



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“LOS JUEGOS DE INTEGRACION Y SU INFLUENCIA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A
CUATRO AÑOS EN LA ESCUELA LIC. JAIME ANDRADE FABARA
PROVINCIA DE COTOPAXI CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA
IGNACIO FLORES EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015.”**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciatura en Educación
Mención Educación Parvularia.

Autora:

Taco Chicaiza Janeth Alexandra

Director:

Msc. Andocilla Vega Marcela Bernarda

Latacunga – Ecuador

Junio - 2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
Latacunga –Ecuador

AUTORIA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “LOS JUEGOS DE INTEGRACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CUATRO AÑOS EN LA ESCUELA LIC. JAIME ANDRADE FABARA PROVINCIA DE COTOPAXI CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA IGNACIO FLORES EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”, son de exclusiva responsabilidad de los autora.

.....
Taco Chicaiza Janeth Alexandra
C.I.050338071-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
Latacunga –Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“LOS JUEGOS DE INTEGRACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE TRE A CUATRO AÑOS EN LA ESCUELA LIC. JAIME ANDRADE FABARA PROVINCIA DE COTOPAXI CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA IGNACIO FLORES EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”, de Taco Chicaiza Janeth Alexandra postulante de la carrera de parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la 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, junio del 2016

.....
Msc. Andocilla Vega Marcela Bernarda



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: Taco Chicaiza Janeth Alexandra con el tema de tesis: "LOS JUEGOS DE INTEGRACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CUATRO AÑOS EN LA ESCUELA LIC. JAIME ANDRADE FABARA PROVINCIA DE COTOPAXI CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA IGNACIO FLORES EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015" han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, junio del 2016

.....
Msc. Lorena Cañizares
PRESIDENTE

.....
Msc. Tamara Ballesteros
MIEMBRO

.....
Msc. Johana Travez
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Con mucho cariño a mis padres que me dieron la vida y como agradecimiento a su esfuerzo, amor, y apoyo incondicional, durante mi formación tanto personal como social. Para mis profesores quienes día a día me llenaron de conocimientos.

A mis amigos y amigas y a todas las personas que me incentivaron y me motivaron para seguir adelante con los objetivos de este propósito.

DEDICATORIA

A Dios por ser el inspirador para cada uno de mis pasos dados en mi convivir diario; a mis padres principalmente, por ser guía en el sendero de cada acto que realice y realizare, mañana y siempre; a mi hija Tatiana por ser mi fuente de inspiración, mi motivación y fortaleza para salir en adelante, a mis hermanos, por ser el incentivo para seguir adelante con este objetivo.



Taco Chicaiza Janeth Alexandra

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

TEMA:”LOS JUEGOS DE INTEGRACION Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CUATRO AÑOS EN LA ESCUELA LIC. JAIME ANDRADE FABARA PROVINCIA DE COTOPAXI CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA IGNACIO FLORES EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”

Autora: Taco Chicaiza Janeth Alexandra

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo principal: Elaborar una guía de trabajo de juegos de integración, y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tres a cuatro años de la escuela Lic. “Jaime Andrade Fabara. Con la ayuda de los instrumentos de investigación aplicados como son entrevistas, encuestas y fichas de observación al Director de la escuela, personal docente, padres de familia, niñas y niños de la misma, se pudo determinar que para que los niños y niñas tengan un desarrollo cognitivo, es necesario elaborar una guía de trabajo de juegos de integración. Para obtener la información que permitió estructurar la propuesta que basa en métodos de investigación, los cuales significaron un gran aporte para el desarrollo del Marco Teórico, Marco Investigativo y la Propuesta. Como resultado de la Investigación realizada se pudo elaborar una guía de trabajo de juegos de integración, y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tres a cuatro años de la escuela Lic. “Jaime Andrade Fabara. Como investigadora conste que la Escuela, no cuenta con una guía de trabajo de juegos de integración.

Palabras claves: juegos, integración, desarrollo cognitivo.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
ACADEMIC UNIT OF ADMINISTRATIVE SCIENCES AND
HUMANITIES

Latacunga – Ecuador

THEME:

INTEGRATING GAMES AND THEIR IMPORTANCE IN LEARNING AND ITS INFLUENCE ON COGNITIVE DEVELOPMENT FROM THREE TO FOUR YEARS AT LIC. JAIME ANDRADE FABARA SCHOOL COTPAXI PROVINCE, LATACUNGA CANTON, IGNACIO FLORES PARISH DURING THE ACADEMIC YEAR 2014-2015.

Author: Taco chicaiza Jeaneth Alexandra

ABSTRACT

This Research Aims As Main Objective: To Develop A Working Guide About Integrating Games, Its Importance In The Learning And How Influential It Is On The Children´S Cognitive Development From three To four Years At Lic. Jaime Andrade Fabara School. This Was Developed With The Help Of Applied Research Instruments Such As: Interviews And Observation Forms To School Principal, Teachers, Parents And Children, It Could Be Determined So That, Children Have A Cognitive Development, It Is Necessary A Guide About Integrating Games. To Get The Information This Allowed Structuring The Proposal, Research Methods Were Used, Which Meant A Great Contribution To The Development Of Theoretical Framework Research Framework And The Proposal. As A Result On The Research Done, It Led To The Work Guide About Integrating Games Development And Its Importance In The Learning And How To Affect In The Children´S Cognitive Development From 3 To 4 Years At Lic. Jaime Andrade Fabara School, It Was Found That There Was No A Working Guide Of Integration Game At School.

Keywords: games, integration, cognitive development.

ÍNDICE

Contenido	
AUTORIA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	i

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	3
MARCO TEÓRICO.....	4
1. DIDÁCTICA PARVULARIA.....	4
1.2 Concepto de didáctica parvularia.....	4
1.3 la didáctica como ciencia de la educación.....	5
1.4 Educación parvularia.....	5
1.5 Importancia de la didáctica parvularia.....	6
2.TÉCNICAS LÚDICAS.....	6
2.1 La lúdica.....	7
2.2. Técnica grupal.....	8
2.3. Educación Lúdica.....	8
3. JUEGOS DE INTEGRACIÓN.....	9
3.1 Definición y naturaleza del juego infantil.....	9
3.2 El Juego.....	10

3.3 La integración estudiantil mediante la utilización de los juegos.....	11
3.4 Modalidades del juego	11
4. ESTIMULACIÓN TEMPRANA.....	12
4.1 La estimulación temprana	12
4.2 La estimulación temprana y su evolución en el niño	13
4.3 Como se lleva a cabo la estimulación temprana	14
5. ÁREAS DE DESARROLLO.....	14
5.1 Área Motora	14
5.2 Área Cognitiva	15
5.3 Área de lenguaje.....	15
5.4 Área socio-afectiva.....	16
6. DESARROLLO COGNITIVO	17
6.1 El desarrollo cognitivo ¿Qué sabemos cuándo nacemos?.....	17
6.2 El desarrollo cognoscitivo y emocional en los niños	18
6.3 Desarrollo cognitivo en niños de preescolar	19

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	21
Breve característica del objeto de estudio	21
MISIÓN	21
VISIÓN	21
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	24
Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a las docentes de inicial	26
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
1. Desarrolla las actividades siguiendo las reglas impuestas	41
2. Participa progresivamente en juegos grupales	41

3. Reconoce la ubicación de los objetos en relación a sí mismo al momento del juego.....	41
4. Explora, identifica y compara elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.....	41
5. Manifiesta sus emociones y sentimientos con expresión oral y gestual	41
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44

CAPÍTULO III

DISEÑO DE LA PROPUESTA	46
OBJETIVOS:	47
Objetivo general:	47
Objetivos específicos:	47
JUSTIFICACIÓN:	48
PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA	50
CONCLUSIONES	90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92
ANEXOS	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

gráfico 1. Juegos De Integración En El Proceso De (E.A)	26
Gráfico 2. Desarrollo Integral Del Infante	27
Gráfico 3. Desarrollo Cognitivo.....	28
Gráfico 4. Material Didáctico Necesario	29
Gráfico 5. Aprender Significativamente	30
Gráfico 6. Los Juegos Propician El Aprendizaje	31
Gráfico 7. Plan De Trabajo De Juegos Recreativos	32
Gráfico 8. Guía De Trabajo.....	33
Gráfico 9. Que Son Juegos De Integración	34
Gráfico 10. Los Juegos De Integración Ayudan En Proceso De (E-A).....	35
Gráfico 11. Capacitar A Los Maestros.....	36
Gráfico 12. Capacitar A Los Maestros.....	37
Gráfico 13. Desarrollo Guía De Trabajo.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Los juegos de integración son un aporte muy esencial en el proceso de Enseñanza Aprendizaje	26
Tabla 2. Los juegos de integración estimula el desarrollo integral de los infantes	27
Tabla 3. Usted en su jornada escolar estimula el desarrollo cognitivo de sus estudiantes	28
Tabla 4. Cuenta con el material didáctico necesario para fortalecer el área cognitiva de los niños	29
Tabla 5. Los niños aprenden significativamente a través del juego	30
Tabla 6. Los juegos de integración propician el aprendizaje significativo	31
Tabla 7. Cuenta con una guía manual, plan de trabajo de juegos recreativos	32
Tabla 8. Considera importante contar con una guía de trabajo de juegos de integración en su proceso de Enseñanza Aprendizaje	33
Tabla 9. Conoce usted que son juegos de integración	34
Tabla 10. Cree Ud. Que los juegos de integración ayuda a sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje	35
Tabla 11. Usted como padre de familia considera que se debe capacitar a los maestros acerca de los juegos de integración	36
Tabla 12. Trabajar en conjunto alumnos, maestros, profesores, propicia un aprendizaje satisfactorio	37
Tabla 13. Apoyaría usted en el desarrollo de una guía de trabajo relacionado con los juegos de integración	38

INTRODUCCIÓN

El juego en la educación, en los últimos tiempos ha venido generando cambios que hoy en día los niños desde sus primeros años de confortado el desarrollo de habilidades, sociales y físicas; considerando también como el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, afecto, y fantasías de un modo espontaneo y placentero. Así mismo fomentando bases en el desempeño escolar para para adquirir las capacidades necesarias etapas posteriores de la vida. El juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es un elemento básico para el desarrollo de los niños al igual q otros conocimientos.

Es por eso que se ha considerado estructurar una guía de juegos de integración que influyan en el desarrollo cognitivo del niño, considerando como una fuente primordial para el desempeño de su actividades académicas dentro sus espacios educativos y que sirva de ayuda como un documento piloto para las docentes de inicial, y fortalezcan sus métodos y técnicas de enseñanza dentro del ámbito lúdico.

Por tanto se justifica plenamente la realización de este trabajo de investigación, considerando que dentro del establecimiento educativo, existe la necesidad de desarrollar una guía con diferentes temas. Considerando que el objetivo general es Elaborar una guía de trabajo de juegos de integración, que influya en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tres a cuatro años de inicial. Investigando en fuentes bibliográficas y virtuales información científica que se encuentre de los juegos de integración. Seleccionar información más relevante que permita organizar los contenidos en base a los juegos e integración y su desarrollo cognitivo, de los niño/as. Realizar una guía de trabajo, y que sirva de material lúdico para las docentes de inicial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela Lic. Jaime Andrade Fabara.

A continuación se desglosa la estructura de los capítulos de la tesis:

En el **Capítulo I** consta el Marco Teórico donde se encuentran conceptos de: La didáctica parvularia, la recreación, técnicas lúdicas, juegos de integración, la puericultura, estimulación temprana, áreas de estimulación temprana y desarrollo cognitivo.

En el **Capítulo II**, Marco Investigativo donde se desarrollan las entrevistas a la Directora de la Escuela, Personal Docente, las encuestas se aplicaron a los padres de familia y las fichas de observación fueron para las niñas y niños.

En el **Capítulo III**, diseño de la propuesta, enfocando el plan operativo de la propuesta que además contiene las actividades, el plan de clase y la evaluación.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes investigativos:

En la Universidad de Chile las investigadoras, Mariana Campos Rocha, Ingrid Chacón Espinoza, Patricia Gálvez González realizaron el siguiente trabajo " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA". Que tuvo como objetivo Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago y llegaron a la conclusión, que la importancia que posee el juego es meramente eficaz, para el desarrollo integral del individuo, considerando que es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con ello se puede rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, que los acompaña a lo largo de su evolución, y podemos recalcar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

Acorde con las investigadoras los juegos son un elemento esencial para el desarrollo integral del niño, buscando rescatar la tranquilidad, motivación, el esparcimiento lúdico del infante desde sus primeros años de vida hasta que llega a ser un adulto,

Incorporándole al juego como una estrategia metodológica que le permita al docente aplicar en sus horas de clases en sus ambientes educativos, facilitando la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes usando técnicas de

creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

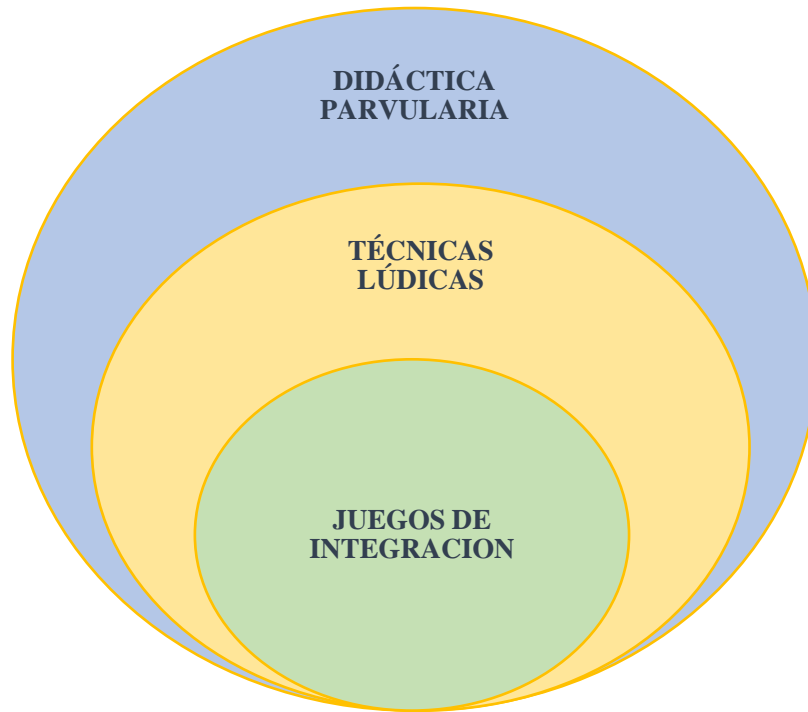
En la (UPSE) Universidad Estatal Provincia de Santa Elena las investigadoras: Ligia Elena Villacís Díaz Sady y Corina Villao Magallán realizaron el siguiente trabajo, “DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2011–2012.” Cuyo objetivo es diseñar una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as del segundo Año en el Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas. Así también definir la importancia de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de posibilitar el desarrollo de la motivación en la práctica escolar manejando adecuadamente en las aulas las actividades lúdicas en las instituciones para un óptimo aprendizaje, detallando la importancia que tiene, en el proceso de Inter aprendizaje de los niños y niñas, proponiendo la implementación de la guía didáctica de juegos recreativos en las instituciones educativas para un mejor rendimiento escolar e Incentivar la aplicación de la propuesta en la práctica de valores respetando turnos, espacio y tiempo en los juegos infantiles. Ya que en conclusión afirmaron que el desarrollo psicomotriz es un factor indispensable para el desarrollo de los niños y adolescentes tanto sus facultades físicas como mentales y se confirma que este factor si influye de manera positiva o negativa en el rendimiento académico de los educandos, en el sentido de que un estudiante desarrollando bien su psicomotricidad tiene un mejor rendimiento escolar, que el que no lo hace.

En relación a ello las estudiantes han propuesto que los juegos recreativos dentro del ámbito educativo, son un factor significativo en el niño ya que le permite desarrollar sus facultades físicas, motrices y mentales considerando incluso, como un factor muy influyente en el rendimiento académico y en el desarrollo de su vida personal, socio-emocional, afectiva, y psicomotriz que va desde sus primeros años de vida hasta ser un adulto con criterio formado.

En una investigación realizada por Bernarda Katerine Sisalima Pizarro, María Fernanda Vanegas Veintimilla en la Universidad De Cuenca con el tema: **“IMPORTANCIA DEL DESARROLLO SENSORIAL EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO”** En el presente trabajo tuvo como fin realizar una investigación sobre la importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño, debido a que creemos que si el infante mantiene un contacto directo con los objetos del medio en el que se encuentra, a través de sus sentidos, este va a tener un mejor desarrollo en todos sus aspectos, no solo en lo cognitivo sino también, en lo social, afectivo y emocional. Es necesario que desde muy pequeños promuevan la funcionalidad de los órganos sensoriales y conjuntamente con sus padres y educadores vayan utilizando a cada uno de ellos de la mejor manera o estimularlo lo más pronto posible en el caso de necesitarlo. Si permitimos la participación activa del niño con el entorno se van a obtener buenos resultados los mismos que nos van a ayudar para un aprendizaje integral del sujeto”.

Acorde con las investigación se dio a conocer la importancia del desarrollo sensorial y aprendizaje, ya que él niño para tener un aprendizaje óptimo necesita estar bien en sus capacidades tanto motrices como intelectuales, que por medio de esto va captando información por medio de los sentidos, y va desarrollándose en todas sus áreas, asimismo conjuntamente con la ayuda de los padres en su formación personal, y académicamente, el infante obtenga buenos resultados en su aprendizaje óptimo.

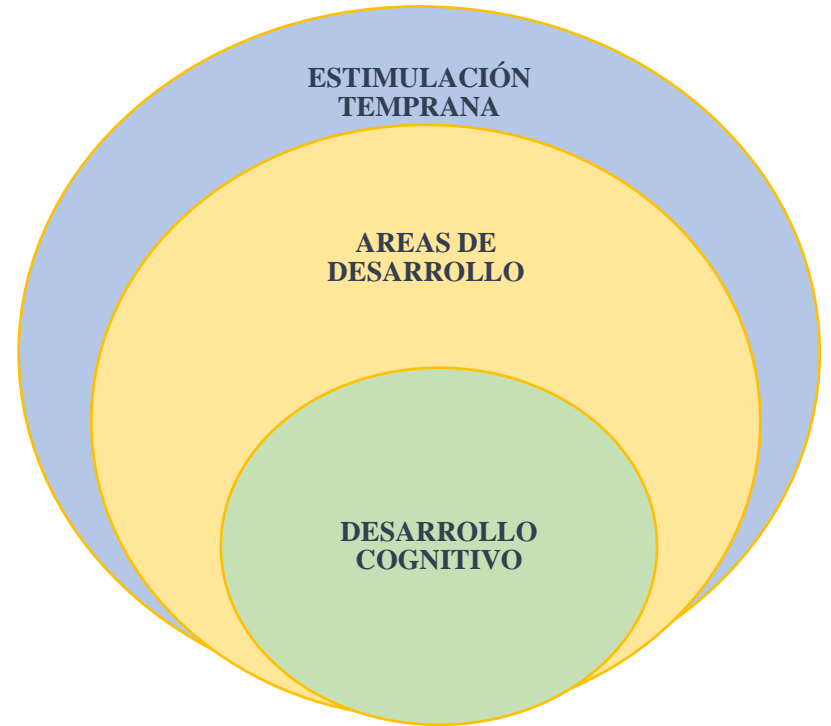
CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



V.I.

Elaborado

por:



V.D.

Alexandra

Taco

MARCO TEÓRICO

1. DIDÁCTICA PARVULARIA

MENA Manzanillas Claudia Vanessa Mena Manzanillas (2013). "No hay un concepto único y una definición uniforme de la didáctica. Y no se debe sólo a su evolución, sino que más bien parece que cada concepto emana de una concepción del tipo de conocimiento sobre el que reflexiona.

Didáctica parvularia es la ciencia que estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje en orden a la optimización de la formación intelectual. Es una ciencia de la educación teórico normativa que busca la adquisición de hábitos intelectuales mediante la integración del aprendizaje de los bienes culturales" (pag16).

De acuerdo con la autora comparte que no existe un concepto definido de didáctica parvularia sino cada concepto que se lo define y se debe a que va evolucionando el conocimiento de reflexión y de cómo se vaya desarrollando, pues así la didáctica parvularia estudia los procesos que se realiza en el proceso de enseñanza aprendizaje ya sea en va se a métodos y recursos didácticos que el maestro requiere.

1.2 Concepto de didáctica parvularia

VELEZ Martha (2014) "En el pasado se consideraba a la infancia como algo imperfecto, vista con indiferencia. Niños y niñas pasaban muy pronto a ser adultos, ya que la posibilidad de muerte prematura les obligaba a ser pronto productivos para la sociedad.

La Educación Infantil ha ido evolucionando según variables filosóficas, económicas, políticas, sociales, culturales, religiosas, y gracias a los avances en Biología, Psicología, Sociología y Pedagogía. El concepto e interés por la Educación Infantil es un fenómeno reciente" (pág. 6)

En la antigüedad a la educación de la consideraba muy dominante, los niños y adultos han ido cambiando dependiendo de su entorno en la sociedad,

anteriormente la educación infantil no ha sido una parte esencial para el desarrollo del niño, pero con el pasar del tiempo ahora la educación es indispensable para el ser humano ya que desde muy tiernas edades los niños asisten a centros infantiles para lograr obtener un óptimo desarrollo personal y social.

1.3 la didáctica como ciencia de la educación

CARRASCO José (2004) Etimológica e históricamente la didáctica lleva a la idea de enseñar. El término griego que deriva, el verbo (Didaskein) significa enseñar, instruir y explicar. Ahora bien, la enseñanza es un asunto práctico lo que indica que las teorías didácticas serán siempre normativas, no se limitan a enseñar lo que es la enseñanza, sino que indican como actuar en ella ,mediante normas que orienten la acción de enseñar para alcanzar determinados objetivos. Solo es didáctica aquella enseñanza que tiene por fin el perfeccionamiento del sujeto a quien se enseña, perfeccionamiento cuya manifestación inmediata es el aprendizaje” (pág18)

Acorde con la autora la didáctica que antiguamente se deriva del griego (Didaskein) y hasta la actualidad porta con la idea de enseñar, instruir y explicar, que indican la manera de como el maestro instruye al niños para que llegue a desarrollar sus capacidades al momento de aprender, mediante normas que le servirá como debe comportarse a lo largo de su vida.

1.4 Educación parvularia

MANTERIS Adalberto (2013) “La importancia que reviste la formación del niño y la niña en la etapa preescolar, la cual se reconoce como una edad con características propias vinculadas a todo el desarrollo posterior de su personalidad, parte de su conocimiento de sus enormes reservas de desarrollo y de que en condiciones adecuadas de vida y de educación en ellos se forman distintos tipos de capacidades, representaciones, sentimientos y normas morales y se perfilan sus rasgos del carácter y personalidad” (pág3).

En relación con la autora la educación parvularia le brinda al niño una educación adecuada, capaz de promover su desarrollo integral por otro lado Conviene reconocer que un Centro de Educación Inicial se convierte en un punto de formación no sólo para el niño, sino para la familia en su totalidad, ya que el proceso de crecimiento de los hijos involucra un aprendizaje de todos los miembros de la familia.

1.5 Importancia de la didáctica parvularia

GNU Documentación License (2015) manifiesta que “es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre los diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos” (pág30).

De acuerdo con la autora la ventaja de didáctica parvularia se basa en las relaciones afectivas del niño a si también el juego es un factor muy importante ya que el niño va explorando su cuerpo por medio del movimiento así va explorando el mundo en que él está rodeado y desarrollándose la afectividad es un vínculo muy importante entre la maestra y alumno esto ayuda al crecimiento emocional del niño.

2. TÉCNICAS LÚDICAS

LOZANOSE Guillermo flores expresa que “Para que sean efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características: Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte.

Entre equipos seleccionados al azar: Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo. Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar. Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, que sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar. Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso" (pag.12)

El autor expresa que las técnicas lúdicas deben ser divertidas, competitivas, se debe trabajar en equipos, debe ser un trabajo intensivo continuo, y de efecto oficial para que la clase no sea monótona se debe de poner en práctica estas técnicas lúdicas ya el niño debe de estar de igual por igual con la tecnología, la vida social, programas educativos, programas recreativos que varíen de lo dramático y jocoso y, que ayude al niño a desarrollarse intelectualmente; o como también realizar actividades que sea de forma competitiva para el niño demuestre sus capacidades de desarrollo físico o mental.

2.1 La lúdica

OSORIO Pulgarín Ramón Elías (2010) manifiesta que "La lúdica es el espacio donde jugamos con nosotros mismos a crear y producir. Es la forma de vuelo que permite al ser humano trascender la cotidianidad. Es la conducta del juego, que el niño es normal aunque tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y e lugar socialmente admitidos. También se entiende la lúdica como el cato propio del ejercicio, el descanso o la creatividad, que permite la descarga de tensiones, unido a la sensación de placer y que tiene su objetivo en sí mismo(autotélica).

La lúdica involucra satisfactores que resuelven aquella necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar llorar o gozar). El juego es uno de ellos, junto con una amplia gama de actividades en donde se cruzan el `placer, el goce, la actividad recreativa y el conocimiento. La

acción lúdica motiva y provoca el deseo de explorar, descubrir y comprender la vida los niños, jugando crean su propio mundo, y se preparan para el porvenir”
pág. 49

De acuerdo con el autor manifiesta que la lúdica se puede manifestar como una necesidad del ser humano, es el espacio que uno crea o produce, ya que permite a que el niño sea creativo e imaginario, permite también descargar tensiones produciendo sensación de placer; La lúdica también motiva y provoca el deseo de explorar, descubrir y comprender la vida de los niños.

2.2. Técnica grupal

PÉREZ Rosa (2010) “es una herramienta de trabajo recreativo que permite entrar en funcionamiento con los grupos humanos para la búsqueda de sus metas en su crecimiento y desarrollo personal. Estas hacer parte de la psicología social, encargada de investigar e indagar sobre aspectos de la convivencia, la comunicación el intercambio de ideas del ser o de los grupos; incrementar la productividad, las relaciones internas, la satisfacción, la motivación y un buen estado anímico, pretendiendo con ello una mayor ludiexpresión” (pag21)

En relación con la autora la técnica grupal es un medio imprescindible por que mejora la productividad del niño y la interacción de los integrantes produce una fuente de energía y capacidad de apropiación de conocimientos y de resolución de dificultades, que supera el alcance que podría lograr un alumno por sí solo.

2.3. Educación Lúdica

JEANS Jacque Ruosseau (2010) considera que “los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Y por medio de ello el niño trae consigo rapidez, facilidad y consistencia en el aprendizaje. El niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. El niño aprende a base de experiencia y solo se aprende a pensar solo cuando se ejercitan los sentidos y

es necesario que el cuerpo que lo sustenta sea robusto y sano ya que buena constitución del cuerpo es la que hace felices y seguras las operaciones del espíritu”(pág. 12)

Visto así para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera tener fantasía y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos, por ende la lúdica la necesitamos desde nuestro comienzo ya que aprendemos jugando y por medio de la experiencia mantenemos vivo ese deseo por seguir los conocimientos y descubrimos a nosotros mismos.

3. JUEGOS DE INTEGRACIÓN

PÉREZ A. Rosa Elena (1955) aporta que “ En cuanto a la Estimulación Temprana se trata del “conjunto de acciones que favorecen el aprendizaje del niño/a, favoreciendo y no forzando sus primeras experiencias con el entorno y promoviendo su desarrollo integral” .De hecho, el término Estimulación Temprana no se refiere a una disciplina científica o a una metodología precisa, sino a una doctrina pedagógica que ve en el aprendizaje precoz y en una adecuada estimulación del niño/a la oportunidad de prepararle para convertirse en una persona adulta sana, inteligente y equilibrada.

“pag.18.

Este autor manifiesta que los juegos de integración juegan un papel muy importante en la vida del ser humano ya que los juegos permiten, desarrollar el aprendizaje y el desarrollo integral del niño de una manera eficaz y se integre con la sociedad, por medio un conjunto de enseñanzas y principios básicos.

3.1 Definición y naturaleza del juego infantil

DELGADO Linares Inmaculada (2011) considera que “ el juego es una actividad natural y adaptiva propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de

conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...). Para J. Huizinga el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos" (pág. 4).

El juego infantil es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales y tradicionales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia.

3.2 El Juego

OSORIO Pulgarín Ramón Elías (2008) expresa que "El juego se basa en el principio del placer, y permite la satisfacción de necesidades del mundo real. En el juego como en el sueño, todo es posible. Se logra la transformación de lo pasivo en activo, los miedos y angustias internas se desplazan al exterior para dominarlas con la acción. El juego es un paso previo para la socialización sana y objetiva. Los juguetes son una imitación de la realidad. Pueden romperse pero no se arreglan o se remplazan. El juego es ante todo ejercicio muscular y sensorial, pero mediante su práctica, se induce el desarrollo de virtudes como colaboración, constancia lealtad y respeto hacia los demás" (pág. 37).

Para este autor el juego es la libertad de expresión y sentimientos que el infante demuestra, en educación infantil, una actividad necesaria para formar en el niño la disposición para llegar a ser persona; a través de juego el niño conoce y perfecciona sus capacidades tanto físicas e intelectuales, el juego también da paso a la sociabilidad de las personas de forma sana y objetiva, también sacar a flote sus habilidades, valores de respeto, colaboración lealtad, etc.

3.3 La integración estudiantil mediante la utilización de los juegos.

ACURIO margarita (2011) refleja que " los juegos tienen como principal, la integración de tantas personas para poderlo efectuar. Por otro lado los juegos tradicionales llegan a tomar un papel muy importante para los niños, ellos juegan en más de una ocasión, alguno de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o se lo han mostrado, practicándolo con variaciones o modificaciones. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación. Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo, y relacional entre los niños" (pag25).

La integración en esencia, es un acto natural del ser humano, por tal motivo de alguna u otra manera en diversas circunstancias de la vida el hombre se ve envuelto por dicha acción integradora, que es aplicado en la vida cotidiana de cada individuo, así como, manejable y factible, para ser abordado, entendido y aplicado en las instituciones escolares, y no exista el bullying, ya que eso está afectando mucho dentro del círculo social donde nos encontramos.

3.4 Modalidades del juego

OSORIO Pulgarín Ramón Elías (2008) manifiesta que las modalidades del juego son las siguientes: El Juego Libre: es individual y autónomo. Los lugares y espacios son elegidos por los participantes y se desarrollan y tanto en forma personal o con otros. Este tipo de juegos tiene un tipo espontáneo e imaginario; cuando existen normas de participación, son impuestas por los mismos jugadores. El Juego Orientador: son aquellas actividades en las que los protagonistas de la acción son los mismos participantes. Aquí el recreacionista o el docente intervienen sin ser protagonistas, ni directores del mismo. El Juego Dirigido: es una actividad propuesta, organizada y dirigida por un docente o recreacionista. Contiene una intención formativa, es decir, se utiliza para lograr en los participantes nuevos aprendizajes pág. (40)

Este autor no dice que el juego tiene sus modalidades ya que le permite al niño a desarrollarse libremente, a ser colectivo, y seguir reglas que se le impongan esto permite que el niño sea el protagonista de sí mismo y de la sociedad ya que le ayuda al niños a formarse de forma espontánea con habilidades y destrezas.

4. ESTIMULACIÓN TEMPRANA

CASTRO Cruz Amanda Valeria Y Rodríguez Manchay Araceli Rocío manifiestan que "La estimulación temprana es una ciencia basada principalmente en las neurociencias, en la pedagogía y en las psicologías cognitiva y evolutiva, que se implementa mediante programas construidos con la finalidad de favorecer el desarrollo integral del niño. La estimulación temprana hace uso de experiencias significativas en las que intervienen los sentidos, la percepción y el gozo de la exploración, el descubrimiento, el autocontrol, el juego y la expresión artística. Su finalidad es desarrollar la inteligencia, pero sin dejar de reconocer la importancia de unos vínculos afectivos sólidos y una personalidad segura. Un aspecto a destacar es que, al menos en la mayoría de las propuestas de estimulación temprana el niño es quien genera, modifica, demanda y construye sus experiencias de acuerdo con sus intereses y necesidades" (pág.12).

Haciendo referencia con las autoras, la estimulación temprana se basa en la pedagogía y en las psicología, cognitiva y evolutiva, con la finalidad de favorecer el desarrollo integral del niño; se basa en experiencias significativas como, los sentidos la exploración de su cuerpo, comunicación con el entorno, el juego, la expresión artística entre otros; la estimulación se encarga de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales, su inteligencia, sin dejar a lado su vínculo afectivo también se encarga de potencializar al niño en sus áreas de desarrollo, y evolutivo.

4.1 La estimulación temprana

ACOSTA Elizabeth (2013) aporta que "Para definir el término de estimulación temprana, es necesario conocer algunos principios básicos sobre el desarrollo del niño y la niña. Así como el niño y la niña aumentan su tamaño corporal, es decir

crece, se desarrolla, esto significa que el niño adquiere habilidades cada vez más complejas que le permitirán interactuar con las personas y su medio ambiente para hacerlo un ser autónomo e independiente. Cuando un niño nace sus movimientos y actitudes son respuestas reflejas, requiere de estímulos que le darán las experiencias necesarias para el conocimiento y pasar de un estado reflejo a uno voluntario.

Es importante saber conocer que la estimulación temprana se le considera un requisito básico para el óptimo desarrollo del cerebro del bebe, ya que potencia sus funciones cerebrales en todas sus áreas. Nuestro cerebro requiere información que le ayude a desarrollarse y su crecimiento depende de la cantidad, tipo y calidad de estímulos que recibe" (pág. 19).

4.2 La estimulación temprana y su evolución en el niño

CARDONA Clara (2006) deduce que " la estimulación es un proceso natural, que la madre pone en práctica en su relación diaria con él bebe; a través de este proceso el niño ira ejerciendo control en el mundo que lo rodea, al tiempo que sentirá gran satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. La estimulación tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental, que le facilitan el aprendizaje ya que desarrolla la destreza para estimularse a sí mismo, a través de juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación" (pag.8).

La estimulación temprana debe ser significativo en los primeros años de vida del niño ya es el momento en el que hace más eficaz el aprendizaje, ya que se establecen conexiones entre neuronas con mayor eficacia. Este proceso se presenta aproximadamente hasta los seis años de vida, a partir de entonces algunos circuitos neuronales se atrofian y otros se regeneran, por ello el objetivo de la estimulación temprana es conseguir el mayor número de conexiones neuronales, haciendo que estos circuitos se regeneren y sigan funcionando.

4.3 Como se lleva a cabo la estimulación temprana

STEIN Liliana (2012) aporta que “ la estimulación temprana se basa en la repetición de los bits o unidades de información. Al igual que todos los niños aprenden a hablar por si mismos (como consecuencia de oír diariamente las palabras que profieren quienes lo rodean), su cerebro es capaz de adquirir toda otra serie de conocimientos mediante la repetición sistemática de estímulos o ejercicios simples. Es, justamente, esa reiteración que se consigue reforzar áreas neuronales de interés. Esa repetición útil de diferentes eventos sensoriales tiene múltiples efectos que se potencian mutuamente. Por un lado, amplían su habilidad mental, lo que se le facilita el aprendizaje. Por otro lado aumentan el control emocional, proporcionándole al niño una sensación de seguridad y placer” (pag.20).

La estimulación se realiza mediante diferentes ejercicios y juegos su intención es la de proporcionar una serie de estímulos repetitivos, de manera que se potencien aquellas funciones cerebrales que a la larga resultan de mayor interés. No solo se trata de reforzar aspectos intelectuales, como su capacidad para la lectura o el cálculo matemático, si no que presencia los aspectos físicos, sensoriales y sociales del niño.

5. ÁREAS DE DESARROLLO

5.1 Área Motora

LEMA Rubén, indica que “Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación dentro lo que se ve y lo que toca|| . Lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore. Las adquisiciones motoras son de vital importancia en el desarrollo global del niño a conseguir la Coordinación neuromotriz necesaria para moverse libremente, andar, correr, etc.” (22).

De acuerdo con el autor esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo, también comprende la coordinación dentro lo que se ve y lo que toca es decir el tacto, que también el dominio corporal dinámico, se toma en consideración la coordinación general, el ritmo y la coordinación.

5.2 Área Cognitiva

ACOSTA Elizabeth (2013) aporta que "el área intelectual, hace referencia a la forma como el ser humano conoce el medio que lo rodea y organiza la realidad. Durante los primeros meses de la vida, el conocimiento del mundo exterior depende del sistema sensorial que con el movimiento edifica el desarrollo del pensamiento, Dado que los pequeños aprenden a través de los sentidos, es indiscutible la importancia de proporcionarles gran diversidad de experiencias sensoriales que incrementen se saber acerca del mundo y enriquezcan el desarrollo intelectual.

Poco a poco a medida que pasan los meses él bebe va uniendo la información que recibe por los diferentes canales sensoriales, es decir, relaciona lo que ve, oye, siente, huele, prueba, etc. (integración sensorial)"(pág.29).

En relación con la autora, los niños empiezan a desarrollar su área cognitiva por los sentidos empezando por elementos básicos para aprender los números, las letras, el vocabulario, el lenguaje, que son las habilidades necesarias para aprender a leer en la escuela primaria. El desarrollo cognitivo en la primera infancia puede indicar el éxito en los años escolares posteriores, ya que los niños que desarrollan habilidades de desarrollo cognitivo fuertes que suelen ser mejores lectores en la escuela secundaria.

5.3 Área de lenguaje

SCHILLER Pam, Joan Rossano (1990) expresan que dentro del área de comunicación y representación de la Educación Infantil, el lenguaje se presenta rico en actividades y experiencias que estimulan a escuchar, hablar, escribir y leer.

Es evidente que los niños pequeños son muy sensibles al lenguaje corto periodo de los años de su primera infancia. Se va dando una progresión desde la simple estructura de una frase del bebe al uso de un lenguaje más corto del niño de cinco años. (Yolo hago) se trasforma en (yo lo hare por mí mismo y en poco tiempo" (pag.103-104)

El desarrollo del lenguaje en los niños es fundamental en los primeros años de vida de todas las personas. Sin embargo, todos los niños son diferentes y por tanto tienen distintas habilidades y ritmos de aprendizaje, lo que permite observar diferentes niveles de desarrollo del lenguaje en los primeros 3 años. Por lo tanto el lenguaje debe estimularse desde el nacimiento, con una constante práctica en el desarrollo del niño.

5.4 Área socio-afectiva

CRUZ Eliana Montalvo Enríquez (2009) expresa que "la visa social del niño gira al principio alrededor de personas mayores que el en edad. Durante los primeros años con la familia, con los padres, en especial con la madre que lo cuida y satisface sus necesidades. El hogar constituye el ambiente psicológico más importante en la determinación del comportamiento social del niño.

Sin embargo no puede permanecer apegado al hogar y siente la necesidad d establecer contactos fuera del grupo de la familia y de todo este contexto social en el que se desenvuelve recibe su infancia. En el área emocional y por efecto de la maduración y del aprendizaje, el niño vive en este estadio profundos cambios. Como; el comportamiento emocional tiende a estabilizarse; tiende a ser menos explosivo; lo que las emocióne pierde en violencia, lo ganan en variedad y riqueza; a medida que la vida social del niño se enriquece y se hace más compleja, sus emociones tienden a socializarse" (pag.48).

El área socio-afectiva en el niño es primordial ya que los padres deben estar pendientes de su desarrollo y evolución del niño como primeros generadores de vínculos afectivos, brindándoles seguridad, cuidado, atención, amor; además de ser una referencia de su comportamiento, que le permitirá a la niña o niño dominar

poco apoco su propia conducta, expresar sus sentimientos, y emociones y comenzar a ser independientes y autónomos.

6. DESARROLLO COGNITIVO

TAPIA Toapanta Mercedes Cecilia, deduce que "El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento; el desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente.

Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo, en cada etapa la mente del niño desarrollo una nueva forma de actuar; este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio. (pág. 18)

De acuerdo con estas autoras el desarrollo cognitivo es la relación entre el sujeto y objeto siendo una capacidad innata de adaptación del niño al ambiente y la manera de comprender y actuar en su mundo, también es una serie de etapas de desarrollo como una forma de actuar que sucede mediante tres principios como es la organización, adaptación y el equilibrio.

6.1 El desarrollo cognitivo ¿Qué sabemos cuándo nacemos?

HERNANDES López Luis pablo (2011) expone que "Siguiendo a Piaget, cuando un niño o una niña no tiene conciencia de sí mismo. Es decir, no sabe que existe como persona individual ni que está delimitado por su cuerpo y sus capacidades. Tampoco establece diferencias entre los objetos del mundo y su propia persona. Para conseguir que esas experiencias sean las adecuadas procuramos basar el aprendizaje escolar en habilidades cognitivas básicas que harán que en un futuro se desarrollen otras destrezas superiores por medio de las cuales aprendemos conceptos y comprendemos el mundo en el que vivimos. El hecho de poder tomar decisiones, juzgar situaciones y saber comunicarnos con los demás, se lo debemos

en primera instancia, a la estimulación recibida en esas primeras habilidades” (pag52).

Lo que este autor manifiesta es que las personas desde que nacemos pasamos por un largo camino de crecimiento, y se produce el desarrollo físico, y psicológico, existen diferentes etapas evolutivas de desarrollo psicológico que pasan las personas cada una de ellas con características especiales, cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales, por características que debemos conocer para educar a los más pequeños, ya que el proceso de desarrollo es un proceso continuo global.

6.2 El desarrollo cognoscitivo y emocional en los niños

AZUELA Ana (2010) considera que “Esta primera etapa de desarrollo cognoscitivo es donde comienza el sentido motor, durante el nacimiento y hasta que el niño tiene sus primeros años de vida. El desarrollo cognoscitivo ocurre durante este periodo y se basa en los reflejos del recién nacido, el reflejo de sus manos y de su boca; las conexiones de este reflejo se desarrolla durante su curso de interacción con el medio ambiente, el cual ocurre en estos primeros meses de vida. Dado que estas áreas del cerebro son necesarias para la memoria a largo plazo y los recuerdos se desarrollan aquí, es en donde comienza el reconocimiento. A través de una variedad de experiencias durante el primer año de vida el niño aprende acerca del fenómeno de causa efecto, y este se toma en el autocontrol y en el uso del lenguaje, mientras el pequeño es cuidado y protegido es su medio ambiente” (pag47).

Como manifiesta el autor el desarrollo cognitivo también se va produciendo en el niño un desarrollo emocional, ya que es un elemento de crucial importancia para su posterior desenvolvimiento en el conjunto de la sociedad a lo largo de toda su vida. es necesario que el niño alcance el nivel suficiente de inteligencia emocional, para atender u percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa.

6.3 Desarrollo cognitivo en niños de preescolar

PIAGET (1979), deduce que "Los niños de 2 a 7 años están en la etapa pre operacional. Los niños han alcanzado un cierto desarrollo simbólico que les permite hacer juicios más exactos de las relaciones espaciales. Pueden entender el concepto de identidad, relacionar causa y efecto, categorizar según algunas dimensiones y entender el concepto de conteo. Sin embargo la concentración le impide a los niños a entender los principios de conservación, que la materia se puede alterar una de sus formas sin que cambie totalmente su cantidad; hay dificultad en entender las transformaciones. Los niños entre 3 y 5 años ya están en capacidad de darse cuenta de los propios procesos de pensamiento, cognición social, entender que las personas pueden mantener falsas creencias, habilidad para el engaño, y habilidad para distinguir la apariencia de la realidad." (pag42).

Lo que el autor manifiesta es que los niños que comprenden la edad de dos a siete años se considera que están en la etapa pre operacional, considerándolo como la segunda etapa del pensamiento que es donde el niño utiliza símbolos para representar objetos lugares, y personas ya puede retroceder y avanzar en el tiempo, los niños adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente.

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN



Breve caracterización del objeto de estudio

Escuela Lic. Jaime Andrade Fabara

MISIÓN

Nuestra misión es desarrollar en los alumnos capacidades, habilidades, actitudes y valores para su formación integral: competencias fundamentales para su incorporación a la sociedad y para el aprendizaje a lo largo de la vida. Todo por lograr los propósitos educativos.

VISIÓN

Educar para la vida y el buen vivir, la educación es el gran motor del desarrollo personal. Eso a través de la educación que la hija de un campesino puede convertirse en médico, que el hijo de un niño puede convertirse en jefe de mina,

que un niño de los trabajadores agrícolas puede llegar a ser el presidente de una gran nación.

RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA LIC. "JAIME ANDRADE FABARA"
AÑO LECTIVO 1985-1986

El gobierno nacional por intermedio del banco de la vivienda construye la primera y segunda etapa de la ciudadela las fuentes siendo parte de este proyecto la construcción de un local escolar.

Una vez adjuntadas la viviendas los moradores viendo que sus hijos asistían a las escuelas centrales por lo que corrían mucho peligro de tránsito, se organizaron estando como cabeza la Sra. Sara Vascones maestra jubilada, se organizó una comisión a la dirección provincial de educación quien fuera director el sr. Antonio Alvear, y solicitan maestros para que presten sus servicios en el establecimiento de la ciudadela; resultado de esta comisión se realizó un ores censo de niños en edad escolar, el mismo que fue realizado y entregado en el despacho del sr. Director Provincial, teniendo resultados positivos, es así como se funda la escuela sin nombre de la ciudadela Las Fuentes el día 7 de octubre de 1985, siendo designada como profesora la Sra. Mercedes Robayo de Araque, quien se hizo cargo de tres grados.

	Hombres	Mujeres	Total
Primer grado	4	2	6
Segundo grado	2	1	3
Tercer grado	4	2	6

Total= 15

Que hasta la actualidad la institución con su respectivo nombre cuenta con 856 alumnos incluido "Inicial 1"

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Sr. Director de la escuela Lic. “Jaime Andrade Fabara”.

1. ¿En que radica la importancia de los juegos de integración?

Los juegos de integración permite el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas psicomotrices y afectivas.

2. ¿Qué áreas estimula la aplicación de los juegos de integración?

Estimulan todas las áreas de desarrollo del niño, fomentando el aprendizaje interdisciplinario del niño.

3. ¿Qué aspectos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños?

Es importante que niño reciba una educación integral, influyendo en su desarrollo fisiológico emocional, anímico.

4. ¿Porque es importante estimular el desarrollo cognitivo en Educación Inicial?

Es fundamental en ser humano y tener conocimiento del porqué de las cosas, su utilidad, y desde temprana edad diferenciar lo positivo y negativo de las cosas

5. ¿Considera importante que la Institución cuente con una guía de trabajo en sus actividades educativas?

Es de muy importante que en la institución se cuente con una guía de trabajo ya que permitirá mejorar la práctica docente.

Interpretación de Resultados

De acuerdo a la entrevista realizada al Sr. Director se llegó a la conclusión de que los juegos de integración permite el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas psicomotrices y afectivas, que le permite al niño desarrollarse, por medio habilidades, destrezas, y conocimientos que los docentes imparten a sus alumnos como es en la institución, permitiendo compartir experiencias tanto académicas como afectivas entre el alumno y maestro, así creando un vínculo de familiaridad que es lo que las docentes aplican en sus jornadas diarias durante el año lectivo que conviven con sus alumnos.

Los juegos de integración estimulan todas las áreas de desarrollo del niño, fomentando el aprendizaje interdisciplinario permitiendo que el niño reciba una educación integral, influyendo en su desarrollo fisiológico emocional, anímico para que el alumno desarrolle sus capacidades intelectuales y sociales dentro de la institución, y fuera de ella de manera progresiva.

Es fundamental en ser humano y tener conocimiento del porqué de las cosas, su utilidad, y desde temprana edad diferenciar lo positivo y negativo de las cosas, es muy importante las docentes de la institución cuenten con una guía de juegos de integración que influyan en el desarrollo cognitivo del niño ya que permitirá mejorar la práctica docente en la cotidianidad, intercambiar experiencias e incentivar afectos que le permitan crecer como persona, y mejor ser humano.

Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a las docentes de inicial de la escuela Li. “Jaime Andrade Fabara”.

1. ¿Los juegos de integración es un aporte esencial en el proceso de Enseñanza Aprendizaje?

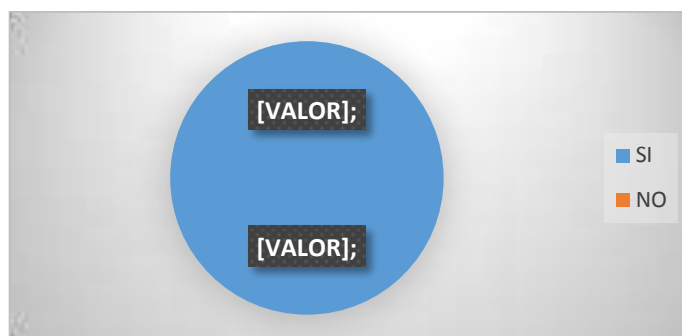
Tabla 1. Los juegos de integración es un aporte esencial en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 1. JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL PROCESO DE (E.A)



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo y 0% negativo.

Interpretación

Dentro de la institución las maestras de inicial adhieren a los juegos de integración, como medio fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que el niño desarrolle su parte psíquico emocional y afectiva, dentro y fuera de su entorno.

2. ¿Los juegos de integración estimula el desarrollo integral de los infantes?

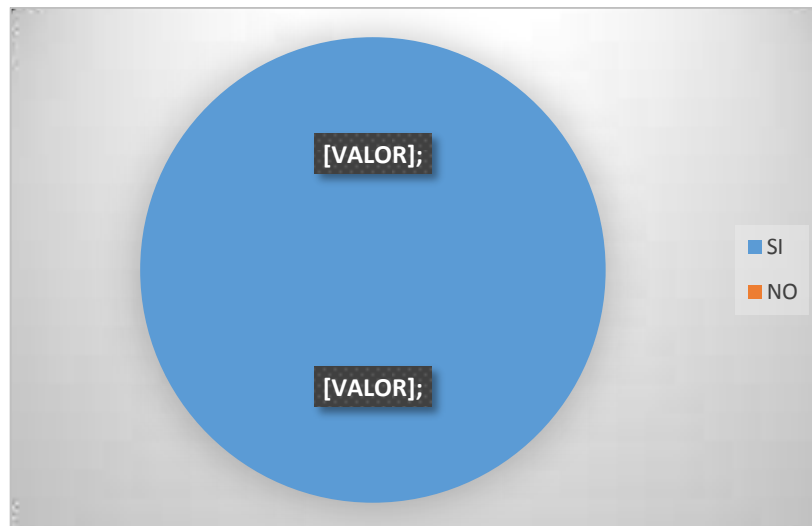
Tabla 2. Los juegos de integración estimula el desarrollo integral de los infantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 2. DESARROLLO INTEGRAL DEL INFANTE



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo.

Interpretación

Las docentes de inicial aportaron que es de mucho interés saber que los juegos de integración, son un papel muy importante en el desarrollo del niño tanto intelectual, física, social y afectiva, ya que les ayuda a romper barreras interpersonales, creando un ambiente divertido en su entorno.

3. ¿Usted en su jornada escolar estimula el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?

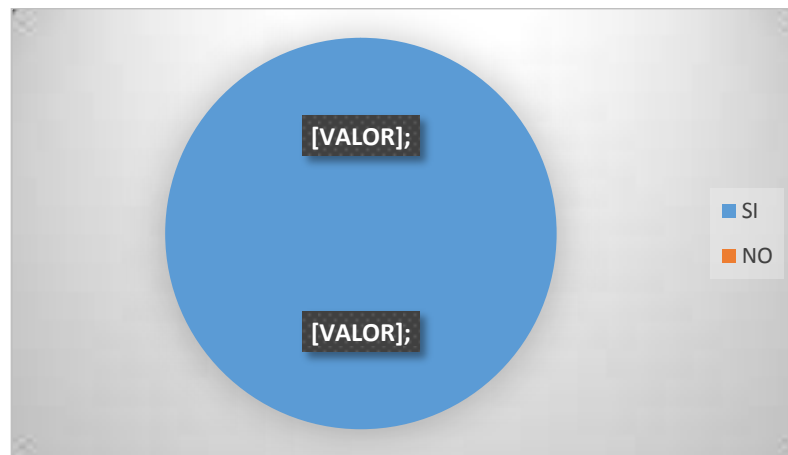
Tabla 3. Usted en su jornada escolar estimula el desarrollo cognitivo de sus estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 3. DESARROLLO COGNITIVO



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo.

Interpretación

En conclusión las maestras aportaron que, al momento de impartir sus clases estimulan el desarrollo cognitivo del niño mediante métodos y técnicas lúdicas que al niño le llame la atención al momento de impartir sus clases y que los niños no caigan en el aburrimiento.

4. ¿Cuenta con el material didáctico necesario para fortalecer el área cognitiva de los niños?

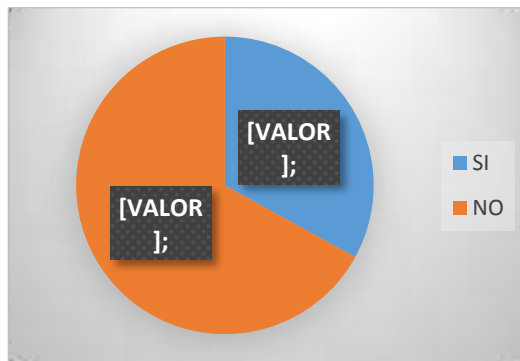
Tabla 4. Cuenta con el material didáctico necesario para fortalecer el área cognitiva de los niños

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 4. MATERIAL DIDÁCTICO NECESARIO



Análisis

EL 67% de las encuestadas responden que SI, y el 33% responden que NO dando como resultado un 100%.

Interpretación

Dentro de la institución las maestras de inicial, no todas cuentan con el material didáctico que fortalezcan el desarrollo del el área cognitiva del niño. Ya que la institución no cuenta con el recurso económico necesario para implementar material indispensable que necesitan los niños dentro de sus actividades al momento recibir sus clases.

5. ¿Los niños aprenden significativamente a través del juego?

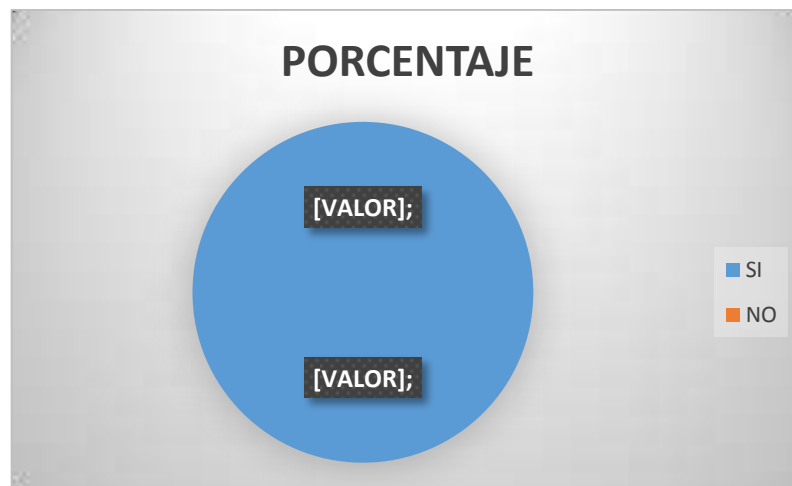
Tabla 5. Los niños aprenden significativamente a través del juego

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 5. APRENDER SIGNIFICATIVAMENTE



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo.

Interpretación

Las docentes de inicial dieron a conocer que el juego es el medio esencial para el aprendizaje significativo del niño, y mediante esta actividad el niño va fortaleciendo su desarrollo psicoemocional. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, destrezas y habilidades y le permite ir incluyéndose ante la sociedad.

6. ¿Los juegos de integración propician el aprendizaje significativo?

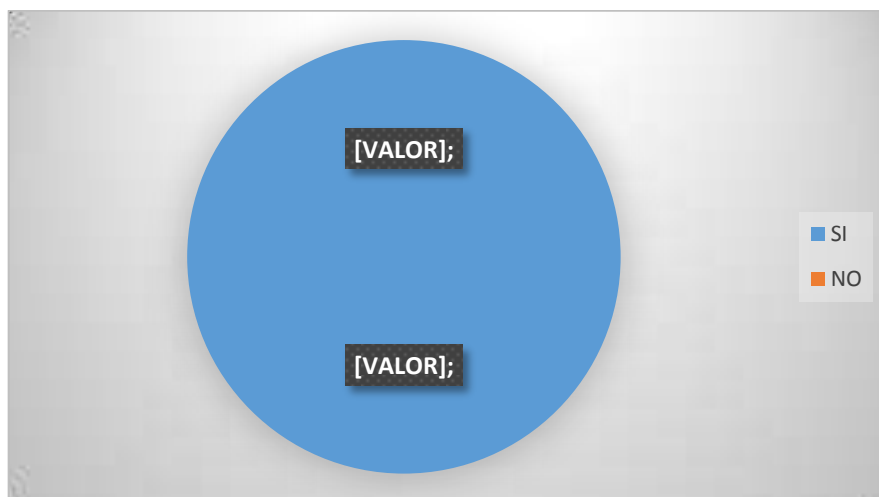
Tabla 6. Los juegos de integración propician el aprendizaje significativo

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 6. LOS JUEGOS PROPICIAN EL APRENDIZAJE



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo.

Interpretación

Las maestras constaron de manera positiva que el juego es el eje fundamental para que el niño aprenda de manera relevantemente, ya que ayuda mucho al desenvolvimiento tanto personal como social, y al desarrollar sus conocimientos dentro y del aula en sus actividades escolares.

7. ¿Cuenta con una guía manual, o plan de trabajo de juegos recreativos?

Tabla 7. Cuenta con una guía manual, o plan de trabajo de juegos recreativos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 7. PLAN DE TRABAJO DE JUEGOS RECREATIVOS



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que NO, dando como resultado un 100 % negativo.

Interpretación

Dentro de la institución se pudo constatar que las maestras de inicial, no cuentan con una guía manual o plan de trabajo de juegos de integración, y las maestras manifestaron que necesitan un documento piloto para que puedan fortalecer y favorecer la equidad y calidad de aprendizaje de los niños.

8. ¿Considera importante contar con una guía de trabajo de juegos de integración en su proceso de Enseñanza Aprendizaje?

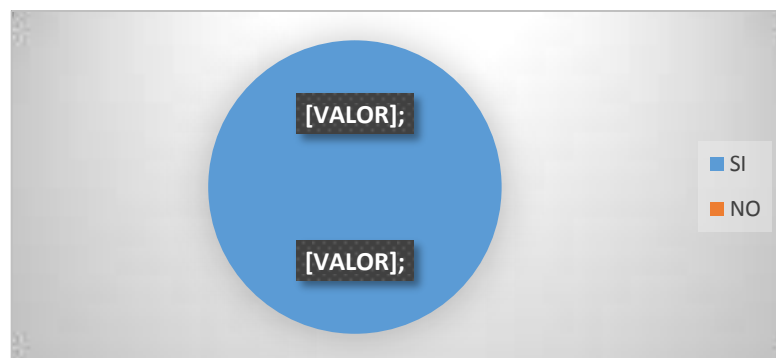
Tabla 8. Considera importante contar con una guía de trabajo de juegos de integración en su proceso de Enseñanza Aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: encuesta a las docentes de Inicial

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 8. GUÍA DE TRABAJO



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, dando como resultado un 100 % positivo.

Interpretación

Las maestra de la institución manifestaron que sería de gran utilidad contar con una guía de juegos de integración influyente en el desarrollo cognitivo del niño, para que puedan ser orientadas, por medio de un salvoconducto que sea la guía al momento de aplicar el juego con los niños de una manera apropiada.

Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los padres de familia de los niños de inicial de la escuela Li. “Jaime Andrade Fabara”.

1. ¿Conoce usted que son juegos de integración?

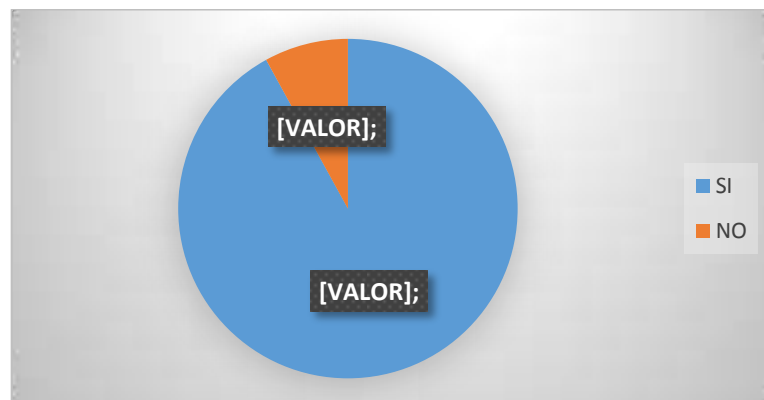
Tabla 9. Conoce usted que son juegos de integración

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	92%
NO	2	8%
TOTAL	24	100%

Fuente: encuesta a los padres de familia

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 9. QUE SON JUEGOS DE INTEGRACIÓN



Análisis

El 92% de las encuestadas responden que SI, y el 8% responde que NO, dando como resultado un 100 %.

Interpretación

En la encuesta realizada a los padres de familia se pudo constatar que la mayoría de ellos si saben que son juegos de integración, y que sería de gran apoyo para sus niños ya que ayuda al desarrollo óptimo del niño, en sus capacidades físicas e intelectuales.

2. ¿Cree Ud. Que los juegos de integración ayuda a sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

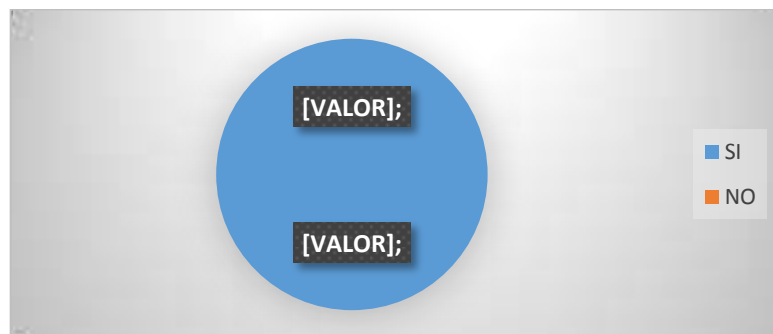
Tabla 10. Cree Ud. Que los juegos de integración ayudan a sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
TOTAL	24	100%

Fuente: encuesta a los padres de familia

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 10. LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN AYUDAN EN PROCESO DE (E-A)



Análisis

El 100% de las encuestados responden que SI, y el 0% responde que NO, dando como resultado un 100 %.

Interpretación

Después del análisis se llegó a la conclusión que los juegos de integración es factor primordial para el aprendizaje y desenvolvimiento del niño donde aprenden y sacan a flote sus capacidades y destrezas dentro del ambiente educativo donde se preparan para ser mejores ser humanos.

3. ¿Usted como padre de familia considera que se debe capacitar a los maestros acerca de los juegos de integración?

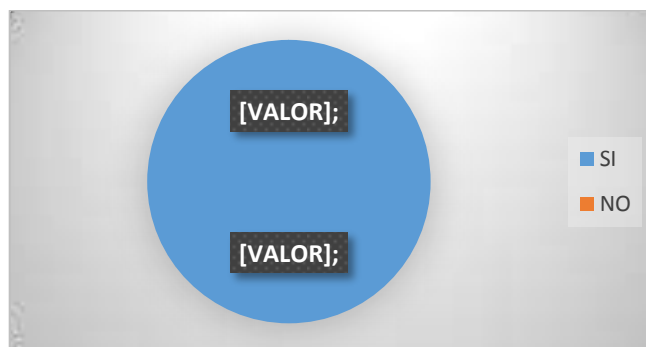
Tabla 11. Usted como padre de familia considera que se debe capacitar a los maestros acerca de los juegos de integración

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
TOTAL	24	100%

Fuente: encuesta a los padres de familia

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 11. CAPACITAR A LOS MAESTROS



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, y el 0% responde que NO, dando como resultado un 100 %.

Interpretación

Dentro de la encuesta se pudo constar que los padres de familia están interesados en que las profesoras de la institución se capaciten para poder fortalecer sus conocimientos y aptitudes con respecto a lo que son los juegos de integración y la influencia en el desarrollo cognitivo del niño.

4. Trabajar en conjunto alumnos, maestros, profesores, propicia un aprendizaje satisfactorio.

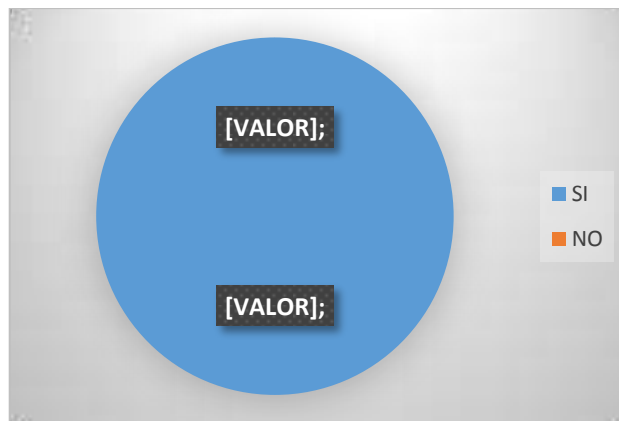
Tabla 12. Trabajar en conjunto alumnos, maestros, profesores, propicia un aprendizaje satisfactorio.

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
TOTAL	24	100%

Fuente: encuesta a los padres de familia

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 12. CAPACITAR A LOS MAESTROS



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, y el 0% responde que NO, dando como resultado un 100 %.

Interpretación

Los padres de familia en la encuesta realizada estuvieron de acuerdo que deben estar vinculados tanto alumnos, maestros, y padres para que el niño obtenga resultados satisfactorios en su desempeño académico, emocional, y social y fortalecer lazos afectivos en comunidad educativa.

5. Apoyaría usted en el desarrollo de una guía de trabajo relacionado con los juegos de integración.

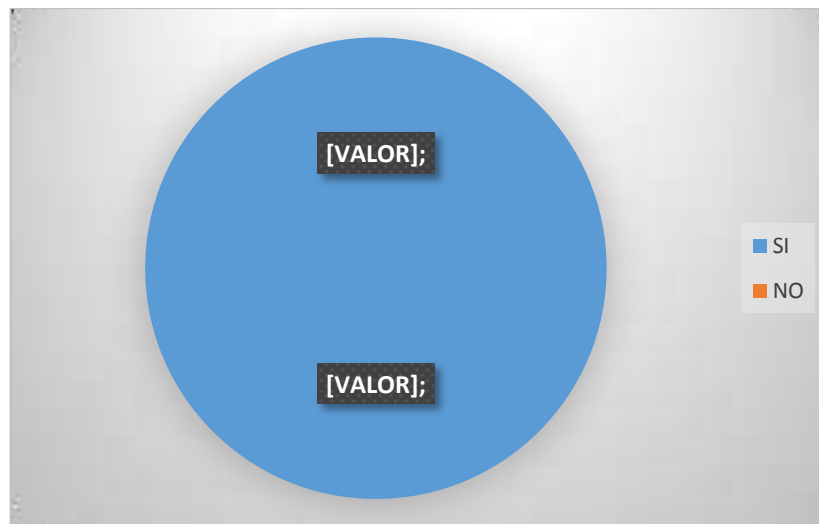
Tabla 13. Apoyaría usted en el desarrollo de una guía de trabajo relacionado con los juegos de integración

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
TOTAL	24	100%

Fuente: encuesta a los padres de familia

Elaborado por: Alexandra Taco

Gráfico 13. DESARROLLO GUÍA DE TRABAJO



Análisis

El 100% de las encuestadas responden que SI, y el 0% responde que NO, dando como resultado un 100 %.

Interpretación

Los padres de familia expresaron que sería de gran interés que las maestras de educación inicial cuenten con una guía de trabajo y así profundizaran sus actividades lúdicas para aplicarlas en un ambiente adecuado y divertido con sus hijos.

Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 1 paralelo "A" de la escuela Lic. "Jaime Andrade Fabara".

OBJETIVO: Establecer la importancia que tienen los juegos de integración y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de inicial de la escuela Lic. Jaime Andrade Fabara.

N	NÓMINA	Desarrolla las actividades siguiendo las reglas impuestas		Participa progresivamente en juegos grupales		Reconoce la ubicación de los objetos en relación a sí mismo al momento del juego		Explora, identifica y compara elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.		Manifiesta sus emociones y sentimientos con expresión oral y gestual		Camina y corre coordinadamente con distintas formas de desplazamiento en el espacio total.		Demuestra empatía al realizar diferentes actividades en su entorno		Se integra progresivamente en el entorno donde se desarrolla	
		E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD	E.P	AD
1	ERICK ALEXANDER CALVOPIÑA CRUZ		x	x		x		x		x		x		x		x	
2	KIMBERLY ALIN CAYO TOAQUIZA	x		x		x		x		x		x		x		x	
3	BRITHANY ANAHI CHILLAGANA ACEBO	x		x		x		x		x		x		x		x	
4	ELIANA ANAHI CHILLAGANA ACEBO	x		x		x		x		x		x		x		x	
5	JEAN PIR CHILUISA BARRIONUEVO	x		x		x		x		x		x		x		x	
6	KATE EMELLY CHIRIBOGA HUMALA	x		x		x		x		x		x		x		x	
7	JOSTYN ALEXANDER CORAL LAGLA	x		x		x		x		x							
8	GRACE ARACELY CUCHIPARTE RIOFRIO	x		x		x		x		x		x		x		x	
9	DANNA VALERIA CUEVA MOREIRA		x	x		x		x		x		x		x		x	
10	JHOSENVÉR ISRAEL DIAZ NARVAEZ	x		x		x		x		x		x		x		x	
11	JOSE DAVID FREIRE MOLINA	x		x		x		x		x		x		x		x	
12	KEVIN JORDAN GUAMAN OÑA	x		x		x		x		x		x		x		x	

13	ANAHI PAOLA IZA IMBAQUINGO	x		x		x		x		x		x		x		x	
14	FRANKLIN DAVID IZA RIVERA	x		x		x		x		x		x		x		x	
15	NELSON STEEVEN LEMA MURILLO	x		x		x		x		x		x		x		x	
16	NEYSER ORLANDO LLANQUI AYALA	x		x		x		x		x		x		x		x	
17	DIANA MICAELA LLUMILUISA JACHO	x		x		x		x		x		x		x		x	
18	IVETTE SAYURI LLUMITASIG PALTAN	x		x		x		x		x		x		x		x	
19	JUSTIN RAMIRO PROAÑO ALVAREZ	x		x		x		x		x		x		x		x	
20	STEVEN ALEXANDRO PULLOTASIG CORONEL	x		x		x		x		x		x		x		x	
21	FERDINAN ALEJANDRO CHUQUITARCO SPEINOZA	x		x		x		x		x		x		x		x	
22	JULIETA ALEJANDRA VIERA LABRADA	x		x		x		x		x		x		x		x	
23	ERIK ALEJANDRO SALAZAR TRAVEZ	x		x		x		x		x		x		x		x	
24	GUSTAVO BAYARDO URIBE ARMAS	x		x		x		x		x		x		x		x	

PARAMETROS DE EVALUACION: En Proceso – Adquirido -

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. Desarrolla las actividades siguiendo las reglas impuestas

Después de lo analizado se pudo verificar que 80% de los niños desarrollaron las actividades y el 40% no, considerando que los niños, están en un proceso de adquirir valores, y a desenvolverse de manera adecuada en su comportamiento y disciplina dentro y fuera de la institución educativa.

2. Participa progresivamente en juegos grupales

Se pudo apreciar que el 90% de los niños participaron y el 10% no, ya que los niños por naturaleza son activos y por ende muestran mucho interés al momento de realizar la actividad, y de esta manera van fortaleciendo lazos de afectividad entre la maestra y el alumnado.

3. Reconoce la ubicación de los objetos en relación a sí mismo al momento del juego

Se apreció que el 40% de los niños reconocieron la ubicación y el 60% No, ya que los niños todavía no aplican la ubicación de los objetos correctamente, es por eso que se considera indispensable realizar actividades de nociones para que el infante se ubique mejor en su espacio.

4. Explora, identifica y compara elementos del entorno a través de la discriminación sensorial

El 70% de los niños si desarrollaron su discriminación sensorial y el 30% No, y Se consto que los niños están en un proceso de aprendizaje en todos sus ámbitos, pero que un número considerable esta un desarrollo favorable y progresivo en las acciones que se les da a desarrollar.

5. Manifiesta sus emociones y sentimientos con expresión oral y gestual

El 90% expresaron que sí y el 10% que NO, y Fue de gran satisfacción saber que los niños demostraron de manera grata su disposición e interés, al realizar los juegos expresándose con alegría y entusiasmo al momento de haber realizado las

actividades lúdicas con los infantes, y sería necesario que las docentes implementen más esta tarea para la distracción y esparcimiento de sus alumnos.

6. Camina y corre coordinadamente con distintas formas de desplazamiento en el espacio total.

El 80 lo realizó y el 20 % NO y Los niños de inicial como están en un proceso de desarrollar sus habilidades y destrezas sería útil que realicen ejercicios o actividades que desarrollen su partes gruesas de su esquema corporal para que se desenvuelvan de mejor manera en las actividades de recreación.

7. Demuestra empatía al realizar diferentes actividades en su entorno

El 100% demostraron que sí y el 0% NO, y por ende los niños demostraron toda su disposición para realizar las actividades lúdicas aunque hace falta que las docentes tengan una guía de actividades para que puedan encaminar a sus alumnos de una manera adecuada, y les sirva de material de apoyo para sus actividades dentro y fuera de sus espacios educativos.

8. Se integra progresivamente en el entorno donde se desarrolla

El 90% se integraron progresivamente y el 10% NO, por tal motivo los niños demuestran que la mayoría de ellos se integran voluntariamente, Por tal motivo es importante que todos los niños participen e interactúen con los demás realizando juegos lúdicos de integración y de recreación desarrollando habilidades, destrezas y su desarrollo cognitivo de manera activa que son vital para la vida y el desarrollo de su personalidad, fortaleciendo su mente, creatividad, imaginación, lenguaje, manifestando alegría entusiasmo, emoción, y principalmente bienestar espiritual.

CONCLUSIONES

- ❖ Los juegos de integración son un factor muy indispensable en el desarrollo del niño permitiendo recrearse, integrarse, relajarse, expresarse y comunicarse, de una forma rápida y divertida, considerando también que es un paso previo para la socialización sana y objetiva del mismo.
- ❖ Dentro de los juegos de integración la didáctica, está inmersa con contenidos pedagógicos en la formación integral del niño, ayudando también a la adquisición de hábitos intelectuales mediante la integración del aprendizaje.
- ❖ La recreación está entrelazada con los juegos de integración ya que por medio de esta actividad el ser humano establece a la recreación como un medio grato de esparcimiento, entretenimiento, que le sirva de retribución y descanso a los individuos, sin alejarlos de sus actividades cotidianas.
- ❖ La estimulación temprana es crucial para que el niño tenga un óptimo desarrollo, ya que es el conjunto de actividades y cuidados personalizados que son brindados amorosamente, y mediante el juego el niño crezca sano y feliz permitiendo potencializar las capacidades y necesidades físicas e intelectuales con actividades llevadas a cabo en todas las áreas: motriz, intelectual, afectiva, y del lenguaje.
- ❖ De acuerdo con las entrevistas y encuestas realizadas tanto a los docentes y padres de familia de la escuela Jaime Andrade Fabara, de los niños de inicial se llegó a la conclusión de que los juegos de integración juegan un papel muy importante en el desarrollo académico personal y social del niño ya que es un medio muy indispensable, para la socialización y

aprendizaje del niño, así como también permite desarrollar sus potenciales para todas las áreas de desarrollo del niño.

RECOMENDACIONES

- ❖ Es de mucho interés saber que los juegos de integración son un medio muy eficaz para que el niño se desarrolle y se relacione en el medio donde se encuentra, por esta razón las docentes deben contar con una guía de juegos dentro de la institución, para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño mediante el juego.
- ❖ Como bien sabemos que el juego es un medio efectivo por el cual el niño aprende, es necesario que las docentes de inicial usen métodos y técnicas para aplicar en sus clases, introduciéndole a la didáctica ya que estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la integración y formación intelectual del niño y la niña
- ❖ Es muy indispensable que las personas sepan que la estimulación temprana es el medio, para que el niño tenga un desarrollo óptimo, mediante actividades de relajación, masajes y el juego para que el niño crezca sano y feliz, potencializando las capacidades físicas e intelectuales del mismo.
- ❖ Dentro de las actividades lúdicas que las docentes de inicial imparten a sus alumnos, es necesario que cuenten con una guía de trabajo referente a juegos de integración, y potencializar su desarrollo cognitivo, ya que el juego es un medio para que el aprendizaje del niño sea veraz y progresivo, y que los padres de familia sepan de lo importante que son los juegos de integración en el adelanto óptimo de su niño/a.

CAPÍTULO III

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Tema: " Los juegos de integración y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de tres a cuatro años".

DATOS INFORMATIVOS

Ubicación de la escuela: Parroquia Eloy Alfaro, sector Las Fuentes

Dirección: Av. Rio Yanayacu Pita

Teléfono: 2811 533

Correo electrónico:

Página web: distritolatacunga05h00025rimal.com

Beneficiarios:

N de niños: 14

N de niñas: 10

N de maestras de inicial: 3

N de padres de familia: 24

Institución Ejecutora

Universidad Técnica de Cotopaxi a través de la investigadora Janeth

Alexandra

Taco

Chicaiza.

OBJETIVOS:

Objetivo general:

- ❖ Elaborar una guía de trabajo de juegos de integración, y determinar cómo influye en el desarrollo cognitivo de los niño/as de tres a cuatro años.

Objetivos específicos:

- ❖ Investigar en fuentes bibliográficas y virtuales información científica que se encuentre de los juegos de integración y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niño/as.
- ❖ Seleccionar información más relevante que permita organizar los contenidos en base a los juegos e integración y su desarrollo cognitivo, de los niño/as.
- ❖ Realizar una guía de trabajo, y que sirva de material lúdico para las docentes de inicial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela Lic. Jaime Andrade Fabara.

JUSTIFICACIÓN:

Interés

La propuesta presentada es de mucho interés, ya que permite al maestro docente de la institución contar con una guía de trabajo referente a juegos de integración, y que le sirva como material de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, y de optimizar como una mejor técnica de enseñanza, y ponerlos en práctica como un medio de integración, alumno maestro y así tener un mejor vínculo afectivo, de sociabilización para el desarrollo de sus capacidades intelectuales y motrices, se debe tener en cuenta que el juego se le denomina como es un instrumento educativo que los docentes deben y aplican en las instituciones educativas.

Importancia:

Es muy importante que el maestro cuente con una guía de trabajo de juegos de integración, ya que permite que el niño se vaya adaptando en el medio donde se encuentra, desarrolle sus capacidades, tenga un aprendizaje desarrolle sus potenciales ya que el juego es un medio muy importante para que el niño aprenda eficientemente las diferentes técnicas que el maestro imparte a sus alumnos ya que En este sentido, el juego es la expresión de capacidades y sentimientos que cada uno tiene. El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo, a través del juego el niño expresa su personalidad integral se le considera también como una actividad placentera, divertida, espontánea, voluntaria.

Factibilidad:

La propuesta presentada si es factible porque cumple con los requerimientos, y recursos que se va aplicar con los niños para desarrollar su aprendizaje de una manera divertida y eficaz, con técnicas adecuadas para el desarrollo de los juegos de integración, y para saber el potencial que cada uno de los niños desarrolla al momento de realizar las actividades que se aplicaran en los juegos , también desarrollar de una manera óptima en sus áreas de desarrollo como un medio de estimulación por medio de actividades lúdicas y más aún desarrollaran la sociabilización, la afectividad y la integración con los niños que se encuentran en su medio, y que les servirá en su vida.

Originalidad:

Es una guía de trabajo para que el docente pueda contar como un instrumento lúdico educativo, de gran originalidad que le pueda servir de utilidad en su jornada diaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de utilizar métodos y técnicas incluyendo los juegos de integración para que el maestro tenga una mejor manera de integrarse y de enseñar a sus alumnos eficazmente ya que el niño desde tempranas edades y siendo el protagonista en las terapias de estimulación, desarrolla el pensamiento creativo, solución de problemas, tensiones y ansiedades, siendo a la vez un medio esencial en el desarrollo del lenguaje y considerándole al juego como un espacio predominante en los procesos de desarrollo de todas las áreas, y de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	RESPONSABLE
Martes 02 de junio del 2015	ACTIVIDAD N1 "Cambiando la intensidad "	Desarrollar la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.	Tambor Pandereta	Alexandra Taco
Viernes 05 de junio del 2015	ACTIVIDAD N2 "Qué oíste"	Desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.	Biombo o diferentes instrumentos musicales.	Alexandra Taco
Martes 08 de junio del 2015	ACTIVIDAD N 3 "El tren ciego"	Lograr que el niño se ubique en el tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.	Pañuelos	Alexandra Taco

Viernes 12 de junio del 2015	ACTIVIDAD N4 “Adivina quién es”	Desarrollar la memoria auditiva y visual, y contribuir a consolidar el concepto de animales.	Tarjetas ilustradas con diferentes animales	Alexandra Taco
Martes 15 de junio del 2015	ACTIVIDAD N5 “las palmadas”	Desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.	espacio físico aula	Alexandra Taco
Viernes 19 de junio del 2015	ACTIVIDAD N 6 “ la caja con números”	practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas	Una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.	Alexandra Taco
Martes 22 de junio del 2015	ACTIVIDAD N7 “el calor y el frio ”	Vivenciar conceptos de calor y frío. Desarrollando la percepción sensomotriz.	Patio	Alexandra Taco
Viernes 26 de junio del 2015	ACTIVIDAD N8 “Quién fue ”	Estimular el desarrollo sensorial kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado	Espacio físico pelota	Alexandra Taco

Martes 29 de junio del 2015	ACTIVIDAD N9 "los patitos "	Desarrollar su percepción olfativa y motriz a través del desarrollo cognitivo	patio	Alexandra Taco
Viernes 3 de julio del 2015	ACTIVIDAD N10 "El frutero "	Desarrollar su percepción visomotriz a través d la exploración	aula frutas	Alexandra Taco

Índice de la Propuesta

Actividad N1	pág.
“ Cambiando la intensidad ”	53
Actividad N2	
“ Qué oíste ”	57
Actividad N3	
“ El tren ciego ”	60
Actividad N4	
“Adivina quién es ”	64
Actividad N5	
“ “las palmadas”	68
Actividad N6	
“ La caja con números”	72
Actividad N7	
“el calor y el frio ”	76
Actividad N8	
“Quién fue ”	80
Actividad N9	
“Los patitos ”	84
Actividad N10	
“El frutero”	88

ACTIVIDAD N 1

CAMBIANDO LA INTENSIDAD

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultura.

Destreza: Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial.

Objetivo: Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr su interiorización de una adecuada imagen corporal.

Duración: 20 minutos.

La educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

Sugerencias: lo podemos hacer con una grabadora o un televisor haciendo pausas paulatinamente.

Evaluación: ficha de observación.



PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: CAMBIANDO LA INTENSIDAD

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas desarrollan la percepción de intensidad y atención.

ELEMENTO INTEGRADOR: jugamos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.	RELACIONES DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración	La educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando	Tambor o pandereta.	Los niños y niñas muestran interés en el juego mediante la atención.	20 minutos

		sensorial.	despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.			
--	--	------------	--	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	El niño pone atención al sonido del instrumento sin dificultad.		El niño se desenvuelve paulatinamente al ritmo del instrumento sin problema.		Identifica las nociones de rápido, lento, despacio.		A través de la exploración sensorial el niño desarrolla su área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI –NO

Disney
baby

ACTIVIDAD N2

¿QUÉ OÍSTE?

Ámbito: relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Reconoce y diferencia entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.

Objetivo: Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr su interiorización de una adecuada imagen corporal.

Duración: 20 minutos.

La educadora detrás del biombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

Sugerencias: Podemos reproducir el sonido con una grabadora televisora.

Evaluación: ficha de observación

disney.co.jp
© Disney. All Rights Reserved

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “QUE OÍSTE”

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as discriminan los sonidos por medio del sentido auditivo.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.	CONVIVENCIA	Reconoce y diferencia entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.	La educadora detrás del biombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.	Biombo y diferentes instrumentos musicales.	Los niños y niñas reconocen y diferencian los sonidos de instrumentos musicales.	20 minutos

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	El niño discrimina y diferencia el sonido de los instrumentos musicales.		Reconoce e identifica las características de los instrumentos musicales.		El niño desarrolla su sentido auditivo correctamente escuchando los sonidos.		A través de la discriminación auditiva el niño desarrolla su área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Parámetros de Evaluación: SI –NO



ACTIVIDAD N3

EL TREN CIEGO

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Destreza: identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano a través de la exploración sensorial.

Objetivo: lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

Duración: 20 minutos

Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 3 y 4). Los jugadores se vendan o se tapan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros, o cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu” sucesivamente.

Sugerencias: lo pueden hacer sin vendarse los ojos.

Evaluación: ficha de observación



PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: EL TREN CIEGO

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as socializan ante actividades grupales desarrollando su memoria auditiva, y ubicándose en el tiempo y espacio.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Estructural su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano a través de	Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 3 y 4). Los jugadores se vendan o se tapan	pañuelos	Los niños y niñas identifican partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial.	20 minutos

<p>interiorización de una adecuada imagen corporal.</p>		<p>la exploración sensorial.</p>	<p>los ojos y en fila colocan las manos en los hombros, o cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu” sucesivamente.</p>			
---	--	----------------------------------	---	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	El niño capta las indicaciones del juego sin dificultad		desarrolla la actividad utilizando los parámetros establecidos del juego		Identifica claramente los sonidos que se emite en el juego a través de su memoria auditiva		El niño identifica claramente las partes gruesas de su esquema corporal por medio de los sentidos.		El niño se integra progresivamente a través de los juegos grupales	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Parámetros de Evaluación: SI –NO



ACTIVIDAD N4
ADIVINA ¿QUIÉN ES?

Destreza: identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo represente.

Objetivo: mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.

Duración: 15 minutos

La educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.

Sugerencias: se puede utilizar títeres para llamar la atención del niño.

Evaluación: ficha de observación

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ADIVINA ¿QUIÉN ES?

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 15 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as desarrollan su discriminación visual a través de imágenes.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.	COMPRESION Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo represente.	La educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.	Tarjetas alustradas con diferentes animales	Los niños y niñas identifican etiquetas y rótulos asociándolos con el entorno	15 minutos

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	El niño/a desarrolla su discriminación visual sin problema		Identifica las imágenes y las asocia correctamente en el lugar donde se encuentre		Reconoce las ilustraciones y las asocia con el sonido sin dificultad		A través de la discriminación visual desarrolla adecuadamente su área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI –NO

ACTIVIDAD N5 LAS PALMADAS

Destreza: Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, lento/rápido

Objetivo: desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

Duración: 20 minutos

Los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 o 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

Sugerencias: se puede utilizar otro recurso didáctico.

Evaluación: ficha de observación

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: LAS PALMADAS

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as Reconocen la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos	RELACIÓN LÓGICO-MATEMÁTICO	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, lento/rápido	Los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los	Espacio físico	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales.	20 minutos

			<p>otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 o 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Desarrolla el juego sin dificultad		Comprende las indicaciones impuestas en el juego		capta las nociones de rápido, despacio		Ejecuta sin problema su percepción visual en su área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI –NO

ACTIVIDAD N6
LA CAJA CON NÚMEROS

Destreza: comprende la relación de numero cantidad hasta el 5

Objetivo: practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas

Duración: 20 minutos

Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR, etc.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo

sugerencia: se ´puede variar con otras categorías ,animales , medios de transporte, o colores, etc.

evaluación: ficha de observación

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: CAJA DE NÚMEROS

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as interpretan la relación de número cantidad

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	RELACION LOGICO MATEMATICAS	Comprender la relación de numero cantidad hasta el 5	Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante	Una caja tipo cubo con algún sonido sonoro en el interior	Los niños y niñas entiende la relación de número y cantidad hasta el 5	20 minutos

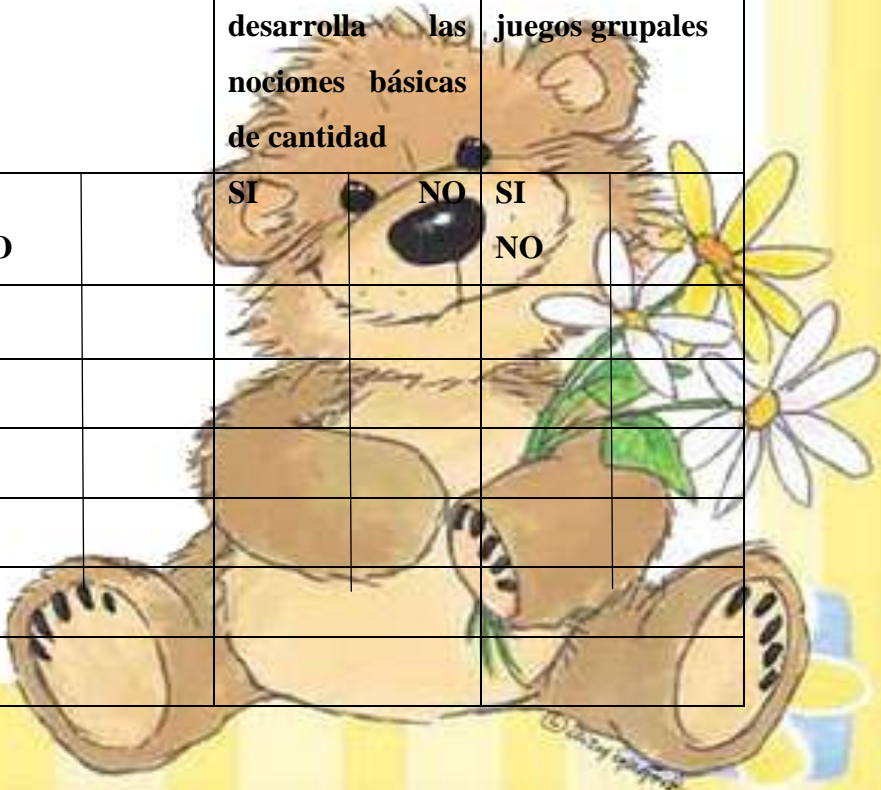
			<p>deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR, etc.</p> <p>Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo</p>			
--	--	--	--	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Reconoce la relación de número y cantidad		Identifica la conducta que está representada en el cubo		Desarrolla su habilidad mental fácilmente		A través de la discriminación sensorial el niño desarrolla las nociones básicas de cantidad		El niño se integra fácilmente a los juegos grupales	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



Parámetros de Evaluación: SI –NO

ACTIVIDAD N7

Calor y frío

Destreza: identifica características del día y noche, calor y frío.

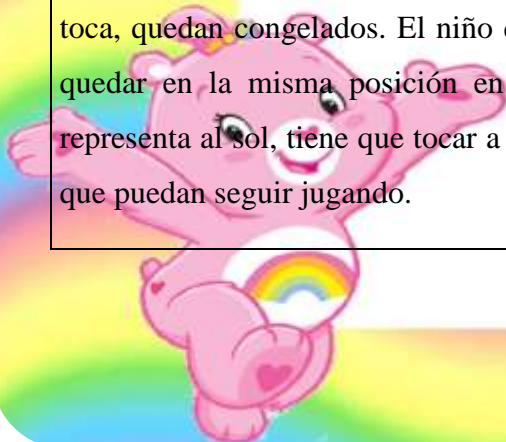
Objetivo: practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas

Duración: 20 minutos

Un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

Sugerencias: al juego lo podemos variar con el día y la noche, tec.

Evaluación: ficha de observación



PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: CALOR Y FRIO

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as identifican las características de tiempo

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Identifica las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que faciliten el desarrollo del pensamiento	RELACIÓN LÓGICO-MATEMÁTICAS	Identifica las características del día y noche, calor y frío.	Un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.	Patio	Los niños y niñas identifican las características de tiempo	20 minutos

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Reconoce las características de noción de tiempo		Ejerce la atención concentrada en el juego fácilmente		El niño ejecuta coordinadamente su habilidad motriz en el juego		desarrolla el área cognitiva por medio de la actividad		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI -NO

ACTIVIDAD N8

¿QUIÉN

FUE?

Destreza: orientarse en el espacio realizando desplazamiento en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro, dentro-fuera.

Objetivo: estimular el desarrollo sensorio-perceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado

Duración: 20 minutos

Se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

Sugerencias: lo podemos hacer dentro del aula, de pie, y variar la cantidad de ,los integrantes .

Evaluación: ficha de observación

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿QUIÉN FUE?

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as estimulan el desarrollo sensorio-perceptivo con nociones básicas.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Desarrollar la estructuración temporo-espacial, a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo	la	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Orientarse en el espacio realizando, desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, un lado s otro, dentro-fuera.	Se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que	Patio Pelota	Los niños y niñas se orientan en el espacio a través de consignas dadas con nociones	20 minutos

			alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.			
--	--	--	--	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Se desenvuelve en el juego utilizando las nociones básicas		Ejecuta la acción desarrollando su sentido sensorio-perceptivo		Acata las instrucciones del juego con interés y disciplina		A través de su desarrollo sensorio-perceptivo desarrolla su área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI -NO

ACTIVIDAD N9

LOS PATITOS

Destreza: identificar en su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial.

Objetivo: desarrollar su percepción viso motriz a través de la exploración

Duración: 20 minutos

La maestra es la mamá pata y los nenes los patitos. Se colocan en fila detrás de la misma y cuando aplaude los nenes deben sentarse, cuando levanta una pierna deben imitarla, lo mismo deben hacer cuando levanta un brazo o se toca la nariz, la cabeza u otra parte del cuerpo.

Sugerencias: podemos variar el juego con los medios de transporte, o animales salvajes.

Evaluación: ficha de evaluación

PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: LOS PATITOS

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as exploran su cuerpo a través de la exploración viso motriz.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.



OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	Identificar en su cuerpo y en de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial	La maestra es la mamá pata y los nenes los patitos. Se colocan en fila detrás de la misma y cuando aplaude los nenes deben sentarse, cuando levanta una pierna deben imitarla, lo mismo deben hacer cuando levanta un brazo o se toca la nariz, la cabeza u otra	patio	Los niños y niñas identifican partes gruesas de su cuerpo a través de la exploración sensorial.	20 minutos

			parte del cuerpo.			
--	--	--	-------------------	--	--	--

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Aplica las reglas establecidas en el juego para un mejor entendimiento		Identifica las partes gruesas de su cuerpo a través de exploración sensorial		Realiza los movimientos correctamente impuestos por la maestra		A través de la exploración sensorial el niño desarrolla el área cognitiva		El niño se integra fácilmente a juegos grupales		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Parámetros de Evaluación: SI –NO

ACTIVIDAD N10

EL FRUTERO

Destreza: reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.

Objetivo: desarrollar su percepción olfativa y motriz a través del desarrollo cognitivo.

Duración: 20 minutos

Los niños se sientan en ronda y por lo cual la maestra venda los ojos de un niño y muestra una fruta haciéndolo percibir para que el niño adivine que fruta es. El orientador del juego dice: “fui de compras al mercado; vi al frutero y le señalé una fruta” que sería la que tiene en la mano. Preguntarle a los niños ¿Qué fruta es?,etc.

Sugerencias: otra variante puede hacerse con la casa, el almacén, etc.

Evaluación: ficha de observación



PLAN DE CLASE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: EL FRUTERO

GRUPO DE EDAD: 3/4 años

TIEMPO ESTIPULADO: 20 minutos

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Los niño/as desarrollan su percepción olfativa y motriz.

ELEMENTO INTEGRADOR: juguemos en grupo.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR PARA EVALUAR	TIEMPO
Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos	RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos	Los niños se sientan en ronda y por lo cual la maestra venda los ojos de un niño y muestra una fruta haciéndolo percibir para que el niño adivine que fruta es. El orientador del juego dice: “fui de compras al mercado; vi al frutero y le señalé una fruta” que sería la que tiene en la mano. Preguntarles a los niños ¿Qué fruta es?	Aula Frutas	Los niños y niñas diferencian elementos naturales a través de los sentidos	20 minutos

EVALUACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Nomina	Especifica claramente las características de la fruta con los ojos vendados		Describe y asocia correctamente, al Desarrollar su sentido olfativo y motriz		El niño se divierte a través del juego mediante esta actividad lúdica		A través de la exploración sensorial el niño desarrolla su sentido del tacto y olfato		El niño se integra fácilmente a juegos grupales	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Parámetros de Evaluación: SI –NO

CONCLUSIONES

- ❖ La guía de trabajo de juegos de integración que se presentó sirvió de gran utilidad para las docentes parvularias, considerando que el juego es una herramienta útil para el aprendizaje del niño, de una manera eficaz.
- ❖ La guía aplicada con los niños permite relacionarse con la sociedad o el medio donde él se encuentre, y por ende favorece despertar sus capacidades y potencialidades que el niño posee.
- ❖ Los juegos aplicados con los niños permitieron despertar la creatividad y a desarrollar su máxima expresión de libertad y sentimientos afectivos con los miembros del grupo.
- ❖ Los juegos de integración que se pusieron en práctica con los niños permitieron una mejor comunicación y la socialización sana y objetiva y tener un mejor desempeño educativo.

RECOMENDACIONES

- ❖ Es de suma importancia que las maestras docentes cuenten con una guía de trabajo sobre los juegos de integración ya que le permitirá tener como un medio didáctico para la enseñanza de los niños.

- ❖ Es indispensable los juegos de integración en los niños ya que desde temprana edad deben sociabilizar con las personas de su entorno.

- ❖ Es recomendable que las maestras de inicial al momento de aplicar los juegos utilicen estrategias y medios necesarios para que el niño no tenga consecuencias irremediables en su desarrollo académico, a los largo de su vida.

- ❖ Los juego de integración juegan un papel muy importante en el desarrollo del niño por eso es indispensable que todos los centros educativos cuenten con una guías de juegos ya que es un medio donde el niño aprende significativamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Consultada

- ✓ Azuela Ana "EL TALENTO DE LOS NIÑOS", primera edición, Junio del 2010. pag 47.
- ✓ Acosta Carrera Mayra Elizabeth "implementación de una aula de estimulación temprana para niños y niñas menores de 2 años de edad para desarrollar las áreas: cognitivas, socio-afectiva, lenguaje y motora en Patronato Municipal de Amparo Social de la Provincia de Cotopaxi del cantón Salcedo en el Periodo 2012-2013".pag. 19.
- ✓ Acurio Fuel Eulalia Margarita "Elaboración de un folleto de integración estudiantil mediante juegos tradicionales para los profesores del colegio técnico "Pujilí" ubicado en el barrio Chimbacalle del cantón Pujilí provincia de Cotopaxi, en el periodo académico 2010-2011.pag 25
- ✓ Castro Cruz Amanda Valeria Y Rodríguez Manchay Araceli Rocío" Estimulación Temprana De 2 A 3 Años De Edad Y Su Incidencia En El Desarrollo De Habilidades Y Destrezas, En Los Niños Y Niñas De Los Centros De Desarrollo Infantil: Mi Sendero, Los Caracoles, Fernando Ugarte Y Princesa Diana De La Ciudad De Machala, En El Periodo Lectivo 2008", 2009.pag 12
- ✓ Cardona M. Clara Isabel, "Estimulación Temprana", cuarta edición, marzo del 2006.pag 8.
- ✓ Carrasco José Bernardo, "Una didáctica para hoy", edición 1, Madrid 2004.pag 18.
- ✓ Delgado Linares inmaculada "El juego infantil su metodología", edición 1, España. Pág. 4

- ✓ Hernández López Luis Pablo "Desarrollo cognitivo y motor" edición 1, Madrid España, pág. 52.
- ✓ Lema, Rubén, " Modulo de Estimulación Temprana", Edición, 2.005, - Machala, Pág. 41.
- ✓ Montalvo Enríquez Cruz Eliana "Factores QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y SOCIO AFECTIVO D LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO D EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "LA DOLOROSA" DE FE Y ALEGRIA DE LA CIUDAD DE QUITO, DURANTE EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009".
- ✓ Osorio Pulgarin Ramón Elías "Vacaciones Recreativas guía del gestor socio lúdico" pág. 49 – 37- 46.
- ✓ Pérez Alehortua Rossy Rosa Elena "Dinámicas de juego técnicas grupales y juegos Jugando a ser libres" pág. 21
- ✓ Stein Liliana, estimulación temprana guía de actividades para niños de 2 a 3 años, 5ta edición, buenos Aires Argentina 2012.pag 20
- ✓ Tapia Toapanta, Mercedes Cecilia "Manual de técnicas de armado de rompecabezas y su importancia en el desarrollo psicocognitivo en el aula taller de la carrera de educación parvularia de la universidad técnica de Cotopaxi en el sector Eloy Alfaro del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi durante el periodo 2011 - 2012" pág. 18.

Bibliografía Citada

- ✓ Azuela Ana "EL TALENTO DE LOS NIÑOS", primera edición, Junio del 2010. pag 47.
- ✓ Acosta Carrera Mayra Elizabeth "implementación de una aula de estimulación temprana para niños y niñas menores de 2 años de edad para desarrollar las áreas: cognitivas, socio-afectiva, lenguaje y motora en Patronato Municipal de Amparo Social de la Provincia de Cotopaxi del cantón Salcedo en el Periodo 2012-2013".pag. 19.
- ✓ Acurio Fuel Eulalia Margarita "Elaboración de un folleto de integración estudiantil mediante juegos tradicionales para los profesores del colegio técnico "Pujilí" ubicado en el barrio Chimbacalle del cantón Pujilí provincia de Cotopaxi, en el periodo académico 2010-2011.pag 25
- ✓ Castro Cruz Amanda Valeria Y Rodríguez Manchay Araceli Rocío" Estimulación Temprana De 2 A 3 Años De Edad Y Su Incidencia En El Desarrollo De Habilidades Y Destrezas, En Los Niños Y Niñas De Los Centros De Desarrollo Infantil: Mi Sendero, Los Caracoles, Fernando Ugarte Y Princesa Diana De La Ciudad De Machala, En El Periodo Lectivo 2008", 2009.pag 12
- ✓ Cardona M. Clara Isabel, "Estimulación Temprana", cuarta edición, marzo del 2006.pag 8.
- ✓ Carrasco José Bernardo, "Una didáctica para hoy", edición 1, Madrid 2004.pag 18.
- ✓ Delgado Linares inmaculada "El juego infantil su metodología", edición 1, España. Pág. 4
- ✓ Hernández López Luis Pablo "Desarrollo cognitivo y motor" edición 1, Madrid España, pág. 52.

- ✓ Lema, Rubén, " Modulo de Estimulación Temprana", Edición, 2.005, - Machala, Págs.,41,42
- ✓ Montalvo Enríquez Cruz Eliana "Factores QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO COGNITIVO, PSICOMOTOR Y SOCIO AFECTIVO D LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO D EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "LA DOLOROSA" DE FE Y ALEGRIA DE LA CIUDAD DE QUITO, DURANTE EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009".
- ✓ Osorio Pulgarin Ramón Elías "Vacaciones Recreativas guía del gestor socio lúdico" pág. 49 – 37- 46.
- ✓ Pérez Alehortua Rossy Rosa Elena "Dinámicas de juego técnicas grupales y juegos Jugando a ser libres" pág. 21
- ✓ Stein Liliana, estimulación temprana guía de actividades para niños de 2 a 3 años, 5ta edición, buenos Aires Argentina 2012.pag 20
- ✓ Tapia Toapanta, Mercedes Cecilia "Manual de técnicas de armado de rompecabezas y su importancia en el desarrollo psicocognitivo en el aula taller de la carrera de educación parvularia de la universidad técnica de Cotopaxi en el sector Eloy Alfaro del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi durante el periodo 2011 - 2012" pág. 18.

Lincografía

- ✓ <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7369/1/Claudia%20Vannessa%20Mena%20Manzanillas.pdf>
- ✓ <http://repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/865/1/T-UTMACH-FCS-555.pdf>
- ✓ http://www.eumed.net/libros-gratis/2011f/1123/la_puericultura.html
- ✓ <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/111/1/Tesis%20Ligia%20Villacis%20y%20Sady%20Villao.pdf>
- ✓ <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/110/1/TESIS%20MARIELA%20RO%20%282%2911.pdf>
- ✓ http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

“UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS”

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN

OBJETIVO: Conocer la opinión del Sr. Director de la escuela “Lic. Jaime Andrade Fabara”, sobre los juegos de integración su importancia en el aprendizaje y cómo influye en su desarrollo cognitivo.

1. ¿En que radica la importancia de los juegos de integración?

.....
.....
.....

2. ¿Qué áreas estimula la aplicación de los juegos de integración?

.....
.....
.....

3. ¿Qué aspectos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños?

.....
.....
.....

4. ¿Porque es importante estimular el desarrollo cognitivo en Educación Inicial?

.....
.....
.....

5. ¿Considera importante que la Institución cuente con una guía de trabajo en sus actividades educativas?

.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

OBJETIVO: Recopilar información sobre los juegos de integración y su importancia en el aprendizaje cómo influye en su desarrollo cognitivo.

1. ¿Los juegos de integración es un aporte esencial en el proceso de Enseñanza Aprendizaje?

Sí No

1. ¿Los juegos de integración estimula el desarrollo integral de los infantes?

Sí No

2. ¿Usted en su jornada escolar estimula el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?

Sí No

3. ¿Cuenta con el material didáctico necesario para fortalecer el área cognitiva de los niños?

Sí No

4. ¿Los niños aprenden significativamente a través del juego?

Sí No

5. ¿Los juegos de integración propician el aprendizaje significativo?

Sí No

6. ¿Cuenta con una guía manual, plan de trabajo de juegos recreativos?

Sí No

7. ¿Considera importante contar con una guía de trabajo de juegos de integración en su proceso de Enseñanza Aprendizaje?

Sí No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
Y HUMANÍSTICAS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Recopilar información acerca de los juegos de integración su importancia en el aprendizaje cómo influye en si desarrollo cognitivo.

1. ¿Conoce usted que son juegos de integración?

Sí No

2. ¿Cree Ud. Que los juegos de integración ayuda a sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Sí No

3. ¿Usted como padre de familia considera que se debe capacitar a los maestros acerca de los juegos de integración?

Sí No

4. Trabajar en conjunto alumnos, maestros, profesores, propicia un aprendizaje satisfactorio.

Sí No

5. Apoyaría usted en el desarrollo de una guía de trabajo relacionado con los juegos de integración.

Sí No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ACEBO																
ELIANA ANAHI CHILLAGANA ACEBO																
JEAN PIR CHILUISA BARRIONUEVO																
KATE EMELLY CHIRIBOGA HUMALA																
JOSTYN ALEXANDER CORAL LAGLA																
GRACE ARACELY CUCHIPARTE RIOFRIO																
DANNA VALERIA CUEVA MOREIRA																
JHOSENER ISRAEL DIAZ																

NARVAEZ																
JOSE DAVID FREIRE MOLINA																
KEVIN JORDAN GUAMAN OÑA																
ANAHI PAOLA IZA IMBAQUINGO																
FRANKLIN DAVID IZA RIVERA																
NELSON STEEVEN LEMA MURILLO																
NEYSER ORLANDO LLANQUI AYALA																
DIANA MICAELA LLUMILUISA JACHO																
IVETTE SAYURI LLUMITASIG PALTAN																

JUSTIN RAMIRO PROAÑO ALVAREZ															
STEVEN ALEXANDRO PULLOTASIG CORONEL															
FERDINAN ALEJANDRO CHUQUITARCO SPEINOZA															
JULIETA ALEJANDRA VIERA LABRADA															
ERIK ALEJANDRO SALAZAR TRAVEZ															
GUSTAVO BAYARDO URIBE ARMAS															

PARAMETROS

DE

EVALUACION:

En

Proceso

-

Adquirido

-

REALIZANDO LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN CON LOS NIÑOS



REALIZANDO EL JUEGO QUIEN ES CON LOS NIÑOS



TODOS LOS NIÑOS CON LA DOCENTE



SOCIALIZANDO CON LOS NIÑOS PARA LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN

