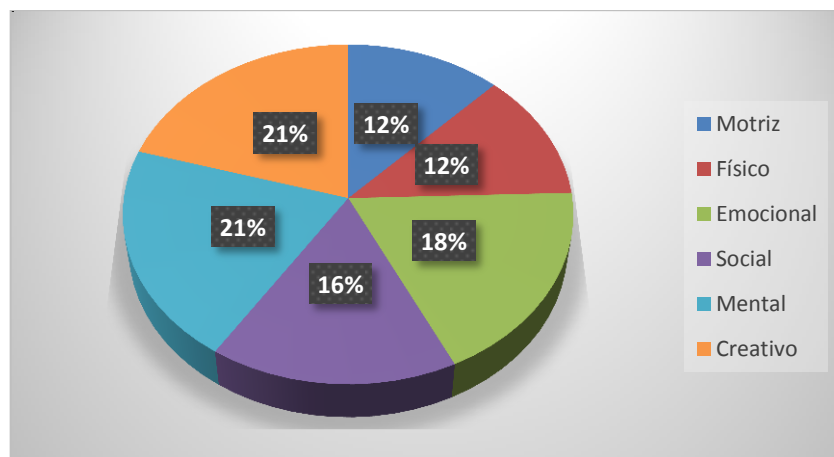
Para la investigadora, la encuesta ha determinado que el 60% los docentes consideran que en su gran mayoría prefiere los juegos de construcción para el desarrollo cognitivo, ya que estos mejoran sus habilidades mentales y de imaginación, lo cual es importante estimular a partir de los 6 años que empiezan a desarrollar su inteligencia.

5. *¿Cuál es el aspecto de mayor importancia que deben desarrollar los niños con la utilización de juegos recreativos con materiales lúdicos para su formación integral?*

TABLA 2.6:
ASPECTOS IMPORTANTES EN LA FORMACIÓN INTEGRAL

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Motriz	6	12,0%
Físico	6	12,0%
Emocional	9	18,0%
Social	8	16,0%
Mental	10	21,0%
Creativo	10	21,0%
Total	49	100,0 %

GRÁFICO 2.5:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

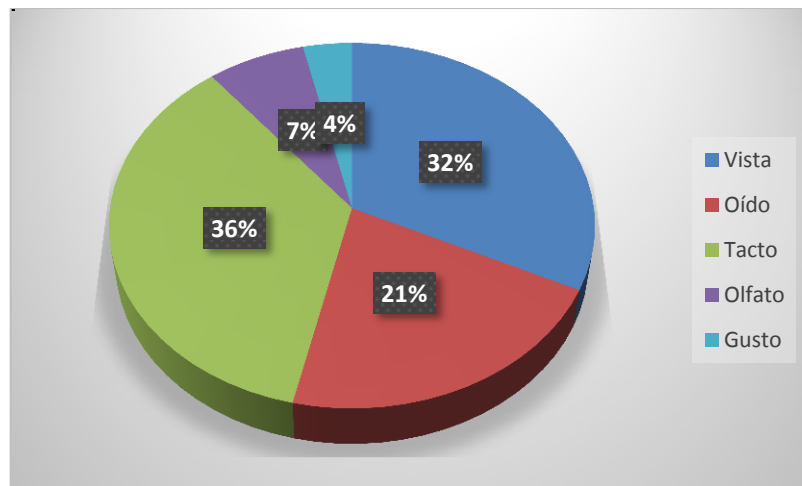
Para la investigadora, los datos arrojados concluyen que la mayor parte de docentes con el 21% consideran que los aspectos que deben desarrollar los niños con la utilización de juegos recreativos y materiales lúdicos para su formación integral son los aspectos mentales y creativos, ya que estos mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera obtiene un mejor desarrollo cognitivo en los estudiantes.

6. De mayor a menor, en la escala de 1 al 5 según su criterio. ¿Cuál es el sentido de mayor importancia al momento de estimular el desarrollo cognitivo?

TABLA 2.7:
SENTIDO DE MAYOR IMPORTANCIA EN LO CÓGNITIVO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Vista	9	32%
Oído	6	21%
Tacto	10	36%
Olfato	2	7%
Gusto	1	4%
Total	28	100, 0 %

GRÁFICO 2.6:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

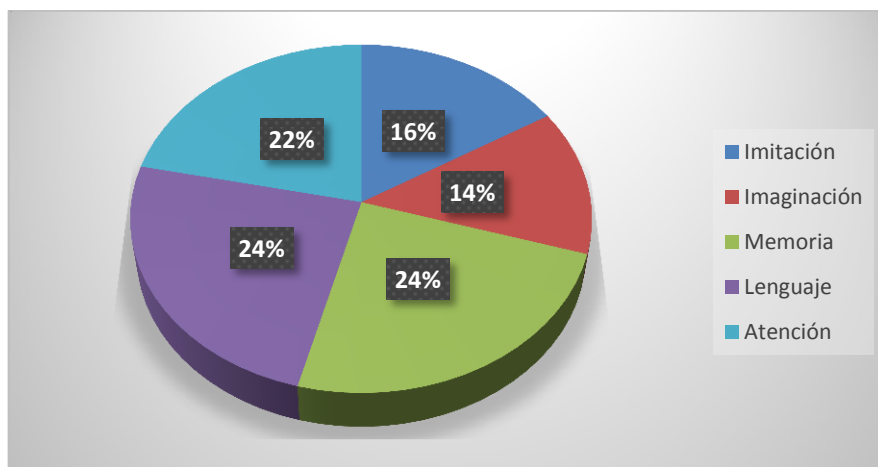
Para la investigadora, con la información proporcionada por parte de los encuestados, se ha logrado determinar que 36% manifiestan que con la utilización de material lúdico el sentido que más se desarrolla es la vista y el tacto, ya que estos son los que intervienen directamente con la manipulación del material en el proceso de enseñanza aprendizaje.

7. *¿Entre las siguientes actividades cognitivas cuales son en las que usted encuentra falencia en los estudiantes?*

TABLA 2.8:
FALENCIAS EN ACTIVIDADES CÓGNITIVAS EN ESTUDIANTES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Imitación	6	16,0%
Imaginación	5	14,0 %
Memoria	9	24,0%
Lenguaje	9	24,0%
Atención	8	22,0%
Total	37	100,0 %

GRÁFICO 2.7:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

Para la investigadora, la encuesta ha determinado que el 24% considera que los estudiantes presentan falencias en las áreas cognitivas más importantes como son la memoria y el lenguaje, por lo que se debe poner mayor atención y con la incorporación de materiales lúdicos se lograra aportar a mejorar estos problemas detectados.

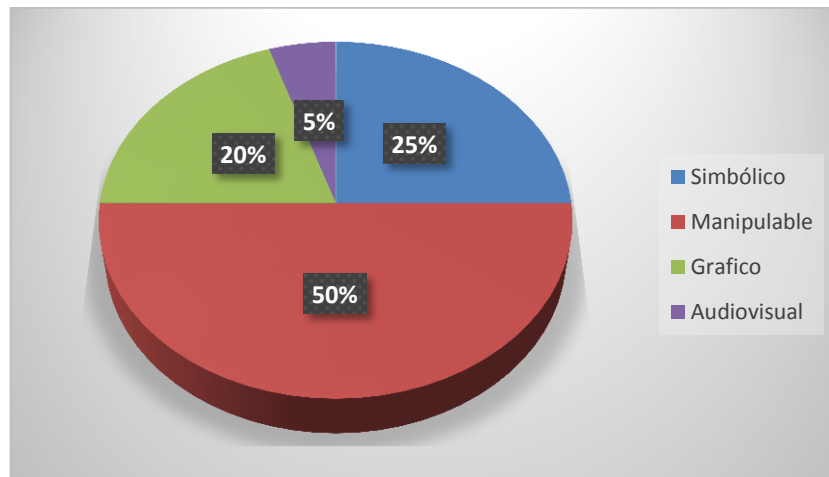
8. De esta clasificación de material lúdico ¿Cuál utiliza con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas?

TABLA 2.9:

MATERIAL LÚDICO FRECUENTE UTILIZADO EN EL PEA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Simbólico	5	25,0 %
Manipulable	10	50,0 %
Grafico	4	20,0 %
Audiovisual	1	5,0%
Total	20	100,0 %

GRÁFICO 2.8:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

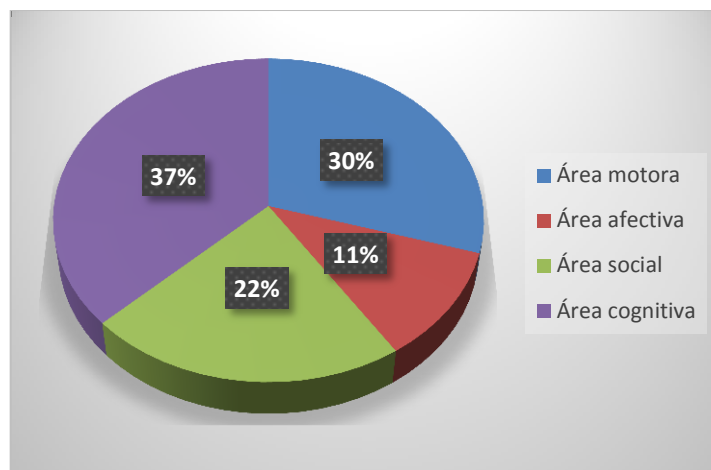
Para la investigadora, estos porcentajes demuestran que el 50% de los docentes utilizan material manipulable en mayor medida, ya que éste es el adecuado para los niños de 6 años en el desarrollo cognitivo y en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se debería tratar de utilizar todo tipo de material lúdico puesto que esto convertirá las clases en divertidas y dinámicas para que los niños y niñas tengan interés propio por participar en las mismas.

9. De las siguientes opciones acerca de las áreas de desarrollo infantil ¿En cuál tienen mayor falencia los estudiante?

TABLA 2.10:
ÁREAS DE DESARROLLO INFANTIL CON FALENCIAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Área motora	8	30,0 %
Área afectiva	3	11,0 %
Área social	6	22,0 %
Área cognitiva	10	37,0 %
Total	49	100,0 %

GRÁFICO 2.9:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

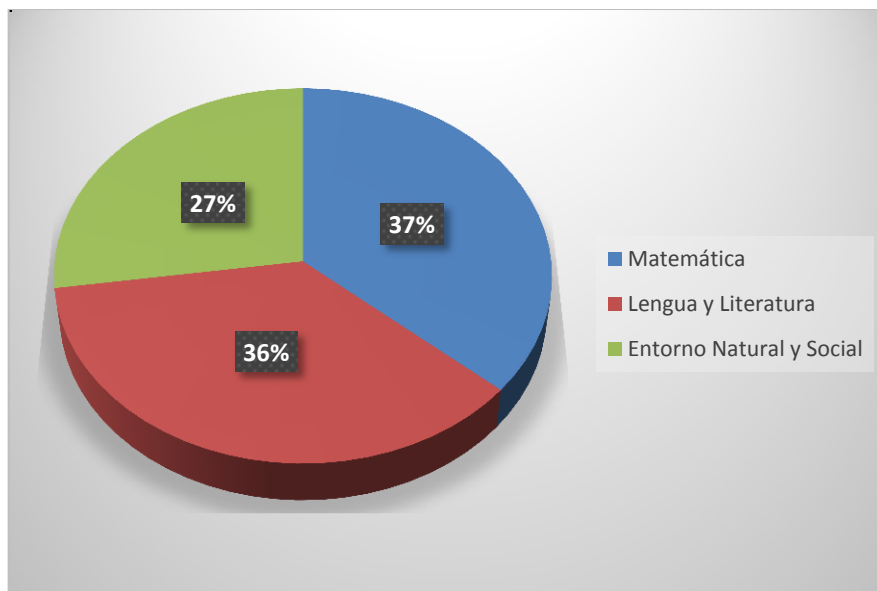
Para la investigadora, estos porcentajes demuestran que el 37% de los docentes opinan que la mayor parte de estudiantes tienen falencias en el área cognitiva debido a la falta de estimulación no ha permitido el desarrollo de la misma, por lo que la utilización de material lúdico es importante en esta etapa, para que el niño estimule un buen desarrollo cognitivo ya que es aquí en donde los niños empiezan a desarrollar cognoscitivo en la vida escolar.

10. ¿En cuál de las áreas de trabajo tienen falencia los niños?

TABLA 2.11:
ÁREAS DE TRABAJO CON MAYOR FALENCIA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Matemática	8	37,0 %
Lengua y Literatura	8	36,0 %
Entorno Natural y Social	6	27,0 %
Total	22	100,0 %

GRÁFICO 2.10:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

Para la investigadora en base a los resultados de la escuela los niños y niñas tiene falencias en Matemática, Lengua y Literatura, respectivamente por lo que es necesario motivar e implementar técnicas de estudio como la utilización de material lúdico para el desarrollo cognitivo durante el proceso de enseñanza aprendizaje de estas asignaturas.

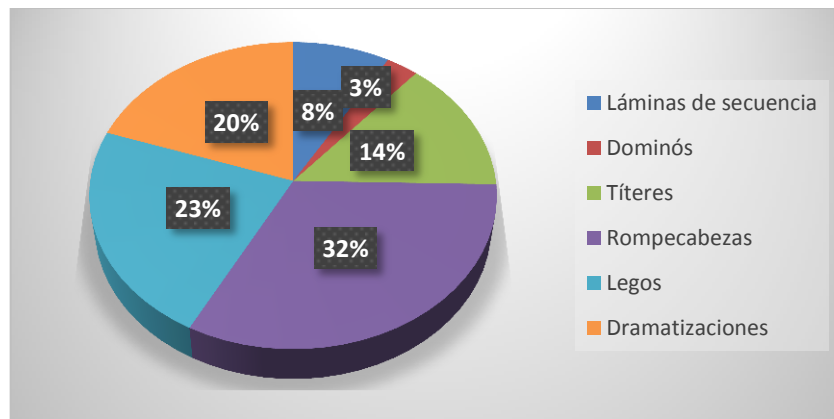
Encuesta a los Padres de Familia

1. De las siguientes opciones acerca de material lúdico ¿Cuál conoce usted?

TABLA 2.12:
CONOCIMIENTO DE MATERIAL LÚDICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Láminas de secuencia	6	8,0%
Dominós	2	3,0%
Títeres	10	14,0%
Rompecabezas	23	32,0%
Legos	16	23,0%
Dramatizaciones	14	20,0%
Total	71	100,0 %

GRÁFICO 2.11:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

La tesista concluye que el 32% de padres de familia mencionan conocer los rompecabezas como parte de los materiales lúdicos, ya que estos son los más utilizados por sus hijos en las diferentes asignaturas y con las cuales los niños se recrean y aprenden jugando.

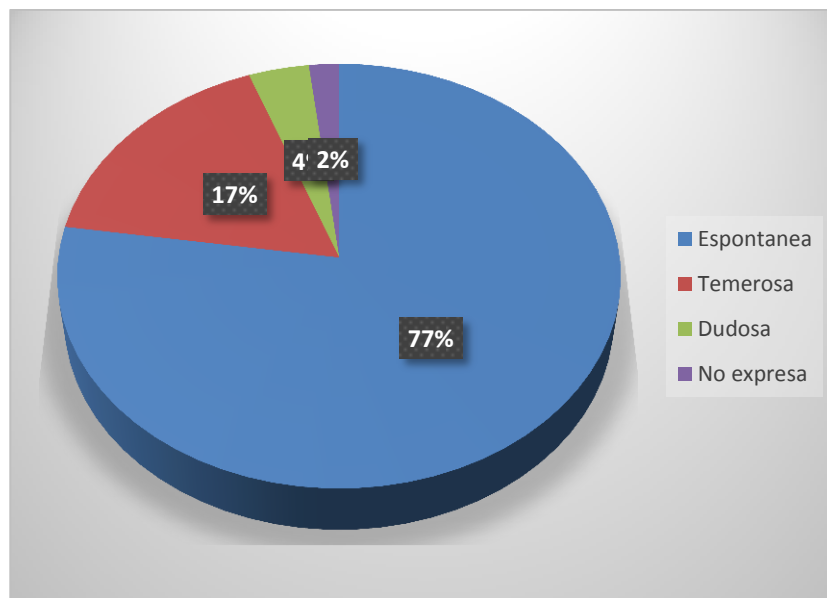
2. *¿Al momento de expresar una emoción su hijo o hija lo hace de manera?*

TABLA 2.13:

EXPRESIÓN DE UNA EMOCIÓN

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Espontanea	41	77%
Temerosa	9	17%
Dudosa	2	4%
No expresa	1	2%
Total	53	100, 0 %

GRÁFICO 2.12:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

En si con las encuestas se demuestra que el 77% de padres de familia consideran que sus hijos demuestran sus emociones de forma espontánea ya que lo niños a esta edad no tienen timidez ni represión al momento de mostrarse ante las personas.

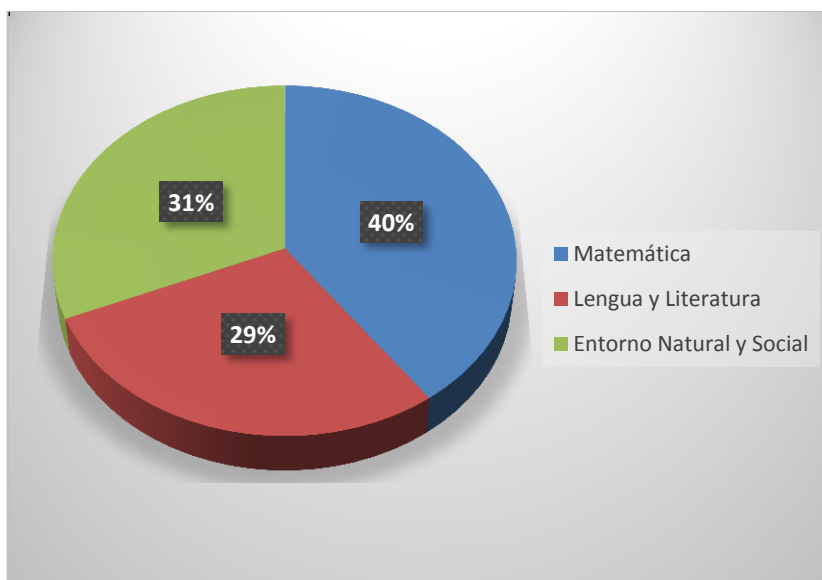
3. ¿En cuál de las áreas de estudio tiene mayor dificultad su hijo/a?

TABLA 2.14:

ÁREAS DE ESTUDIO CON FALENCIAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Matemática	14	41,0%
Lengua y Literatura	10	29%
Entorno Natural y Social	11	31%
Total	35	100,0 %

GRÁFICO 2.13:



*Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda*

INTERPRETACIÓN:

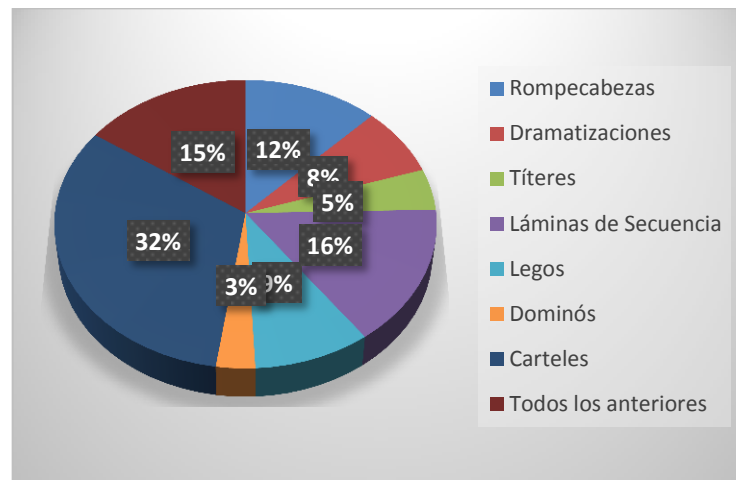
En si con los resultados de la encuesta realizada a los padres de familia se ha determinado que los niños tienen falencias en algunas asignaturas pero en su gran mayoría presenta falencias en Matemática por lo que se debería incrementar material lúdico apropiado para obtener un mejor desarrollo cognitivo en los niños y niñas.

4. *¿Conoce usted si de los siguientes materiales lúdicos la maestra utiliza en el aula?*

TABLA 2.15:
MATERIALES LÚDICOS QUE UTILIZA LA MAESTRA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	8	12,0%
Dramatizaciones	5	8,0%
Títeres	3	5,0%
Láminas de Secuencia	10	16,0%
Legos	6	9,0%
Dominós	2	3,0%
Carteles	21	32,0%
Todos los anteriores	10	15,0%
Total	65	100, 0 %

GRÁFICO 2.14:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

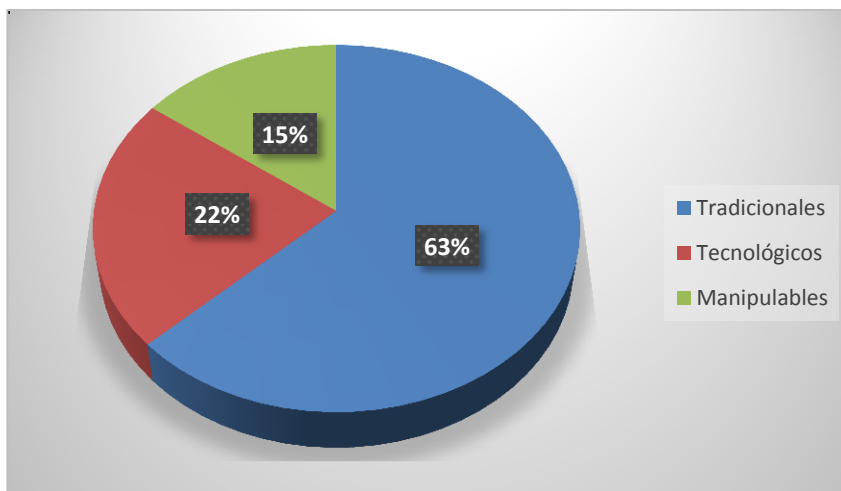
Para la investigadora, la encuesta ha determinado que el 32% de encuestados manifiestan que la maestra utiliza carteles como material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que estos por su comodidad son fáciles de manipularlos durante la clase pero esto no perfecciona sus habilidades y destrezas lo cual es importante en los niños de 6 años que empiezan a desarrollar su inteligencia.

5. *Al momento de jugar su hijo/a utiliza juegos:*

TABLA 2.16:
MANERA DE JUGAR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Tradicionales	34	63,0%
Tecnológicos	12	21,0%
Manipulables	8	15,0%
Total	54	100,0 %

GRÁFICO 2.15:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

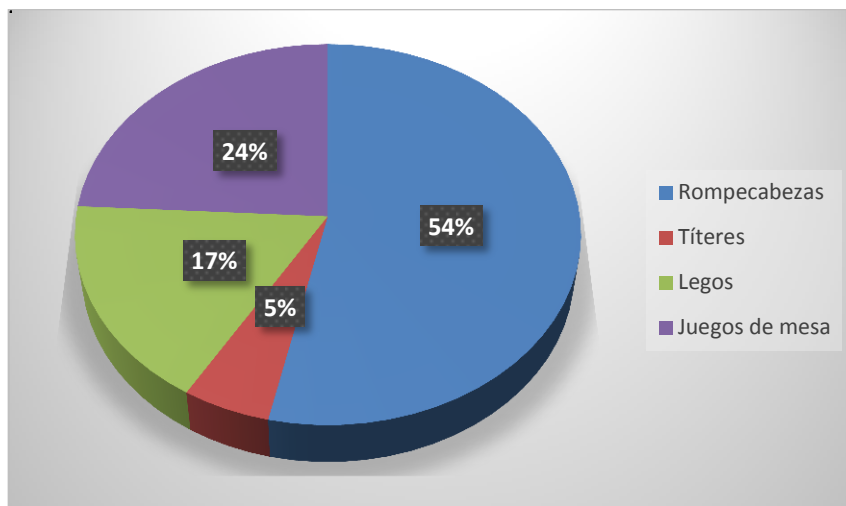
Se concluyen que con los datos arrojados el 63 % de padres de familia determinan que sus hijos/as se divierten jugando con juegos tradicionales ya que estos forman parte del pasado y del vivir diario, además estos tipos de juegos tienen reglas simples sin complicaciones al momento de jugarlos y que estimulan las capacidades físicas e intelectuales.

6. *¿Qué material lúdico extra le proporciona a su hijo/ a en sus momentos libres?*

TABLA 2.17:
MATERIAL LÚDICO EN LOS MOMENTOS LIBRES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	31	54%
Títeres	3	5%
Legos	10	17%
Juegos de mesa	14	24%
Total	58	100,0 %

GRÁFICO 2.16:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

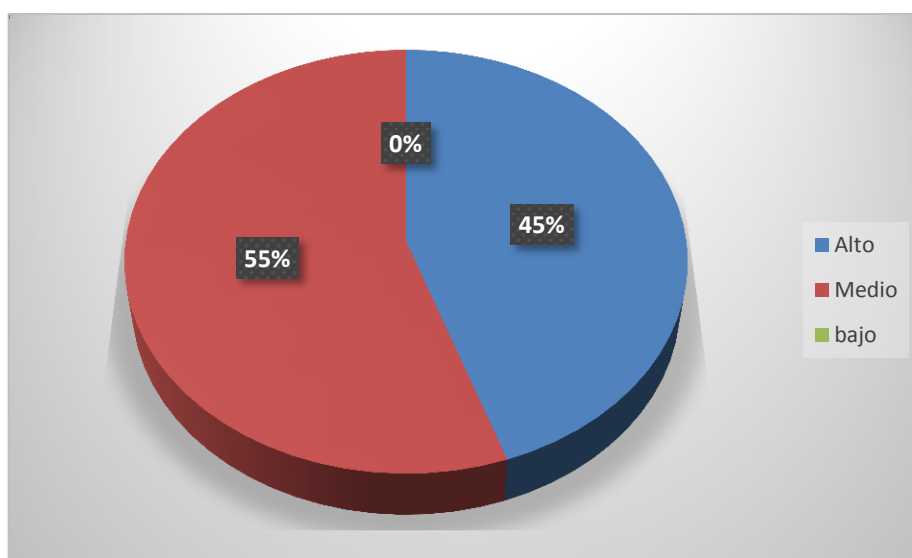
La tesista ha determinado que el 54% de los encuestados manifiestan que proporcionan a sus hijos/as los rompecabezas como material lúdico extra en los momentos libres ya que esta es una manera de aprender mientras se divierten jugando y por lo que así van adquiriendo un mejor desarrollo cognitivo y motriz.

7. *¿Qué nivel de concentración tiene su hijo/a al momento de realizar las tareas?*

TABLA 2.18:
NIVEL DE CONCENTRACIÓN DEL NIÑO/A

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	21	45,0%
Medio	26	55,0 %
bajo	0	0,0%
Total	47	100,0 %

GRÁFICO 2.17:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

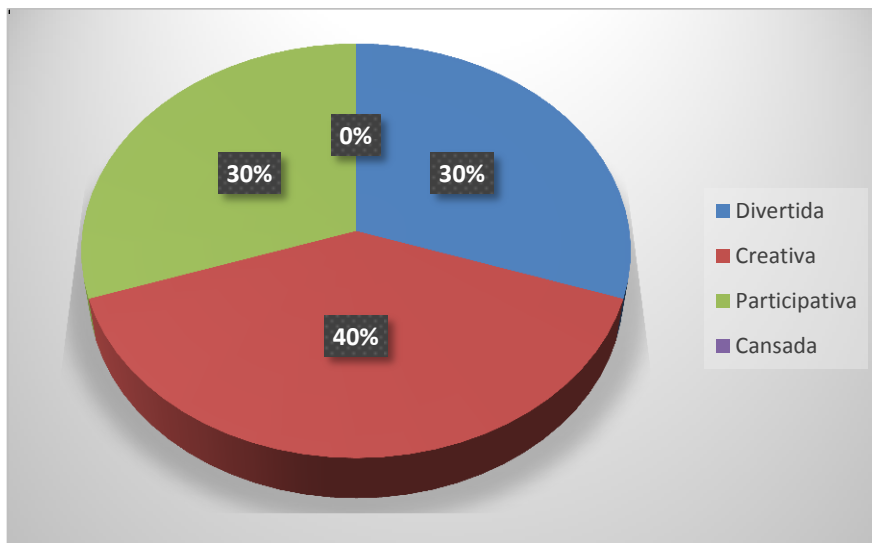
Para la investigadora la encuesta demuestra que el 55% de los encuestados opinan que sus hijos/as al realizar las tareas tiene un nivel de concentración medio ya que no se está estimulando correctamente su área cognitiva por lo que se debería incrementar la utilización de material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje para que mejore su desempeño académico y asimilación de conocimiento duradero.

8. *Seleccione una de las siguientes alternativas en las que usted considere el tipo de actividad en que se convierte el material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje:*

TABLA 2.19:
TIPO DE ACTIVIDAD QUE ES EL MATERIAL LÚDICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Divertida	16	30,0 %
Creativa	21	40,0 %
Participativa	16	30,0 %
Cansada	0	0,0%
Total	53	100,0 %

GRÁFICO 2.18:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

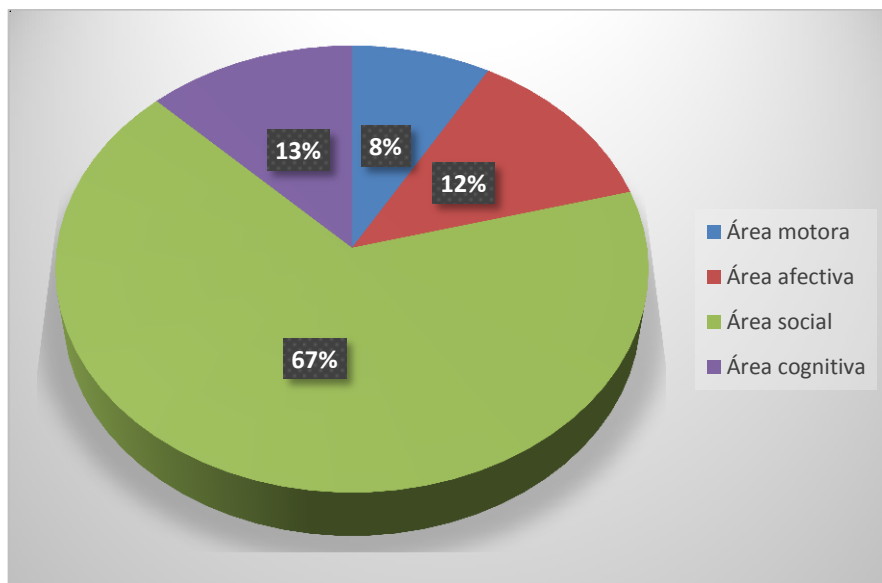
La investigadora determina que los datos arrojados mediante la encuesta el 40% de los encuestados manifiestan que al utilizar materiales lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en una actividad creativa puesto que los niños y niñas mientras más juegan aprenden estimulando de mejor manera su desarrollo cognitivo.

9. *¿La utilización de material lúdico que área permitirá desarrollar de mejor manera?*

TABLA 2.20:
ÁREAS DE DESARROLLO INFANTIL CON MEJOR PROGRESO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Área motora	4	8,0 %
Área afectiva	6	12,0 %
Área social	32	67,0 %
Área cognitiva	6	13,0 %
Total	48	100,0 %

GRÁFICO 2.19:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

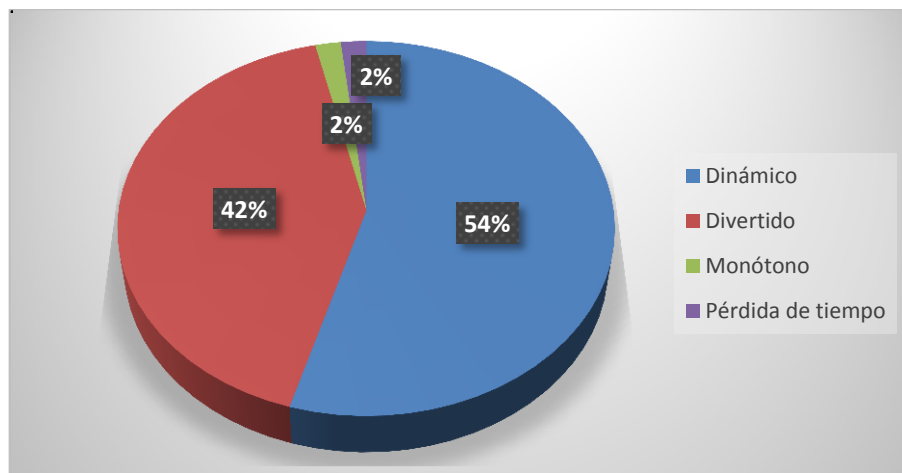
De la totalidad de padres de familia encuestados, el 67% menciona que al utilizar material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje ayuda a estimular de mejor manera el área social ya que ésta ayuda a que los niños y niñas interactúen entre si y aprendan a convivir como personas racionales dentro y fuera de la escuela.

10. La utilización de juegos recreativos con material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje debería ser:

TABLA 2.21:
JUEGOS RECREATIVOS CON MATERIAL LÚDICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Dinámico	30	54,0 %
Divertido	23	42,0%
Monótono	1	2,0 %
Pérdida de tiempo	1	2,0 %
Total	55	100,0 %

GRÁFICO 2.20:



*Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda*

INTERPRETACIÓN:

Para la investigadora, estos porcentajes demuestran que el 54% de encuestados manifiestan que la utilización de juegos recreativos como material lúdico durante el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser de una manera dinámica ya que mientras más se incorpore materiales lúdicos en la clase más fácil va a resultar a los niños interactuar con los aprendizajes cognitivos, motores y socio-afectivos.

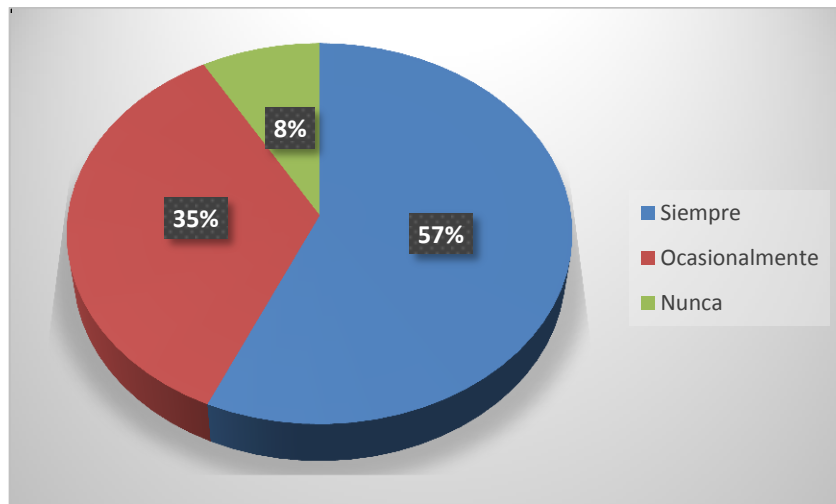
Ficha de Observación a los niños y niñas

1. ¿El niño/a participa activamente y demuestra interés en clases?

**TABLA 2.22:
PARTICIPACIÓN E INTERES EN CLASE**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	57,0%
Ocasionalmente	21	35,0%
Nunca	5	8,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.21:



*Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda*

INTERPRETACIÓN:

Se concluye que mediante la ficha de observación se determina que el 57% de niños y niñas siempre participan activamente y demuestran interés en clases ya que la maestra está utilizando materiales lúdicos aunque no en un porcentaje en el cual se lo debería realizar.

2. *¿En qué área de trabajo el niño/a tiene mayor falencia?*

TABLA 2.23:
ÁREAS DE TRABAJO CON FALENCIAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Matemática	19	54,0%
Lengua y Literatura	15	43,0%
Entorno Natural y Social	1	3,0%
Total	35	100,0 %

GRÁFICO 2.22:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

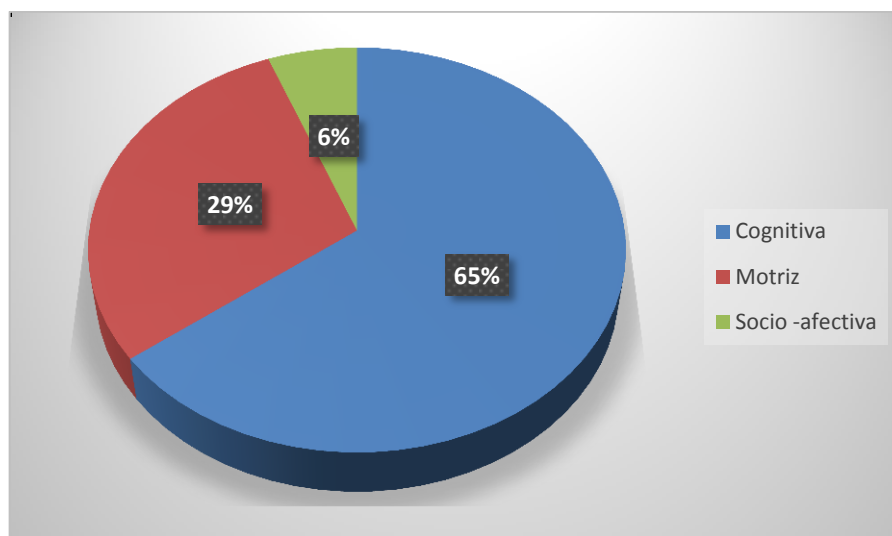
En si con los resultados de la ficha de observación realizada se ha determinado que los niños tienen falencias en las asignaturas pero en su gran mayoría presenta falencias en Matemática y en Lengua y Literatura por lo que se debería incrementar técnicas y métodos con la utilización de material lúdico para obtener un mejor desempeño académico por ende se obtendrá un excelente desarrollo cognitivo en los estudiantes.

3. *¿En qué áreas del desarrollo el niño/a demuestra falencias?*

TABLA 2.24:
ÁREAS DEL DESARROLLO CON DIFICULTADES

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cognitiva	22	65,0%
Motriz	10	29,8,0%
Socio -afectiva	2	6,0%
Total	34	100,0 %

GRÁFICO 2.23:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

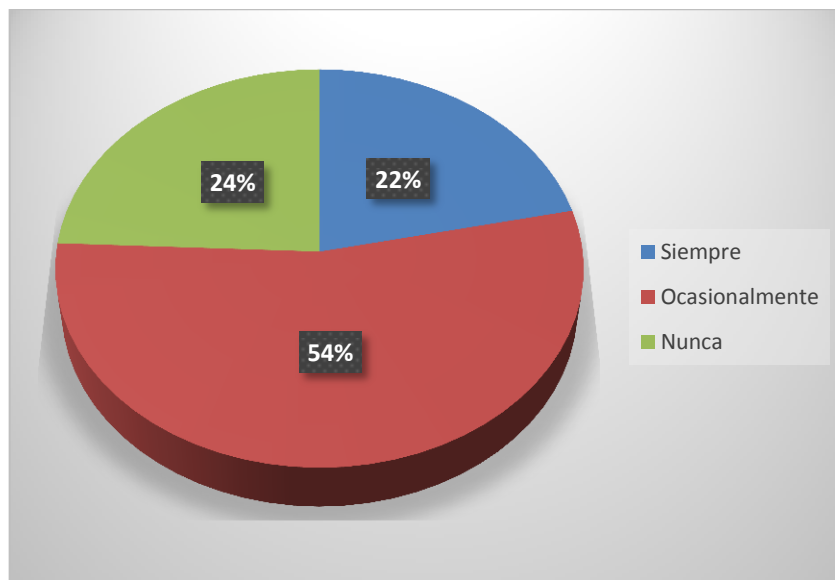
Para la investigadora, los datos arrojados concluyen que la mayor parte de niños y niñas con el 65% tienen falencias en la área del desarrollo cognitiva por lo que se debe incrementar material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje para estimular el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

4. ¿El niño/a tiene problemas en la asimilación del conocimiento?

TABLA 2.25:
ASIMILACION DEL CONOCIMIENTO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	22,0%
Ocasionalmente	20	54,0%
Nunca	9	24,0%
Total	37	100,0 %

GRÁFICO 2.24:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

La tesista ha determina que con la información obtenida de la ficha de observación se ha logrado establecer que el 54% de los niños y niñas tienen problemas en ocasiones para asimilar los conocimientos, ya que por la falta de utilización de materiales lúdicos apropiados en la clase los niños pierden el interés por prestar atención y aprender, por lo que se debe estimular el desarrollo cognitivo mediante juegos adecuados que les llame la atención y les permita aprender jugando.

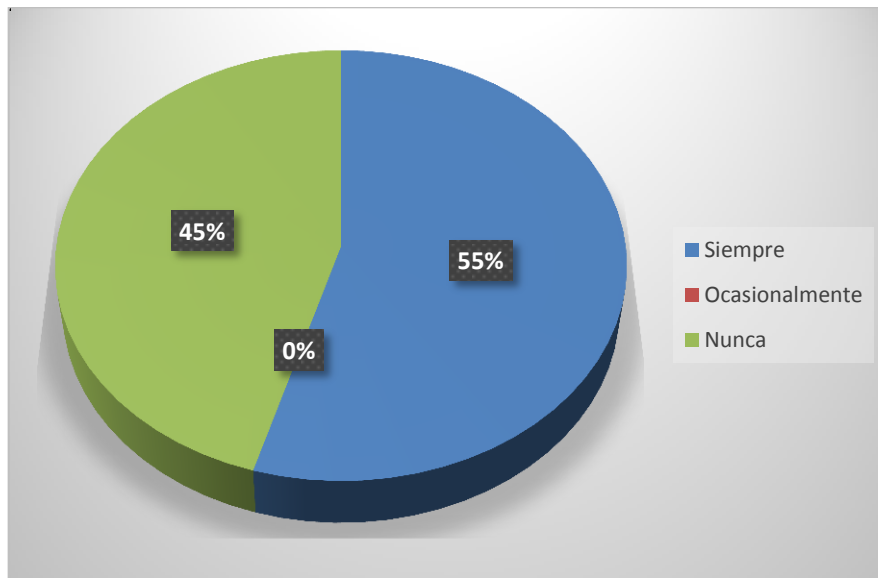
5. ¿El niño/a al utilizar material lúdico asimila mejor el conocimiento?

TABLA 2.26:

MEJOR APRENDIZAJE CON MATERIAL LUDICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	60	55,0%
Ocasionalmente	0	0,0%
Nunca	50	45,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.25:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

Para la investigadora el 55% de niños y niñas asimilan mejor el conocimiento mediante la utilización de materiales lúdico ya que esto permite captar la atención de los estudiantes y estimula las área del desarrollo como son la cognitiva, motora, social y afectiva, además estos materiales lúdicos fomentan interés en poner atención en la hora clase mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que su instrucción será duradera y significativa en donde pueda defenderse ante su diario vivir.

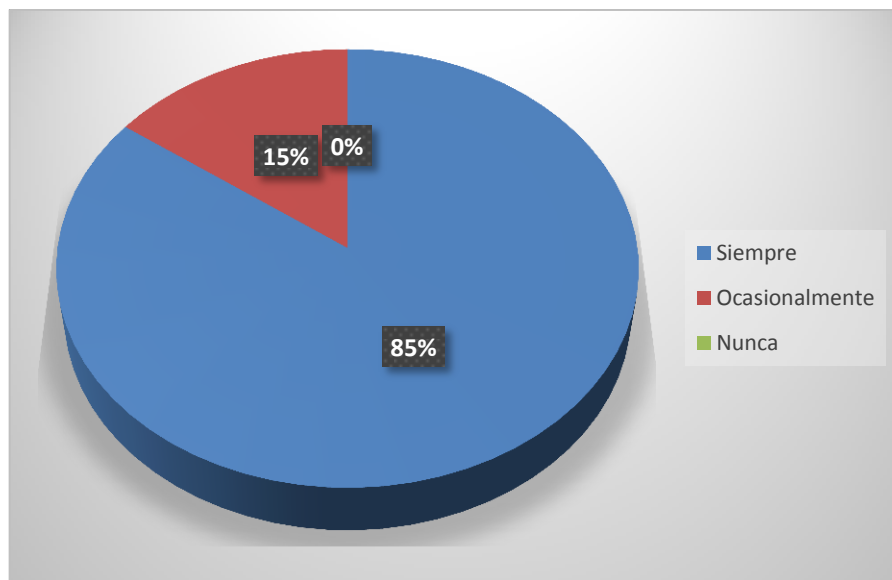
6. *¿El niño/a exterioriza sus emociones y sentimientos mediante actividades recreativas?*

TABLA 2.27:

SENTIMIENTOS Y EMOCIONES CON ACTIVIDADES RECREATIVAS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	51	85,0%
Ocasionalmente	9	0,0%
Nunca	0	15,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.26:



*Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda*

INTERPRETACIÓN:

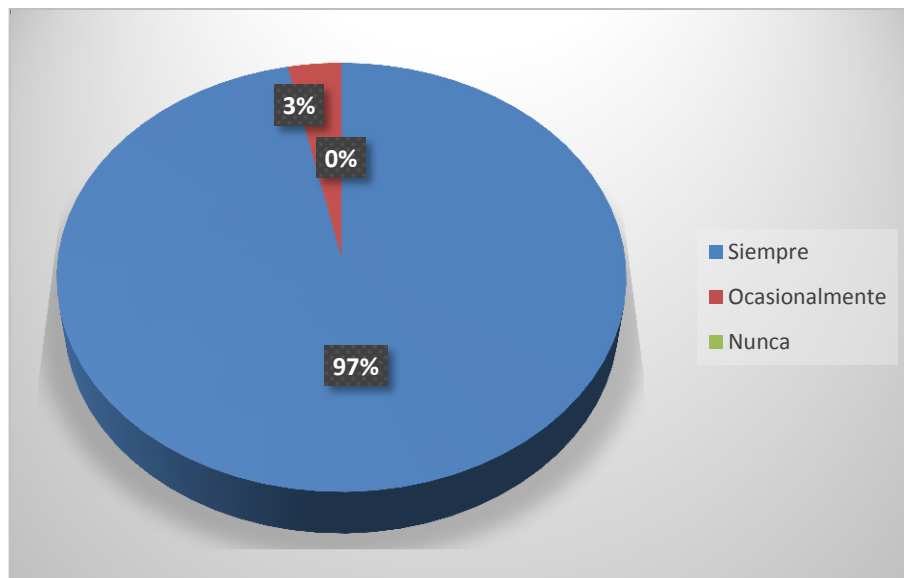
En si el 85% de los estudiantes exteriorizan sus sentimientos y emociones mediante actividades recreativas ya que esta permite que los niños y niñas interactúen entre si y puedan convivir de una manera estable dentro y fuera del establecimiento de esta manera también se fomenta valores para formar ciudadanos responsables capaces de dar las mejores soluciones a los problemas que se presenten en la vida diaria.

7. *¿los juegos recreativos le proporcionan interés al niño/a por participar en clases?*

TABLA 2.28:
PARTICIPACIÓN EN CLASES CON JUEGOS RECREATIVOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	58	97,0%
Ocasionalmente	2	3,0%
Nunca	0	0,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.27:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

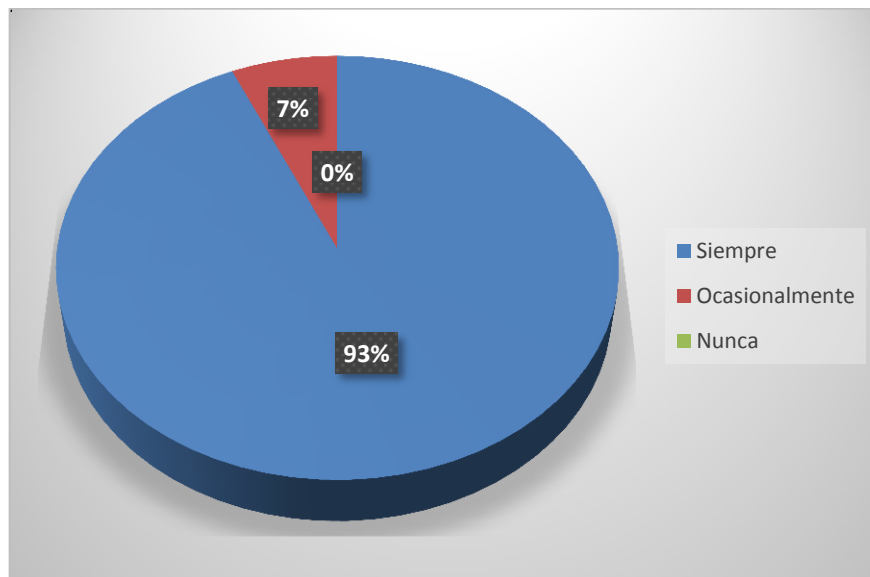
Para la investigadora, estos porcentajes demuestran que el 97% los niños le proporcionan interés por participar en clases ya que éstos hacen que los niños se diviertan y mientras se divierten jugando van aprendiendo y así tienen un buen desarrollo cognitivo lo que les permite ser muy inteligentes ante las cosas que realicen.

8. *¿El niño/a al usar materiales lúdicos socializa e interactúa fácilmente con los demás?*

TABLA 2.29:
SOCIALIZA E INTERACTÚA CON MATERIALES LÚDICOS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	56	93,0%
Ocasionalmente	4	7,0%
Nunca	0	0,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.28:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

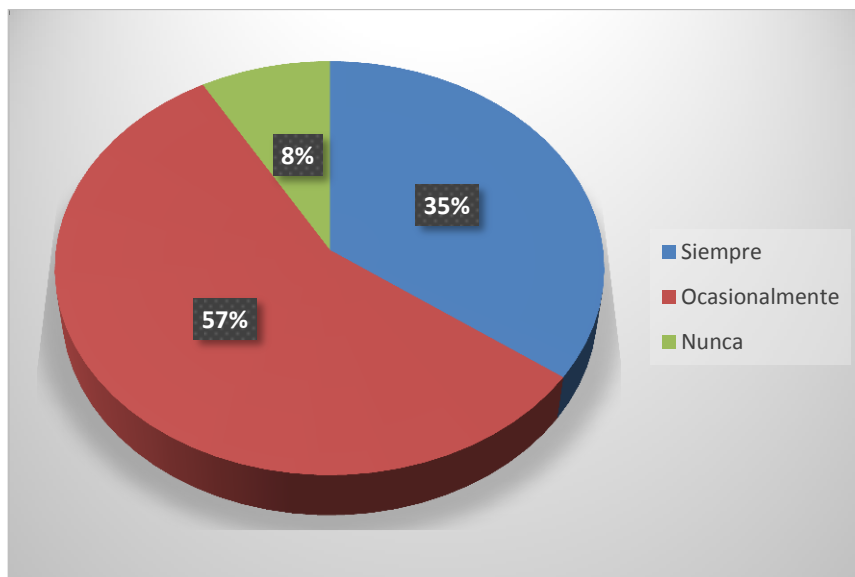
Se concluye que mediante los datos arrojados el 93% de los niños al utilizar materiales lúdicos socializan e interactúan fácilmente con los demás debido a que al estimular las áreas del desarrollo infantil lúdicamente, convierte a los niños en personas que llevan una interrelación estable entre los unos y los otros.

9. *¿Los materiales didácticos que normalmente se utiliza en clases, captan la atención del niño/a?*

TABLA 2.30:
MATERIALES DIDÁCTICOS CAPTAN LA ATENCION

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	57,0%
Ocasionalmente	34	35,0%
Nunca	5	8,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.29:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

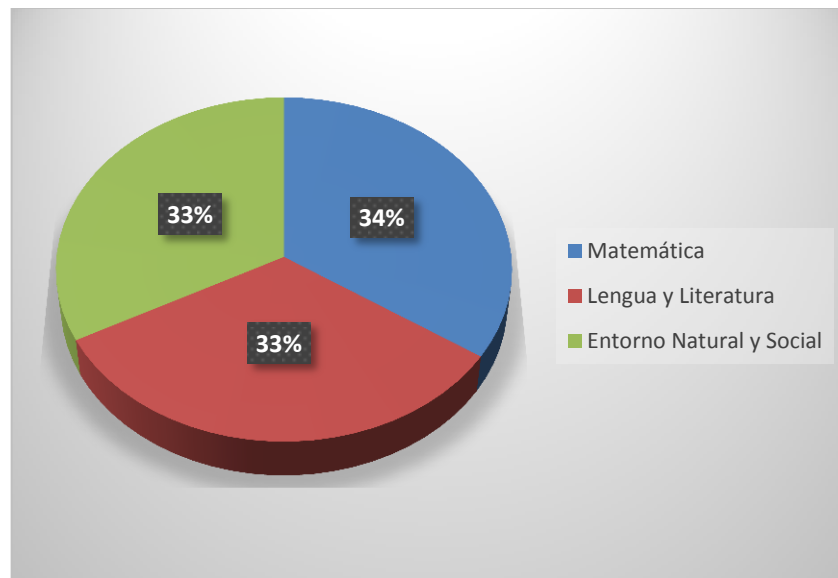
A través de la ficha de observación se pudo concretar que el 57% de los materiales didácticos que normalmente utilizan las maestras durante el proceso de enseñanza aprendizaje ocasionalmente captan la atención de los niños y niñas ya que no se ha incrementado en su totalidad la utilización de materiales lúdicos innovadores y adecuados al proceso, siendo que se debe aplicar materiales apropiados para las asignaturas y que estos logren captar la atención de los niños/as en su totalidad para ayudar en su desarrollo integral.

10. *¿En qué área es necesario incrementar material lúdico?*

TABLA 2.31:
INCREMENTAR MATERIAL LÚDICO

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Matemática	21	34,0%
Lengua y Literatura	20	33,0%
Entorno Natural y Social	20	33,0%
Total	60	100,0 %

GRÁFICO 2.30:



Fuente: Unidad Educativa "Elvira Ortega"
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

INTERPRETACIÓN:

La investigadora ha determinado que se debe incrementar material lúdico en todas las áreas de trabajo, ya que tener un buen aprendizaje en Matemática, Lengua y Literatura, Entorno Natural y Social es primordial para que en los años superiores no tengan mayor inconveniente por eso es necesario motivar e implementar técnicas de estudio como la utilización de material lúdico para el desarrollo cognitivo durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES

- Los maestros y maestras no han incorporado en su totalidad la utilización de material lúdico en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que no le dan importancia a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.
- Se ha detectado que en los segundos años de educación básica de la institución educativa, los niños de 6 años requieren una mayor estimulación en la formación creativa y mental, siendo que en esta edad es la apropiada para adquirir de una manera total estas destrezas, que le ayudaran en esta etapa escolar.
- Se ha observado que el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 6 años se ve limitado por falta de estimulación escolar, lo que no permite que estos capten de mejor manera los conocimientos que el maestro/a imparte en las diferentes asignaturas, llegando el conocimiento a los estudiantes de manera aburrida y monótona, sin que el conocimiento sea significativo y duradero en los niños y niñas.
- Los estudiantes tienen dificultad en la asimilación de las asignaturas que se imparten en este nivel, lo que ha retardado el tiempo en la enseñanza, así como también se ha duplicado en los docentes los esfuerzos para llegar con su metodología al conocimiento del estudiante.
- No existe en la Institución Educativa una guía didáctica de utilización de material lúdico para el desarrollo cognitivo, por lo que los maestros desconocen cómo deberían aplicar la lúdica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Incorporar a la metodología pedagógica habitual, la utilización de material lúdico, para que los estudiantes a través del juego aprendan y se diviertan, lo que permitirá mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y los maestros/as innoven la manera de impartir clases a los niños y niñas.
- Establecer como prioridad el desarrollo cognitivo de los niños/as de 6 años, a través de materiales lúdicos diseñados por el docente para que los estudiantes fomenten la creatividad y la parte cognitiva-mental, importantes en esta etapa y que servirá de mucha utilidad en la vida cotidiana
- Complementar la utilización de materiales lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que mediante esta intervención los niños podrán obtener un aprendizaje de calidad y calidez, es decir que los conocimientos que los maestros imparten durante las clases se torne divertida y dinámica.
- Impulsar en los estudiantes la manera de asimilar clases, esto a través de la incorporación de material lúdico diseñado específicamente a los requerimientos que se necesitan para enseñar en clases por parte de los maestros y que sirven para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea de una mejor calidad.
- Desarrollar una guía didáctica para los docentes de Segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Elvira Ortega con el propósito de facilitar la manipulación y utilización de material lúdico para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños y niñas de 6 años, incorporando a las clases diarias el juego diseñado con materiales para este objetivo.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Tema

Guía didáctica sobre material lúdico para el desarrollo cognitivo dirigido a los docentes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega

3.2. Diseño de la Propuesta

3.2.1. Datos Informativos

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi

Institución Beneficiaria: Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega.

Año de Educación General Básica: 2º “A” y “C”

Periodo: 2014-2015

Sección: Matutina

País: Ecuador

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga:

Parroquia: La Matriz

Barrio: San Blas

Dirección: calle Sánchez de Orellana y Félix Valencia, Latacunga – Ecuador

Total de estudiantes de la Institución: 1717

Tipo de Plantel: Fiscal

Código circuito: 05H0093

Código Distrital: 05D01

Beneficiarios: Docentes, niños y niñas de segundo año de Educación General Básica

Correo electrónico: elviraortega_2010 elviraortega_2010yahoo.com

Teléfono: 2 806-344

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: septiembre 2014

Fin: marzo 2015

Equipo Técnico responsable

Investigadora: Carla Lisseth Guisha Cepeda

Tutor: Lic. Tania Galina Rodríguez Loaiza

3.2.2. Justificación

La implementación de una Guía didáctica sobre la utilización de Material Lúdico en el desarrollo cognitivo dirigida los docentes de segundo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega; es importante porque desde el nacimiento de los seres humanos, el hombre siempre está relacionado de manera directa o indirecta con el juego, mediante el cual expresa sus emociones y sentimientos practicando actividades de recreación que le permitan desarrollarse física y mentalmente, además que el juego sirve para relacionarse con otros individuos permitiéndole conocerse a sí mismo, explorar su entorno y desarrollar sus capacidades psíquicas, motrices y afectivas.

Es necesario la aplicación del juego a través de la utilización de material lúdico en los primeros años de interrelación con otros niños y niñas de su misma edad, a fin de socializar, desarrollar y perfeccionar sus capacidades cognitivas así como motrices, por lo que debería tomarse muy en consideración la implementación del material lúdico como método de enseñanza - aprendizaje dentro de los segundos años de Educación General Básica ya que de este modo se obtendrá una alternativa diferente y divertida para implementar en el aula clases y que los niños/as se encuentren motivados por aprender.

La investigación es de interés para los segundos de Educación General Básica de Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega, específicamente para las maestras de dicho año, ya que conocerán cuales son las características y beneficios de la aplicación de los materiales lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de ser sugerido y aplicada en las aulas de clases y convertirse en una contribución en el desarrollo de las niños y niñas, con el propósito de ir potencializando o mejorando la creatividad, imaginación, desplazamiento, desenvolvimiento, comunicación , motricidad y por ende fomentando el desarrollo cognitivo tan importante en esta tierna edad de los niños y niñas.

Finalmente con la investigación se desea que el material lúdico, represente las nuevas metodologías pedagógicas y que a través de este, el aprendizaje sea significativo, convirtiéndose en una forma innovadora de enseñar en las Instituciones. Es por lo que se concluye la importancia de diseñar y utilizar materiales lúdicos que estimulen el desarrollo cognitivo para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas, convirtiéndose en recursos indispensables para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas, sin dejar de lado el desenvolvimiento de dar las mejores soluciones a los problemas de la vida cotidiana.

3.2.3. Objetivos

3.2.3.1. Objetivo General

Elaborar una Guía didáctica sobre material lúdico para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, dirigido a los docentes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega.

3.2.3.2. Objetivos Específicos

- Investigar información sobre material lúdico para niños y niñas de 6 años, que sea adecuado y apropiado para esta edad, con el propósito desarrollar la parte cognitiva.
- Adquirir mediante la utilización de material lúdico nuevas metodologías pedagógicas para el desarrollo cognitivo, afectivo, motriz, social, entre otros, en los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el maestro y los estudiantes.
- Socializar con los maestros y maestras, la guía didáctica sobre material lúdico para el desarrollo cognitivo, con el propósito que conozcan los objetivos y los alcances que se lograran con su aplicación.

3.2.4. Descripción de la Propuesta

Para la presente investigación se realizara una guía didáctica en la cual abarca las áreas de trabajo como Matemática, Lengua y Literatura, Entorno Natural y Social las mismas que están compuestas por materiales lúdicos para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas con el fin de mejorar el desempeño académico de los niños/as de 6 años siendo esta una forma diferente, divertida e innovadora de llevar el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr niños y niñas capaces de dar buenas respuestas a los problemas del diario vivir ya sea dentro o fuera del aula de clase.

La Guía Didáctica

La Guía Didáctica es un instrumento muy importante para la formación de los niños y niñas con el objetivo de recopilar toda la información necesaria para el adecuado uso y manejo de las actividades didácticas para que los niños integren su capacidad de aprendizaje de una manera diferente hacia las asignaturas.

Aspectos que caracterizan la guía didáctica

Son características deseables de la guía didáctica las siguientes:

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar a los niños y niñas de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluación.

Componentes estructurales de la guía didáctica

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes:

Índice

En él debe señalar el año que se investigó, es decir los segundos años de Educación General Básica “A” y “C”, y su correspondiente página para que como cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

Presentación

Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas útiles para la comprensión de los contenidos del material de lectura.

Objetivos Generales

Los objetivos permiten al participante identificar los requerimientos conceptuales procedimentales y actitudinales básicos a los que se debe prestar atención a fin de orientar el aprendizaje. Son la mejor guía para que el estudiante sepa que se espera de su trabajo, cuáles son los aspectos fundamentales a los que debe prestar atención en las lecturas y con qué criterios será evaluado su aprendizaje. La definición de los objetivos debe hacerse en términos de conocimientos, destrezas o habilidades, actitudes y conducta futura de los estudiantes.

Temática de Estudio

Los contenidos básicos se presentan a manera de sumario o bien de esquema según sea el caso, con la intención de exponer de manera sucinta y representativa, los temas y subtemas correspondientes a las lecturas.

Actividades para el Aprendizaje

Es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales o específicos. Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que los estudiantes apliquen los conocimientos a situaciones nuevas.

Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades que orienten la comprensión lectora, promuevan la aplicación de lo aprendido y generen su análisis crítico.

Fundamentación Científico

La Guía didáctica sobre material lúdico para el desarrollo cognitivo dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi, Simón Bolívar, Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega, se lo ha diseñado de manera muy práctica de modo que sea de fácil ejecución, ya que encontramos juegos con materiales lúdicos tomados de las diferentes investigaciones realizadas por la tesista y ha logrado apreciar como efectivas y apropiadas para la enseñanza.

El juego o la lúdica es el motor de vida de los aprendizajes en los niños/as; su carácter de entretenimiento divierte y educa a la vez, le ayuda a expresar sentimientos, emociones, autoafirmar su yo corporal y social y sobre todo a desarrollar la parte cognitiva.

Esta Guía didáctica consta de juegos utilizando materiales lúdicos, ya sean estos de uso individual o colectivos, todos estos materiales organizados, dirigidos para niños y niñas de 6 años, que sirvan para la socialización y en especial para el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, o desarrollo de las inteligencias múltiples, con los juegos de destreza motora que acentúa el interés y motiva el trabajo en grupo e individual.

Luego de haber realizado la investigación y con el fin de ayudar a las docentes y niños de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega, presento a continuación la siguiente guía didáctica:

3.3. Desarrollo de la Propuesta

3.3.1. Plan Operativo de la Propuesta

TALLERES	EJERCICIOS	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
MATEMÁTICAS	EJERCICIO N°1: MEMORAMA	Estimular la memoria visual de los niños y al mismo tiempo ir identificando los números.	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2014/12 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Recuerdan dónde se encuentran ubicadas las otras cartas
	EJERCICIO N° 2: TARJETAS O LÁMINAS DE SECUENCIA	Desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria, a través de la secuencia de imágenes numéricas.	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2014/12 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Desarrollan la creatividad e imaginación, recrean escenas de una secuencia de imágenes o números
	EJERCICIO N° 3: DOMINO CANTIDAD NUMERAL	Identificar cantidades numerales a través de la asociación, estableciendo la relación de cantidad numeral o viceversa, con el propósito de desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria.	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2014/12 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Identifican imágenes y cantidades numéricas asociando una relación cantidad numeral o viceversa.

LENGUA Y LITERATURA	EJERCICIO 4: EL TÍTERE DE GUANTE	Desarrollar la imaginación y creatividad del niño, a través de la representación de fantasías, cuentos o personajes.	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2014/12 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Desarrollan su autonomía y seguridad en sí mismo, ejercitando su expresión oral.
	EJERCICIO N° 5: DONDE ESTÁ LA PALABRA	Interpretar o inferir el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene los diversos portadores y del sistema de escritura	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2015/01 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Desarrollan su espíritu de investigadores para aclarar sus inquietudes
	EJERCICIO N° 6: TEATRINO PARA TÍTERES DE DEDO	Fomentar la interacción entre compañeros, socialización, desenvolvimiento escénico y expresión oral para trabajar en la autoconfianza del niño/a	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2015/01 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Desarrollan su autonomía y seguridad en sí mismo, estableciendo diálogos e imitando personajes.
ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	EJERCICIO N° 7: ROMPECABEZAS	Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica "A" y "C"	2015/01 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Ejercitan su memoria visual, la creatividad y la inteligencia estimulando la coordinación óculo-manual

	EJERCICIO N° 8: LOTERÍA DE IMÁGENES	Estimular el lenguaje receptivo y expresivo de los niños/as, así como desarrollar el referente visual y conciencia grafica	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica “A” y “C”	2015/01 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Identifican y describen imágenes incrementando su léxico.
	EJERCICIO N° 9: BANDA PICTOGRÁFICA	Desarrollar la capacidad de análisis, imaginación, lenguaje, vocabulario en historias o hechos	HUMANOS Segundo Año de Educación General Básica “A” y “C”	2015/02 40 minutos	Carla Guisha Lic. Martha Cajas Lic. Liliana Almeida	Desarrollan la capacidad de análisis crítico con ello la imaginación y el lenguaje

Cuadro N° 2: Plan Operativo de la Propuesta

Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

UNIDAD EDUCATIVA
"VICTORIA VÁSCONEZ
CUVI, SIMÓN BOLÍVAR,
ELVIRA ORTEGA"



MATERIAL LÚDICO PARA EL
DESARROLLO COGNITIVO DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS



AUTORA:
CARLA GUISHA CEPEDA



ÍNDICE

<i>Portada.....</i>	<i>95</i>
<i>Índice.....</i>	<i>96</i>
<i>Introducción.....</i>	<i>97</i>
<i>Objetivos de la Guía Didáctica.....</i>	<i>99</i>
<i>Instrucciones.....</i>	<i>100</i>
<i>Consideraciones del Material Lúdico.....</i>	<i>101</i>
<i>Consideraciones del Área de Trabajo.....</i>	<i>102</i>
ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN LA CLASE DE	103
MATEMÁTICA.....	
<i>Ejercicio 1: Memorama.....</i>	<i>104</i>
<i>Ejercicio 2: Tarjetas o Láminas de secuencia.....</i>	<i>107</i>
<i>Ejercicio 3: Domino cantidad numeral.....</i>	<i>110</i>
ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN LA CLASE DE LENGUA Y	113
LITERATURA.....	
<i>Ejercicio 4: El títere de guante.....</i>	<i>114</i>
<i>Ejercicio 5: Donde está la palabra.....</i>	<i>118</i>
<i>Ejercicio 6: Teatrino para títeres de dedo.....</i>	<i>121</i>
ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN LA CLASE DE ENTORNO	125
NATURAL Y SOCIAL.....	
<i>Ejercicio 7: Rompecabezas.....</i>	<i>126</i>
<i>Ejercicio 8: Lotería de imágenes.....</i>	<i>1290</i>
<i>Ejercicio 9: Banda Pictográfica.....</i>	<i>133</i>
¿SABIAS QUÉ?.....	137

INTRODUCCIÓN

La presente Guía Didáctica tiene como objetivo orientar a los docentes como utilizar el Material Lúdico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 6 años pertenecientes al 2º año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga en el año lectivo 2014 – 2015, con el propósito de convertirse en una instrumento útil y necesaria en el trabajo diario en clases.

El juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y una excelente distracción durante toda su vida; al pensar en el juego o lúdica, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin el hombre. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura.

El juego o lúdica con materiales adecuados, es un espacio y un tiempo de libertad, donde “todo se puede” dentro de lo que las reglas de juego permiten.

Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son innumerables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con materiales lúdicos, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.



En el proceso lúdico de los niños y de otras edades también, podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

Finalmente, los materiales lúdicos utilizados en la presente guía didáctica, están acorde a las necesidades y capacidades de niños/as de 6 años, mismos que permitirán divertirse pero a la vez aprender mientras juegan, ya que se describen juegos como lotería de imágenes, dominó cantidad numeral, banda pictográfica entre otros, muy útiles y sencillos de aplicar con la presente guía didáctica.



OBJETIVOS DE LA GUÍA DIDÁCTICA

OBJETIVO GENERAL



Potencializar en el aula el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de la utilización de material lúdico en los niños y niñas de 6 años, con el propósito de desarrollar el área cognitiva.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover la actividad lúdica en los niños y niñas de 6 años, a través de materiales diseñados y obtenidos por el maestro y los niños/as, con el propósito de crear un ambiente divertido y creativo, donde el objetivo primordial es aprender jugando.
- Determinar los beneficios metodológicos, con la utilización de material lúdico en las diferentes áreas de desarrollo de los niños y niñas, lo cual ayude en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños/as.
- Buscar que los niños y niñas logren divertirse, manipulando como recurso su material lúdico, para con ello lograr una relación armónica entre el docente y sus estudiantes.

INSTRUCCIONES

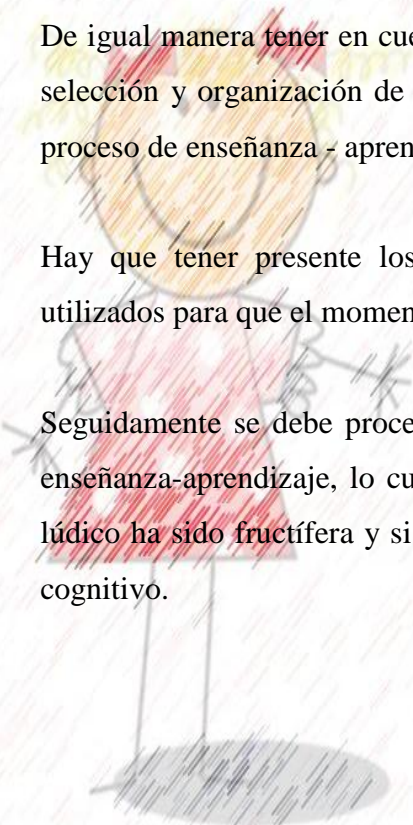
En la presente Guía Didáctica sobre la utilización de material lúdico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, se han desarrollado actividades didácticas para cada área de trabajo con material lúdico, creativo, educativo, motriz con el fin de aportar en las diferentes áreas del desarrollo de los niños, en especial en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que sea innovador y el método tradicional pase hacer proceso lúdico – educativo.

Para lo cual se ha desarrollado el contenido teórico lo cual permitirá al maestro comprender y desarrollar en el momento del aprendizaje cada uno de los ejercicios propuestos, así como de organizar los espacios y tiempos para cada uno de estos.

De igual manera tener en cuenta el agrupamiento de los estudiantes sin olvidar la selección y organización de los materiales lúdicos que van a ser utilizados en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Hay que tener presente los recursos con que se dispone y cómo van a ser utilizados para que el momento de aprendizaje sea agradable.

Seguidamente se debe proceder a la evaluación a los niños y niñas del proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual permitirá determinar si la aplicación del material lúdico ha sido fructífera y si alcanzado el objetivo educativo que es el desarrollo cognitivo.





CONSIDERACIONES DEL MATERIAL LÚDICO

- a) Su peso y dimensiones deben corresponder con la fuerza y estatura de los niños y niñas de 6 años.
- b) El material lúdico debe ser inofensivo para su uso, por ejemplo no deben resbalar cuando sirvan de base de apoyo o sean muy pequeños y puedan metérselos a la boca, es decir, no pueden constituir peligros potenciales.
- c) Deben ser vistosos, de colores vivos y fuertes para resaltar lo llamativo al niño y niña, sin desvirtuar su intencionalidad y destino.
- d) Su estado debe responder a las exigencias higiénicas, por lo que deben limpiarse antes de la actividad.
- e) Conforme a las características de las actividades y el número de alumnos, su cantidad debe ser suficiente.
- f) Los materiales lúdicos se debe distribuir de acuerdo a la actividad y a la función que va a realizar, se debe tomar en cuenta las limitaciones de espacios, en el Centro de Educación Inicial, se aconseja que no se utilice una gran cantidad de materiales que pueden ser obstáculo del proceso de la clase.

CONSIDERACIONES DEL ÁREA DE TRABAJO

Dentro de la Unidad Educativa “Elvira Ortega”, para trabajar al aire libre se debe escoger un espacio plano, desalojarlo de piedras o vidrios si los hubiera y que pueden ser factores que durante el proceso de ejecución de los talleres lúdicos provoquen incidentes.

El aula debe estar organizada y sus mesas de trabajo libre de otros objetos que no sean los indicados para trabajar en los talleres, una vez terminada la actividad el maestro deben indicar como guardar los materiales lúdicos.

En general el espacio no debe tener obstáculos; es decir, todo lo que no se necesite para la actividad se debe quitar del medio.

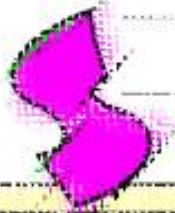
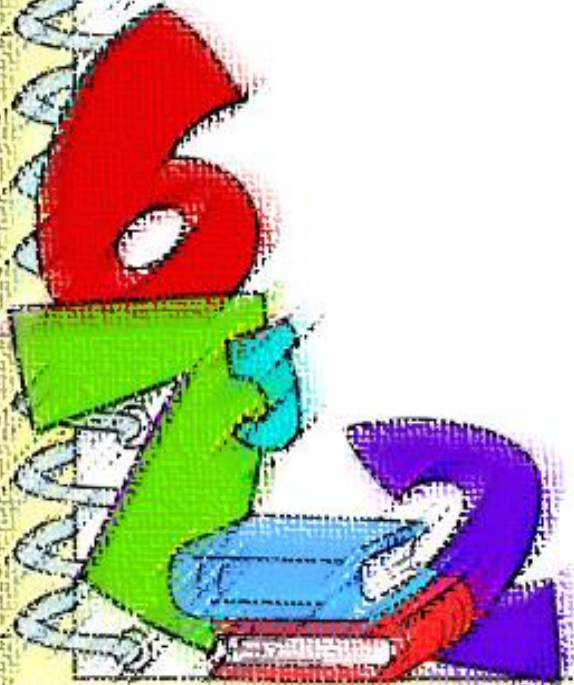


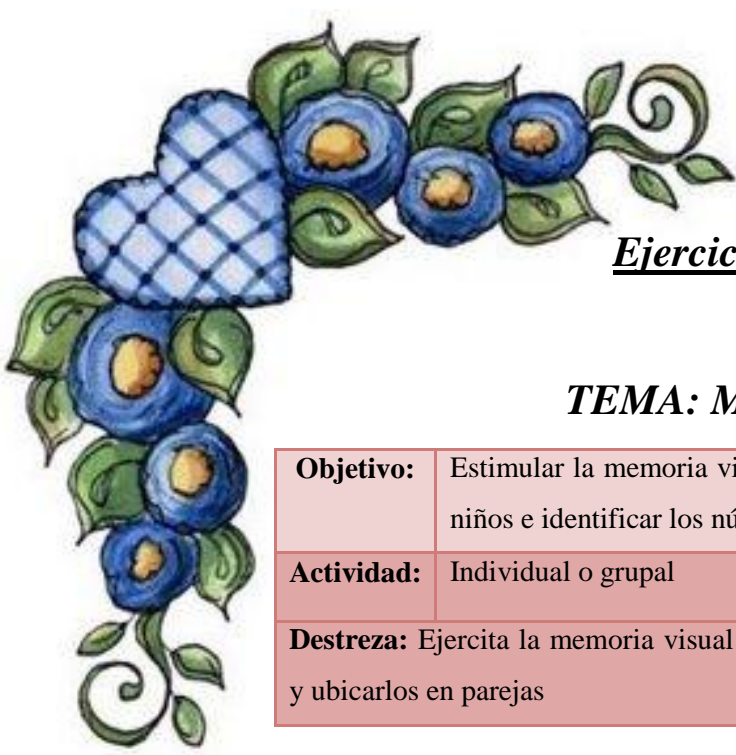


ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN MATEMÁTICA

La enseñanza de la Matemática debe estar enfocada en el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño necesarias para que los niños/as sea capaz de dar las mejores soluciones a los problemas de la vida diaria al mismo tiempo fortalecer el pensamiento lógico y crítico.

Las imágenes, gráficos, fotografías, dibujos e ilustraciones sirven para beneficiar la estimulación oral del niño, la discriminación visual, memoria y la atención.





Ejercicio N° 01



TEMA: MEMORAMA

Objetivo:	Estimular la memoria visual de los niños e identificar los números.	Área:	Cognitiva, viso – motora.
Actividad:	Individual o grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Ejercita la memoria visual reconociendo los números del Memorama y ubicarlos en parejas			

El Memorama es un material lúdico formado por cartas elaboradas por el maestro o adquiridos en el comercio, en cartón, madera, con el propósito de divertir al niño o niña encontrando cartas parejas. Este juego consiste generalmente en una serie de cartas con diversas figuras en cada una de ellas; las cuales están en par, es decir cada dibujo está repetido en dos cartas.

MATERIAL:

- Cartas de Memorama
- Lugar donde se pueda extender las cartas.





PROCESO:

- ✓ El juego comienza revolviendo las cartas con la figura hacia abajo y repartiéndola al azar, de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas.
- ✓ El niño/a escoge dos cartas, si las dos que eligió son iguales se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que seleccionó son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales carta eran, cediendo el turno con quien esté jugando.
- ✓ El jugador contrario selecciona otras dos cartas, con la ventaja de que si puso atención a las dos figuras anteriores que le salieron a su compañero.
- ✓ El compañero selecciona primero una carta al azar, y si se da cuenta que la carta que selecciono trae la misma figura que una de las cartas que puso su compañero anteriormente hacia abajo , la escoge, de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar hacia abajo, y así sucesivamente.
- ✓ Gana el que consiga más pares de cartas.

RECOMENDACIÓN:

- ✓ Se sugiere que para iniciar el juego y el niño/a lo vea atractivo, las cartas no sean más de 10(son 20 porque son pares), debido a que es un reto irresistible y más aún si se le rodea de una atmosfera de magia
- ✓ Si llega a dominar este juego. Favorecerá al desarrollo de su autoestima, ya que le dará seguridad y satisfacción al ver que su esfuerzo tiene resultados positivos.
- ✓ Es importante que gradualmente se vayan aumentando las cartas con figuras que le sean interesantes, para que efectúen el juego de la mejor manera posible y al mismo tiempo vaya enfrentando nuevos retos acordes con la edad del niño/a



LOGROS ALCANZADOS

Este material lúdico ayuda en el ejercicio de la memoria al recordar dónde se encuentran ubicadas las otras cartas permitiendo un adecuado desarrollo del cerebro.

EVALUACION DE DESEMPEÑO

Con las parejas encontradas hacer una operación básica (suma, resta).

Técnica:

Observación:

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO												
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "MEMORAMA"												
OBJETIVO		Estimular la memoria visual de los niños e identificar los números.					ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA					
DESTREZA		Ejercita la memoria visual reconociendo los números del Memorama y ubicarlos en parejas										
Nº	INDICADORES DE LOGROS	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	IDENTIFICA LOS NÚMEROS	RECONOCE LOS NÚMEROS REPETIDOS	DEMUESTRA SEGURIDAD AL UBICAR LOS NÚMEROS	RESPETA TURNOS	TRABAJA EN EQUIPO	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA											
		2	2	2	2	2	2	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	1	2	2	2	2	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA											
3	CEPEDA ROSA											
4	GUISHA ARACELY											
5	GUISHA CARLOS											
TOMA DE DECISIONES:.....												
.....												
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.												
_____ PROFESOR/A						_____ DIRECTOR/A						



Ejercicio N° 02

TEMA: TARJETAS O LÁMINAS DE SECUENCIA

Objetivo:	Desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria, a través de la secuencia de imágenes numéricas.	Área:	Cognitiva, viso – motora.
Actividad:	Individual o grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Desarrollar la creatividad e imaginación empleando imágenes numéricas a través de láminas de secuencia.			

Las láminas de secuencia son tarjetas del tamaño de los naipes normales, en las que van toda clase de secuencias, con este material lúdico logramos desarrollar la memoria en los niños y en el caso de las Matemáticas establecer secuencias numéricas.



MATERIALES:

- tarjetas del tamaño de los naipes con números hasta el 99.

PROCESO:

- ✓ Proponga a las niñas formar un círculo y sentarse en el suelo.
- ✓ Trabajar en grupos de 6 niños.
- ✓ Repartir los naipes en pequeños grupos a los niños indistintamente.

- ✓ Pedir a los niños que identifiquen sobre el grupo de naipes los pares.
- ✓ Colocar los pares naipes de todos los niños en la mitad del círculo y pedir a todos los niños formar una secuencia de números pares.
- ✓ Realizar lo mismo con números impares o como desee adaptarlo.

RECOMENDACIÓN

- Para utilizar las tarjetas, se sugiere que las niñas hayan trabajado antes con muchos materiales concretos, y conversando sobre secuencias de actividades: qué se hace antes de, qué se hace después, qué toca ahora trabajar primero con dos tarjetas (causa y efecto), por ejemplo: Huevo - pollo, semilla - planta. Niño – papá.
- Comenzar con grupos pequeños de tarjetas e ir avanzando de acuerdo a las capacidades del niño.

LOGROS ALCANZADOS

Mediante esta actividad los niños/as desarrollan la creatividad e imaginación, recrean escenas de una secuencia de imágenes o números, preguntaran y describirán, de acuerdo a las escenas que se vayan presentando y así se desarrollara en los/as niños/as la memoria.



EVALUACION DE DESEMPEÑO

Realizar una secuencia de números pares hasta el 10

Técnica:

Observación:

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO												
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "TARJETAS O LÁMINAS DE SECUENCIA"												
OBJETIVO		Desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria, a través de la secuencia de imágenes numéricas					ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA					
DESTREZA		Desarrollar la creatividad e imaginación empleando imágenes numéricas a través de láminas de secuencia										
Nº	INDICADORES DE LOGROS	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	IDENTIFICA LOS NÚMEROS	RECONOCE LOS NÚMEROS PARES	FORMA SECUENCIA DE NÚMEROS PARES	RESPETA TURNOS	TRABAJA EN EQUIPO	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA											
		2	2	2	2	2	2	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	1	2	2	2	2	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA											
3	CEPEDA ROSA											
4	GUISHA ARACELY											
5	GUISHA CARLOS											
TOMA DE DECISIONES:.....												
.....												
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.												
PROFESOR/A						DIRECTOR/A						





Ejercicio N° 03

TEMA: DOMINÓ CANTIDAD NUMERAL



Objetivo:	Identificar cantidades numerales a través de la asociación, estableciendo la relación de cantidad numeral o viceversa, con el propósito de desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria.	Área:	Cognitiva, viso – motora.
Actividad:	Individual o Grupal.	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Desarrollar la capacidad cognitiva estableciendo la relación cantidad numeral, asociando números e imágenes.			

El dominó cantidad numeral es un juego de mesa tradicional que tiene sus orígenes en China. Este juego consiste en unir cada lado de una pieza al igual número o dibujo del lado de otra pieza estimulando adecuadamente su desarrollo cognitivo



MATERIALES:

- Cartulina
- Marcadores
- Regla
- Tijeras
- Cinta de embalaje

PROCESO:

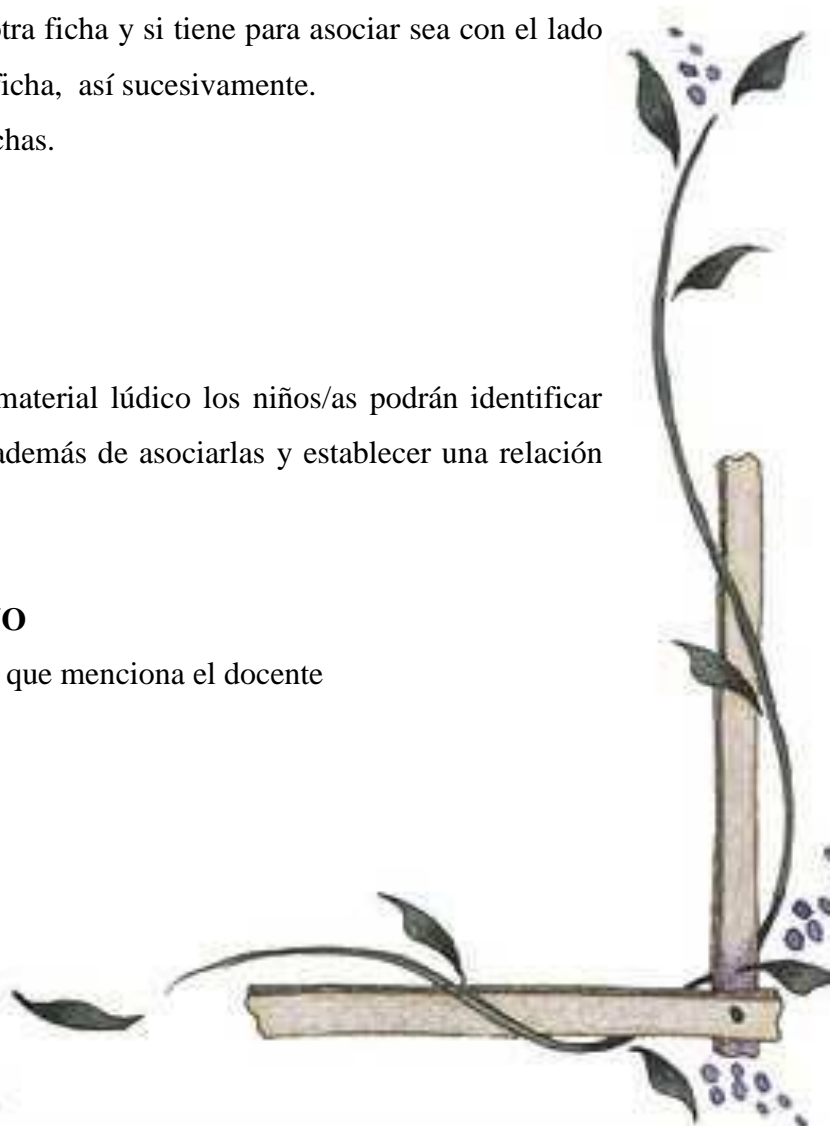
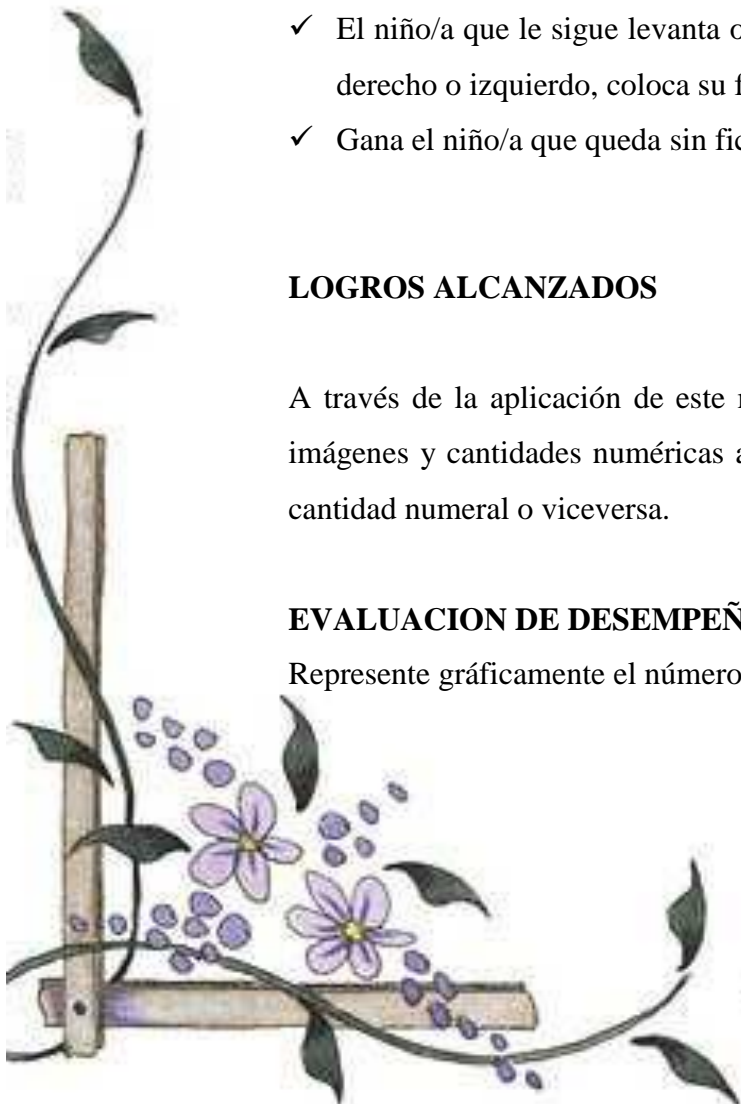
- ✓ Los niños pueden jugar por parejas o en grupos
- ✓ Se entrega 2 fichas a cada niño, las demás quedan volteadas en la mesa.
- ✓ El primer niño coge una ficha más y luego coloca una en la mesa.
- ✓ El niño/a que le sigue levanta otra ficha y si tiene para asociar sea con el lado derecho o izquierdo, coloca su ficha, así sucesivamente.
- ✓ Gana el niño/a que queda sin fichas.

LOGROS ALCANZADOS

A través de la aplicación de este material lúdico los niños/as podrán identificar imágenes y cantidades numéricas además de asociarlas y establecer una relación cantidad numeral o viceversa.

EVALUACION DE DESEMPEÑO

Represente gráficamente el número que menciona el docente



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO											
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "DOMINÓ CANTIDAD NUMERAL"											
OBJETIVO		Identificar cantidades numerales a través de la asociación, estableciendo la relación de cantidad numeral o viceversa, con el propósito de desarrollar la capacidad cognitiva y de memoria.					ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA				
DESTREZA		Desarrollar la capacidad cognitiva estableciendo la relación cantidad numeral, asociando números e imágenes.									
N ^o	INDICADORES DE LOGROS	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	ASOCIA NÚMEROS E IMÁGENES	ESTABLECE RELACIÓN CANTIDAD NUMERAL	RESPETA TURNOS	TRABAJA EN EQUIPO	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA										
		2	2	2	2	2	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	1	2	2	2	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA										
3	CEPEDA ROSA										
4	GUISHA ARACELY										
5	GUISHA CARLOS										
TOMA DE DECISIONES:.....											
.....											
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.											
PROFESOR/A						DIRECTOR/A					

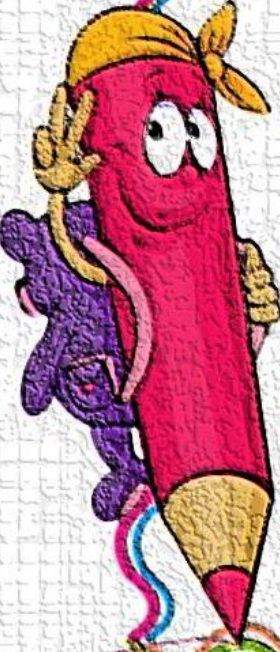




ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN LENGUA Y LITERATURA.

El Lenguaje

El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos.



No existe una operación mental que el lenguaje no pueda reflejar. Se utiliza en tiempo real mediante la interacción del examen de la memoria y la aplicación de reglas. Se implementa en una red de regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática

Ejercicio N° 04

TEMA: EL TITERE DE GUANTE

Objetivo:	Desarrollar la imaginación, creatividad y estimular la expresión oral, a través de la representación de fantasías, cuentos o personajes.	Área:	Socio-afectiva, cognitiva.
Actividad:	Grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Ejercitar la expresión oral usando títeres de guante, generando autonomía y seguridad.			

Los títeres son figurillas, marionetas de papel, masa, cartón u otro material movidas por algún artificio o la mano que imita los movimientos del ser humano del que representa. Los títeres son materiales lúdicos muy entretenidos para que los niños aprendan jugando.





MATERIALES:

- ❖ Una media de peluche
- ❖ Cartulina roja
- ❖ Pedazo de cartón
- ❖ Hilo
- ❖ Aguja
- ❖ Ojos movibles
- ❖ Silicona

PROCESO:

- ✓ Invitar a las niñas con una canción a sentarse en el piso. Utilizar el títere para saludar a las niñas y cantar.
- ✓ Realizar un reconocimiento de su cuerpo y sus partes mirándose en el espejo relacionarlas con sus funciones y utilidades.
- ✓ Contar un cuento corto, motivar a las niñas a tomar el títere y lo utilicen libremente.
- ✓ Jugar libremente con los títeres, crear diálogos entre las niñas y los títeres, entre dos niñas.
- ✓ Compartir experiencias sobre la importancia de imitar voces, movimientos, ruidos que suponen los personajes de los títeres.
- ✓ Presentar pequeñas obras de títeres para la comunidad Educativa.

RECOMENDACIÓN

Permitir que las niñas manipulen libremente todo tipo de títere, para vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje. Ejercitan el movimiento independiente de los dedos y de la mano, ayudan a expresar sentimientos y emociones, a desarrollar la imaginación, la fantasía, desarrollan la sensibilidad y sobre todo la parte cognitiva.

LOGROS ALCANZADOS

Mediante la implementación de este material lúdico los/as niños/as serán capaces de desarrollar su autonomía y seguridad en sí mismo, además de interpretar sus personajes favoritos ejercitando su expresión oral para un buen desarrollo cognitivo.

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO:

Elaborar un títere e interpretar a sus personajes favoritos



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO											
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "TÍTERE DE GUANTE"											
OBJETIVO		Desarrollar la imaginación, creatividad y estimular la expresión oral, a través de la representación de fantasías, cuentos o personajes.					ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA				
DESTREZA		Ejercitar la expresión oral usando títeres de guante, generando autonomía y seguridad.									
N ^o	INDICADORES DE LOGROS	RECONOCE SU CUERPO	IMITA VOCES Y RUIDOS	DEMUESTRA A SEGURIDAD ENSU EXPRESIÓN ORAL	CREA DIÁLOGOS	TRABAJA EN EQUIPO	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA										
		2	2	2	2	2	10				
1	CALVOPÍÑA DIEGO	1	2	2	2	2	9	X			
2	CALVOPÍÑA KARLA										
3	CEPEDA ROSA										
4	GUISHA ARACELY										
5	GUISHA CARLOS										
TOMA DE DECISIONES:.....											
.....											
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.											
PROFESOR/A						DIRECTOR/A					



Ejercicio N° 05

TEMA: DÓNDE ESTÁ LA PALABRA

Objetivo:	Interpretar o inferir el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene los diversos portadores y del sistema de escritura	Área:	Socio-afectiva, cognitiva.
Actividad:	Individual	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Despertar el espíritu de investigador reconociendo las letras del alfabeto y formar palabras.			

Donde está la Palabra es un material lúdico utilizado para despertar en los niños/as el interés por aprender a buscar y aclarar sus inquietudes para resolver sus problemas de la vida cotidiana.



MATERIALES:

- Hojas de papel boon
- Marcadores
- Cartulinas
- Cinta adhesiva

PROCEDIMIENTO:

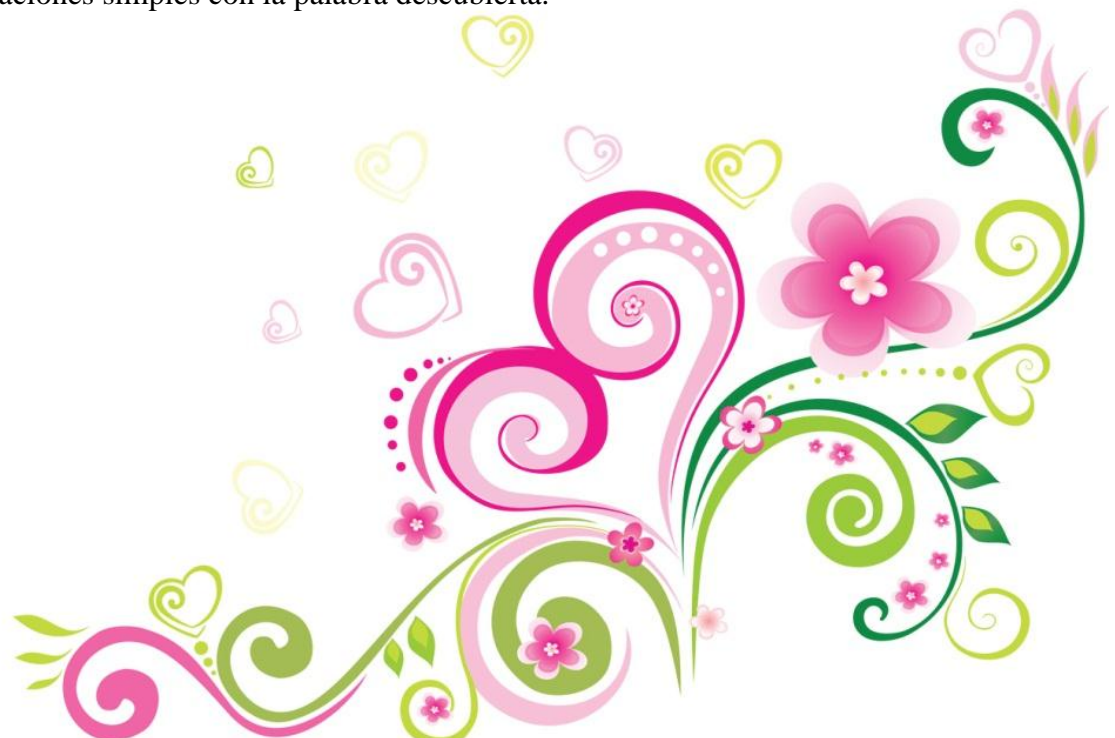
- Escribir en el pizarrón o en una hoja de papel grande una palabra corta, y al lado de ésta las letras revueltas de la misma palabra junto con algunas otras.
- Los niños/as de forma individual con un marcador deberán encerrar las letras que conformen la palabra.
- Una vez que descubre las letras arma la palabra y pronuncia.

LOGROS ALCANZADOS

Con la implementación de este material lúdico los niños y niñas serán capaces de desarrollar su espíritu de investigadores para aclarar sus inquietudes y fortalecer el desarrollo cognitivo.

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO:

Realizar oraciones simples con la palabra descubierta.



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO										
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "DÓNDE ESTÁ LA PALABRA"										
OBJETIVO		Interpretar o inferir el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene los diversos portadores y del sistema de escritura				ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA				
DESTREZA		Despertar el espíritu de investigador reconociendo las letras del alfabeto y formar palabras.								
N ^o	INDICADORES DE LOGROS	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	IDENTIFICA LAS LETRAS	SIGUE INSTRUCCIONES	DEMUESTRA SEGURIDAD EN SU EXPRESIÓN ORAL	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA									
		2,5	2,5	2,5	2,5	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	2	2,5	2,5	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA									
3	CEPEDA ROSA									
4	GUISHA ARACELY									
5	GUISHA CARLOS									
TOMA DE DECISIONES:.....										
.....										
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.										
PROFESOR/A					DIRECTOR/A					





Ejercicio N° 06

TEMA: TEATRINO PARA TITERES DE DEDO

Objetivo:	Fomentar la interacción entre compañeros, socialización, desenvolvimiento escénico y expresión oral para trabajar en la autoconfianza del niño/a	Área:	Socio-afectiva, cognitiva.
Actividad:	Grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Motivar la expresión oral, los sentimientos y las emociones aplicando el teatrino para títeres de dedo; desarrollando autonomía y seguridad			

El Teatrino es un material lúdico utilizado como escenario para la proyección de títeres ya sea de guante o de dedo también sirven para ocultar a los titiriteros para dar la ilusión de que los títeres tienen vida propia.

Además permiten que los niños/as establezcan diálogos y pierdan la timidez



MATERIALES:

- Cartulina A4
- Marcadores o lápices de colores
- Tijera
- Papel crepe o papel para decorar
- Goma o silicón

PROCESO:

- ✓ Invitar a los niños/as con una canción a sentarse en el piso. Utilizar el títere de dedo para saludar a las niñas y cantar.
- ✓ Preparar los títeres de dedo para realizar una prelectura de un tema cualquiera según el maestro/a vea conveniente.
- ✓ Narrar el cuento o tema escogido a los niños/as
- ✓ Pedir a los niños que interpreten la lectura del cuento a través del Teatrino utilizando los títeres de dedo.
- ✓ Jugar libremente con los títeres.
- ✓ Compartir experiencias sobre la importancia de imitar voces, movimientos, ruidos que suponen los personajes de los títeres.

RECOMENDACIÓN

- El Teatrino puede realizarse según la creatividad del maestro/a.
- El títere de dedo se puede confeccionar o adquirir en el medio comercial.
- Permitir que las niñas manipulen libremente todo tipo de títere, para vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje.
- Ejercitan el movimiento independiente de los dedos y de la mano, ayudan a expresar sentimientos y emociones, a desarrollar la imaginación, la fantasía, la sensibilidad y sobre todo la parte cognitiva.



LOGROS ALCANZADOS

Con respecto a esta material lúdico los/as niños/as son capaces de desarrollar su autonomía y seguridad en sí mismo, estableciendo diálogos e imitar personajes ya sean dichos por la maestra/o y/o personajes favoritos.

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO:

Elaborar sus propios títeres de dedo utilizando materiales del medio representando a los miembros de su familia.



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO										
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "TEATRINO PARA TÍTERES DE DEDO"										
	OBJETIVO	Fomentar la interacción entre compañeros, socialización , desarrollo escénico y expresión oral para trabajar en la autoconfianza del niño/a				ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA				
	DESTREZA	Motivar la expresión oral, los sentimientos y las emociones aplicando el teatrino para títeres de dedo; desarrollando autonomía y seguridad								
Nº	INDICADORES DE LOGROS NOMINA	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	DEMUESTRA SINTÁCTICA EN SU DIÁLOGO	PRESENTA SEGURIDAD EN SU EXPRESIÓN ORAL	TRABAJA EN EQUIPO	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
		2,5	2,5	2,5	2,5	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	2	2,5	2,5	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA									
3	CEPEDA ROSA									
4	GUISHA ARACELY									
5	GUISHA CARLOS									
TOMA DE DECISIONES:										
.....										
.....										
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.										
_____ PROFESOR/A					_____ DIRECTOR/A					





ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN ENTORNO NATURAL Y SOCIAL.

La enseñanza de Entorno Natural y Social supone pensar en el espacio local y sus múltiples interacciones en la vida comunitaria, desde la preservación del patrimonio natural y cultural, y desde la convivencia en función del bienestar común.

La importancia del estudio del área de Entorno Natural y Social como una asignatura, radica en el conocimiento del medio inmediato y en el desarrollo de destrezas de interacción social que alienten una participación activa y reflexiva dentro de un grupo social, en completo reconocimiento e interrelación con el medio.



Ejercicio N° 07

TEMA: ROMPECABEZAS

Objetivo:	Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas	Área:	Socio-afectiva, cognitiva.
Actividad:	Individual o Grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Desarrollar la coordinación óculo – manual, relacionando cada una de las partes de un todo, incentivando la atención y concentración.			

Los rompecabezas son materiales lúdicos conformados de piezas, elaborados por la maestro/a o adquiridos en el comercio, en cartón, madera, plásticos, con el propósito de divertir al niño/a uniendo cada una de las piezas y obligándolo a razonar de como ubicar las piezas.

A través del juego de armar el rompecabezas se está contribuyendo a desarrollar la capacidad de relacionar cada una de las partes al todo y viceversa, a través de una coordinación viso- motora y el razonamiento lógico o cognitivo, logrando con este material lúdico desarrollar la capacidad de asociar y comparar.





MATERIALES:

- Una cartulina blanca
- Lápices de colores o crayones
- Cartón
- Pegamento blanco
- Tijeras

PROCESO:

- ✓ Los niños/as deberán realizar un dibujo en una cartulina y colorearlo.
- ✓ El dibujo podrá ser elegido por ellos, puede ser su animal favorito, su juguete preferido, su familia o lo que ellos quieran dibujar.
- ✓ Después terminado el dibujo, deberán pegarlo en un cartón.
- ✓ Una vez seco y con ayuda de la maestra lo niños/as cortaran en partes su dibujo, pueden ser cinco o seis piezas dependiendo del tamaño del dibujo.
- ✓ Formar parejas e intercambiar el rompecabezas con su compañero.

LOGROS ALCANZADOS

En lo que respecta la utilización de este material lúdico los niños/as ejercitan su memoria visual, la creatividad y la inteligencia, también estimulan la coordinación óculo-manual, de tal manera que esta habilidad se desarrolla con más potencia sin dejar a un lado que los niños/as se concentran fácilmente al realizar cualquier tarea.



EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO:

Hacer el grafico de la figura descubierta y elaborar 3 oraciones relacionadas con el dibujo.

Técnica:

Observación

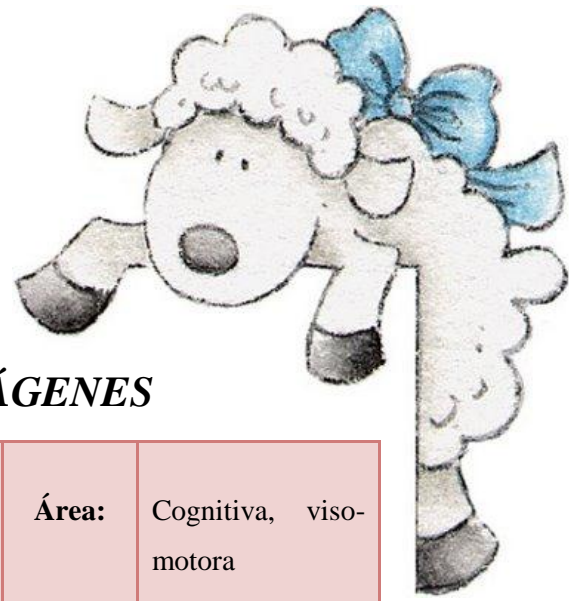
Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO										
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "ROMPECABEZAS"										
OBJETIVO	Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas				ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA					
DESTREZA	Desarrollar la coordinación óculo – manual, relacionando cada una de las partes de un todo, incentivando la atención y concentración.									
Nº	INDICADORES DE LOGROS	SIGUE INSTRUCCIONES	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	DEMUESTRA SEGURIDAD Y CONFIANZA AL ARMAR EL ROMPECABEZAS	DESARROLLA LA COORDINACION OCULO MANUAL	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA									
		2,5	2,5	2,5	2,5	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	2	2,5	2,5	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA									
3	CEPEDA ROSA									
4	GUISHA ARACELY									
5	GUISHA CARLOS									
TOMA DE DECISIONES:.....										
.....										
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.										
PROFESOR/A					DIRECTOR/A					



Ejercicio N° 08

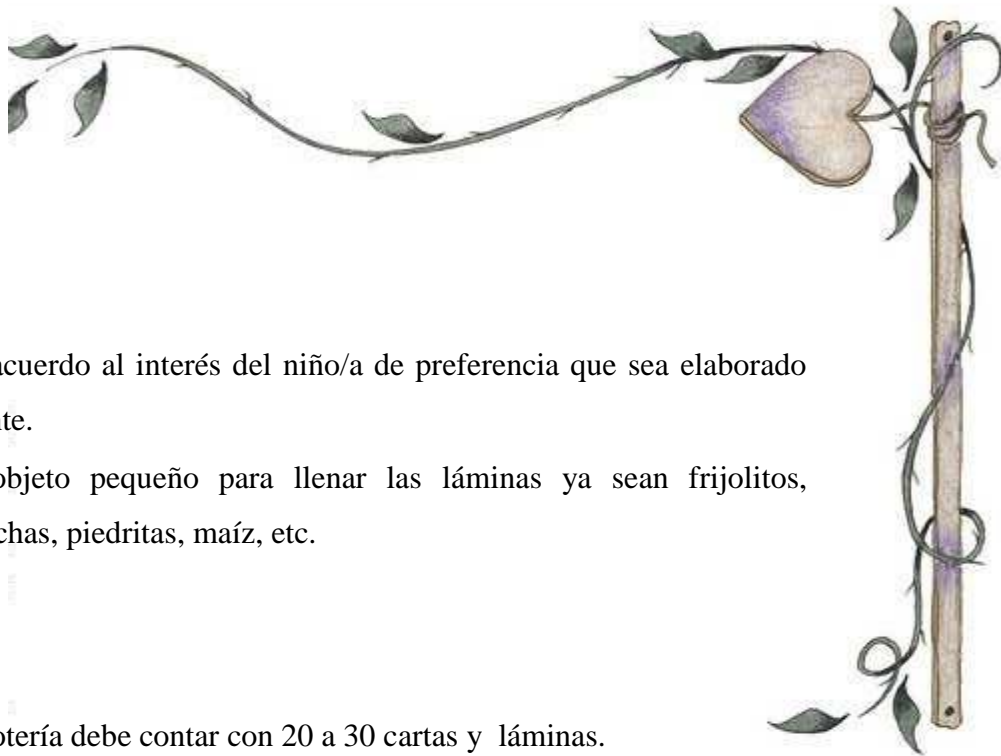


TEMA: LOTERIA DE IMÁGENES

Objetivo:	Estimular el lenguaje receptivo y expresivo de los niños/as, así como desarrollar el referente visual y conciencia grafica	Área:	Cognitiva, visomotora
Actividad:	Individual	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Incrementar el léxico identificando imágenes de la Lámina de Lotería fortaleciendo el lenguaje receptivo y expresivo.			

La lotería son láminas en cartón, cartulina o madera, utilizadas como material lúdico ya que divierten a los niños completando los casilleros y la vez desarrollando la parte cognitiva de las niñas. Estas loterías están divididas hasta en doce casilleros, en los que van figuras geométricas, prendas de vestir, animales, frutas, según el objetivo de la lotería.





MATERIALES:

- Lotería de acuerdo al interés del niño/a de preferencia que sea elaborado por el docente.
- Cualquier objeto pequeño para llenar las láminas ya sean frijolitos, monedas, fichas, piedritas, maíz, etc.

PROCESO:

- ✓ El juego de la lotería debe contar con 20 a 30 cartas y láminas.
- ✓ Al niño/a se le da instrucciones para que cuando complete la lámina anuncie ¡Lotería!
- ✓ Se le pide al niño/a que elija una carta al azar y mencione una oración corta con la imagen de la carta.
- ✓ El niño/a va marcando las figuras que se anuncian con un frijolito, moneda, ficha, piedrita, maíz o cualquier objeto pequeño.
- ✓ El jugador que complete primero la lamina grita ¡Lotería! Y es el que gana.

RECOMENDACIÓN:

- Antes de usar las loterías se sugiere que los niños y niñas trabajen muchas experiencias con su cuerpo y materiales concretos.
- Se recomienda trabajar primero con loterías que tengan figuras familiares, luego con loterías que tengan figuras abstractas, geométricas, pero sin olvidar que hay que empezar con las de igual forma, color, tamaño.
- Se debe disponer de una caja para guardar cada lámina con sus tarjetas. Las cajas deben llevar el nombre de LOTERÍAS y el número de piezas.

LOGROS ALCANZADOS

Como respuesta a la implementación de este material lúdico los niños/as lograron identificar y describir imágenes e incrementar su léxica mejorando su desarrollo cognitivo.

EVALUACIÓN DE DESMPENÑO:

Graficar dos imágenes que más recuerde.



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO										
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "LOTERÍA DE IMAGENES"										
OBJETIVO	Estimular el lenguaje receptivo y expresivo de los niños/as, así como desarrollar el referente visual y conciencia grafica				ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA					
DESTREZA	Incrementar el léxico identificando imágenes de la Lámina de Lotería fortaleciendo el lenguaje receptivo y expresivo.									
Nº	INDICADORES DE LOGROS	SIGUE INSTRUCCIONES	MANTIENE ATENCIÓN VISUAL	RECONOCE EL NOMBRE DE LA IMAGEN	DEMUESTRA SEGURIDAD EN SU EXPRESIÓN ORAL	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA									
		2,5	2,5	2,5	2,5	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	2	2,5	2,5	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA									
3	CEPEDA ROSA									
4	GUISHA ARACELY									
5	GUISHA CARLOS									
TOMA DE DECISIONES:.....										
.....										
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.										
_____ PROFESOR/A					_____ DIRECTOR/A					



Ejercicio N° 09

TEMA: BANDA PICTOGRÁFICA

Objetivo:	Desarrollar la capacidad de análisis, imaginación, lenguaje, vocabulario en historias o hechos.	Área:	Cognitiva, visomotora, audiovisual.
Actividad:	Individual o Grupal	Tiempo:	40 minutos
Destreza: Estimular la capacidad de análisis crítico usando la Banda Pictográfica.			

La banda pictográfica es la expresión gráfica secuenciada de hechos y acontecimientos reales o imaginarios. Estas bandas se pueden elaborar en papel periódico, cartulina o pelón, estos materiales permiten guardarlos con facilidad ya que son enrollables, doblando después de cada lámina que deben estar unidas con cinta adhesiva.





MATERIALES:

- Cinta adhesiva
- Cordón o cordel
- Pinzas
- Marcadores
- Gráficos sobre temas que se vayan abordar durante la clase

PROCESO:

- La maestra puede relatar anécdotas, cuentos, hechos o acontecimientos
- Se coloca un cordón en la pizarra o pared.
- Los estudiantes van escogiendo las imágenes del cuento, anécdota hecho o acontecimiento relatado por la maestra.
- Las tarjetas deben ser colocadas en la banda o cordón de forma secuenciadas con ayuda de los niños.
- Finalmente el niño vuelve a narrar.

RECOMENDACIÓN:

- Deben ser fáciles de ser graficadas
- Se puede realizar temas variados que se abarquen situaciones de la vida cotidiana como la familia, animales, valores, el lugar en donde vive, medio de transporte o comunicación, etc.
- Elaborar en un material de fácil manejo, desarrollando su creatividad y sus habilidades.

LOGROS ALCANZADOS

A través de la incrementación de este material lúdico se desarrolla en los niños/as la capacidad de análisis crítico con ello la imaginación y el lenguaje estimulando adecuadamente su cognición para de esta manera poder dar las mejores soluciones a los problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO:

Escribir secuencialmente el nombre de las imágenes de la Banda Pictográfica.



Técnica:

Observación

Instrumento:

Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO										
EVALUACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO "BANDA PICTOGRÁFICA"										
OBJETIVO		Desarrollar la capacidad de análisis, imaginación, lenguaje, vocabulario en historias o hechos.				ESCALA CUANTITATIVA Y CUALITATIVA				
DESTREZA		Estimular la capacidad de análisis crítico usando la Banda Pictográfica.								
Nº	INDICADORES DE LOGROS	MANTIENE ATENCIÓN AUDITIVA	DEMUESTRA CAPACIDAD DE ANÁLISIS VISUAL	UBICA LAS TARJETAS EN ORDEN DE SECUENCIA	PRESENTA SEGURIDAD EN SU EXPRESIÓN ORAL	TOTAL	DOMINA 10-9	ALCANZA 7-8	PROXIMO 6-5	NO ALCANZA 4
	NOMINA									
		2,5	2,5	2,5	2,5	10				
1	CALVOPIÑA DIEGO	2	2,5	2,5	2	9	X			
2	CALVOPIÑA KARLA									
3	CEPEDA ROSA									
4	GUISHA ARACELY									
5	GUISHA CARLOS									
TOMA DE DECISIONES:.....										
.....										
NOTA: En esta Matriz lo anotamos con 1 o 2 según corresponda.										
PROFESOR/A					DIRECTOR/A					



¿Sabías Qué?

- Utilizar métodos y técnicas adecuadas para tener información verdadera que permita conocer la situación o problema.
- Utilizar una guía didáctica en clases ya que esta resume el uso y manejo de técnicas didácticas adecuadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje y así construir conocimientos eficaces y duraderos.
- Utilizar de manera adecuada materiales lúdicos que estén acorde con la asignatura de matemática para que proporcionen un buen aprendizaje y un buen desarrollo cognitivo.
- Realizar materiales lúdicos que sean llamativos creativos para que en el área de Lengua y Literatura los niños y niñas puedan expresarse libremente para que tengan criterio propio.
- Elaborar material lúdico apropiado, es decir, que este sea creativo para que llame la atención de los niños/as y así que capten un aprendizaje de calidad y calidez.
- Aplicar o implementar guías didácticas en todos los niveles de estudio en los niños y niñas, con el objetivo de mejorar su rendimiento y manera de aprender en clases.

3.3.2. Administración de la Propuesta

Estará bajo la supervisión de la inspectora del bloque “Elvira Ortega” conjuntamente con los docentes de la institución para su factibilidad de ejecución, de esta manera llevar una información detallada de la concreción de metas planteadas para el efecto, cuyos resultados darán validez a esta propuesta y servirá como un referente para el fortalecimiento para el proceso de enseñanza – aprendizaje y poder resolver los inconvenientes que se presentan en el desarrollo cognitivo de los niños durante su vida escolar.

La investigadora realizará el seguimiento a la propuesta planteada, comprobando los aciertos y dificultades para proceder a rectificar o fortalecer si así lo considera.

3.3.3. Previsión de la Evaluación

La propuesta de utilización de material lúdico que ayuden a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de segundo año “A y C” de Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega., se certificará a través de personas inmersas en la educación general básica como son los docentes y autoridades de la Institución, que se cumplen los requisitos para la utilización o aplicación de la propuesta para detectar falencias o fortalezas, se establece la siguiente matriz:

PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿Por qué evaluar?	Para detectar fortalezas y debilidades de la propuesta planteada.
3. ¿Qué evaluar?	El desarrollo cognitivo a través de la utilización de material lúdico.
4. ¿De qué persona?	Niños de segundo año de educación básica.
5. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores (Matriz de

	Operacionalización
6. ¿Quién evalúa?	Los docentes de la Institución
7. ¿Cuándo evaluar?	Año Lectivo 2014-2015
8. ¿Dónde evaluar?	Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar- Elvira Ortega”- bloque Elvira Ortega.
9. ¿Cómo evaluar?	Utilizando medios concretos y tecnológicos
10. ¿Con qué evaluar?	Con la técnica de la encuesta y la observación y como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación.

Cuadro N° 3: Previsión de la Evaluación
Elaborado por: Carla Guisha Cepeda

CONCLUSIONES

1. Una Guía didáctica es importante para el manejo y recopilación de información necesaria para la formación de los niños y niñas mediante la utilización de material lúdico, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje
2. En la asignatura de Matemática mediante la utilización de materiales lúdicos como son: Memorama, Tarjetas o Láminas de secuencias y Dominó Cantidad Numeral, se logró que los niños y niñas mejoren la memoria y reconozcan los números.
3. Con respecto a la área de trabajo Lengua y Literatura se concluyó que con la utilización de títeres de guante, Teatrino para títeres de dedo y Dónde está la palabra, los niños y niñas lograron desenvolverse mejor, socializar con sus compañeros y compañeras, tener autoconfianza y estar seguras de sí mismos perdiendo la timidez, lo cual mejoró su rendimiento en esta área.
4. En cuanto a la asignatura de Entorno Natural y Social se puede decir que a través de la utilización de materiales lúdicos como: rompecabezas, loterías de imágenes y banda pictográfica se logró en los niños/as que pongan atención y que sea participativos por lo que se mejora el rendimiento académico en esta área de trabajo.
5. Con la aplicación de los materiales lúdicos en las diferentes áreas de estudio, los niños obtuvieron un mayor progreso en asimilación y aprendizaje, las clases se tornaron dinámicas y divertidas, convirtiéndose el juego en una manera de aprender y desarrollar la parte cognitiva de niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Citada

- ALMEYBA, Sabina (1998) “Movimientos Activos” p. 18
- APARICI, R. y Otros (1988) “El material didáctico de la UNED” p.20
- ARÉVALO, R (2011) “Técnicas de Aprendizaje” p.9
- BALLESTEROS, Olga Patricia (2011) “La lúdica como estrategia didáctica” p.24
- BEEL, N. (2009) “Educación Preescolar” p.42
- CAMACHO, Orlando (1987) “Actividades Ludicas”p.17
- CUELLO, Carlos (1975) “Estimulación hacia la Lúdica” p. 16
- COMUNIDAD VIRTUAL (2009) p.15
- CHILINA, León (2007) p.38
- DEFINICIÓN, ABC (2014) p.10
- DEFINICIÓN (2008) p.36
- DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA (2004) p.33
- DICCIONARIO PRÁCTICO DEL ESTUDIANTE (2010) p.9; p.11 y p.33
- DIAZ ALCAZAR, Francisco (2002) “Didáctica para el Aprendizaje” p.9
- EDUCARCHILE (2003) p.21
- ESTRELLA, Nilda (2000) “Lúdica”p.17
- FERRINI, María Rita (2001) “Recursos Didácticos” p. 12
- FORBES, Nash John (1994) “Técnicas Didácticas”p.12
- GARCÍA Sicilia, J, IBAÑEZ, Elena y otros (2000): “Psicología Evolutiva y Educación Infantil”. Editorial Santillana. p.37
- GAVILANES, Leonel (1972) “El Juego en la Pedagogía” p.p.18-19
- GONZALES INTRIAGO, Camilo (2004) “Didáctica o dirección del aprendizaje”p.15
- GUERRERO ARMAS, Alberto (2009)” Técnicas de Estudio, ” p.26
- GUTIER, N (2004)”150 juegos lúdicos” p.33
- HAITH, Marshal y MILLER, Scott (2008) “Manual de Sugerencias Pedagógicas” p.36
- HENRÍQUEZ ALGARÍN, Hermes de Jesús (2007) “Técnicas Didácticas” p.11.

- HUIZINGA, (1976) “Técnicas Activas del Aprendizaje” p.p.15-16
- IMPORTANCIA, ORG (2002) p.35
- JIMENEZ, Carlos (1999) “Didáctica o dirección del aprendizaje” p.15
- MALDONADO VILLAMIL, Francisco J (2008) “Técnicas y Métodos de Enseñanza” p.p.13-14
- MOYLES, Janet (2010) “el Juego en la Educación Infantil y Primaria”. Quito, Ecuador p.p.27-31
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) p.22
- MOTTA, Jesús (1998) “Las estrategias de aprendizaje” p.15
- OLIVARES (2011) “El Material Lúdico y el Aprendizaje” p.20
- ORELLANA GALARZA, Olga Margot y VALENZUELA VACA, Martha del Rocío (2010) “La actividad lúdica” p.23.
- PIAGET, Jean (1959) “La Formación del Símbolo en el Niño”, México: Fondo de Cultura p.p.43-44.
- RAMÍREZ, A (2009) “Técnicas Didácticas para el Estudiante” p.11
- RIOS (2011) p.p.22-23
- SAIZ, s (1994) “Importancia de las Técnicas Didácticas” p.13
- SALAZAR, Néstor (2005) “Las estrategias de enseñanza y aprendizaje” p.23; p.25
- SIGNIFICADOS (2014) p.33; p.36
- SMITH, P.K (1983) “Técnicas de Estudio y aprendizaje,” p.24
- SOLÓRZANO CALLE, Janet del Rocío y TARIGUANO BOHÓRQUEZ, Yuxi Solanda (2010) “Actividades Lúdicas para mejorar el Aprendizaje” p.23
- TORRES TOBÍAS, José Arturo (2010) “Técnicas para la Enseñanza” p.10; p.12
- USHIÑA, Saida (2012)” Psicopedagogía” p.34

Bibliografía Consultada

ASTUDILLO CEDILLO, Elogia Teolinda (2012) en su tesis “las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela Elías Galarza del caserío el Cedillo, parroquia Paccha, cantón cuenca, provincia del Azuay”. Ambato, Ecuador

APARICI, R. y Otros (1988) “El material didáctico de la UNED”, Madrid: ICE-UNED

BALLESTEROS, Olga Patricia (2011) “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas en las estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá” Bogotá, Colombia.

Características del material didáctico utilizado por las madres comunitarias para el desarrollo de las áreas psicomotriz, cognitivos y socio afectivos de los niños de 4 a 5 años de los Centros De Desarrollo Infantiles INFA Amaguaña

COMUNIDAD VIRTUAL (2009)

DEFINICIÓN, ABC (2014)

DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA (2004)

DEFINICIÓN (2008)

DICCIONARIO PRÁCTICO DEL ESTUDIANTE (2010)

EDUCARCHILE (2003)

GARCÍA Sicilia, J, IBAÑEZ, Elena y otros (2000): “Psicología Evolutiva y Educación Infantil”. Editorial Santillana

IMPORTANCIA, ORG (2002)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, Currículo Institucional para la Educación Inicial

ORELLANA GALARZA, Olga Margot y VALENZUELA VACA, Martha del Rocío (2010) “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” ,Ibarra, Ecuador

PIAGET, Jean (1959) “La Formación del Símbolo en el Niño”, México: Fondo de Cultura.

SIGNIFICADOS (2014)

SOLÓRZANO CALLE, Janet del Rocío y TARIGUANO BOHÓRQUEZ, Yuxi Solanda (2010) “Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la Matemática, Milagro, Ecuador.

3.3. Lincografía

www.encolombia.com/ventas/libreriaDigital./DocenciaUniversiraria/DocenciaLaOrganizacion.htm. 9/04/2014 10: 30 am

<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-deludica.html>
12/04/2014 13:45 pm.

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=100741> 16/05/2014 09:33 am.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego> 18/06/2014 11:06 am.

<http://www.importancia.org/psicologia.php> 20/06/2014 17:15 pm

<http://www.significados.info/psicologia/n> 22/07/2014 08:40 am.

<http://definicion.de/psicologia-infantil/> 18/12/204 02:30 am.

<http://aprendiendomatematicas.com/didactica/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/> 12/01/2015 10:45 am.

ANEXOS

ANEXO N° 1

Latacunga, 28 de Julio del 2014

Dra.

Zonnia Albarracín

Inspectora del Bloque Elvira Ortega

Presente.-

De mis consideraciones:

Yo, CARLA LISSETH GUISHA CEPEDA con C.I 050378641-0, estudiante de la carrera de licenciatura en Educación Básica, me dirijo a Ud. para solicitarle me autorice desarrollar el anteproyecto de tesis en su prestigiosa institución educativa, con el Tema ; **“LA UTILIZACIÓN DE MATERIAL LÚDICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LAS NIÑAS DE SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELVIRA ORTEGA DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”**

Segura de que mi petición no será negada le anticipo mis más sinceros agradecimientos

Atentamente:

Carla Guisha Cepeda

050378641-0



FECHA: 28 JUL 2014

HORA: 11:50

POR: [Handwritten signature]

Autorizado.

5. ¿Cuál es el aspecto de mayor importancia que deben desarrollar los niños con la utilización de juegos recreativos con materiales lúdicos para su formación integral?

Motriz ()
Físico ()
Emocional ()
Social ()
Mental ()
Creativo ()

6. De mayor a menor, en la escala de 1 al 5 según su criterio. ¿Cuál es el sentido de mayor importancia al momento de estimular el desarrollo cognitivo?

Vista ()
Oído ()
Tacto ()
Olfato ()
Gusto ()

7. ¿Entre las siguientes actividades cognitivas cuales son en las que usted encuentra falencia en los estudiantes?

Imitación ()
Imaginación ()
Memoria ()
Lenguaje ()
Atención ()

8. De esta clasificación de material lúdico ¿Cuál utiliza con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas?

Simbólico ()
Manipulable ()
Grafico ()
Audiovisual ()

9. De las siguientes opciones acerca de las áreas de desarrollo infantil ¿En cuál tienen mayor falencia los estudiante?

Área motora ()
Área afectiva ()
Área social ()
Área cognitiva ()

10. ¿En cuál de las áreas de trabajo tienen falencia los niños?

Matemática ()
Lengua y literatura ()
Entorno natural y social ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO N°3
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “ELVIRA ORTEGA”

Objetivo: Recopilar información necesaria para desarrollar la investigación: “La utilización de material lúdico en el desarrollo cognitivo de las niñas de segundos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Elvira Ortega de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2014 - 2015”

Instrucciones: Conteste las preguntas con toda la precisión posible y la mayor sinceridad en el caso. Marque con una X en cada uno de los casilleros de las respuestas que Ud. Considere.

1. De las siguientes opciones acerca de material lúdico ¿Cuál conoce usted?

- | | |
|-----------------------|-----|
| Láminas de secuencias | () |
| Dominós | () |
| Títeres | () |
| Rompecabezas | () |
| Legos | () |
| Dramatizaciones | () |

2. ¿Al momento de expresar una emoción su hijo o hija lo hace de manera?

- | | |
|------------|-----|
| Espontanea | () |
| Temerosa | () |
| Dudosa | () |
| No expresa | () |

3. ¿En cuál de las áreas de estudio tiene mayor dificultad su hijo/a?

- | | |
|--------------------------|-----|
| Matemática | () |
| Lengua y literatura | () |
| Entorno Natural y Social | () |

4. ¿Conoce usted si de los siguientes materiales lúdicos la maestra utiliza en el aula?

- | | |
|-----------------------|-----|
| Rompecabezas | () |
| Dramatizaciones | () |
| Títeres | () |
| Láminas de secuencias | () |
| Legos | () |
| Dominós | () |

Carteles ()
Todos los anteriores ()

5. Al momento de jugar su hijo/a utiliza juegos:

Tradicionales ()
Tecnológicos ()
Manipulables ()

6. ¿Qué material lúdico extra le proporciona a su hijo/ a en sus momentos libres?

Rompecabezas ()
Títeres ()
Legos ()
Juegos de mesa ()

7. ¿Qué nivel de concentración tiene su hijo/a al momento de realizar las tareas?

ALTO () MEDIO () BAJO()

8. Seleccione una de las siguientes alternativas en las que usted considere el tipo de actividad en que se convierte el material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje:

Divertida ()
Creativa ()
Participativa ()
Cansada ()

9. ¿La utilización de material lúdico que área permitirá desarrollar de mejor manera?

Área motora ()
Área afectiva ()
Área social ()
Área cognitiva ()

10. La utilización de juegos recreativos con material lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje debería ser:

Dinámico ()
Divertido ()
Monótona ()
Pérdida de tiempo ()

GRACIAS POR SU COABORACION

ANEXO N° 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
 CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
 CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
 EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA
 UNIDAD EDUCATIVA “ELVIRA ORTEGA”

Objetivo: Recopilar información necesaria para desarrollar la investigación: “La utilización de material lúdico en el desarrollo cognitivo de las niñas de séptimos años de educación general básica de la unidad educativa Elvira Ortega de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2014 - 2015”

NÚMEROS	El niño/a participa activamente y demuestra interés en clases			En qué área de trabajo el niño/a tiene más falencia			En qué áreas de desarrollo el niño/a demuestra falencias.			El niño/a tiene problemas en la asimilación del conocimiento.			El niño/a al utilizar material lúdico asimila mejor el conocimiento.			El niño/ exterioriza fácilmente sus emociones y sentimientos mediante actividades recreativas			Los juegos recreativos le proporcionan interés al niño/a por participar en clases.			El niño/a al usar materiales lúdicos socializa e interactúa fácilmente con los demás.			Los materiales didácticos que normalmente se utiliza en clases, captan la atención del niño/a.			En qué área es necesario incrementar material lúdico		
	S	O	N	M	L	E	C	M	S	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	M	L	E
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														

PREGUNTA 2 y 10: Código
 M: Matemática
 LL: Lengua y Literatura
 ENS: Entorno Natural y Social

PREGUNTA 3: Código
 CG: Cognitivo
 M: Motriz
 SA: Socio-Afectiva

PREGUNTA 1,4, 5, 6, 7, 8 y 9: Código
 S: Siempre
 O: Ocasionalmente
 N: Nunca

ANEXO N° 5

CLASE DE LENGUA Y LITERATURA CON LA APLICACIÓN DE MATERIAL LUDICO “TERTRINO”



ANEXO N° 6

RELATO DE UN CUENTO CON LA APLICACIÓN DE MATERIAL LUDICO “TÍTERES DE GUANTE”



ANEXO N° 7

CONVERSATORIO CON LOS NIÑOS/AS CON LA APLICACIÓN DE MATERIAL LÚDICO



ANEXO N° 8

**APLICACIÓN DEL MATERIAL LÚDICO “LOTERIA DE IMÁGENES”
EN EL 2° AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “A”**



ANEXO N° 9

NIÑOS Y NIÑAS DEL 2° AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “C”



ANEXO N° 10

APLICACIÓN DEL MATERIAL LÚDICO BANDA PICTOGRÁFICA

