



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“Recopilación de juegos interactivos para desarrollar procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños/niñas del año de preparatoria de educación básica del centro educativo “Numa Pompilio Llona”, de la parroquia San Buenaventura, del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2012-2013”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia

Autora:

Herrera Tapia Karla Natalia

Directora:

Lcda. Criollo Salinas Jenny Maricela

Latacunga- Ecuador

MARZO 2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “RECOPIACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR PROCESOS COGNITIVOS EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS/NIÑAS DEL AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILIO LLONA”, DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, AÑO LECTIVO 2012-2013”, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....
Herrera Tapia Karla Natalia
C.I. 0502934722

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

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

“RECOPIACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR PROCESOS COGNITIVOS EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS/NIÑAS DEL AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILIO LLONA”, DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, AÑO LECTIVO 2012-2013”, de Karla Natalia Herrera Tapia. , postulante del título de Licenciada en Educación 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, Marzo 2013

La Directora

.....
Lcda. Criollo Salinas Jenny Maricela

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A la Lic. Jenny Criollo. Directora de tesis, por sus valiosas palabras de aliento para seguir adelante y no desfallecer.

Gracias a todas las personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de esta tesis.

Karla

DEDICATORIA

Dedico este trabajo que es el reflejo de mi formación profesional a lo largo de mi carrera. A mi Madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones y por enseñarme a ser responsable. A mi Padre, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí. A mi hermana Cris, a quien quiero, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento a pesar de la distancia. A mi hijita Yuli, porque te amo infinitamente hijita mía. A mis Hermanas, Mónica, Anita por todos esos momentos que me supieron escuchar.

Karla



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

TEMA: “RECOPIACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR PROCESOS COGNITIVOS EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS/NIÑAS DEL AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILIO LLONA”, DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, AÑO LECTIVO 2012-2013”

Autora: KarlaNatalia Herrera Tapia.

RESUMEN

La investigación se realizó en la Escuela “Numa Pompilio Llona” durante el año lectivo 2012 -2013; el estudio se sustenta en la recopilación de juegos interactivos que ayuden a desarrollar el proceso cognitivo, en la asignatura de Entorno Natural y Social de los niños(as) del año de preparatoria de Educación Básica. Metodológicamente el trabajo investigativo se aborda desde la perspectiva de los estudios descriptivos, con la aplicación de un diseño de investigación de campo; la misma que participó toda la comunidad educativa donde la población estuvo formada por el Director de la Institución Educativa, una Maestra y veinte y ocho niños(as) la que fue participe en su totalidad. La técnica aplicada fue la entrevista y el instrumento el cuestionario. El análisis e interpretación de los datos permitió determinar que presentan problemas de reflexión, análisis y criticidad por falta de técnicas y metodologías en el aprendizaje. Lo que permitió llegar a la conclusión: que los niños(as) aprenden a través de diferentes técnicas, juegos, con dinamismo en trabajos individuales o grupales, con recursos didácticos, fomentando el hábito a respeto y orden críticamente para ser mejores humanos y es que a través de los juegos interactivos los niños(as) podrán practicar y desarrollar su proceso cognitivo, las mismas que permitirá un mejor aprendizaje significativo y alcanzar un nivel competitivo. El estudio se justifica por cuanto posee valor teórico, utilidad práctica para el docente por lo que cuenta con talleres como guías para desarrollar la clase y relevancia social por su conveniencia a los beneficios del alumno.

Palabras Claves: Juegos interactivos, Proceso Cognitivos, Entorno Natural y Social, Teoría del juego, Aprendizaje significativo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

ABSTRACT

TOPIC: "INTERACTIVE GAMES COLLECTION FOR DEVELOPING COGNITIVE PROCESSES IN THE NATURAL AND SOCIAL ENVIRONMENT OF CHILDREN / GIRLS HIGH SCHOOL YEAR BASIC EDUCATION SCHOOL" NUMA POMPILIO LLONA "PARISH OF SAINT BONAVENTURE, LATACUNGA CANTON, PROVINCE COTOPAXI, SCHOOL YEAR 2012-2013 "

Autora: Karla Natalia Herrera Tapia.

ABSTRACT

The research was conducted at School "Numa Pompilius Llona" during the school year 2012 -2013, the study is based on the collection of interactive games that help develop the cognitive process, on the subject of Natural and Social Environment of children (as) school year of elementary school. Methodologically the research work is approached from the perspective of descriptive studies, with the application of a field research design, the same as that involved the whole school community where the population was made up of the Head of the Educational Institution, a Mistress and twenty-eight children (as) which was part of a whole. the technique used was the interview and the questionnaire instrument. analysis and interpretation of the data allowed us to determine that present problems for reflection , and criticality analysis techniques and methodologies lack of learning. This allowed to reach the conclusion that children (as) learn through different techniques, games, dynamically in individual or group work, learning resources, encouraging the habit to respect and order critically to be better humans and that is through interactive games for children (as) will practice and develop their cognitive process, they will allow a better learning and achieve significant competitive level. the study was has justified because theoretical, practical use to the teacher so has workshops as guides to develop the class and social relevance for its convenience to the benefits of the student.

Keywords:

interactive games, Cognitive Process, The Area Natural and Social, Game Theory, significant learning1c

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
Portada	i
Autoría	i
Aval del director de tesis.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
Índice de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos	xii
Introducción	1

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1.Antecedentes Investigativos:.....	4
1.2.Categorías Fundamentales:	6
1.3.Marco Teórico.....	7
1.3.1 Entorno Natural y Social.....	7
1.3.2 Desarrollo Cognitivo.....	14
1.3.3 Proceso de Aprendizaje.....	33
1.3.4 Las Actividades Lúdicas	39
1.3.5 Metodología Lúdica	46
1.3.6 Teorías del Juego	50

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 Caracterización de la institución	62
2.2. Análisis e interpretación de resultados de la investigación.....	64
2.3 Conclusiones	80
2.4 Recomendaciones.....	81

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1 Tema.....	82
3.2. Datos Informativos.....	82
3.3 Antecedentes	83
3.4 Justificación	85
3.5 Objetivo de la Propuesta	86
3.5.1 Objetivo General	86
3.5.2. Objetivos Específicos.....	86
3.6 Descripción de la Propuesta.....	87
3.7 Diseño de la propuesta.	89
Plan operativo de la propuesta.	90
Taller N 01 : Haz que la bola vaya a Tux	92
Taller N° 02: “Palabras que caen”	94
Taller N 03: Pulsa sobre mí.....	96
Taller N 04: Controla la Manguera	98
Taller N 05: Cuenta los Elementos	100
Taller N 06: Arma el Rompecabezas	102
Taller N 07: Cazador de Fotos	104
Taller N 08: El Sombrero de mago	106

Taller N 09: Instrumentos musicales	108
Taller N 10: Ejercicio de Lectura Horizontal.....	110
Taller 11: Crear un dibujo o una animación	112
Taller 12: Mueve el Ratón	114
Taller 13: El juego de puzzle de trangam	116
Taller 14: Pulsa y Dibuja	118
Taller15: Juego de rompecabezas deslizante	120
Conclusiones	122
Recomendaciones.....	123
Referencias Bibliográficas	124
Anexos	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2: Nivel Educativo	68
Tabla 3: Conocimiento sobre los juegos interactivos	69
Tabla 4: Posee un computador en casa	70
Tabla 5: La maestra utiliza recursos tecnológicos para desarrollar sus clases.....	71
Tabla 6: Conoce usted que son procesos cognitivos.....	72
Tabla 7: La maestra utiliza juegos para la enseñanza	73
Tabla 8: Desarrolla juegos en su casa para la enseñanza.....	74
Tabla 9: Considera que los juegos interactivos desarrolla el proceso cognitivo... 75	
Tabla 10: Está de acuerdo que se elabore un CD con juegos interactivos.....	76
Tabla 11: Utilizaría en su hogar el CD de juegos interactivos.....	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel Educativo	68
Gráfico 2: Conocimiento sobre los juegos interactivos	69
Gráfico 3: Posee un computador en casa	70
Gráfico 4: La maestra utiliza recursos tecnológicos para desarrollar sus clases...	71
Gráfico 5: Conoce usted que son procesos cognitivos.....	72
Gráfico 6: La maestra utiliza juegos para la enseñanza	73
Gráfico 7: Desarrolla juegos en su casa para la enseñanza.....	74
Gráfico 8: Considera que los juegos interactivos desarrolla el proceso cognitivo	75
Gráfico 9: Está de acuerdo que se elabore un CD con juegos interactivos.....	76
Gráfico 10: Utilizaría en su hogar el CD de juegos interactivos.....	77

INTRODUCCIÓN

En el Centro Educativo "Numa Pompilio Llona" existe el problema del uso incorrecto de las técnicas y métodos de aprendizaje de estudio para los niños(as) del año de preparatoria de Educación Básica en el área de Entorno Natural y Social. Los niños(as) presentan dificultades de razonamiento, de reflexión tienden a ser memorísticos y repetitivos. La recopilación de juegos para mejorar la enseñanza - aprendizaje y el rendimiento académico escolar de los niños(as), es imprescindible.

Las nuevas metodologías proponen que descubran y construyan sus propios conocimientos en el proceso de aprendizaje. Por lo que es importante se desarrolle nuevas técnicas de aprendizaje para mejorar el proceso cognitivo.

La delimitación de la presente investigación se desarrolla en el Centro Educativo "Numa Pompilio Llona" en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga parroquia San Buenaventura barrio Centro, este problema se lo va a realizar en el año lectivo 2012-2013, el objeto de estudio es recopilación de juegos interactivos y el campo de acción es educativo.

La formulación del problema se detalla de la siguiente manera: ¿Cómo mejorar el proceso cognitivo en los niños(as) con los juegos interactivos en el área de Entorno Natural y Social del año de preparatoria de Educación Básica del Centro Educativo "Numa Pompilio Llona"? La investigación tiene objetivo general: Desarrollar el proceso cognitivo en el entorno natural y social a través de juegos interactivos; en los niños(as) del año de preparatoria de Educación Básica del Centro Educativo "Numa Pompilio Llona" en el año lectivo 2012-2013. Y sus objetivos específicos: Recopilar juegos interactivos, para que el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de procesos cognitivos en el entorno natural y social, Implementar juegos interactivos, para que el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de procesos cognitivos en el entorno

natural y social de los niños/niñas del año de preparatoria de educación básica; sea amena y cree mayor interés en los párvulos, y Proponer la aplicación los diferentes juegos interactivos recopilados mediante talleres con sus correspondientes planificaciones.

De este modo se ha podido formulado las diferentes preguntas directrices que serán analizados a lo largo de esta investigación, las mismas que permitirá conocer: ¿Qué instrumentos metodológicos permita desarrollar el proceso cognitivo en los niños(as) del año de preparatoria de Educación Básica? ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y conceptuales que permitan la recopilación de juegos interactivos para desarrollar el proceso cognitivo en el Área de Entorno natural y Social? La población o universo sujeto a esta investigación son 1 maestra y 28 niños(as).

Los métodos que se utiliza en esta investigación son: Método teórico, científico, histórico, analítico y sintético, estadístico, deductivo e inductivo, y la de recolección de datos ya que se parte de un problema, el mismo que será demostrado durante el proceso de investigativo, al analizar a las respuestas a las preguntas realizadas a la investigación de campo hasta llegar a las conclusiones y recomendaciones y finalizar con la formulación del problema de la recopilación de juegos interactivos para desarrollar el proceso cognitivo que permita obtener resultaos satisfactorios. Las técnicas que se utilizan para el desarrollo de la investigación son: la encuesta y la entrevista. La presente tesis cuenta con los siguientes capítulos:

El Primer Capítulo trata sobre la fundamentación teórica de la investigación, la misma que contiene: el tema de Entorno natural y Social, proceso cognitivo, proceso de aprendizaje, actividades lúdicas, metodología lúdica, teoría del juego y juegos interactivos.

El Segundo Capítulo contiene la reseña histórica de la institución donde se aplica la investigación, posteriormente se realiza el análisis e interpretación de os resultados de las encuestas aplicadas a los maestros y a los niños(as)del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona”, la misma que permitieron conocer las

condiciones actuales en las que se encuentra el tema de juegos interactivos y sus repercusiones en la vida estudiantil de los niños(as) dentro de la institución y así observar si la aplicación de juegos interactivos que ayuden a desarrollar el proceso cognitivo en los niños(as) del año de preparatoria de Educación Básica.

El Tercer Capítulo contiene el diseño de la propuesta en el que se aplica técnicas para desarrollar el proceso cognitivo que deben realizar los niños(as) con la ayuda de la maestra.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1. Antecedentes Investigativos:

Dentro de un contexto a nivel Mundial, la relación de los elementos interactivos es un concepto tan antiguo como el desarrollo mismo de la cultura humana, es importante aclarar que definimos como interactivo todo elemento que nos conlleve a relacionar los sentidos básicos del ser, con el fin de obtener una respuesta al estímulo de los mismos; en este sentido los diversos medios de comunicación responden en mayor o menor medida a esta relación.

El sentido de la comunicación misma requiere de un desarrollo interactivo entre el mensaje y el consumidor, es claro que entre mejor sea la respuesta del consumidor más clara y proyectual será la comunicación, y si es posible iniciar una respuesta tanto desde el consumidor como desde el medio mismo de comunicación en el cual se podrá establecer un sistema completo de intercambio real de información; teniendo en cuenta lo importante y necesario que es llegar a esta instancia.

Dentro del País cuando se escucha hablar de los diferentes tipos de juegos interactivos con los que se puede contar, seguramente en lo primero que se piensa es en que los mismos tienen como única finalidad lograr que los usuarios se entretengan, pero lo cierto es que la ventaja que tiene el avance acelerado de la tecnología abre las puertas para que se pueda combinar los juegos interactivos con todo tipo de contenidos y así utilizarlos con otros fines que no solo sean el de entretener a la gente. Una de las mejores maneras de aprovechar esto es sin lugar a dudas es la educación.

Dentro de la provincia los juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo es mediante los juegos interactivos, y justamente por esta razón es muchas escuelas en la actualidad emplean estos métodos. Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños puedan interactuar con los contenidos en los juegos.

Pero ¿Cómo hacemos para que el entretenimiento no supere al aprendizaje?, lo cierto es que si bien los juegos interactivos para la educación deben ser entretenidos, no se puede dejar que el entretenimiento y la diversión que estos representan haga que los niños se olviden de lo que deben aprender, para ello, los contenidos deben ser informativos, claros y concisos, pero nunca demasiado largos ni complicados ya que es esto precisamente lo que hace que los niños se aburran rápidamente de los juegos interactivos educativos.

Por otro lado también se debe decir que las ilustraciones o animaciones que se utilicen deben ser creativas y llamativas ante todo, pero siempre guardando un cierto equilibrio en cuanto al contenido informativo y las ilustraciones que se muestren en las animaciones. Aunque como dijimos anteriormente la forma más común de llevarle a los niños los juegos interactivos para su aprendizaje es mediante una PC, en algunas escuelas emplean suelos y paredes acopladas con pantallas interactivas teniendo en cuenta que en la actualidad su uso está siendo muy difundidas no solo para la publicidad sino también para la educación, teniendo en cuenta que además de ser muy prácticas, es una manera de que los niños interactuar de forma más directa con los contenidos correspondientes a su aprendizaje.

1.2. Categorías Fundamentales:



Elaborado por: Karla Natalia Herrera Tapia

1.3.Marco Teórico

1.3.1 Entorno Natural y Social

PALACIOS, J. et al. (2001) “El entorno natural podría definirse como todos los seres vivos y no vivos que existen de forma natural en la Tierra. En el sentido más elegante, es un ambiente o entorno que no es el resultado de la actividad o la intervención humana” (Pág. 66).

Programa Curricular Institucional primer año de Educación Básica“En el currículum de educación inicial el entorno natural se define como el conjunto de elementos y condiciones ambientales que constituyen el marco donde se desarrolla la existencia de los niños y las niñas” (Pág. 78).

Según estas definiciones se considera que el entorno natural, para los niños y las niñas en edad infantil, es como un libro abierto que ofrece conocimientos nuevos y estímulos para seguir aprendiendo. Para los educadores el entorno natural es fuente inagotable de recursos para la enseñanza. Si la curiosidad infantil promueve el descubrimiento del entorno en los niños y las niñas, la escuela infantil debe crear las condiciones para avivar esta curiosidad y promover su aprendizaje significativo.

El entorno incluye, por tanto, todos los elementos existentes en los diversos ámbitos en que se desarrolla la vida de éstos: el hogar, la familia, la escuela, el barrio, etc. Por ello su aprendizaje es uno de los objetivos principales. Desde el nacimiento, la vida de los niños y niñas está marcada por un ansia incontenible de saber más acerca del entorno y establecer relaciones satisfactorias con los elementos que lo constituyen.

El Medio Ambiente

PALACIOS, J. et al. (2001) “Es el medio global con cuyo contacto se enfrentan los colectivos humanos y con el cual se encuentran en una situación de relaciones

dialécticas recíprocas que ponen en juego todos los elementos del medio. O sea es el conjunto de factores físico-naturales, sociales, culturales, económicos y estéticos que interactúan entre sí, con el individuo y con la sociedad en que vive, determinando su forma, carácter, relación y supervivencia” (Pág. 68)

Respecto de la forma de citar La Estrategia Nacional de Educación Ambiental de CITMA sintetiza el término como: “Sistema Complejo y dinámico de interrelaciones ecológicas, socioeconómicas y culturales, que evoluciona a través del proceso histórico de la sociedad”(Pág. 166).

BARLA, Rafael. En su obra ecológica Expresa lo siguiente: “Es un problema de preocupación mundial, debido al uso indiscriminado que se ha hecho de los recursos naturales, así como la contaminación ambiental todo lo cual trae aparejado la pérdida de la diversidad biológica o biodiversidad, con un peligro inminente para el deterioro del planeta. Por todo ello es necesario educar a la población en general, y en particular a los que directa o indirectamente pueden influir en él, y a los que como formadores de las nuevas generaciones manejen los principios ecológicos básicos que cada hombre debe conocer” (Pág. 41) .

Partiendo de estas bases considero que éste es un mundo de todos y para todos, lo menos que se puede hacer es buscar soluciones conjuntas. Está en cerrar una llave, en sonreír, en decirle no a una serie de prácticas cotidianas que no van a implicar sacrificios y que redundaran en enormes beneficios para la humanidad. Pensar en todos es la clave. Cada cual desde su casa, su oficina, en su barrio, en la calle, en una playa reconozca cuan maravilloso es vivir en el planeta Tierra y más aún en un país como el nuestro, y decidir hacer algo por asegurarle un hermoso planeta a las próximas generaciones. De seguro no serán todas las que se mencionarán en este documento, las maneras como se puede aportar a mejorar nuestro Medio Ambiente, esto es solo una pequeña cuota para la educación ambiental con la firme idea de que éste será un mejor país, si todos reconocemos que somos parte de él.

Entorno Social

Según: CALDERÓN, 2007: "El proceso de socialización por medio del cual, el niño aprende las reglas fundamentales para su adaptación al medio social". (Artículo web, pág. 2)

PALACIOS, J. et al. (2001) "El desarrollo social del niño puede decirse que comienza antes de nacer. Ya cuando sus padres están pensando en tener un niño y lo están imaginando por ejemplo, al pensar un nombre, o cómo será físicamente, pues esto implica ya que el medio social está teniendo influencia en ese futuro niño. De allí la importancia de lo social, dentro del desarrollo y crecimiento infantil" (Pág. 79).

Se sabe que los niños desarrollan su afectividad, básicamente las emociones, a través de la interacción social, es por eso de que se habla de desarrollo socio emocional. La Socialización no es un proceso que termina a una edad concreta, si es importante decir que las bases se asientan durante la infancia y según los aprendizajes adquiridos socialmente, los seres humanos vamos evolucionando. Este desarrollo va de la mano de la afectividad, la comunicación verbal y gestual y cómo se reconocen en el mundo.

Desarrollo Social 4 a 5 años

La niñez temprana se caracteriza por la fase de iniciativa frente a la culpa. Ahora los niños se han convencido de que ellos son una persona en sí mismos. En esta etapa, por su propia iniciativa los niños pasan a un mundo social más amplio. El gran dirigente de la iniciativa es la conciencia. Ahora los niños no sólo sienten miedo a ser pillados, sino que también comienzan a oír la voz interna de la propia observación, guía y castigo.

- Combinación de independencia e inseguridad.
- Suele comportarse como bebé.
- La competición se hace más objetiva.

- Sugiere turnos para jugar, tiene más contacto social.
- Habla con otros niños, pero no escucha lo que dicen.
- Autocrítica, y crítica a los demás.
- Tienen algunos miedos, están conociendo nuevos peligros.
- Imita las actividades de los adultos.

Desarrollo Afectivo

Según: AUSUBEL, D., (2003), "El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información, solo pueden proceder de la introspección: una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando son todavía muy pequeños. El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual la niña y el niño construyen su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismos y en el mundo que les rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso la niña y el niño pueden distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes. El desarrollo afectivo se va realizando paralelo a las interacciones con los otros y con el entorno, y aquí es donde radica la implicación: si el niño no estuviera en un medio concreto, con unas personas concretas y unos juguetes u objetos concretos no podría tener respuesta a sus manifestaciones de afecto, y no podría tener nuevas experiencias que le ayuden a formarse afectivamente."(Pág. 175).

La autora menciona que el desarrollo afectivo es el resultado de la interacción social entre el niño y el entorno que le rodea. Los factores externos son aportados por el entorno, los factores internos por el individuo.

La niña y el niño expresan algunos afectos antes de pensar lo que pueden ser y poder expresar verbalmente lo que siente. El adulto interpreta sus afectos, le indica y enseña a diferenciar esos afectos en un proceso de continuo desarrollo.

El desarrollo afectivo es un proceso interno de los estados afectivos del individuo, que se manifiestan a través de conductas externas con un fin: la búsqueda de contactos y la proximidad con el entorno (individuos, cultura); interaccionando de forma privilegiada con los que le rodean para poder incorporarse y sobrevivir en un medio que cubra toda sus necesidades básicas (fisiológicas, cognitivas, sociales y afectivas)

Durante los seis primeros años de su vida, el niño muchas veces, y por distintas razones, se siente incómodo, intranquilo, perdido, etc. necesita cubrir “necesidades” que deben satisfacer los individuos adultos de su entorno.

Entorno Natural y Social con Lúdica

MORALES, Luis (2011) expresa que “El paradigma educativo imperante y las prácticas de enseñanza y aprendizaje vigentes no promocionan el componente lúdico como recurso para propiciar el aprendizaje formal en la Educación Primaria y Secundaria. De hecho, en los Reales Decretos de Enseñanzas Mínimas para Educación Primaria y Secundaria no aparece ni una sola vez el concepto de lúdico en el de Primara y, en el referido a Secundaria Obligatoria, sólo aparece una vez referido al área de Plástica. Y en la Orden por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria sólo se recomienda el enfoque lúdico en el área de Educación Física, y en el área de Lenguaje se sugiere que la reproducción de textos orales sencillos tenga carácter lúdico; en la Orden referida a Secundaria no hay mención alguna. Parece como si al acabar el periodo de Educación Infantil los niños y niñas se hubieran convertido de repente en adultos en miniatura y objetos pasivos en el proceso enseñanza-aprendizaje”. (Pág. 1)

PAVIA, Víctor (2008) manifiesta que “La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo”. (Pág.77)

La tesista opina que es importante que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes se expresen las actividades rítmicas por un lado,

puesto que esto mejora la competencia motriz, de los movimientos creativos y expresivos. Por ello, el contar con un espacio y de ejercitar aspectos temporales, concreta estas estructuras y aprende a utilizar y organizar al movimiento. Luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas.

Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el entorno natural y social.

Importancia del entorno natural y social con lúdica

ALSINA, Ángel (2008) “El entorno natural y social contempla la Lúdica a partir de todo el cuerpo en el proceso educativo es la premisa primordial. Ya que el niño/a toma en cuenta el punto de partida del conocimiento.” (Pág. 127)

La investigadora menciona que una de las tareas más importantes que se contempla en la totalidad de los planes y programas de estudio es preparar un alumnado altamente calificado y competente, y se suele incidir en que para ello se tiene que lograr que los estudiantes desempeñen un papel activo en el proceso enseñanza-aprendizaje, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que les permitan orientarse correctamente en la búsqueda y procesamiento de la información que necesiten de forma rápida e independiente y ser capaces de aplicar los conocimientos adquiridos de manera activa y creativa.

Características del entorno natural y social con lúdica

MOYLES, Fernanda (2007) expresa que “el componente lúdico puede facilitar las tareas en los centros docentes en general y específicamente en aquellos que cuentan con aulas multiculturales por algunas de las propiedades que caracterizan al juego:

- Tiene la acción en su origen, como explicaron Vygotsky y Piaget: para Piaget, la complejidad organizativa de las acciones daría lugar al símbolo y para Vygotsky sería el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos.
- Posee, como forma de actividad humana, un gran potencial emotivo y motivacional porque, como dice Jack Botermans: “La lúdica constituyen una de las actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la Tierra”.
- Potencia el aprendizaje cooperativo al favorecer el trabajo y la toma de decisiones en equipo.
- Favorece las relaciones interpersonales entre el alumnado y entre éste y el profesorado, porque para hombres y mujeres siempre ha supuesto una estrategia de socialización, ya que es el “medio natural para un aprendizaje social positivo”
- Es una realidad próxima al alumnado y, por ello, si vinculamos lo lúdico al aprendizaje de una nueva lengua, estaremos facilitando una relación positiva con la misma por parte del alumnado que tenga que adquirirla.”
(Pág. 23)

La investigadora menciona que el entorno natural y social con lúdica se caracteriza por su diferente componente lúdico el cual debe facilitar las tareas que se realizan dentro de clases por lo tanto este puede ser muy diferente.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

1.3.2 Desarrollo Cognitivo

Almeida, I (2006) “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. Jean Piaget desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiendo que a partir de la herencia genética el individuo construye su propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización” (pág. 125).

Para la autora algunos investigadores identifican la cognición con el conocimiento, sin embargo, preferimos identificar a la cognición como un proceso que incluye todas sus funciones. Al igual que en el aprendizaje, la diferencia entre conocimiento y memoria es uno muy sutil

Procesos Básicos

El desarrollo prenatal: Cigoto, embrión y feto. Desarrollo del cerebro. Factores del entorno prenatal que el aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida. Estos son:

- Percepción
- La atención
- Memoria.

La Percepción

GUYTON, Hall, (2001) “Los niños responden a los sonidos incluso antes de nacer, cuando están en el vientre de la madre y cuando perciben algún sonido

intenso se mueven más. Al nacer ya oyen y reaccionan de manera diferente ante la distinta intensidad de los sonidos. Desde los primeros días los bebés son capaces de reconocer las voces de los familiares cercanos y se sienten más atraídos por los sonidos similares a la voz humana”. (Pág. 46)

Desde las primeras semanas, los recién nacidos poseen una capacidad para percibir el mundo que los rodea. Esta percepción ocurre a través de los sentidos, como se puede suponer, las habilidades de los niños en este aspecto mejoran rápidamente con el paso de los años.

La percepción, necesita de los procesos de sensación (información captada acerca del mundo físico proporcionada por nuestros receptores sensoriales), desde la cual se constituye el proceso en el que seleccionamos, organizamos e interpretamos la información captada por nuestros receptores sensoriales, a esto llamamos percepción.

Para la autora la percepción es entonces una interpretación de la sensación en forma estructurada y puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa.

La percepción capacita al ser humano para: distinguir la información necesaria, explorar lo que nos rodea y evitar peligros (obstáculos, trampas)

El desarrollo sensorial en el niño

Al nacer los aparatos receptores en el niño, están dispuestos para su función.

En los últimos meses de gestación maduran las vías sensoriales, primero las del sentido táctil y muscular, pero también las del sentido del olfato y gustativo, y más tarde las del sentido visual y finalmente las del sentido auditivo. Sin embargo en la corteza algunas partes están listas para usarse, al momento del nacimiento, pero otras se desarrollan después del nacimiento. Es por esto que no se puede hablar de un desarrollo de los órganos sensoriales y de su específica actividad, la cual se manifiesta en la percepción.

Los niños a partir del sexto mes de vida, a partir del período en el que empiezan a coger algún objeto, de distinta manera a todos los colores, por lo tanto se dice que ya los distinguían.

El desarrollo intelectual del niño no se debe a su sensibilidad individual, demasiado limitada para este fin a pesar de la existencia de todos los tipos de sensaciones, sino al conocimiento social, que por medio del lenguaje y del trato de los seres humanos entre sí se convierte en propiedad personal de todo individuo.

Dentro del desarrollo de las sensaciones y percepciones del niño juega un papel importante el desarrollo de la percepción del espacio y tiempo.

El desarrollo de la percepción del espacio en el niño

El niño reconoce el espacio en la medida en que aprende a dominarlo.

El espacio lejano es al principio poco diferenciado. Debido a la inmadurez de la adaptación y de la convergencia, los niños de un año ni siquiera perciben los objetos que se hallan distantes, que constituyen para ellos tan solo un fondo indeterminado.

Con la valoración de la distancia se relaciona también la valoración de las dimensiones de los diferentes objetos. Para pequeñas distancias y figuras sencillas existe ya una constancia de dimensión o magnitud, en el segundo año de edad. La exacta valoración de las dimensiones de un objeto en distintas alternativas coincide con la comprensión del acortamiento de la perspectiva de los objetos. La comprensión de las perspectivas representadas es el aspecto más complejo de la representación espacial y se desarrolla más tarde.

El punto esencial del desarrollo general de la comprensión del espacio es la transición del sistema de cálculo (coordenadas) fijado en el propio cuerpo a un sistema con puntos de referencia libremente móviles.

La percepción de la forma en el niño

El niño percibe muy pronto las formas concretas objetivas. En los niños preescolares, la forma es ya uno de los factores fundamentales del conocimiento que discierne las cosas. Si a los niños de preescolares se les enseña una forma geométrica abstracta, la "objetivizan" en su mayor parte, es decir, le dan una interpretación ingenuamente objetiva: un círculo, es una pelota.

Dado que en la edad preescolar predomina el color, es necesario al trabajar con estos niños, aprovechar la influencia o eficacia del color. Pero al mismo tiempo, no es menos importante orientar la atención de los niños hacia las diferencias de las formas, que es necesaria para el estudio de la lectura y más adelante el dominio de los fundamentos geométricos.

Para la correcta percepción de la forma posee esencial significado el desarrollo de la constancia de la percepción de la forma, al alterar o cambiar el ángulo óptico o visual.

Los niños perciben la forma al principio con relativa independencia de la situación. La representación de los números presupone en el niño preescolar tanto el contar como la inmediata percepción de los objetos. El desarrollo de la percepción de cantidad se produce, en lo esencial, de la siguiente manera:

- a) el niño percibe un grupo de objetos y los reproduce teniendo en cuenta sus concretas características cualitativas.
- b) La percepción de un grupo de objetos teniendo en cuenta sólo las características cualitativas pasa en el ulterior desarrollo de la capacidad de abstracción a la forma perceptiva, en la que se tiene en cuenta la disposición espacial de los objetos en la abstracción parcial o total de sus concretas peculiaridades cualitativas.
- c) El niño pasa con el desarrollo de la representación de números, y el dominio de las operaciones aritméticas a la percepción de un grupo de

objetos, para lo cual parte del cálculo de los objetos que resta o abstrae de sus peculiaridades espaciales cualitativas.

La percepción del tiempo en el niño.

BOLAÑOS, GUILLERMO, (1992) “El siguiente desarrollo de las aptitudes para una más correcta localización y comprensión del orden de sucesión se relaciona con la toma de conciencia de las dependencias causales y del dominio de las relaciones cuantitativas de las magnitudes del tiempo”. (Pág. 329)

Las palabras ahora, hoy, ayer y mañana pueden señalar en su uso, cada vez un sector distinto del tiempo real.

En los niveles evolutivos prematuros, el niño se orienta en el tiempo a base de signos esencialmente cualitativos extra temporales.

Para la autora no se apoya en ningún órgano sensorial, es un atributo de las experiencias que viven los sujetos. Es percibido solo después de un proceso de juicio o estimación. Esta reacción se puede analizar en planos fisiológica, de consciencia o de conducta

La Atención

Para el desarrollo de la percepción es necesario el funcionamiento de los procesos de atención, la cual es la capacidad del individuo para focalizar sus percepciones, en estímulos determinados, desestimando la relevancia de otras fuentes de estimulación. En la escuela, el niño requiere del pleno funcionamiento de la atención para centrarse en la lección de la profesora y disminuir la atención en aspectos considerados secundarios para ese contexto como es el observar el color del lápiz o los ruidos que hacen otros compañeros.

En el recién nacido la atención es involuntaria. Entre el primer y el segundo año la atención en el niño está relacionada con sus intereses en el mundo circundante. Entre los tres y cinco años, el niño logra focalizar su atención en un mismo tema

durante 30 a 50 minutos y entre los cinco y seis años logran hacerlo hasta una hora y media.

El aumento de la estabilidad de la atención se manifiesta cuando el niño realiza actividades como observar láminas, escuchar relatos y permanecer realizando una actividad con el 100% de su capacidad, esto se logra alrededor de los seis años.

Atención y concentración

La atención es la capacidad de seleccionar la información sensorial y dirigir los procesos mentales. La concentración es el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, por lo tanto, no son procesos diferentes.

En condiciones normales el individuo está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente sólo algunos: los que implican sorpresa, novedad, peligro o satisfacción de una necesidad.

La selección depende:

- a) de características del estímulo
- b) del sujeto: necesidades, experiencias y
- c) demandas del medio.

El control puede ser:

- a) iniciado por el sujeto (atención activa)
- b) provocado (atención pasiva)

Procesos involucrados en la atención

La respuesta de orientación hacia un estímulo novedoso, sorprendente o peligroso. Los sentidos se orientan hacia la fuente de información y el organismo se prepara para adaptarse al estímulo (id. a cambios por estrés, pero de menor intensidad) La respuesta de orientación comprende:

Identificación de lo que atrae la atención:

- Giro de ojos y cabeza
- Bradicardia y suspensión inicial de la respiración
- Quietud del cuerpo para no interferir la agudeza de los sentidos

Alerta psicológica y aumento de la actividad cerebral y de su flujo sanguíneo

Preparación para la acción:

- Aumento de la actividad del eje hipotálamo-hipofiso-suprarrenal
- Aumento de la actividad neurovegetativa.

Focalización voluntaria y controlada (atención propiamente tal)

Formas de la atención

- a. Atención focalizada. Implica resistencia a la distracción y determinación del momento en que se separa la información relevante de la irrelevante y se dirige a una sola fuente de información ignorando otras. Implica habilidad para establecer el foco de atención, mantenerlo y cambiarlo por uno nuevo si la situación lo exige.
- b. Atención sostenida. Capacidad para mantener atención focalizada o dividida durante largos períodos de tiempo, sin pérdida o caída de ella (aprox.30 minutos en individuos sanos) con el fin de reaccionar ante estímulos pequeños e infrecuentes en el tránsito de la información presentada.
- c. Atención alterna. Capacidad de cambiar de una a otra tarea sin confundirse. Requiere óptimo conocimiento de las tareas a realizar
- d. Atención selectiva. Capacidad de anular distractores irrelevantes manteniendo la concentración en el estímulo relevante. Se basa en la competencia entre dos o más estímulos, entre los cuales el sujeto selecciona. Atención dividida. Atender a más de un estímulo sin diaria.

Alteraciones de la atención

www.slideshare.net/.../procesos-psicologicos-bsicos“La atención sufre oscilaciones normales, debidas a fatiga, estrés, emociones diversas y también por trastornos de la conciencia, la afectividad, la psicomotricidad, el daño orgánico cerebral, etc. Independientemente de las alteraciones patológicas que afectan al atención y concentración, el Síndrome por Déficit Atencional, con y sin hiperactividad, es un cuadro de común ocurrencia en los niños (y cuyas secuelas persisten hasta la adultez) que afecta significativamente la capacidad de los niños para aprender”.

La Memoria

FELDMAN,Robert. (2005) “La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y evocar la información del pasado”. (Pág. 252).

Nuestra conducta y nuestro desempeño intelectual se manifiesta gracias a los procesos de memoria, la cual es el proceso por medio del cual codificamos, almacenamos y recuperamos información. Cada una de estas tres partes de la definición de la memoria -codificación, almacenamiento y recuperación- representa un proceso diferente.

La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó su atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él.

Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano: El lenguaje, el pensamiento y la inteligencia. Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno.

En las actividades y los juegos que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades

para atender, percibir y recordar es cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectura-escritura y otras materias importantes para la etapa escolar y para su desempeño en general.

Modelo Estructural

Registro sensorial: Retiene la información para decidir si será procesada o no. Tiene capacidad limitada, y una duración entre 1 y 3 segundos.

Memoria a Corto Plazo (MCP): Recibe la información del registro sensorial. Capacidad limitada a 7 elementos (chunking) y si la información no es procesada, se pierde en 20 segundos

Memoria de trabajo: basado en el modelo activo de Shiffrin, este tipo de memoria incorpora la capacidad de transformar la información en el sistema a corto plazo.

Memoria a Largo Plazo (MLP): Es donde la información se convierte en permanente, teniendo una capacidad ilimitada.

Procesos de control: Son empleados voluntariamente y regulan el paso de un almacén a otro, y el modo en que la información es codificada. Así, los procesos de reconocimiento y atención determinan si la información del registro sensorial será procesada o no.

Desarrollo de Estrategias Memorísticas

Procesos específicos, que para facilitar el recuerdo determinan el contenido y orden de ejecución de las operaciones esenciales de memoria (codificación, almacenamiento, búsqueda y recuperación de la información).
(Elaprendizaje.com/estrategias-de-aprendizaje -)

Existen 3 dimensiones que caracterizan la conducta estratégica de los sujetos:

Intencionalidad

Se refiere al hecho de encaminar la estrategia hacia una meta determinada. Para ello:

- Ser consciente de cuál es la meta
- Tener conocimiento de las relaciones medios-fines
- Seleccionar y ejecutar los procedimientos

Los niños mayores evidencian más intencionalidad, que se manifiesta en el replanteamiento, en la selección de las estrategias y en la supervisión de las mismas.

Consistencia

Se refiere a la aplicación consistente de estrategias en un amplio rango de contextos. El contexto en el que se presenta la tarea de recuerdo se define según las siguientes características:

- Meta explícita de la actividad: La ejecución de las tareas de memoria mejora cuando el recuerdo no es la meta, sino un medio para conseguir determinado fin, es decir, cuando se plantea que tengo que recordar X para hacer Y. Los niños de 3 y 4 AÑOS no consideran el recuerdo como algo abstracto, sino como algo que les sirve para conseguir un fin.
- Materiales que deben ser recordados: Los niños pequeños recuerdan mejor los dibujos que las palabras, y los objetos mejor que los dibujos.
- Instrucciones dadas a los niños
- Demandas de procesamiento de la información impuestas por la tarea
- Conocimiento de los niños: Recuerdan mejor los materiales sobre los que tienen conocimientos previos.

A medida que se incrementa la edad, se amplía el rango de situaciones a las que aplican estrategias. Paralelamente a esta generalización de contextos se dan los incrementos de efectividad.

Efectividad

El uso consistente conlleva un incremento en la efectividad.

Con la edad no sólo se selecciona la estrategia más adecuada, sino que se es capaz de introducir cambios para conseguir la meta. A estos cambios subyacen estos aspectos:

- Desarrollo de la comprensión meta nemónica
- Crecimiento del contenido y complejidad del conocimiento base
- Experiencia escolar
- Eficiencia en la aplicación de estrategias

Procesos Superiores

Según. (CRAING, 2007 pag.191-207)

El lenguaje

El lenguaje es el principal medio de comunicación de los seres humanos, a través de él podemos intercambiar información, mensajes, ideas y sentimientos. Es una destreza que se aprende de manera natural en los primeros años de vida, pues el niño empieza a hablar en interacción con su madre y con los adultos. Para el desarrollo del lenguaje existen dos factores necesarios e importantes.

La maduración biológica y las influencias ambientales, el primero está referido a los órganos que intervienen en el habla, que nos hacen capaces de emitir sonidos, palabras, frases y comunicarnos oralmente; el segundo se refiere a que los niños necesitan de oportunidades que brinda el entorno y de una estimulación adecuada, al utilizar el lenguaje oral, el niño recibirá el afecto y la atención de los padres y se dará cuenta que hablar es necesario para comunicar sus necesidades y deseos.

Etapas Pre-lingüística: Es considerada como la etapa del nivel fónico puro, comprende las expresiones vocales y sonidos que realiza el bebé desde el llanto

hasta los gorjeos y balbuceos en el primer año de vida. Esta etapa que muchas veces es dejada de lado, es la que permitirá formar las bases necesarias para la producción de sonidos, sílabas y palabras.

Etapa Lingüística: Esta etapa empieza cuando el niño expresa la primera palabra, ya no solo realiza emisiones fónicas sino que empezará a expresarse verbalmente a través de palabras y frases con contenido semántico y sintáctico.

Pensamiento

Cada uno de nosotros puede imaginarse a un hombre y puede también pensar en el hombre.

Imaginarse a un hombre significa referirse necesariamente a su porte, color, manera de ser, etc.; cuando imaginamos a un hombre necesariamente lo individualizamos, nos referimos a un hombre determinado, con características individuales, propias. Para ello nos servimos de las imágenes.

Para pensar en un hombre “No” nos preocupamos si es alto, bajo, gordo, blanco, negro. Al pensar en el hombre tomamos solamente en cuenta las características comunes y profundas, caracteres que son aplicables a todos los hombres, en el pensar del hombre se opera con ideas y conceptos.

La diferencia entre imaginar y pensar deriva del hecho de que en el primer caso operamos con imágenes y en el segundo lo hacemos con conceptos.

Desarrollo del pensamiento y la personalidad:

La formación de conceptos en el niño tiene lugar ya en los primeros años. De una vaga comprensión de la situación global, el niño pasa a la aprehensión gradual de las semejanzas y diferencias existentes en las cosas o situaciones concretas. Entre los dos y los cuatro años se elevan del nivel concreto al nivel abstracto. Cuando el niño es capaz de expresar verbalmente lo referente a los objetos o personas que lo rodean, utiliza ya conceptos abstractos.

Naturalmente que el niño en este periodo de su vida utiliza conceptos simples. La capacidad de operar con conceptos más complejos, como ser conceptos científicos, matemáticos o filósofos, aparece más tarde con la mayor madurez y la mayor experiencia. Esto tiene lugar en la adolescencia, aunque numerosos psicólogos sostienen que dicha capacidad ya aparece a los ocho años en el niño normal.

Ciertos conceptos abstractos son difíciles de ser captados por el niño. Así el concepto del tiempo lo capta difícilmente. La aprehensión de este concepto esta penetrado de afectividad. El tiempo que transcurre agradablemente es corto para el niño, mientras es largo si lo pasa con desagrado. La relación entre causa y efecto no la capta el niño ni sabe aplicar principios generales a situaciones específicas.

Solo alrededor de los siete u ocho años, el niño empieza a captar las relaciones entre causa y efecto. Con el desarrollo mental el niño comienza también a evaluar sus propias acciones y a juzgar el punto de vista de otras. Comienza a formular sus propias afirmaciones sobre los hechos reales y presenta argumentaciones cada vez más lógicas. A los once o doce años, el niño comienza el raciocinio deductivo y muestra la capacidad de formular y criticar las hipótesis.

En general la experiencia ha demostrado que el niño que se muestra inteligente a esta edad, si conserva buena salud, se mantendrá con igual capacidad en la adolescencia y en el periodo de la juventud y de la madurez.

Estructuras básicas del pensamiento:

Las estructuras básicas del pensamiento más importantes son las imágenes y conceptos. Cuando decimos que “estamos pensando en” nuestro hermano, tendremos una imagen de él, posiblemente su rostro; pero también en su manera de hablar o la fragancia de su loción favorita para después de afeitarse.

Imágenes: los investigadores han descubierto que no solo visualizamos las cosas que nos ayudan a pensar en ellas, sino que hasta manipulamos las imágenes mentales. Las imágenes nos permiten pensar sin expresarnos verbalmente, también nos permite utilizar formas concretas para representar ideas complejas y abstractas, así pues, las imágenes son parte importante del pensamiento y la cognición.

Conceptos: son categorías mentales para clasificar personas, cosas o eventos específicos con características comunes; también estos dan significados a nuevas experiencias: no nos detenemos a formar nuevos conceptos para cada experiencias sino que nos basamos en conceptos que ya hemos formado y colocamos al nuevo objeto o evento en la categoría adecuada, en este proceso algunos conceptos son modificados para adaptarlos al mundo que nos rodea.

El pensamiento creativo:

FODOR(2000) “La creatividad hace referencia a esa capacidad innovadora del hombre que no surge de una deducción matemática o lógica. Los ejercicios para estimular la creatividad se basan en propuestas de carácter abierto, permitiendo multiplicidad de respuestas, y los padres debemos aceptar preguntas divergentes y curiosas y admitir nuevas ideas. Resolviendo de muchas maneras diferentes los problemas facilita el pensamiento productivo frente al reproductivo o repetitivo”

Que el pensamiento es creativo quiere decir que construimos nuestra realidad de acuerdo a nuestros pensamientos y creencias. Estos pensamientos básicos se forman en la primera infancia, en el nacimiento e incluso en la vida intrauterina.

Por eso la búsqueda, identificación y reconocimiento amorosos de los pensamientos y creencias es básico para la transformación de nuestra realidad.

Pensamiento convergente y divergente:

Obviamente muchos problemas no se prestan para ser resueltos mediante estrategias directas, sino que es necesario utilizar una forma de pensar flexible y original. El pensamiento convergente tiene una sola solución, o muy pocas, por ejemplo, un problema matemático.

Los problemas que no tienen una solución única, requieren de un enfoque sensible y de inventiva del pensamiento divergente. Una prueba de selección múltiple es un problema que debe resolver el pensamiento convergente; la redacción de un ensayo requiere del pensamiento divergente.

Pensamiento y razonamiento, inductivo y deductivo:

El razonamiento, en general, es el acto por el cual, de un conocimiento derivamos otro conocimiento; es pasar, de una cosa intelectualmente percibida gracias a la primera, y avanzar así, de proposición en proposición, a fin de conocer la verdad inteligible.

Razonamiento inductivo: parte de un principio o verdad universal, deducir una conclusión o aplicación particular. Ejemplo: la causa debe ser proporcional al efecto; es así que el pensamiento es un efecto inmaterial; luego, su causa es inmaterial.

Razonamiento deductivo: es el proceso que sigue la inteligencia es diferente en cada proceso; pero en todos los procesos vemos el paso desde una verdad conocida a otra desconocida, y vemos que esto se realiza por la manera de relacionar los juicios anteriores a la conclusión. El pensamiento como forma de resolución de problemas:

Inteligencia

Investigaciones afirman que el cerebro evoluciona de manera sorprendente en los primeros años de vida y es el momento en el que hace más eficaz el aprendizaje, esto porque el cerebro tiene mayor plasticidad, es decir que se establecen conexiones entre neuronas con mayor facilidad y eficacia, este proceso se presenta aproximadamente hasta los seis años de edad, 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 éstos circuitos se regeneren y sigan funcionando. Para desarrollar la inteligencia, el cerebro necesita de información. Los bebés reciben información de diversos estímulos a través de los sentidos, lo hacen día y noche; si estos estímulos son escasos o de pobre calidad, el cerebro tardará en desarrollar sus capacidades o lo hará de manera inadecuada, por el contrario al recibir una estimulación oportuna el infante podrá adquirir niveles cerebrales superiores y lograr un óptimo desarrollo intelectual. Así por ejemplo, al escuchar la voz de su madre, percibir el olor del biberón o recibir una caricia: se produce una catarsis eléctrica que recorre su cerebro, para despertar conexiones neuronales aún dormidas.

El desarrollo neurológico de los bebés y los niños en general, tiene su más importante periodo de formación en los primeros seis años de vida, de esta etapa dependerá el 100% de las aptitudes y actitudes del ser humano, es por eso la gran importancia que tiene elaborar un buen programa de estimulación temprana, mejor llamada estimulación adecuada u oportuna. Acompañada de los ejercicios correctos, acordes a su desarrollo y no a su edad.

A caminar erguido en patrón cruzado · A hablar un lenguaje abstracto, simbólico y convencional · A escribir este lenguaje Estas seis funciones, se caracterizan, en primer lugar, porque son exclusivas de la corteza cerebral humana y ningún otro ser de la tierra las posee. En segundo lugar, porque son el fundamento y la base de todos los aprendizajes posteriores. Cuanto más asumidas y automatizadas estén estas funciones cuando nuestro hijo comience la escuela (primaria), más

posibilidades de éxito tendrá. Igualmente es fundamental comprender que ninguna de estas funciones básicas las puede ejercer un recién nacido porque, como seres humanos, heredamos enormes potencialidades para desarrollar a lo largo de nuestra vida, pero muy pocas realidades. La explicación radica en que el niño ya nace con el número de neuronas del que dispondrá toda la vida. Pero una neurona, por sí sola, sirve para muy poco. De hecho, mueren miles de ellas diariamente y no pasa nada. Lo verdaderamente poderoso son los circuitos neuronales que se van formando mediante la estimulación que el cerebro recibe a través de los sentidos y del movimiento. El conjunto de circuitos constituyen una poderosa red que, junto a la mielina que recubre las dendritas y los axones para que la información viaje por las vías nerviosas con rapidez, hace que el cerebro pase de pesar 340 gramos en el recién nacido a 970 a los 12 meses, 1250 a los 6 años. Es decir, se multiplica su peso casi por cuatro. Todo esto nos conduce a lo más importante para el aprendizaje temprano: estos circuitos neurológicos sólo alcanzan la plenitud si, a través de los sentidos y del movimiento, llegan estímulos al cerebro en esta etapa de la vida de la persona.

Y lo más importante: estas funciones humanas superiores sólo pueden llegar a su máximo potencial, si se conceden al niño oportunidades de aprendizaje, durante estos primeros años de especial desarrollo neurológico. Numerosos ejemplos desgraciados ponen de manifiesto esta realidad.

Los Estadios de Desarrollo Cognitivo según Piaget

Estadio sensorio-motor

Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estado el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

Reacciones circulares primarias

Suceden en los dos primeros meses de vida extrauterina. En ese momento el humano desarrolla reacciones circulares primarias, esto es: reitera acciones casuales que le han provocado placer. Un ejemplo típico es la succión de su propio dedo, reacción sustitutiva de la succión del pezón, -aunque el reflejo de succión del propio dedo ya existe en la vida intrauterina-.

Reacciones circulares secundarias

Entre el cuarto mes y el año de vida, el infante orienta su comportamiento hacia el ambiente externo buscando aprender o mover objetos y ya observa los resultados de sus acciones para reproducir tal sonido y obtener nuevamente la gratificación que le provoca.

Reacciones circulares terciarias

Ocurren entre los 12 y los 18 meses de vida. Consisten en el mismo proceso descrito anteriormente aunque con importantes variaciones. Por ejemplo: el infante toma un objeto y con este toca diversas superficies. Es en este momento que el infante comienza a tener noción de la permanencia de los objetos, antes de este momento, si el objeto no está directamente estimulando sus sentidos, para él, literalmente, el objeto "no existe". Tras los 18 meses el cerebro del niño está ya potencialmente capacitado para imaginar los efectos simples de las acciones que está realizando, o ya puede realizar una rudimentaria descripción de algunas acciones diferidas u objetos no presentes pero que ha percibido. Está también capacitado para efectuar secuencias de acciones tales como utilizar un objeto para abrir una puerta.

Estadio preoperatorio

El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estados. Sigue al estado sensorio motor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad. Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa

anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

Asimilación

Consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida. Por ejemplo, el niño utiliza un objeto para efectuar una actividad que preexiste en su repertorio motor o para decodificar un nuevo evento basándose en experiencias y elementos que ya le eran conocidos (por ejemplo: un bebé que aferra un objeto nuevo y lo lleva a su boca, - el aferrar y llevar a la boca son actividades prácticamente innatas que ahora son utilizadas para un nuevo objetivo-).

Acomodación

Consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño (en el caso ya dado como ejemplo, si el objeto es difícil de aferrar, el bebé deberá, por ejemplo, modificar los modos de aprehensión).

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan dialécticamente en la constante búsqueda de equilibrio (homeostasis) para intentar el control del mundo externo (con el fin primario de sobrevivir).

Cuando una nueva información no resulta inmediatamente interpretable basándose en los esquemas preexistentes, el sujeto entra en un momento de crisis y busca encontrar nuevamente el equilibrio (por esto en la epistemología genética de Piaget se habla de un equilibrio fluctuante), para esto se producen modificaciones en los esquemas cognitivos del niño, incorporándose así las nuevas experiencias.

1.3.3 Proceso de Aprendizaje

Se entiende por aprendizaje, según el Diccionario de Pedagogía y Psicología. (2002) al: “Proceso por el cual el individuo adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos. Esta adquisición es siempre consecuencia de un entrenamiento determinado” (pág. 27).

Para la pedagogía el aprendizaje tiene como finalidad la socialización del individuo, cuya labor del docente es de estimular la motivación con la ayuda de técnicas y normas de fácil asimilación.

Desarrollo de habilidades y destrezas Inteligencias múltiples

El doctor Howard Gardner, director del Proyecto Zero y profesor de psicología y ciencias de la educación en la Universidad de Harvard, ha propuesto desde 1993 su teoría de las Inteligencias Múltiples. A través de esta teoría el Dr. Gardner llegó a la conclusión de que la inteligencia no es algo innato y fijo que domina todas las destrezas y habilidades de resolución de problemas que posee el ser humano, ha establecido que la inteligencia está localizada en diferentes áreas del cerebro, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en forma individual, teniendo la propiedad de desarrollarse ampliamente si encuentran un ambiente que ofrezca las condiciones necesarias para ello.

La inteligencia lingüística-verbal

Se entiende a la capacidad que posee una persona, de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones en forma práctica. Se puede identificar en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

Aspectos biológicos.-Un área específica del cerebro llamada "área de Broca" es la responsable de la producción de oraciones gramaticales. Una persona con esa área lesionada, puede comprender palabras y frases sin problemas, pero tiene

dificultades para construir frases más sencillas. Al mismo tiempo, otros procesos mentales pueden quedar completamente ilesos.

Capacidades implicadas.-Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, y también al hablar y escuchar.

Habilidades relacionadas.-Hablar y escribir eficazmente.

Perfiles profesionales.-Líderes políticos o religiosos, poetas, escritores, etc.

La inteligencia física-cinética

Es la habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como táctiles.

Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

Aspectos biológicos.-El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora, y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. La habilidad para realizar movimientos voluntarios puede resultar dañada, incluso en individuos que puedan ejecutar los mismos movimientos de forma refleja o involuntaria.

La existencia de apraxia específica constituye una línea de evidencia a favor de una inteligencia cinética corporal.

Capacidades implicadas.-Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.

Habilidades relacionadas.-Utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.

Perfiles profesionales.- Escultores, cirujanos, actores, bailarines, etc.

La inteligencia lógica-matemática

Es la capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteamientos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

Capacidades implicadas.-Capacidad para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.

Habilidades relacionadas.-Capacidad para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.

Perfiles profesionales.-Economistas, ingenieros, científicos, etc.

La inteligencia espacial

Es la habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones con su mundo exterior.

Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

Aspectos biológicos.- El hemisferio derecho (en las personas diestras) demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones en la región posterior

derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o para apreciar pequeños detalles.

Las personas ciegas proporcionan un claro ejemplo de la distinción entre inteligencia espacial y perspectiva visual. Un ciego puede reconocer ciertas formas a través de un método indirecto, pasar la mano a lo largo de un objeto, por ejemplo, construye una noción diferente a la visual de longitud.

Para el invidente, el sistema perceptivo de la modalidad táctil corre en paralelo a la modalidad visual de una persona visualmente normal. Por lo tanto, la inteligencia espacial sería independiente de una modalidad particular de estímulo sensorial.

Capacidades implicadas.-Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.

Habilidades relacionadas-Realizar creaciones visuales y visualizar con precisión.

Perfiles profesionales.-Artistas, fotógrafos, guías turísticos, etc.

La inteligencia musical

Es la capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

Aspectos biológicos.-Ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Éstas, situadas por lo general en el hemisferio derecho, no están localizadas con claridad como sucede con el lenguaje. Sin embargo, pese a la falta de susceptibilidad concreta respecto a la

habilidad musical en caso de lesiones cerebrales, existe evidencia de "amusia" (pérdida de habilidad musical).

Capacidades implicadas.-Capacidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos.

Habilidades relacionadas.-Crear y analizar música.

Perfiles profesionales.-Músicos, compositores, críticos musicales, entre otros.

La inteligencia interpersonal

Es la posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de las personas que le rodean de forma práctica.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

Aspectos biológicos.-Todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal, los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad aunque otras formas de la resolución de problemas puedan quedar inalteradas: una persona no es la misma después de la lesión.

La evidencia biológica de la inteligencia interpersonal abarca factores adicionales que a menudo se consideran excluyentes de la especie humana:

1. La prolongada infancia de los primates, que establece un vínculo estrecho con la madre, favorece el desarrollo intrapersonal.
2. La importancia de la interacción social entre los humanos que demandan participación y cooperación. La necesidad de cohesión al grupo, de liderazgo, de organización y solidaridad, surge como consecuencia de la necesidad de supervivencia.

Capacidades implicadas.-Trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.

Habilidades relacionadas.-Capacidad para reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros.

Perfiles profesionales.-Administradores, docentes, psicólogos, terapeutas.

La inteligencia intrapersonal

Es la habilidad de la auto-inspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

Aspectos biológicos.-Los lóbulos frontales desempeñan un papel central en el cambio de la personalidad, los daños en el área inferior de los lóbulos frontales puede producir irritabilidad o euforia; en cambio, los daños en la parte superior tienden a producir indiferencia, languidez y apatía (personalidad depresiva).

Entre los afásicos que se han recuperado lo suficiente como para describir sus experiencias se han encontrado testimonios consistentes: aunque pueda haber existido una disminución del estado general de alerta y una considerable depresión debido a su estado, el individuo no se siente a sí mismo una persona distinta, reconoce sus propias necesidades, carencias, deseos e intenta atenderlos lo mejor posible.

Capacidades implicadas.-Capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales, y controlar el pensamiento propio.

Habilidades relacionadas.-Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.

Perfiles profesionales.-Individuos maduros que tienen un autoconocimiento rico y profundo.

La inteligencia naturalista

Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

En realidad todos aplicamos la inteligencia naturalista al reconocer plantas, animales, personas o elementos de nuestro entorno natural. Las interacciones con el medio físico nos ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro; como por ejemplo la observación de los cambios climáticos que se producen en el transcurso de las estaciones del año y su influencia entre los humanos, los animales y las plantas.

Tomando en cuenta las inteligencias múltiples en cada persona se podría mejorar la calidad de la educación en nuestro país. Por ello nuestra labor como docentes es la de trabajar por el mejor desarrollo de habilidades y potencialidades de nuestros niños.

1.3.4 Las Actividades Lúdicas

Antecedentes

Como se nombró anteriormente, las actividades lúdicas nacen del juego. El juego al formar parte del sistema educativo forma parte del eje de desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa, desprendiéndose del bloque de expresión lúdica. Las actividades lúdicas son el conjunto de experiencias, relaciones que

caracterizan el ser y el hacer de los niños(as), constituyendo el núcleo integrador de desarrollo infantil desde una perspectiva educativa e integral abarcando una interacción entre el yo personal y el yo social dentro de los aprendizajes. Las actividades lúdicas deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar, consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida. Las actividades lúdicas tienen un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los docentes como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Las estrategias lúdicas engloban las diferentes manifestaciones expresivas, creativas, vivencias y experiencias significativas del educando.

Fundamentación científica y pedagógica de las actividades lúdicas.

Partiendo de la teoría del psicólogo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

Si se analiza esta teoría desde el punto de vista viso-motora, toma cambios drásticos desde los 2 años de edad, en esta etapa los niños y niñas pasan de los movimientos descoordinados a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente la espacial. Ello es crucial para lograr la coordinación ojo/mano y ojo-cuerpo, así como para lograr el alto nivel de destreza que muchas actividades requieren.

Las actividades lúdicas constituyen la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de normas de convivencia social, tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida a nivel social, psicológico, emocional, físico, biológico, motor, cognitivo, logrando como meta ser un individuo bio-psico-social equilibrado y feliz.

Las actividades lúdicas en la sociedad.

Las actividades lúdicas son una fuerza socializadora, porque ayuda al mutuo entendimiento, comprensión, cooperación y la capacidad de relación con los demás. El niño (a) por medio de las actividades lúdicas aprende a poner en práctica los hábitos sociales que permita relacionarse con los otros y el mundo que lo rodea; a través de estas actividades, expresa sentimientos positivos y negativos, ayudando a la formación de la personalidad, garantizando en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Así mismo las actividades lúdicas como estrategia en la educación aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas, permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas, de igual manera, permiten solucionar los problemas, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes. Con las actividades lúdicas se desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico, permitiendo la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica., es decir, aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la

posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. Finalmente con las actividades lúdicas se mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Definición

JIMÉNEZ, Carlos Describe: "las Actividades lúdicas como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso propio del desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Pág. 16)

Las actividades lúdicas son técnicas participativas de la enseñanza orientado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así el respeto y disciplina; es decir, no sólo proporciona conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye como motivador de las asignaturas, facilitando el trabajo del docente permitiendo que los estudiantes tomen las decisiones correctas para solucionar diversos problemas.

Objetivos de las actividades lúdicas

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante los problemas.
- Lograr una experiencia práctica del trabajo colectivo y de manera organizada de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos de las diferentes asignaturas, partiendo de satisfacción en el aprendizaje creativo e innovador.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

- Incrementar las oportunidades de recreación, tolerancia y respeto.
- Inducir a los niños/as a cumplir reglas o normas básicas a seguir en los juegos.
- Incrementar valores
- Desarrollar habilidades sociales
- Desarrollar el lenguaje del niño y enriquecerle el vocabulario.

Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son un instrumento motivador de aprendizajes. A través de las actividades lúdicas se inicia los procesos de aprendizaje como elemento muy importante de la educación, gracias al cual podemos socializar e interrelacionarnos con los niños/as y hacer que sienta interés por las diversas experiencias, al tiempo que favorece que el educando aprenda sin esfuerzo e interiorice su conocimiento a través del aprendizaje significativo.

Las actividades lúdicas son inapreciables no solo por el interés que despiertan en los niños o por la alegría que ellos experimentan en su ejecución. Tienen además, la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo psicomotriz, intelectual, social y emocional.

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad recreativa es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, la actividad lúdica es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu.

El juego no es un simple pasatiempo, meramente tolerable dentro de la escuela, sino como una ocupación atractivo, que permite relajamiento, desahogo de tensiones nerviosas (estrés infantil), etc. Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentran en otras actividades escolares, debiendo por esto ser propiciados por los educadores. Una maestra Parvularia, y aun los que trabajan con niños entre los 6 y 8 años, saben

que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, las actividades lúdicas son la vía que le lleva a relacionarse con los otros.

Las actividades lúdicas pueden aplicarse dentro y fuera de clase, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar al grupo y ofrecerle una recompensa por su participación, así mismo se debe seleccionar el estudiante más destacado, estos aspectos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximas clases. Además la consideración del juego como actividad de enseñanza aprendizaje se fundamenta en que es un potenciador del desarrollo infantil:

- Potencia el desarrollo psicomotriz: control postural, fuerza muscular, coordinación óculo-manual, óculo-motriz y grafo manual, dominio de la lateralidad, esquema corporal, equilibrio y seguridad en los movimientos.
- Potencia determinadas capacidades cognitivas y habilidades imprescindibles para el desarrollo personal: observar, explorar, experimentar, comparar, analizar, sintetizar y aplicar y solucionar problemas.
- Desarrolla el lenguaje: potencia la capacidad de simbolización, aumenta su vocabulario, ofrece modelos sintácticos positivos y posibilita situaciones de expresión variada.
- Desarrolla el equilibrio afectivo y emocional: Libera tensiones y ansiedad, afianza vínculos afectivos entre los jugadores.
- Facilita el proceso de socialización: Incorpora actitudes positivas, establece normas y su respeto, ayuda al niño a asumir responsabilidades y favorece la jerarquización de valores socialmente aceptados.

Características de las actividades lúdicas

Despiertan el interés hacia las asignaturas.

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo.
- Requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo e interrelacionando variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.
- Fomentan la paciencia, atención, imaginación, satisfacción personal, comunicación, interés y predisposición.

Para tener un criterio más profundo sobre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, se tomará uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los niños(as), toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo motivacional y las aptitudes.

- En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, etc.
- En el afectivo-motivacional se propicia el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar las actividades lúdicas son una vía para estimular y fomentar la creatividad del individuo.

Clasificación de las actividades lúdicas

Han sido escasos, y se puede decir que nulos, los intentos de clasificar las actividades lúdicas. A partir de la experiencia de la autora docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera:

- Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.
- Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos.
- Actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores.

La selección adecuada de las actividades lúdicas está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

1.3.5 Metodología Lúdica

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Además según otros autores se considera que el Juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente.

Características

- Es libre Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en: Facilitar las condiciones que permitan el juego. Estar a disposición del niño No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño: Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa. Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes. Interactuar con sus iguales. Funcionar de forma autónoma.

Desarrollo Psico-social

El desarrollo de los niños, desde el punto de vista psicológico y social, tiene una íntima relación y no se puede separar ni entre sí, ni de lo biológico, más que para describirlos teóricamente. Además, el aspecto psicológico en el desarrollo infantil tiene implicancias directas en lo cognitivo y en lo emocional.

En cuanto a la familia influye en lo social y lo cultural, pero todos son aspectos muy importantes, que junto a lo biológico o constitucional tienen un rol preponderante en el desarrollo del niño.

El niño en sus primeras etapas de desarrollo es una especie de “egocentrista”, todo gira en torno a él y poco a poco, va asumiendo que vive en un contexto social. Esto quiere decir que se irá “descentrando” de esa postura, para sentirse parte de un todo.

Esto no quiere decir que lo social no tenga influencia en estas primeras etapas. Sí que la tiene y mucho, sobre todo en relación a la dinámica familiar. Por medio de la familia el niño va a asimilar e incorporar los valores culturales, fundamentalmente, por medio del lenguaje.

En el inicio del desarrollo el lenguaje es no hablado, gestual y la misma madre y los “objetos primarios” (padre – madre) le dan una interpretación a la realidad que el niño va asimilando. Un ejemplo dentro de los varios que podemos poner, en cuanto a interpretaciones de la realidad, pero sobre todo de las necesidades del niño, es cuando la mamá interpreta que el niño tiene hambre, debido a una queja o llanto; o que tiene sueño.

Luego el niño ya con 5 o seis años e incluso antes, (a los 3 pueden concurrir al kinder) comienza a incursionar fuera de su núcleo primario que es la familia, para comenzar a conocer la realidad social e institucional que va a tener un rol fundamental en su desarrollo psicosocial.

El cómo sea ese proceso de desarrollo en la familia y luego en los primeros espacios sociales, fuera del grupo primario, va a tener una influencia muy importante en el desarrollo posterior y en cómo esa persona se posiciona y actúa en el mundo.

Necesidades del ser humano

Las necesidades se pueden definir como la falta o carencia de algo. El ser humano modifica su entorno para dar solución a sus necesidades, creando objetos, herramientas y tareas para mejorar su calidad de vida y asegurar su supervivencia y la de los demás⁵.

El ser humano, como todos lo saben tiene la necesidad de comunicarse, de ser escuchado y sobretodo interactuar con los demás seres vivos que lo rodean. Así mismo de compartir sentimientos, formas de expresarse y sentimientos expresados también por medio de las metodologías lúdicas.

La comunicación es la transmisión de información de un lugar a otro, mediante un proceso en el cual, se incluye un mensaje de un emisor por medio de un canal.

1.3.6 Teorías del Juego

Teoría de Piaget

En la actualidad la educación Inicial, primaria y porque no decir en la secundaria el educador parvulario, y el docente viene utilizando el juego como un medio del proceso de enseñanza-aprendizaje que ha dado resultados positivos en el desarrollo de destrezas y habilidades porque los niños y niñas son seres sociales por naturaleza.

Piaget dice que el juego constituye la forma inicial de las capacidades, y refuerzan las capacidades del mismo.

Para Piaget los juegos en las niñas o niños se vuelven más significativos en la medida que van creciendo a partir de las experiencias directas, él reconstruye y reinventa las cosas lo que le permite adquirir una mejor comprensión del mundo que los rodea. Permitiendo descubrir las nociones que favorecerán aprendizajes futuros.

Para Piaget el juego es:

- 1) Algo espontáneo y opuesto al trabajo.
- 2) El niño o niña lo realiza por placer y no por utilidad.
- 3) Es el medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual.
- 4) Son más significativos en la medida en que el niño o niña se va desarrollando.
- 5) Mediante el juego llegan a asimilar las actividades intelectuales.
- 6) Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndolos.

Los juegos son manifestaciones seria inherentes al ser humano desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiestan a todo lo largo de la vida alterando,

modificando y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento. Por eso se toma en cuenta las fases del desarrollo psicogenético del niño según Piaget.

Fases del desarrollo psicogenético según Piaget

Para Piaget el ser humano es un ser activo, que adquiere conocimientos a través de la exploración del medio que les rodea, por ello en su teoría del juego menciona las mismas fases de desarrollo, pero relacionadas con el juego desde su nacimiento en nuestra experiencia como educadoras p rfulas sabemos que el ni o o ni a aprende de una mejor manera a trav s del juego como se indicar  a continuaci n.

Fase senso-motriz (maternal 1 a 2 a os)

En la educaci n inicial debemos realizar con los ni os y ni as experiencias de tipo concreto como observaci n, manipulaci n, etc., para ejercitar los sentidos ya que en esta fase los juegos de los beb s no son simples est mulos de su desarrollo f sico, sino que a trav s del juego es donde el ni o/a desarrolla sus sentidos, sus movimientos, sus m sculos, su percepci n y su cerebro, manipulando, palpando, observando, escuchando, todo lo que encuentra en su entorno que le permitir  afianzar su desarrollo cognoscitivo.

Hay que tomar en cuenta, que mientras m s sentidos pongan en el juego el ni o/a, m s s lidos y ricos ser n los aprendizajes y en el futuro estas nociones se afianzaran utilizando materiales did cticos estructurados y no estructurados (rompecabezas, legos, encajes, semillas, etc.) para posteriormente llegar al material gr fico (loter as, l minas, tarjetas visuales y hojas elaboradas). Permitiendo al ni o/a pasar de lo concreto a lo abstracto favoreciendo su desarrollo del pensamiento l gico.

El primer juego del ni o/a es con su cuerpo, a trav s de movimientos como extender y recoger brazos, piernas, dedos y m sculos, sonidos emitidos e imitados por  l. En esta fase depender  de los adultos para el crecimiento y relaci n social, ya que por su edad no pueden interrelacionarse con sus iguales.

Según Piaget un niño/a mientras más estímulos positivos recibe tendrá más interés por descubrir su entorno y en su cerebro se producirá nuevas conexiones por cada estímulo que reciba manteniéndose permanentemente activas. Permitiendo más adelante al niño/a tener una mayor percepción de las cosas, pudiendo aprender hasta dos idiomas con el simple hecho de escucharlo.

Como mencionamos anteriormente en la etapa de la socialización entre el adulto y los niños/as en la edad infantil es imprescindible, ya que si no se relaciona con los demás se les perjudica intelectualmente y físicamente, por ello es aconsejable que educadoras, madres y padres de familia en sus hogares y centros infantiles, faciliten estímulos variados como dialogo, contar cuentos, cantar, jugar con títeres, realizar juegos de roles, dramáticos, etc., permitiéndole una educación donde el niño de rienda suelta a su imaginación y creatividad; llevándole a adquirir una mente activa, un cuerpo saludable y un estado emocional equilibrado desde sus primeros años.

Para realizar una actividad, sea lúdica o procedimental es importante que las educadoras parvularias, promotoras de desarrollo y sus familias realicen las actividades con afectividad y respeto, ya que los niños/as distinguen fácilmente un trato afectuoso y estimulante de un trato de desafecto, por parte de su guía, y es precisamente este contacto afectuoso y estimulante del adulto con el niño/a, lo que caracteriza el primer signo de una auténtica educación lúdica.

Fase simbólica (Jardín de 2 a 4 años)

Al iniciar esta fase continua con sus movimientos físicos, luego comienza a ejercitar intencionalmente los movimientos motores más específicos, como sus manos, ya que le encanta rasgar, rayar con el lápiz, arrugar, introducir y sacar objetos en recipientes, con estas actividades, pone a desarrollar su inteligencia y su coordinación.

En esta fase los ejercicios motrices de los músculos anchos y finos de su cuerpo comienzan a ser dirigidos y aplicados con una orden (saltar, rodar, garabateo, pinza), provocando manifestaciones sicomotoras.

El juego simbólico es el predominante en esta fase porque imita todo y a todos, representando situaciones y personajes como si estuvieran allí, y a través del juego el va comprendiendo la realidad de las cosas, ejemplo el crecimiento de una semilla, las reglas del juego, etc., como sabemos todo lo que se experimenta, se observa, se manipula se convierte en un aprendizaje significativo, que no se olvidara fácilmente.

Aunque en esta fase les gusta la compañía de adultos y sus iguales, no dejan de ser egocéntricos, (ser el centro de atención), por eso se apegan a un determinado objeto de su preferencia, para él en el juego es difícil acatar las reglas ya que no le gusta dejar de ser el centro de atención, por ello no funciona en su totalidad el juego de reglas, pero al socializar con los padres, educadoras, compañeros, les gusta participar de las actividades propuestas por el adulto como: ordenar los juguetes, hacer mandados sencillos, organizar sus casilleros, etc., todas estas actividades ayudarán a su crecimiento intelectual y social; asimismo en esta fase es importante el afecto que el adulto o la persona encargada del niño/a le proporcione, ya que esto le permite desarrollar un buen equilibrio emocional.

Teoría de Vygotsky del Juego Simbólico

En su teoría Vygotsky da importancia al entorno social (experiencia social y lenguaje) que colabora para moldear el desarrollo cognitivo en formas culturalmente adaptativas.

Considera al juego simbólico, como única y extensa zona de desarrollo próximo en la que los niños avanzan, ellos mismos mientras intentan resolver una amplia variedad de habilidades estimulantes, ya que el niño siempre se conduce más allá de la media de su edad. Es decir se involucran en los juegos de niños/as más grandes así no esté de acorde a su edad.

Vygotsky plantea dos formas, de cómo el juego simbólico fomenta el desarrollo del niño:

1. Crea situaciones imaginarias en el juego, aprendiendo a actuar de acuerdo con sus ideas internas y no respondiendo a estímulos externos, ejemplo cuando los niños/as utilizan una manta doblada para representar un bebé durmiendo, en este momento modificaron el significado del objeto.
2. El juego simbólico también se basa en reglas y fortalece la capacidad de los niños/as de pensar antes de actuar, a pesar de ser el juego libre y espontáneo debe seguir reglas sociales para ejecutar la escena del juego ejemplo: un niño simulando que va a dormir sigue las reglas de la hora de dormir como apagar la luz, sacarse los zapatos, meterse bajo las cobijas, llamar a los hijos a dormir, etc.

Vygotsky considera que el juego de fantasía de los niños preescolares es considerando como esencial para el desarrollo posterior del juego, específicamente el juego de la niñez media y el juego simbólico proporciona una preparación crucial para la participación cooperativa y productiva en la vida social.

Otras teoría propuestas por varios autores

Teoría Superflua formulada por Schiller y posteriormente desarrollada por Hebert Spencer dicen que el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Si consideramos al juego como una descarga de energías que debe ser expulsada a través de su cuerpo mediante una actividad física, en nuestra experiencia encontramos que no todo niño tiene este excedente de energía, por cuanto algunos de ellos se les tiene que incitar a jugar o participar en actividades de grupos, no siempre los juegos en los niños/as son repetidos o imitados de los adultos, en la mayoría de los casos existe una verdadera actividad creadora, ya que son ellos los que imponen reglas y pautas de su juego.

Teorías Catártica planteada por Carr, define al juego como un estimulante que sirve para que el organismo impulse su crecimiento y desaloje las preferencias

antisociales con el que el ser humano llega al mundo. Es decir que a medida que el niño/a crece se interrelaciona con los otros se vuelve un ser sociable obedeciendo a una cultura, dejando así de ser un ser antisocial.

Según Stheinthal (teoría del Descanso) sostiene que el cambio de actividad facilita la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, mientras otras entran en actividades. Esta teoría es la que fomenta los recreos en las Instituciones Educativas, porque es necesario que exista un periodo de descanso entre la actividad intelectual y la actividad física.

Según la Teoría del placer funcional de F. Schiller y K. Lange para estos autores el juego es el placer. Para Lange; el placer en el juego se debe a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad y para Karl Buhler define que el placer es una actividad que proporciona placer funcional, en estas propuestas teóricas la mente esta independiente con respecto a la realidad exteriorización o productividad.

Para fundamentar teóricamente la tesis, una vez analizado varias teorías sobre el juego y basadas en la experiencia se ha tomado como referencia las Teorías de Piaget y Vygotsky, ya que tienen características comunes de que los niños llegan al conocimiento a través de la participación activa en el mundo que los rodea.

Además a continuación se mencionará algunas diferencias en las propuestas; Según Piaget el juego simbólico surge espontáneamente de las tendencias simbólicas dentro del niño/a, y para Vygotsky es el producto de la colaboración social.

Vygotsky plantea que el niño/a llega a las habilidades cognitivas a través de las culturas, ejemplo: las actividades de lectura y escritura de los niños que van a la escuela en sociedades alfabetizadas generan capacidades cognitivas, que difieren de aquellas en las culturas no alfabetizadas; mientras que Piaget manifiesta que el cambio es universal sin distinción de culturas, ejemplo todos los niños juegan, todos tienen la capacidad de crear, etc.

1.3.7 El juego interactivo o multimedia

MASCETTI, Romina (2012) expresa que “La multimedia en la educación se ha convertido en uno de los materiales nuevos utilizados por el profesorado y el alumnado, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La labor en los próximos años es elaborar contenidos multimedia adecuados a las distintas etapas educativas y contar con bancos actualizados de dichos contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula”. (Pág. 88)

El juego como experiencia cultural no se encuentra determinado por propósitos ni por fines externos, de ahí su gran dificultad de volverlo didáctico. Para Gadamer, la racionalidad existente en el juego es muy especial, pues es una racionalidad libre de fines externos y cuyo fin, es un fin inmanente. De esta forma lo lúdico sólo posee fines internos y no trascendentes, pues cuando se juega con el fin de... el juego deja de ser juego y se convierte en un ejercicio.

Los sistemas multimedia permiten un aprendizaje activo. No solo es posible ver y oír, sino también interactuar sobre el objeto de aprendizaje, con lo que este es más efectivo. La utilización de estas posibilidades dentro de la educación tanto formal como no formal no constituye solo una opción válida, sino que además se trata de cubrir la necesidad de actualizar los modelos de enseñanza- aprendizaje e .introducir las tecnologías de la comunicación en la educación

Dentro del entorno educativo las aplicaciones posibles son muy variadas. Resaltemos tres de ellas por el elevado grado de interactividad, alto nivel de estructuración de información y, por tanto, riqueza expresiva y comunicativa.

Simulaciones: Las posibilidad de combinar imagen en movimiento, con las nuevas técnicas infografías, con permiten la simulación de cualquier proceso real o no. El alumno controlara las variables y elementos que intervinieren en procesos complejos, sin simplificaciones esquemáticas que entorpezcan y distorsionen el aprendizaje.

Archivo de imágenes: Digital o analógicamente, las nuevas técnicas de almacenamiento de información, nos permiten el archivo de información iconocóica y el acceso de inmediato a esta. Decenas de miles de imágenes pueden ser consultadas a partir de un pequeño disco laser. El estudiante podrá estructurar y clasificar su entorno informacional, lo que permitirá un mejor entendimiento y uso de este.

Enciclopedias: Las posibilidades de combinar imagen, sonido y datos de ordenador, de acceder a esta información secuencial o aleatoriamente, nos permite establecer nuevas formas de consulta. La creación de nuevas estructuras de información, nuevas no solo en su contenido sino en su forma de presentación, permite la estructuración de los contenidos y la inmersión de usuario de dicha información. Esto provoca la adquisición y construcción de una nueva visión de la realidad, de una nueva sintaxis, de un nuevo lenguaje de comunicación.

Aplicaciones en formación y entrenamiento de personal. Formación permanente y reciclaje. Los sistemas multimedia prestan una importante ayuda en la formación continuada y en el entrenamiento de personal permitiendo una eficaz:

Formación técnica, desarrollándose aplicaciones específicas en cada tarea y permitiendo un rápido procesamiento de la información.

Formación conceptual, Comunicando de manera eficaz e individualizada, acomodándose a las necesidades de cada usuario.

Formación operativa, mediante la creación de interfaces apropiadas es posible simular el manejo de herramientas facilitando el aprendizaje de su utilización.

Tradicionalmente, la educación ha encontrado su justificación y su sentido facilitando a la ciudadanía los códigos que en cada momento han sido cruciales para manejarse en la cultura.

La escuela moderna hizo accesible el privilegio de la cultura formal, tradicionalmente limitado a la élite de la sociedad, a toda la población, y su desarrollo coincide con el desarrollo social, político y económico del último siglo. Las herramientas cognitivo-culturales, auténticas nuevas tecnologías de la información del siglo XIX, constituían los pilares del currículum de la escuela de la alfabetización: leer, escribir y calcular.

Como bien dice Roberto Aparici(2005)"En este fin de siglo ya no es suficiente saber leer y escribir códigos lingüísticos para comprender la realidad. Aquel individuo que no tenga los instrumentos para decodificar los mensajes de los medios puede llegar a ser identificado como un nuevo tipo de analfabeto" El alumnado debe ser capaz de decodificar no sólo los códigos lingüísticos, sino también los de la imagen y del sonido. Para ello, en el currículo oficial el alumnado debe ser capaz de diseñar y producir materiales multimedia con el fin de llegar a ser conocedor de sus lenguajes.

Asimismo, es muy importante que el alumnado adquiriera la capacidad, cada vez más necesaria, de hacer una lectura no lineal de los documentos, ya que todas las producciones multimedia se basan en el hipertexto.

La utilización de la tecnología multimedia contribuirá a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje al posibilitar que el estudiante interactúe con un programa multimedia para complementar y reforzar su aprendizaje. Entre las contribuciones a la docencia de la tecnología multimedia podemos contar las siguientes:

- Los estudiantes pueden complementar su aprendizaje particularmente sobre procesos cuyas características y complejidad dificulta otro tipo de conocimiento.
- Es una solución excelente de auto-estudio.
- El profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes.

- Proporciona un acceso rápido y económico a fuentes de información importantes como son: Enciclopedias, Atlas, Bases de datos.
- Posibilita el acceso a mini laboratorios virtuales independientes.
- Es un medio eficiente de difusión del conocimiento que propicia el trabajo interdisciplinario y, principalmente.
- Contribuye a la formación de recursos humanos al conformarse, por entidad propia, en materia de estudio fundamental e indispensable de los centros educativos, debido a la evolución social que las nuevas tecnologías están teniendo.” (Pág. 88)

La investigadora menciona que en los últimos años, se está dando cada vez mayor importancia al uso de la multimedia en la educación. El desarrollo y estandarización del uso de Internet, de la multimedia no sólo es un medio utilizado en los centros de trabajo sino también en todos los ámbitos sociales de las personas, ha convertido a este medio en un recurso esencial como instrumento en el proceso formativo y educativo.

Nos encontramos en un nuevo panorama de la educación en donde las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías (multimedia) pueden ser un elemento de ayuda para facilitar la comprensión y el aprendizaje de los contenidos a aprender en las distintas materias o áreas de conocimiento.

Importancia de la multimedia en la educación

Silva Salinas (2005) “La multimedia en la educación es importante puesto que está constituyéndose en una oportunidad que permite seleccionar, además de facilitar la explicación o desarrollo en donde se involucra las actividades a más de los sentidos, el de la dinámica una explicación innovadora que permite educar a niños/jóvenes, misma que permite manejar el proceso de enseñanza aprendizaje y

se ahorran recursos materiales, humanos y de tiempo mediante una adecuada utilización de los mismos.” (Pág. 88)

La investigadora menciona que Los textos, sonidos, imágenes, animaciones, videos, gráficos, ilustraciones y fotos; con todas sus posibles combinaciones e introduciendo la interactividad, que es el control que se tiene sobre los contenidos por medio de un teclado o Mouse. Esto es Multimedia interactiva y se puede implementar a la educación como un medio claro y expedito en las clases, los contenidos se eligen de acuerdo a los objetivos deseados para desarrollar una clase o lo que nos propongamos enseñar.

Clasificación de la multimedia en la educación

MARQUEZ, Pere (2012) expresa que “atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.
- Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

- Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la autorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.
- Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas.”

La investigadora menciona que Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 Caracterización de la Institución del objeto de estudio

La investigación del segundo capítulo se ejecutó en el Centro Educativo “Numa Pompilio Llona”, del Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, donde se obtuvo información esencial en las encuestas y entrevistas a los docentes y niños(as) de la institución, sobre la recopilación de juegos interactivos para el desarrollo del entorno natural y social de los niños(as) de preparatoria de Educación Básica de la escuela.

Es una Institución Estatal de nivel Primario, cuya creación fue el 01 de Octubre de 1920, es la primera Escuela que se creó en la parroquia, albergó a varios niños(as) ya que fue la única Escuela que existía, desde su inicio tuvo gran cantidad de niños(as), por lo que funcionaba con docentes para cada grado ya que era una escuela completa, la construcción era de cemento armado y techo de eternit,

Está ubicada en el Barrio Centro de la Parroquia San Buenaventura, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, su edificio se encuentra ubicado en la Av. San Bartolomé y San Gregorio, es de régimen Sierra y jornada matutina. La Escuela “Numa Pompilio Llona”, está conformada por 15 docentes de nombramiento, 2 docentes de contrato, en la actualidad es una escuela completa ya que contiene desde inicial hasta décimo año de básica, también tiene docentes especiales de: inglés, Computación y Música. Su actual Director es el Msc. Salomón Viteri mediante gestiones logro construir nuevos bloques en la institución para dar cabida a más estudiantes de la Parroquia.

BIOGRAFÍA DEL PATRONO.

Nació en Guayaquil el 5 de Marzo de 1.832 y fue bautizado con los nombres de Manuel Pompilio que luego cambiará por Numa Pompilio, más acorde con sus aspiraciones de grandeza. Hijo del Dr. Manuel Leocadio de Llona y Rivera, notable abogado, perseguido en 1.818 por el Gobernador Mendiburo por sus ideas, expresiones y actitudes patrióticas. Prócer de la Independencia y firmante del Acta del 9 de Octubre de 1.820, Síndico Municipal de Guayaquil y activista bolivariano en 1.822, hizo arriar el pabellón bicolor de Guayaquil Independiente del malecón de la ciudad para izar el tricolor colombiano, acción que le atrajo el odio eterno de los elementos tradicionales de la ciudad que jamás le perdonaron dicha ofensa; y de Mercedes Echeverri Llados, de la nobleza de Cali en Colombia, hija del prócer Echeverri, flagelado por los españoles por ocultar en su casa a su amigo y compadre Darío Micolta, uno de los más valerosos caudillos revolucionarios de ese país.

El Dr. Manuel Leocadio de Llona y Rivera después de 1.822 sufrió el abandono social a causa de su acción política, lo que influyó para que en 1.828 se distanciara de su cónyuge Antonia de Marcos y Crespo con quien había casado ese año y de su tierno hijo Antonio, refugiándose en el amor de la hermosísima Mercedes, de paso por Guayaquil, acompañando a su padre, militar de los ejércitos de Colombia. Con ella vivió en su quinta de la esquina suroeste de las calles Chile y Luque donde les nacieron varios hijos y entre ellos Numa Pompilio. Como el escándalo social era grande, la familia Llona y Echeverri viajó a Cali en 1.836 y radicó en el valle del Salado, donde los Echeverri eran dueños de una finca que el poeta recordó con cariño llamándola mi Arcadia en su *Odisea del Alma* y allí transcurrió su adolescencia. Aguirre Abad, en su “Bosquejo Histórico”, al referirse al Dr. Manuel Leocadio de Llona y Rivera le dice: “Célebre por sus talentos y más que por ellos, por su conducta traviesa e inmoral” expresión que constituye una exageración sin lugar a dudas.

2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Encuesta dirigida al Msc. Leonardo Viteri director del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” del cantón Latacunga parroquia San Buenaventura

1. ¿Según su criterio se debe usar juegos interactivos para el desarrollo del entorno social del niño?

Los juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo es mediante los juegos interactivos, y justamente por esta razón en muchas escuelas en la actualidad emplean estos métodos.

2. ¿Considera usted que en el aula se desarrolla los procesos cognitivos de los niños?

El aprendizaje se alcanza a través de un conjunto de habilidades cognitivas que orientan el desarrollo del pensamiento humano. En el mundo educativo es fundamental considerar al aprendizaje como una construcción de significados. El aprendizaje se alcanza a través de un conjunto de procesos y habilidades cognitivas que orientan el desarrollo del pensamiento humano.

3. ¿Cree que con la implementación de juegos interactivos sirve para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes?

Lo cierto es que si bien los juegos interactivos para la educación deben ser entretenidos, no podemos dejar que el entretenimiento y la diversión que estos representan haga que los niños se olviden de lo que deben aprender, para ello, los contenidos deben ser informativos, claros y concisos, pero nunca demasiado largos ni complicados ya que es esto precisamente lo que hace que los niños se aburran rápidamente de los juegos interactivos educativos.

4. ¿De acuerdo a su criterio los juegos interactivos mejorarán los procesos cognitivos de los niños?

Si bien cuando escuchamos hablar de los diferentes tipos de juegos interactivos con los que podemos contar, seguramente en lo primero que pensaremos es en que los mismos tienen como única finalidad lograr que los niños se entretengan. Una de las mejores maneras de aprovechar esto es sin lugar a dudas el proceso cognitivo, ya que no hay nada mejor que hacer que todos los niños se entretengan y al mismo tiempo aprendan.

Análisis e Interpretación

En general el Sr. Director manifiesta que la aplicación de un CD de juegos interactivos para el desarrollo de las nociones en el entorno natural y social ayudará a los estudiantes a relacionar conceptos de diferentes temáticas jugando en línea al mismo tiempo que se aprende.

Con la posibilidad de relacionar palabras, gráficos y sonidos, y crear sus propias preguntas y respuestas. Ya que en esa edad el niño aprende lo que ve y escucha más a lo que se quiere inculcar.

Uno de los factores importantes está en poner en práctica todo el contenido del CD. Previa a una capacitación tanto a maestros como padres de familia, para que conozcan sus beneficios en el desarrollo del aprendizaje en el entorno natural y social.

El CD debe ser ideal para niños, para docentes, padres o cuidadores para entretener a los niños y niñas.

Encuesta dirigida a la Prof. Liliana Velásquez profesora del año de preparatoria del Centro Educativo “Numa Pompilio Lloná” del cantón Latacunga parroquia San Buenaventura

1. ¿Según su criterio se debe usar juegos interactivos para el desarrollo del entorno social del niño?

Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños puedan interactuar con los contenidos en los juegos.

2. ¿Considera usted que en el aula se desarrolla los procesos cognitivos de los niños?

Es fundamental que el docente considere los procesos cognitivos, más que como resultados, como el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje.

Es importante subrayar la importancia de los procesos cognitivos propios de cada individuo - y su propia estructura cognitiva -, para abordar el aprendizaje, considerando, también, la manera de procesar y organizar la información. En la actualidad, los aprendices de la era tecnológica, deben percibir, atender, memorizar, razonar y comunicar lo que piensan.

3. ¿Cree que con la implementación de juegos interactivos sirve para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes?

Aunque como se dijo anteriormente la forma más común de llevarle a los niños los juegos interactivos para su aprendizaje es mediante una PC, en algunas escuelas emplean suelos y paredes acopladas con pantallas interactivas teniendo en cuenta que en la actualidad su uso está siendo muy difundidas para la educación, teniendo en cuenta que además de ser muy prácticas, es una manera de que los niños interactuar de forma mas directa con los contenidos correspondientes a su aprendizaje.

4. ¿De acuerdo a su criterio los juegos interactivos mejorarán los procesos cognitivos de los niños?

Lo cierto es que la ventaja que tiene el avance acelerado de la tecnología nos abre las puertas para que podamos combinar los juegos interactivos con todo tipo de contenidos y así utilizarlos con otros fines que no solo sean el de entretener a la niño y al mismo tiempo que aprende sin aburrirse y de esta manera aprende y juega.

Análisis e Interpretación

La profesora manifiesta que casi nunca utiliza juegos interactivos para desarrollar y motivar las destrezas en la asignatura de entorno natural y social. Porque el medio no brinda con los recursos necesarios.

Y que a veces utiliza los juegos interactivos para la enseñanza del entorno natural y social. Por lo general acepta que se proponga un cd interactivo como material didáctico para el desarrollo del proceso cognitivo, lo que respalda a que en la propuesta se considera la inducción y capacitación del Cd de juegos interactivos para la enseñanza del entorno natural y social.

Análisis e Interpretación de la encuesta dirigida a los Padres de Familia del Año de Preparatoria del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” de la parroquia San Buenaventura

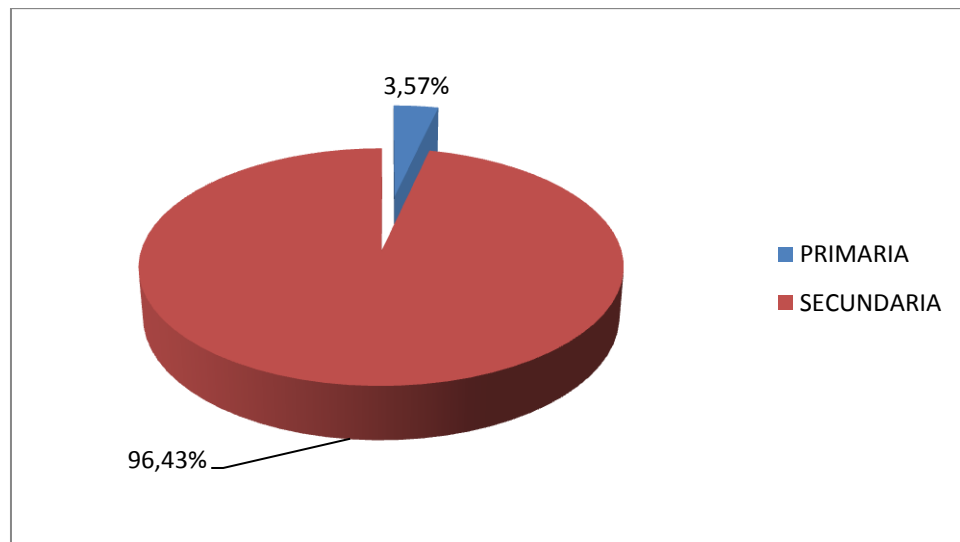
1. Escoja su nivel de Instrucción Educativa

Tabla 1: Nivel Educativo

Opción	Frecuencia	Porcentaje
PRIMARIA	1	3.57%
SECUNDARIA	27	96.43%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria
Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 1:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria
Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

De los Padres de Familia. Encuestados el 96.43% tiene una instrucción educativa que alcanza hasta secundaria, y el 3.57% simplemente ha alcanzado la instrucción primaria.

Análisis:

La mayoría de los padres de familia han alcanzado una instrucción educativa secundaria, lo cual facilita a que tengan un grado de conocimiento acerca del desarrollo del aprendizaje de su representado.

2. ¿Conoce usted lo que son juegos interactivos?

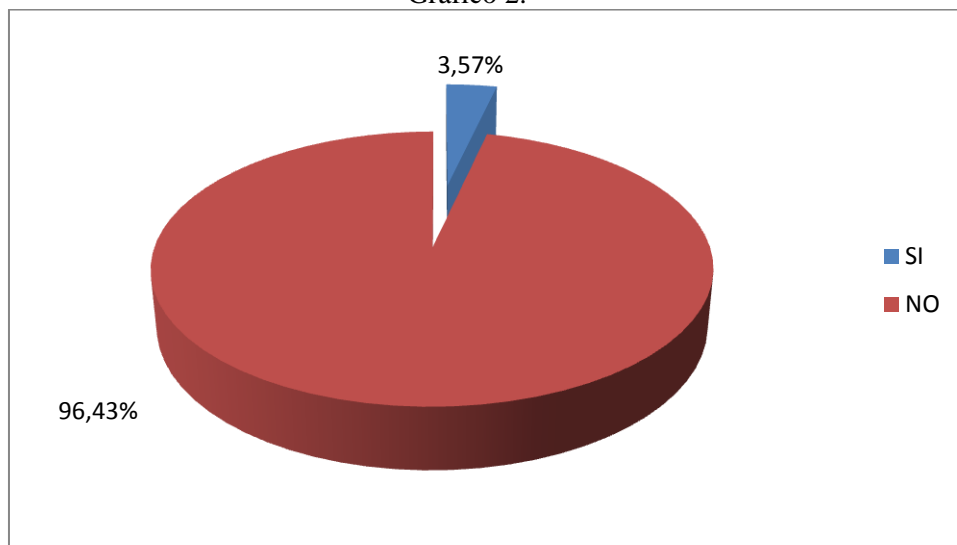
Tabla 2: Conocimiento sobre los juegos interactivos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	3.57%
NO	27	96.43%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 2:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

El 96.43% de Padres de Familia encuestados, desconocen que son juegos interactivos, y el 3.57% conocen acerca de los juegos interactivos.

Análisis:

La mayoría de los Padres de Familia desconocen totalmente de los juegos interactivos, lo cual crea una necesidad de desarrollar una propuesta enfocada también a los padres de familia para dar a conocer sobre las grandes ventajas que tienen los juegos interactivos para el desarrollo del aprendizaje.

3. ¿Tiene usted en su hogar un computador o recurso tecnológico?

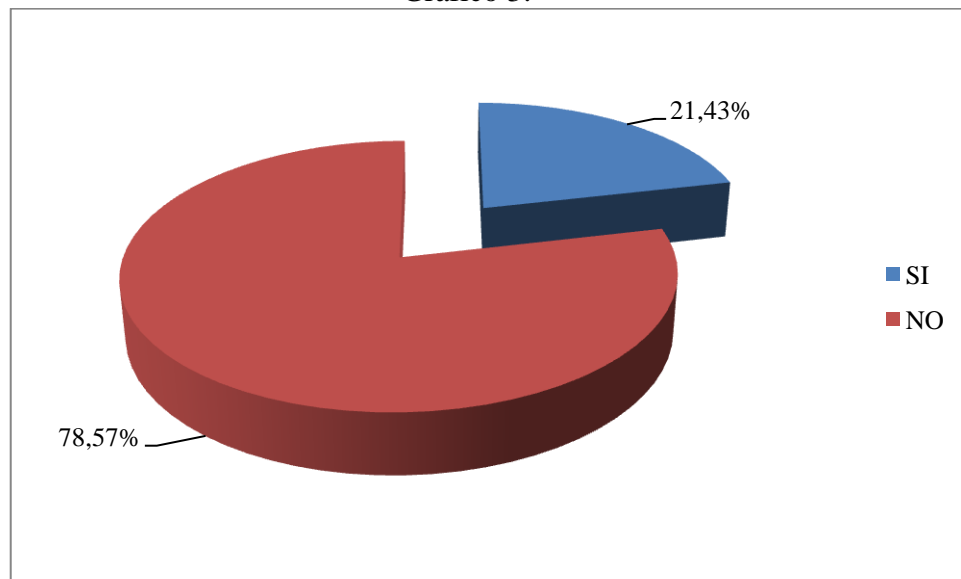
Tabla 3: Posee un computador en casa

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	21.43%
NO	22	78.57%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 3:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

De los encuestados el 78.57% de Padres de Familia no poseen un computador en casa y el 21.43% poseen un computador en casa.

Análisis:

La mayoría de los padres de familia no poseen un computador en casa ya que al ser una herramienta necesaria para la educación, se ve en la necesidad de que la propuesta de la creación del CD de juegos interactivos no solo sea ejecutado por un computador, también se podrá enfocar en videos interactivos para que en el hogar lo puedan ver en un DVD que es lo que más frecuentan tener en sus hogares.

4. ¿Sabe usted si la maestra utiliza recursos tecnológicos para desarrollar los contenidos de las clases?

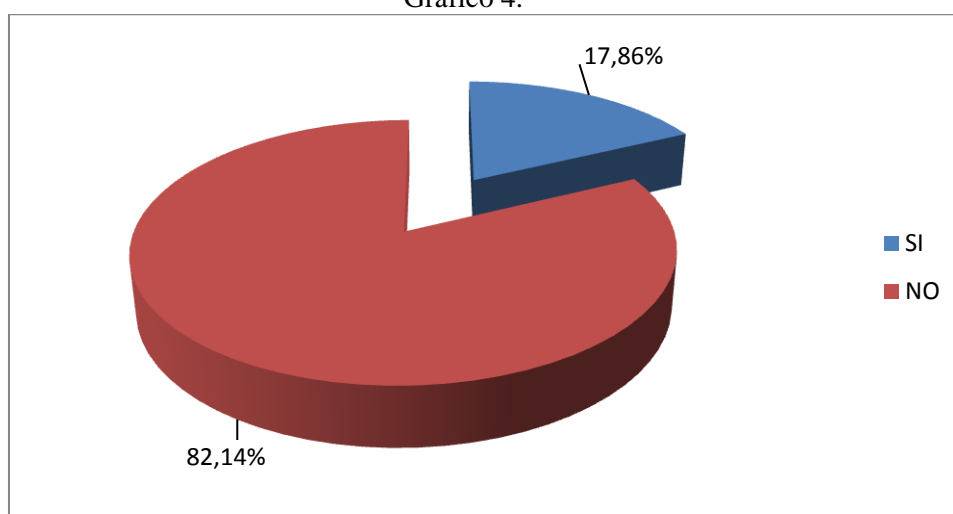
Tabla 4: La maestra utiliza recursos tecnológicos para desarrollar sus clases

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	17.86%
NO	23	82.14%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 4:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

El 82.14% de Padres de Familia del primar año de preparatoria, manifiestan que la maestra no utiliza recursos tecnológicos para desarrollar los contenidos de las clases; mientras que el 17.86% manifiesta que la maestra si utiliza recursos tecnológicos para desarrollar los contenidos de las clases.

Análisis:

Es evidente que los padres de familia desconocen el trabajo que desempeña la maestra con sus hijos, por lo que crea la necesidad de que en la propuesta también se enfoque a la capacitación de los profesores en la utilización de un CD de juegos interactivos para el desarrollo de los contenidos de las clases.

5. ¿Sabe usted que son procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños?

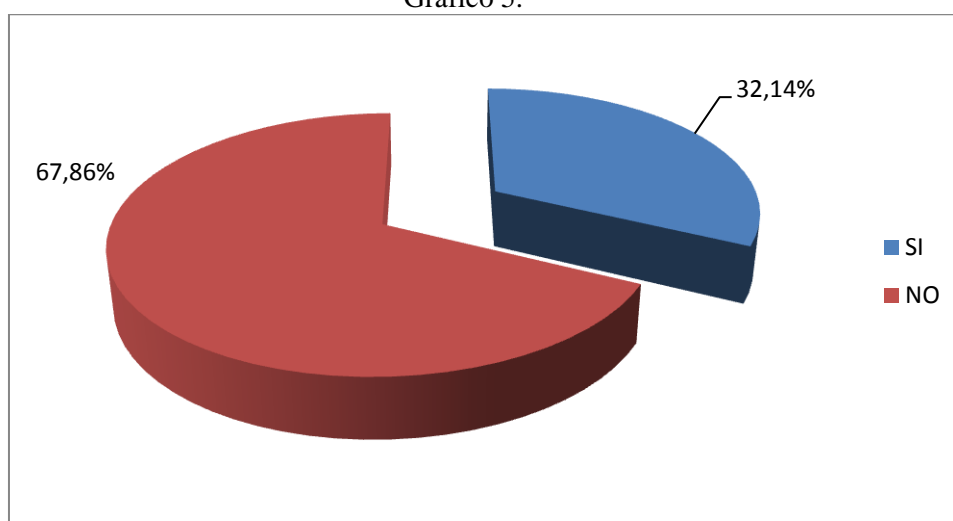
Tabla 5: Conoce usted que son procesos cognitivos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	32.14%
NO	19	67.86%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 5:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

De los Padres de Familia encuestados el 67.86% manifiesta no conocer que son procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños; mientras que el 32.14% manifiestan conocer que son procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños.

Análisis:

Con este resultado se deberá considerar en la capacitación a los padres de familia el dar a conocer acerca de los procesos cognitivos a que se enfoca y para que sirve dentro del desarrollo en el entorno natural y social.

6. ¿El profesor de su hijo utiliza siempre juegos para enseñar en el entorno natural y social?

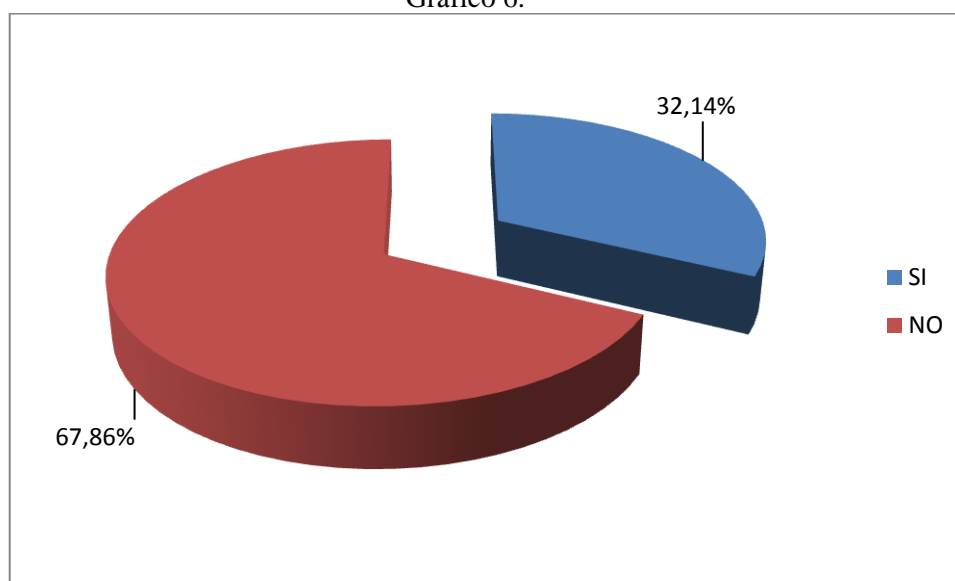
Tabla 6: La maestra utiliza juegos para la enseñanza

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	32.14%
NO	19	67.86%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 6:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

Los Padres de Familia encuestados el 67.86% manifiesta que el profesor de su hijo no utiliza juegos para enseñar en el entorno natural y social; mientras que el 32.14% manifiesta que el profesor de su hijo utiliza siempre juegos para enseñar en el entorno natural y social.

Análisis:

Es evidente que los padres de familia al igual que la pregunta N°4 desconocen el trabajo que desempeña la maestra con sus hijos, por lo que crea la necesidad de que en la propuesta también se enfoque a la capacitación de los profesores en la utilización de juegos para el desarrollo de los contenidos de las clases

7. ¿Desarrolla usted en el hogar actividades, juegos para el desarrollo social y natural de sus hijos?

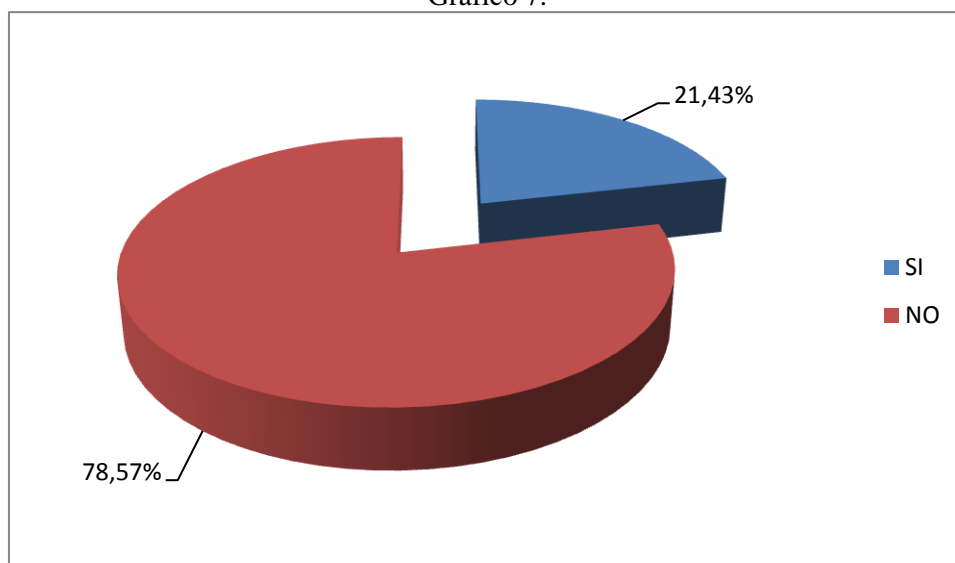
Tabla 7: Desarrolla juegos en su casa para la enseñanza

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	21.43%
NO	22	78.57%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 7:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

Del total de Padres de Familia el 78.57% manifiesta que no desarrolla juegos en su casa para la enseñanza; mientras que el 21.43% manifiesta que si se desarrolla juegos en la casa para la enseñanza.

Análisis:

Es evidente que los padres de familia al igual que la pregunta N°5 que con este resultado se deberá considerar en la capacitación a los padres de familia el dar a conocer acerca de la importancia de los juegos para la enseñanza en el desarrollo del aprendizaje.

8. ¿Considera usted que los juegos interactivos son importantes para que el estudiante pueda desarrollar procesos cognitivos?

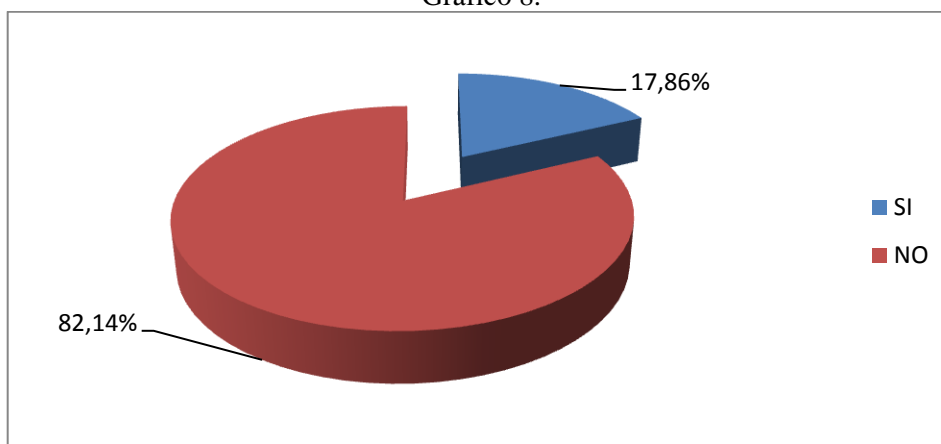
Tabla 8: Considera que los juegos interactivos desarrolla el proceso cognitivo

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	17.86%
NO	23	82.14%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 8:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

El 82.14% de padres de familia encuestados manifiestan no conocer acerca de los juegos interactivos y su importancia para que el estudiante pueda desarrollar procesos cognitivos; mientras que el 17.86% manifiestan conocer que los juegos interactivos son importantes para que el estudiante pueda desarrollar procesos cognitivos.

Análisis:

Se evidencia que el desconocimiento es total acerca de los juegos interactivos, por lo que con la creación del CD de juegos interactivos para mejorar el proceso cognitivo de los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” en el área del entorno natural y social, se mejorará el aprendizaje.

9. ¿Está de acuerdo que se elabore un CD con juegos interactivos para que los docentes apliquen en el área de Entorno Natural y Social y pueda mejorar los procesos cognitivos de sus hijos?

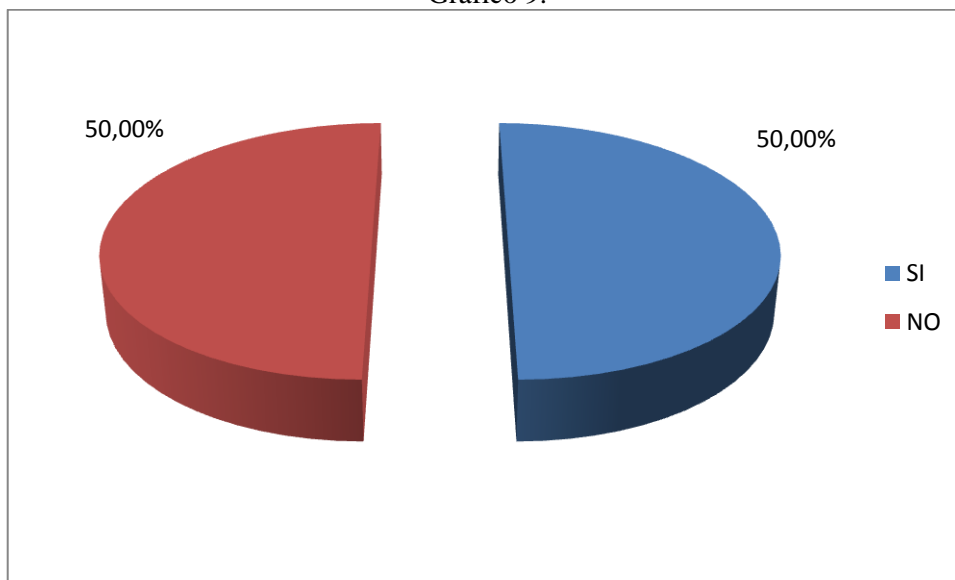
Tabla 9: Está de acuerdo que se elabore un CD con juegos interactivos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	50.00%
NO	14	50.00%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 9:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

De los encuestados el 50% de padres de familia, acepta la elaboración de un CD de juegos interactivos; mientras que el 50% restante están en desacuerdo.

Análisis:

Aunque es notorio el desconocimiento de los juegos interactivos los padres de familia manifiestan y aceptan la creación del CD lo cual avala la propuesta establecida.

10. ¿Si existiera ya un CD con juegos interactivos para niños, lo utilizaría en su hogar?

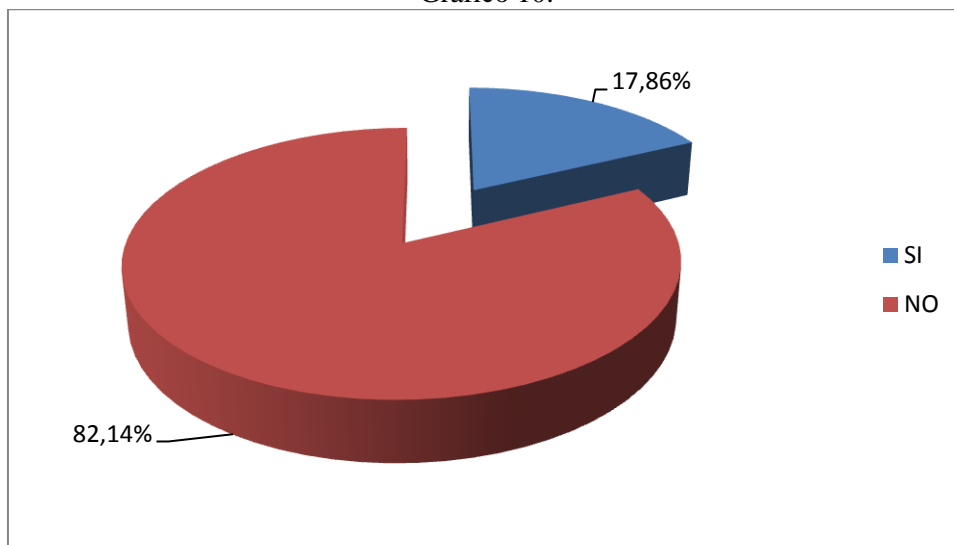
Tabla 10: Utilizaría en su hogar el CD de juegos interactivos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	17.86%
NO	23	82.14%
Total	28	100%

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Gráfico 10:



Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria

Elaborado por: Karla Herrera

Interpretación:

El 82.14% de Padres de Familia no está de acuerdo en utilizar el CD de juegos interactivos; mientras que el 17.86% restante acuerda utilizar el CD en casa.

Análisis:

La tendencia del desconocimiento hace que el padre de familia no acepte el CD ya que piensa que solo sirve si se tiene un computador en casa por lo que genera que en la propuesta se cree un cd multimedia, y concientizar en los padres de familia la importancia que tendrá el Cd. En el desarrollo cognitivo y procedimental del alumno.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS /AS DEL AÑO DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

N°	INDICADORES	SI	%	NO	%	A VECES	%	SUMA TOTAL	
1	El niño se motiva con nuevas tecnologías	17	60.71	2	7.14	9	32.14	28	100%
2	Interactúa con entusiasmo en las actividades	19	67.86	0	0	9	32.14	28	100
3	Desarrolla mejor su conocimiento con la tecnología	15	53.57	3	10.71	10	35.71	28	100
4	Demuestra y practica valores en grupo	20	71.43	0	0	8	28.57	28	100

Fuente: Padres de Familia del año de preparatoria
 Elaborado por: Karla Herrera

Análisis e interpretación

- De los estudiantes del primer año de preparatoria observados, el 60.71% se motivan con las nuevas tecnologías, el 32.14% a veces acceden a su uso y el 7.14% no le interesa en absoluto. El 67.86% interactúan con entusiasmo, y el 32.14% a veces interactúan con entusiasmo en las actividades. El 53.57% desarrollan mejor su conocimiento, el 35.71% a veces desarrollan su conocimiento con la tecnología y el 10.71% no despiertan interés y se observa un conformismo en lo que realizan
- Por consiguiente se deberá buscar nuevas estrategias para que el niño (as) interactúe tome el protagonismo que se necesita y con un CD de juegos interactivos en el área de entorno natural y social se podrá lograr este propósito.
- Es preocupante cuando el niños(as) pierde el interés por eso es necesario motivar al niño mediante juegos y que mejor jugando con la tecnología para que el niño vaya perdiendo el miedo que presentan al momento de pararse al frente de un computador.
- Es imprescindible fomentar los valores de respeto y orden en los niños(as), ya que al ser un grupo que si demuestra esas cualidades, se torna fácil el implantar un cd de juegos interactivos ya que el niños(as) respetará su turno para interactuar y trabajar en grupo frente al computador.

2.3 Conclusiones

Con base de los resultados de la aplicación de los instrumentos, se concluye que:

- El niño no es un ser pasivo, si no es un ser increíblemente dinámico único e irreplicable que está ansioso de ver tocar oír sentir y explorar el mundo, por tanto una estimulación es indispensable para su exitoso desarrollo
- La gran parte de niños/as no se encuentran en óptimas condiciones cuando se refiere a su desarrollo cognitivo es decir no tiene un buen rendimiento escolar, puesto que en la investigación realizada se muestra un gran porcentaje de niños/as con deficiencias en esta área; siendo una de las causas la no existencia de juegos interactivos y el desconocimiento de los padres sobre del cómo aplicar estos juegos en el computador de la casa de manera correcta.
- El juego establece una relación de acercamiento y amor con el niño pues es el modo natural como el niño adquiere conocimiento y la manera como mejor establece un vínculo afectivo
- Según la ficha de observación aplicado a los niños del primer año de educación básica del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” se concluyó que no tienen la facilidad de comunicarse con sus compañeros a través de los movimientos de su cuerpo y son muy pasivos en frente a un computador.

2.4 Recomendaciones

- La actitud frente al niño debe ser de disponibilidad y ayuda a explorar el mundo que le rodea, y a saciar su curiosidad brindarle todas las experiencias y oportunidades de aprender y desarrollarse.
- Promover entre los padres de familia y docentes de la escuela que enseñar correctamente a los niños/as de nivel de preparatoria y la realización de diferentes juegos tanto en el hogar como en la institución ayudarán a los niños a tener un óptimo desarrollo cognitivo y a la vez un buen desempeño escolar.
- Reconocer la capacidad y oportunidad de atención del niño para lograr su recepción. Reconocer o identificar cuando el niño no se encuentra en condiciones para aprovechar la estimulación de manera adecuada.
- Aplicar juegos relacionados con el entorno natural y social, para que los niños desarrollen sus capacidades. El diseño de una guía de juegos interactivos para que el docente lo utilice como un instrumento de ayuda para el desarrollo de la expresión corporal y social a través del juego interactivo.

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1 Tema

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR PROCESOS COGNITIVOS EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS/NIÑAS DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILIO LLONA”, DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, AÑO LECTIVO 2012-2013.

3.2. Datos Informativos.

3.2.1 Institución: Escuela “Numa Pompilio Llona”

3.2.2 Provincia: Cotopaxi

3.2.3 Cantón: Latacunga

3.2.4 Dirección: Av. San Bartolomé y San Gregorio

3.2.5 Teléfono: 2297210

3.2.6 Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de sus egresadas en la especialidad de Educación Parvularia.

3.2.7 Beneficiarios: Niños(as) y maestras de primer año de Educación Básica.

3.2.8 El tiempo de ejecución: Septiembre 2012 - Febrero 2013

3.2.9 Equipo técnico responsable: La responsable de esta investigación por la señora Karla Natalia Herrera Tapia con ayuda de la directora Lcda. Jenny Maricela Criollo Salinas docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.3 Antecedentes

En el desarrollo de la investigación bibliográfica, luego de haber revisado documentos, libros, tesis, internet y otros medios de investigación, se encontró un trabajo alusivo a la investigación presente.

La investigación tomada como referencia tiene un tema similar a la investigación que se va a realizar, el mismo que realiza una propuesta de estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones básicas en niños y niñas de 3 años del proyecto fondo de desarrollo infantil (FODI-CNH) del municipio de Gualaceo en el año 2008. Esta investigación fue realizada en la Universidad Politécnica Salesiana, sede en Cuenca, por las señoras: Carchi Guamán Adriana y Roldan Coello Norma.

Lo que pretende esta investigación es en contribuir a que la educación inicial sea reconocida en casi todo el mundo, sea una educación oportuna y pertinente para los niño/as de tres años, considerando los desafíos, y oportunidades que ofrece el siglo actual a la niñez, en tal sentido la guía que propusieron es un conjunto de actividades a considerar para el desarrollo del currículo de esta edad. Como se sabe la educación inicial es un derecho que todo niño y niña debe recibir; por ello en el código de la niñez y adolescencia vigente desde el tres de julio de 2003, fue elaborado para garantizar que la población infantil y adolescente que vive en el Ecuador disfrute y ejerza sus derechos, logre crecer en un ambiente de libertad, igualdad, dignidad; y su desarrollo sea integral. Entre unas de las razones por las cuales las autoras de esta tesis han elegido este problema, es porque en la educación no formal que brinda el proyecto Fondo de Desarrollo Infantil (FODI) del Ilustre Municipio de Gualaceo en su modalidad Creciendo con Nuestros Hijos (CNH), no contaba con currículo operativo con actividades lúdicas explícitas para desarrollar las nociones básicas, que el niño y la niña debe conocer en el área cognitiva para mejorar su desarrollo y aprendizaje acorde con su edad, con el fin de promover la formación de niños y niñas autónomos, reflexivos, solidarios capaces de resolver problemas en forma creativa.

Actualmente el juego está considerado como una de las actividades que ofrece mejores oportunidades para el desarrollo del niño/a, es una actividad estimulante y

placentera que ayuda a potenciar la confianza en sí mismo y en las propias capacidades hasta el punto de que ha sido considerado como un derecho de la infancia. Además el objetivo de la propuesta metodológica con actividades lúdicas es que sirva a las persona que brindan educación inicial así como también al equipo Técnico, de Campo y Familias de los programas del Fondo de Desarrollo Infantil, como una herramienta básica en la elaboración de la planificación pedagógica, para mejorar el proceso de ínter aprendizaje en la educación de las nociones básicas. Los juegos de nociones de colores: de formas, de tamaño, de cantidad, de tiempo, de espacio y de longitud pretenden conseguir que el niño y la niña, a través de su propio cuerpo y entorno interiorice, proyecte, nomine y comprenda los diferentes aprendizajes mediante juegos sean estos elaborados o tradicionales que permitan afianzar las destrezas. El tema es importante porque a través del juego nosotras como educadoras de la etapa inicial lograremos estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como: Psicomotriz, cognitiva, y afectivo social, de esta manera la infancia, el juego y el juguete surgen en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños y niñas han de tener cuando alcancen la vida adulta.

Una vez realizado el estudio y análisis sobre la enseñanza aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social, en los niños(as) del primer año de preparatoria de Educación Básica del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” de la ciudad de Latacunga, se pudo conocer que los niños(as) presentan problemas cognitivos, debido a que la maestra no conoce y no aplica los juegos interactivos, que se debe utilizar para poder desarrollar un pensamiento crítico, lógico, analítico y reflexivo.

Las clases de los niños(as) no están enfocadas a Desarrollar el proceso cognitivo, puesto que la maestra no realiza actividades que le permita desarrollar su análisis, reflexión y comprensión en los diferentes contenidos. Además en sus horas de clase no se enfatiza en actividades innovadoras que le permitan reflexionar y evocar lo aprendido, es por esta razón que es muy importante emplear y aplicar nuevas Técnicas de Aprendizaje como la implementación de juegos interactivos.

3.4 Justificación

La recopilación de juegos interactivos para mejorar la deficiencia en el proceso enseñanza aprendizaje, y potenciar el inter aprendizaje en el área de entorno natural y social puesto que su utilización es muy fácil y didáctica.

Con la propuesta se quiere solucionar el problema existente en el Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” del cantón Latacunga, para mejorando la deficiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de procesos cognitivos en el área de entorno natural y social, mediante juegos interactivos, que sea didáctico y fácil de usarlo, para potenciar el proceso de inter aprendizaje.

Dentro de la educación, exige que el conocimiento de los niños(as) sea de calidad para lo cual la maestra necesita estar actualizado en diferentes técnicas metodológicas para conseguir el desarrollo del pensamiento en el área de entorno natural y social. Dentro del área de entorno natural y social se puede encontrar varias opciones para mejorar el nivel de razonamiento y comprensión de los diferentes contenidos, a través de la propuesta por parte de la investigadora, el mismo que permitirá facilitar el aprendizaje de los niños(as) desarrollando sus diferentes habilidades cognitivas.

Tomando en cuenta los resultados de la investigación y las necesidades de los niños(as), la propuesta cuenta con métodos, técnicas y contenidos reales, capaces de contribuir al conocimiento de los niños(as) y facilitar el aprendizaje cognitivo de manera que esté capacitado para desarrollar su pensamiento crítico. El aporte práctico del módulo de técnicas de aprendizaje activas está enfocado al desarrollo del pensamiento crítico permitiendo tener niños(as) capaces de analizar y emitir su criterio. Su aporte metodológico se enfoca a las técnicas de aprendizaje las cuales ayudará a mejorar su capacidad intelectual.

La propuesta es concreta, puesto que los niños(as) reforzarán sus conocimientos en el área de entorno natural y social para desarrollar un pensamiento crítico, con el fin de que el proceso de enseñanza aprendizaje en los primeros años tenga resultados favorables.

3.5 Objetivo de la Propuesta

3.5.1 Objetivo General

- Desarrollar el proceso cognitivo en el entorno natural y social a través de juegos interactivos; en los niños (as) del año de preparatoria de Educación Básica del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona” en el año lectivo 2012-2013

3.5.2. Objetivos Específicos

- Investigar juegos interactivos, para que el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños/niñas del año de preparatoria de educación básica; sea amena y cree mayor interés en los párvulos.
- Copilar juegos interactivos, para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en los procesos cognitivos en el entorno natural y social.
- Aplicar los diferentes juegos interactivos recopilados mediante talleres con sus correspondientes planificaciones

3.6 Descripción de la Propuesta.

El Juego y la educación.- Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas o ciencias implicadas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas , puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga) . Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos. (Freud).

Por otra parte para un niño como Juan Sebastián Jiménez (13 años) el juego simplemente es diversión, placer, felicidad, para Andrés David Posada(6 años) “El juego es como la vida , como una pelotica tirándola para el aire”, mientras que para Ángela María Jiménez (3 años), el juego es simplemente “ juguetes” . Estas son opiniones que en forma natural y espontánea manifiestan los verdaderos protagonistas del juego, pues en últimas son los niños quienes viven la mayor parte de su cotidianidad en forma de juego. En este sentido no basta con describir ni explicar teóricamente lo que es el juego sino que es necesario potenciarse sinérgicamente con este proceso tal como lo hacen los niños y los poetas; los cuales no sienten temor a caer en los límites de la imaginación y de la fantasía que produce el juego. Todas las teorías anteriores y las opiniones de los niños, de una u otra forma son atravesadas conceptualmente por la creatividad y la felicidad que

se produce en el juego, el que en forma directa se involucra en el desarrollo humano, es decir el juego es una experiencia cultural que muchas veces es mal interpretada por los docentes cuando intentan volverlo didáctico, pues las características de éste en el espacio del ocio, son muy diferentes a las del juego, en un espacio reglado y normativizado como el de la escuela tradicional.

Juegos interactivos.- La relación de los elementos interactivos es un concepto tan antiguo como el desarrollo mismo de la cultura humana, es importante aclarar que definimos como interactivo todo elemento que nos conlleve a relacionar los sentidos básicos del ser, con el fin de obtener una respuesta al estímulo de los mismos; en este sentido los diversos medios de comunicación responden en mayor o menor medida a esta relación.

El sentido de la comunicación misma requiere de un desarrollo interactivo entre el mensaje y el consumidor, es claro que entre mejor sea la respuesta del consumidor más clara y proyectual será la comunicación, y si es posible iniciar una respuesta tanto desde el consumidor como desde el medio mismo de comunicación podremos establecer un sistema completo de intercambio real de información; teniendo en cuenta lo importante y necesario que es llegar a esta instancia nos debemos plantear una pregunta vital ¿Cómo alcanzar un nivel adecuado de interacción para una comunicación fluida?

El punto de partida para tratar de responder a este interrogante es relacionar la medida misma de estímulo que un usuario requiere para generar el interés adecuado y así mismo la respuesta requerida sobre el medio, es claro que con la evolución de la sociedad la forma de comprensión y aprehensión del mensaje se ha modificado, y en la cultura actual las personas están acostumbradas a un bombardeo constante de información lo que nos cohibe en la generación de sistemas simples de estimulación y nos exige sistemas más completos donde los diversos sentidos se apliquen de forma simultánea.

Proceso Cognitivo.- “El desarrollo cognoscitivo, es decir, a los cambios en el ámbito intelectual que ocurren en el individuo a través del tiempo y a los métodos que pueden usarse para fomentar dicho desarrollo” (lampe, 1984).

Los procesos cognitivos son habilidades que pueden desarrollarse, se requiere diseñar y aplicar procedimientos dirigidos a ampliar y estimular el uso de la mente, desarrollar estructuras que faciliten el procesamiento de la información y propiciar la práctica consciente y controlada de los procesos que favorezcan el pensamiento crítico.

Se identifican distintos procesos básicos del pensamiento que facilitan el desarrollo cognitivo, entre ellos: observación, descripción, comparación, clasificación, análisis, síntesis, evaluación entre otros...

A lo largo del curso Procesos Cognitivos se irán desarrollando cada uno de los procesos básicos antes mencionados, iniciaremos destacando en este momento a cuatro de ellos: Observación, comparación, clasificación y definición.

Los contenidos deben dar prioridad a la actividad práctica de los niños(as), al descubrimiento de las propiedades y las relaciones entre las cosas a través de su experimentación activa.

3.7 DISEÑO DE LA PROPUESTA.

La propuesta se desarrolla con la ayuda de la maestra del Centro Educativo “Numa Pompilio Llona”, mediante la aplicación de juegos interactivos recopilados por la investigadora y luego su aplicación con los niños(as).

PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA.

TEMAS	ESTRATEGIA	BENEFICIARIOS	TIEMPOS	RECURSOS	RESPONSABLE S.
Haz que la bola vaya al Tux	<ul style="list-style-type: none"> Lograr con la ayuda del juego interactivo el desarrollo en los niños de la precisión con la ayuda de la motricidad fina. 	<ul style="list-style-type: none"> Maestr@s. Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> Cd de juegos interactivos Equipo de cómputo Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Ejercicios de lectura horizontal	<ul style="list-style-type: none"> Mediante la ejercitación desarrollar la visión, tacto y la muscularidad en el niño. 	<ul style="list-style-type: none"> Maestr@s. Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> Cd de juegos interactivos Equipo de cómputo Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Controla la manguera	<ul style="list-style-type: none"> Fortalecer con precisión la direccionalidad, motricidad fina, visión mediante el desarrollo de la observación y la atención. 	<ul style="list-style-type: none"> Maestr@s. Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> Cd de juegos interactivos Equipo de cómputo Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Palabras que caen	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis a través de la coordinación motriz, psicomotora, visual, para fortalecer la atención y la memoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Maestr@s. Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> Cd de juegos interactivos Equipo de cómputo Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Pulsa sobre mi	<ul style="list-style-type: none"> Lograr la coordinación visomotora mediante el ejercicio lógico y discriminación. 	<ul style="list-style-type: none"> Maestr@s. Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> Cd de juegos interactivos Equipo de cómputo 	Karla Natalia Herrera Tapia

				<ul style="list-style-type: none"> • Proyector de datos 	
Cuenta los elementos	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr que el niñ@ establezca asociaciones y coordine motricidad fina y visión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maestr@s. • Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> • Cd de juegos interactivos • Equipo de cómputo • Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Cazador de fotos	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr en el niñ@ secuencia, ubicación espacial y análisis y síntesis a través de la identificación de la causa y efecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maestr@s. • Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> • Cd de juegos interactivos • Equipo de cómputo • Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Arma el rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar en el niñ@ mediante la apreciación del volumen de los cuerpos en el espacio, la atención, la imaginación y la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maestr@s. • Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> • Cd de juegos interactivos • Equipo de cómputo • Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia
Sombrero mágico	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar en el niñ@ la relación cualitativa y cuantitativa mediante la correspondencia entre números, símbolos y objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maestr@s. • Niños(as). 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> • Cd de juegos interactivos • Equipo de cómputo • Proyector de datos 	Karla Natalia Herrera Tapia



Taller N 01 : Haz que la bola vaya a Tux

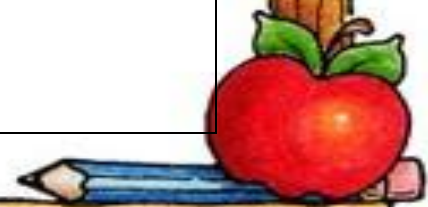
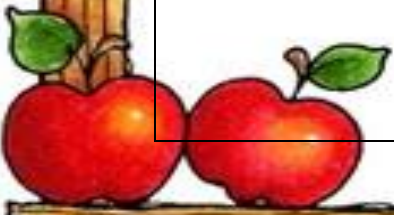
Título: Haz que la bola vaya a Tux

Objetivo: Identificar las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (izquierda, derecha, centro).

D.C.D: Relacionar la posición y la coordinación con el teclado para la lateralidad.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación en los dedos. • Identificar direccionalidad. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de las pelotas. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de manos al momento de lanzar la pelota. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar con los niños acerca de la direccionalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el entorno del juego • Identificar en el teclado las teclas de mayúsculas. • Escuchar las instrucciones de la maestra • Colocarse en una correcta posición para realizar el juego. • Pulsar las teclas de mayúscula al mismo tiempo para que se dirccione en una línea recta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Teclado • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación.



Taller N 01 : Haz que la bola vaya a Tux

Título: Haz que la bola vaya a Tux

Presentación:

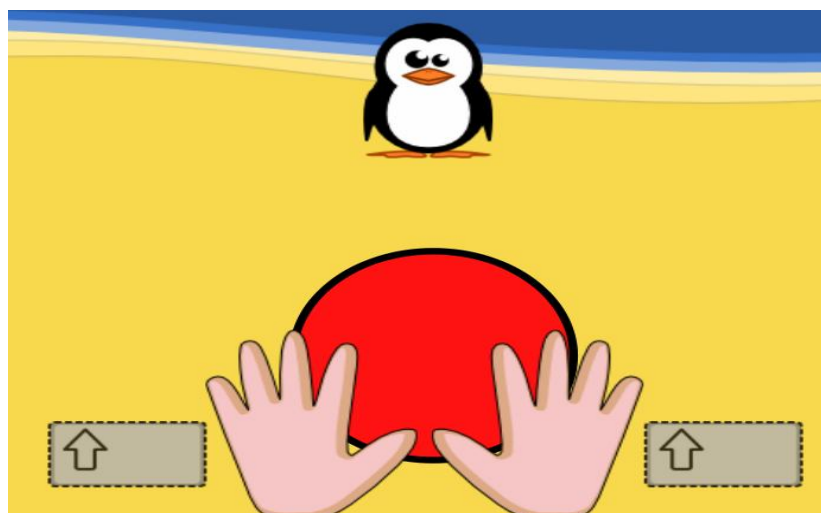
Pulse las dos teclas de mayúsculas juntas para hacer que la bola vaya en línea recta.

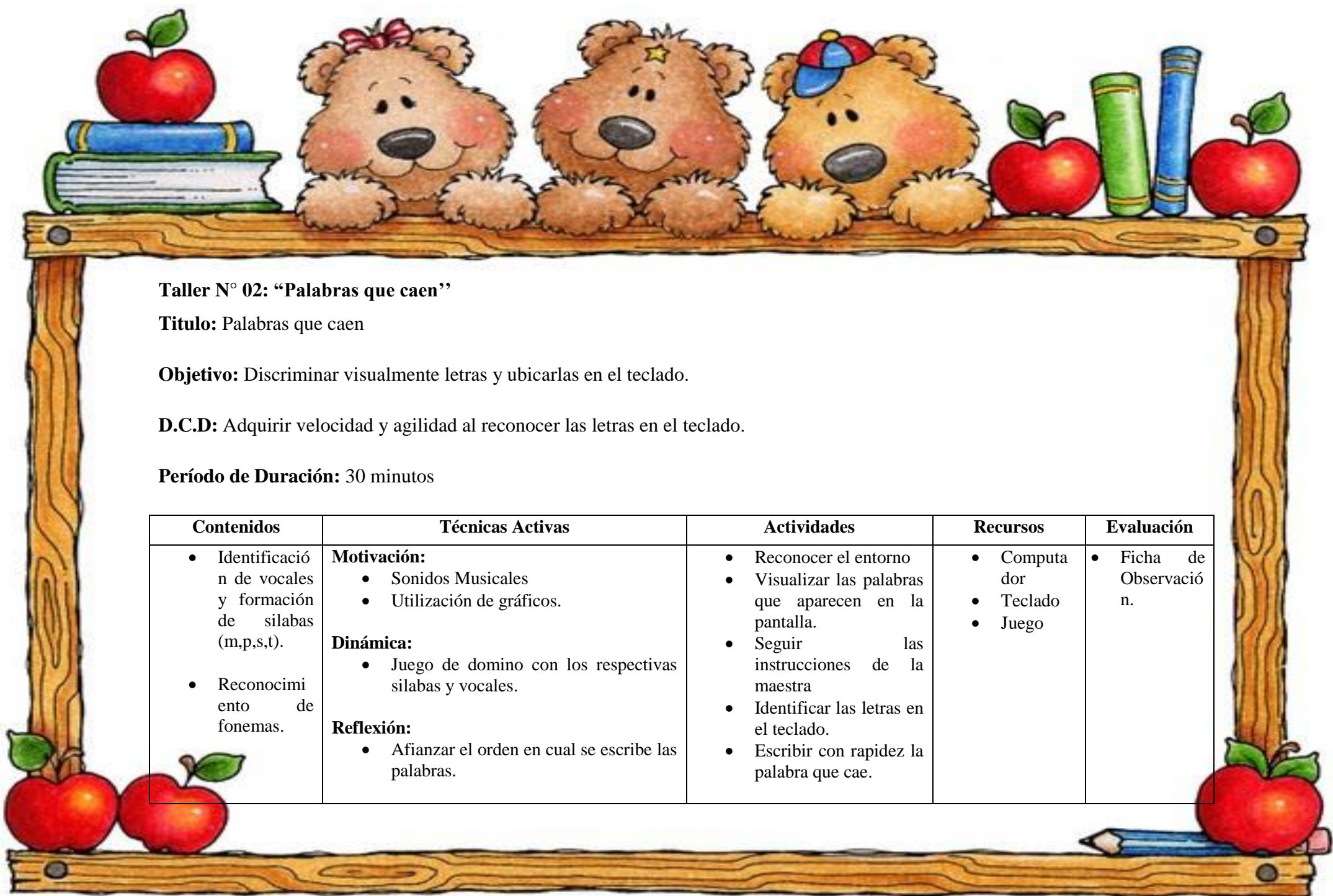
Objetivo:

Identificar las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (izquierda, derecha, centro).

Descripción:

- Con la ayuda del teclado Identifique las teclas mayúsculas y coloque las manos en una posición adecuada.
- Pulse las teclas mayúsculas al mismo tiempo para que la bola pueda ir en línea recta, caso contrario ira en direcciones incorrectas.





Taller N° 02: “Palabras que caen”

Título: Palabras que caen

Objetivo: Discriminar visualmente letras y ubicarlas en el teclado.

D.C.D: Adquirir velocidad y agilidad al reconocer las letras en el teclado.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Identificación de vocales y formación de sílabas (m,p,s,t). Reconocimiento de fonemas. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sonidos Musicales Utilización de gráficos. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego de domino con los respectivas sílabas y vocales. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Afianzar el orden en cual se escribe las palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el entorno Visualizar las palabras que aparecen en la pantalla. Seguir las instrucciones de la maestra Identificar las letras en el teclado. Escribir con rapidez la palabra que cae. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.

Taller N 02: Palabras que caen

Título: Palabras que caen

Presentación:

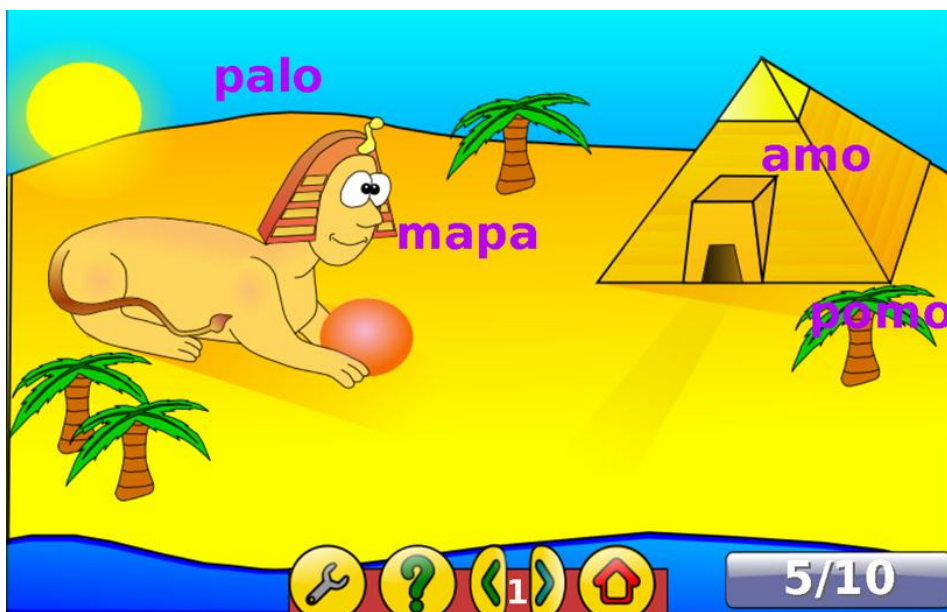
Presiónalas letras que caen antes que lleguen al suelo.

Objetivo:

Discriminar visualmente letras y ubicarlas en el teclado.

Descripción:

- Con la ayuda del teclado identificar las letras que conforman las palabras que van cayendo en el juego.
- Presionar en el teclado letra por letra hasta formar la palabra que observa en la pantalla antes de que toque el suelo.
- Con el paso de los niveles caerán las letras más rápido.





Taller N 03: Pulsa sobre mí

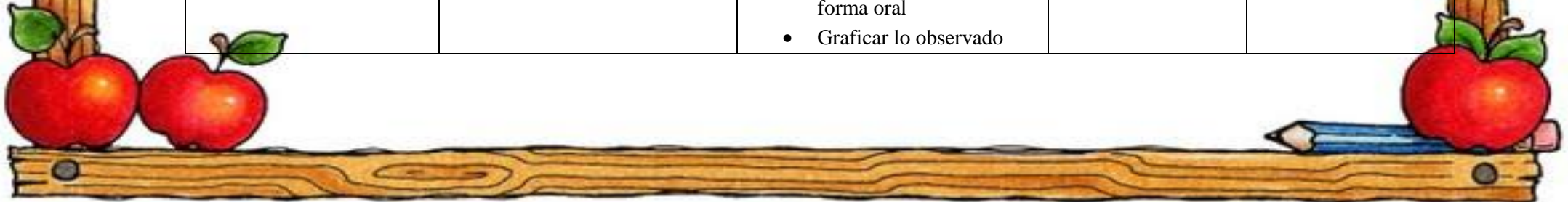
Título: Pulsa sobre mí

Objetivo: Desarrollar la motricidad Gruesa, y coordinar con los elementos en la pantalla

D.C.D: Reconocer y cuantificar los animales que viven en el agua

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Cuantificar los elementos que pasan en la pantalla. • Identificar colores. 	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un día de pesca. <p>Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugando a pescar y contar. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar cantidad y color. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la pantalla • Reconocer los elementos que lo conforman • Escuchar la explicación de la maestra • Utilizar el ratón para señalar el pez • Contestar preguntas en forma oral • Graficar lo observado 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Mouse • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación.



Taller 3: Pulsa sobre mí

Título: Pulsa sobre mí

Presentación:

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre todos los peces antes de que se escapen del acuario

Objetivo:

Desarrollar la motricidad Gruesa, y coordinar con los elementos en la pantalla

Descripción:

- Usando el botón izquierdo del ratón, presione sobre el pez en movimiento, para atraparlo (Click)
- Con el paso de los niveles los peces nadarán más rápido, además que aparecerán nuevos tipos
- A partir del nivel cinco los peces son más difíciles de atrapar, por ello es necesario hacer un click para que se detenga y otro para atraparlo o una pulsación doble (Doble Click)





Taller N 04: Controla la Manguera

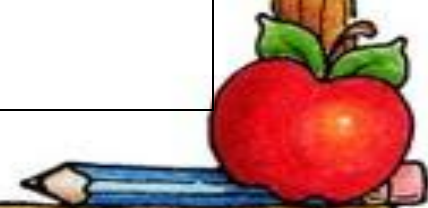
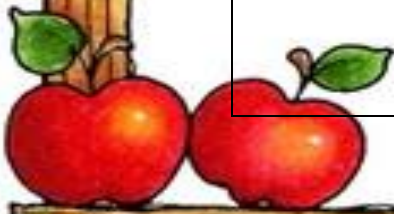
Título: Controla la Manguera

Objetivo: Practicar sencillos movimientos con el ratón para facilitar su utilización.

D.C.D: Que el niño desarrolle la coordinación oculomanual con el juego, para concientizar la importancia del agua en los seres vivos.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación oculomanual. • Importancia del agua para los seres vivos. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción de la manito. <p>Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar al lirón lirón. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionar rasgos, rectos, curvos, semidiregidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la pantalla • Reconocer los elementos que lo conforman • Escuchar la explicación de la maestra • Utilizar el ratón para señalar el recorrido del agua en la manguera • Contestar preguntas en forma oral • Graficar lo observado 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Mouse • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación.



Taller N° 04: Controla la manguera

Título: Controla la manguera

Objetivo:

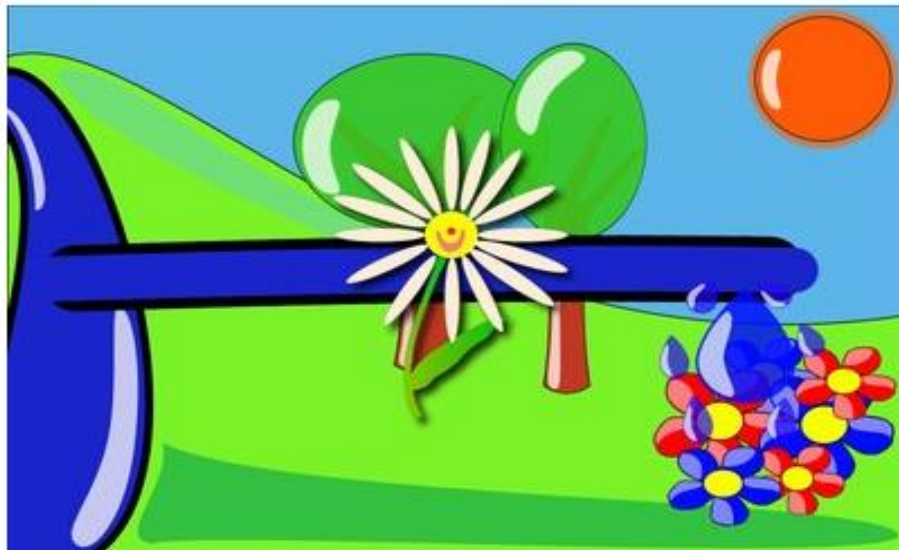
Practicar sencillos movimientos con el ratón para facilitar su utilización.

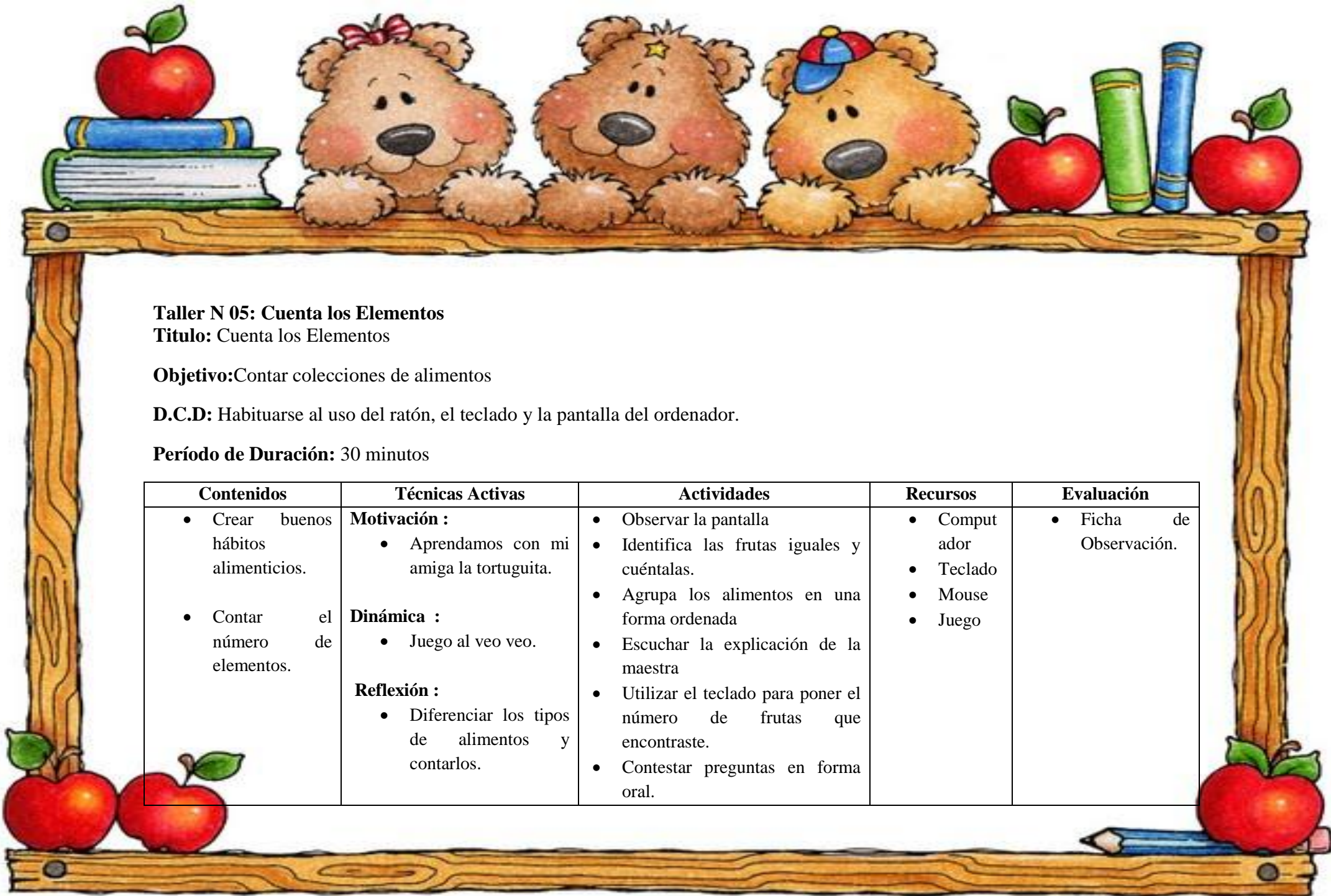
Presentación:

Se necesita regar las flores, pero el agua no conoce el camino, muéstrele como llegar.

Descripción:

- Usando el puntero del ratón recorre la tubería para dirigir el agua hasta las flores





Taller N 05: Cuenta los Elementos

Título: Cuenta los Elementos

Objetivo: Contar colecciones de alimentos

D.C.D: Habituarse al uso del ratón, el teclado y la pantalla del ordenador.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Crear buenos hábitos alimenticios. • Contar el número de elementos. 	<p>Motivación :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendamos con mi amiga la tortuguita. <p>Dinámica :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego al veo veo. <p>Reflexión :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los tipos de alimentos y contarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la pantalla • Identifica las frutas iguales y cuéntalas. • Agrupa los alimentos en una forma ordenada • Escuchar la explicación de la maestra • Utilizar el teclado para poner el número de frutas que encontraste. • Contestar preguntas en forma oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Teclado • Mouse • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación.

Taller N° 05: Cuenta los Elementos

Título: Cuenta los Elementos

Presentación:

Coloca los elementos de la mejor forma para luego contarlos.

Objetivo:

Contar colecciones de alimentos

Descripción:

- Con el mouse selecciona la fruta y ordénalas según el grupo al que pertenece.
- Cuenta cuantas frutas iguales están en la tortuguita.
- Con la ayuda del teclado escribe en la parte que le corresponde el número de frutas que encuentres.
- Con el avance del juego aparecerán más objetos los cuales deberás ordenarlos y contarlos.





Taller N 06: Arma el Rompecabezas

Título: Arma el Rompecabezas

Objetivo:

D.C.D: Memoria visual, en función del esquema previo de la globalidad, recordará formas, imágenes, colores, igualdades, similitudes y partes.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la motricidad fina. Razonamiento lógico. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego cognitivamente con el rompecabezas. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Arma rompecabezas del diario vivir. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar inteligencia intrapersonal. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la imagen Visualizar todas las partes del rompecabezas. Comparar las formas de las piezas. Con el mouse seleccionar la imagen y llevarla hacia el cuadro. Seguir las instrucciones de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación

Taller N° 06: Monta el Puzle

Título: Monta el Puzle Arma el Rompecabezas

Presentación:

Selecciona y mueve los elementos para crear las pinturas originales.

Objetivo:

Memoria visual, en función del esquema previo de la globalidad, recordará formas, imágenes, colores, igualdades, similitudes y partes.

Descripción:

- Con la ayuda del mouse, selecciona la imagen dando un click en el botón izquierdo y arrástrale hacia el punto rojo.
- Debes colocar todas las imágenes en el cuadro. Ordenando cada una de las fichas en forma correcta.
- En los siguientes niveles se aumentara la dificultad de reconocer el orden de las fichas para armas el rompecabezas.





Taller N 07: Cazador de Fotos

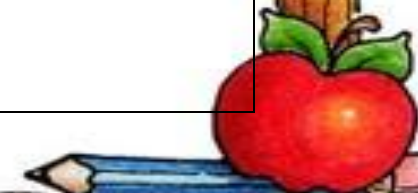
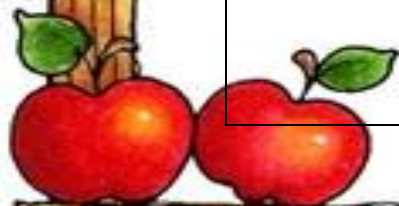
Título: Cazador de Fotos

Objetivo: Identificar y comparar las diferencias de imágenes.

D.C.D.: Reconocer las zonas interactivas de la pantalla del ordenador por el cambio que se produce en la imagen del puntero.

Período de Duración: 15 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Observar las diferencias entre las fotografías. • Descripción de imágenes. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un día de paseo con mis amigos. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego al fotógrafo. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar semejanzas y diferencias en las imágenes del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las imágenes en la pantalla. • Encuentra las diferencias. • Escuchar la explicación de la maestra. • Utilizar el ratón para señalar el objeto que falta • Describe lo observado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Teclado • Mouse • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación



Taller N° 07: Cazador de Fotos

Título: Cazador de Fotos

Presentación:

Encuentra las diferencias entre las dos imágenes.

Objetivo:

Identificar y comparar las diferencias de imágenes

Descripción:

- Observa las dos imágenes y compara.
- Con el mouse pulsa en las diferencias entre las dos imágenes.
- En los siguientes niveles aparecerán mas diferencias en la misma imagen.

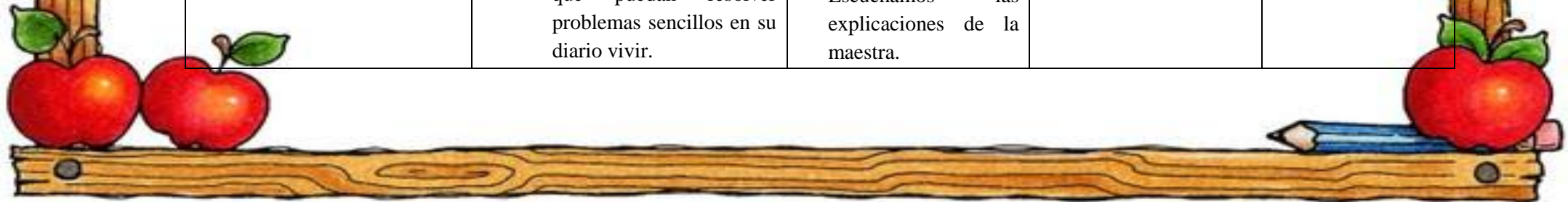




Taller N 08: El Sombrero de mago
Título: El Sombrero de mago

Objetivo: Identificar número, cantidad y resolver las cantidades para sacar resultados.
D.C.D: Lograr la concentración de los niños y niñas para resolver una actividad.
Período de Duración: 15 a 20 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Identificar y cuantificar el número de estrellas para poder sacar un resultado. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juega con los elementos. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interpretación de un cuento. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la noción de lógico matemático para que puedan resolver problemas sencillos en su diario vivir. 	<ul style="list-style-type: none"> Mirar el sombrero mágico. Detectar cuantas estrellas lleva hacia el sombrero y contarlas. Hacer clic en las estrellas que contamos. Escuchamos las explicaciones de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.



Taller N° 08: El Sombrero de mago

Título: El Sombrero de Mago

Presentación:

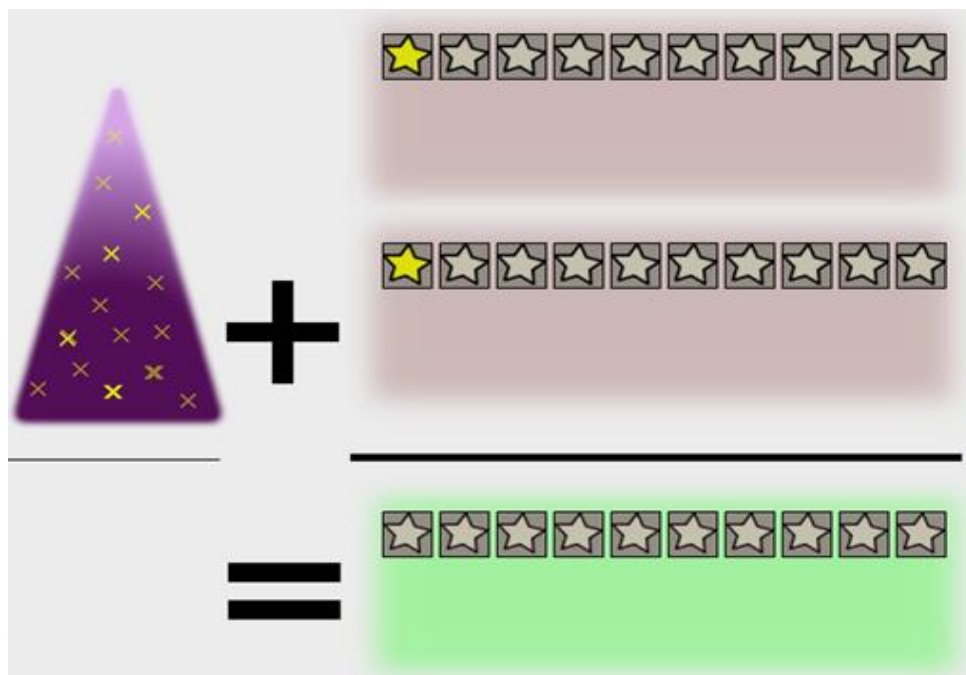
Cuenta cuántos elementos hay bajo el sombrero mágico.

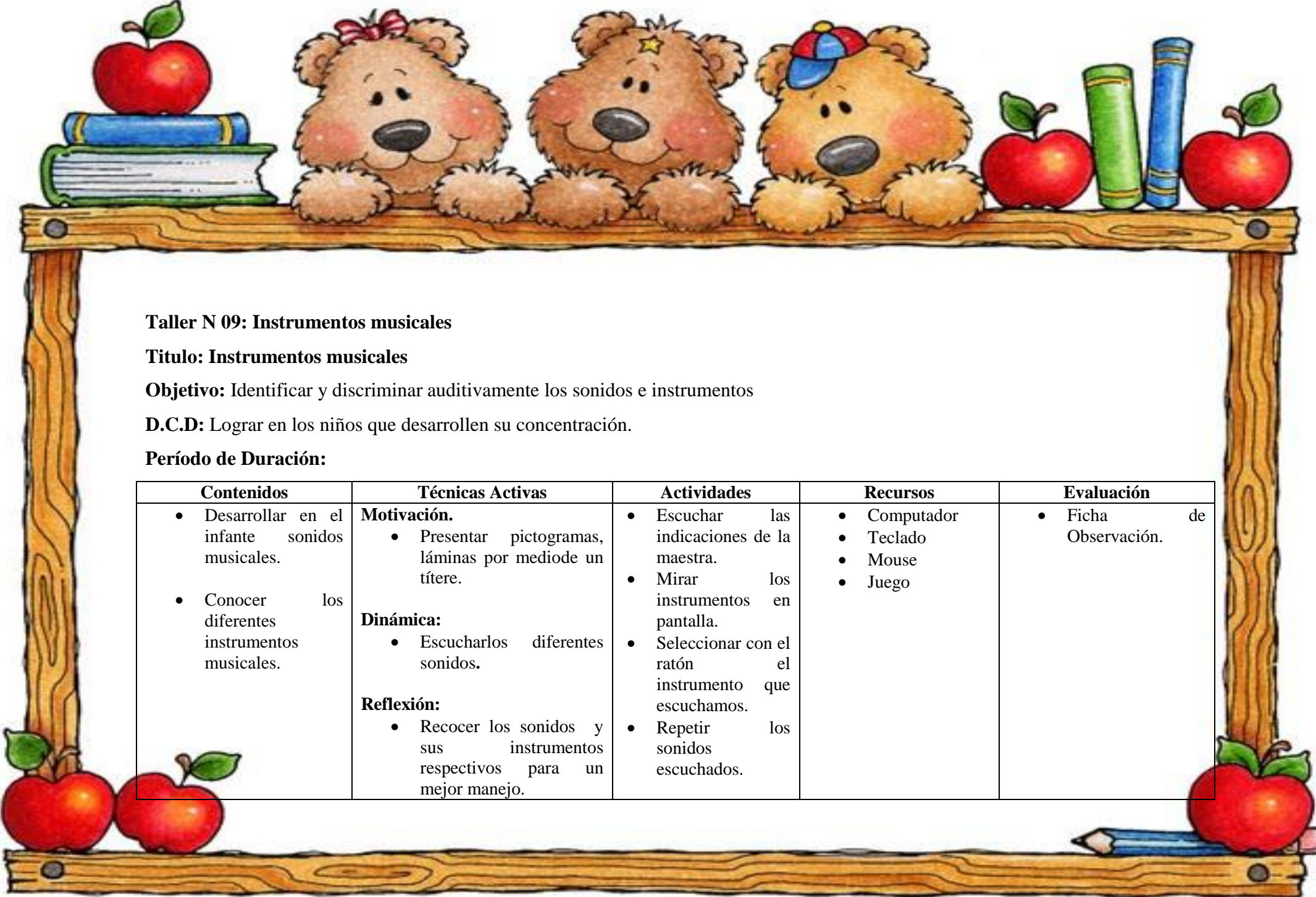
Objetivo:

Lograr la concentración de los niños y niñas para resolver una actividad.

Descripción:

- Señalamos el sombrero mágico con la ayuda de un click.
- Observamos cuantas estrellas lleva hacia el interior del sombrero y contamos.
- Señalamos dando un click izquierdo, en el número de estrellas que contamos en el interior del sombrero, en la parte del resultado.





Taller N 09: Instrumentos musicales

Título: Instrumentos musicales

Objetivo: Identificar y discriminar auditivamente los sonidos e instrumentos

D.C.D: Lograr en los niños que desarrollen su concentración.

Período de Duración:

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar en el infante sonidos musicales. Conocer los diferentes instrumentos musicales. 	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentar pictogramas, láminas por medio de un títere. <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escucharlos diferentes sonidos. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer los sonidos y sus instrumentos respectivos para un mejor manejo. 	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las indicaciones de la maestra. Mirar los instrumentos en pantalla. Seleccionar con el ratón el instrumento que escuchamos. Repetir los sonidos escuchados. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.

Taller N° 09: Instrumentos musicales

Título: Instrumentos musicales

Presentación:

Observar y escuchar los diferentes sonidos musicales de cada instrumento.

Objetivos:

Identificar y discriminar auditivamente los sonidos e instrumentos

Descripción:

- Con la ayuda de la pantalla visualizaremos la instrucción de encontrar el instrumento musical.
- Dar un clic izquierdo para seleccionar el instrumento solicitado, luego nos dirigimos al círculo donde en el interior está la palabra OK y le damos un clic izquierdo.
- Con el paso de los niveles encontrarás más instrumentos a describir.





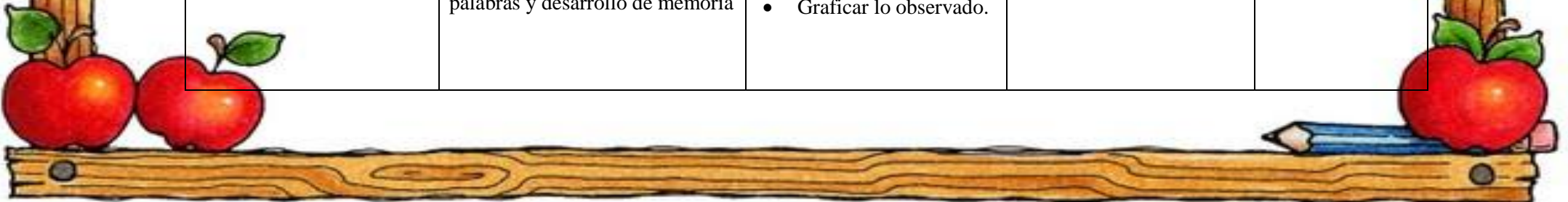
Taller N 10: Ejercicio de Lectura Horizontal
Título: Ejercicio de Lectura Horizontal

Objetivo: Leer y entender el significado de cada palabra.

D.C.D: Leer imágenes de narraciones cuentos y ordenar la información siguiendo una secuencias lógica.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar el grafismo y lectura en el niño. Incentivar la atención de los niños. 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Indicar al niño diferentes silabas por medio de carteles pequeños. <p>Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación de tarjetas. <p>Reflexión: Retención y observación de palabras y desarrollo de memoria</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mirar el entorno Poner atención cuando las palabras aparecen en la pantalla. Encontrar la palabra y comprender el significado. Seguir las instrucciones de la maestra. Graficar lo observado. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.



Taller N° 10: Ejercicio de Lectura

Título: Ejercicio de Lectura Horizontal

Presentación:

Lee una lista de palabras y comprueba si una palabra dada está en ella.

Objetivo:

Leer y entender el significado de cada palabra

Descripción:

La palabra que se indique debe estar atento para ver si salir o no ya que si sale ahí que aplastar si salió.



	Por favor, comprueba si la palabra seis está siendo mostrada
	<input type="button" value="Sí, lo ví"/>
	<input type="button" value="No, no estaba allí"/>



Taller 11: Crear un dibujo o una animación

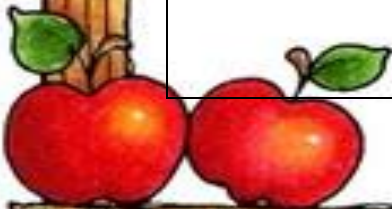
Título: Crear un dibujo o una animación

Objetivo: Lograr la creatividad al dibujar una animación con los instrumentos dados.

D.C.D: Representación creativa vivencias sobre su entorno para desarrollar su expresión corporal.

Período de Duración: 40 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Técnicas grafo plásticas Selección Ubicación 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos de gestos y disfraz. <p>Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> juego. <p>Reflexión:</p> <p>Identifican expresión corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observar la pantalla Reconocer los elementos que lo conforman. Escuchar la explicación de la maestra Utilizar el ratón para señalar los objetos que nos ayudara a crear la animación. Dibujar nuestra animación. Describir lo realizado en forma oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.



TallerN°11: Crear un dibujo o una animación

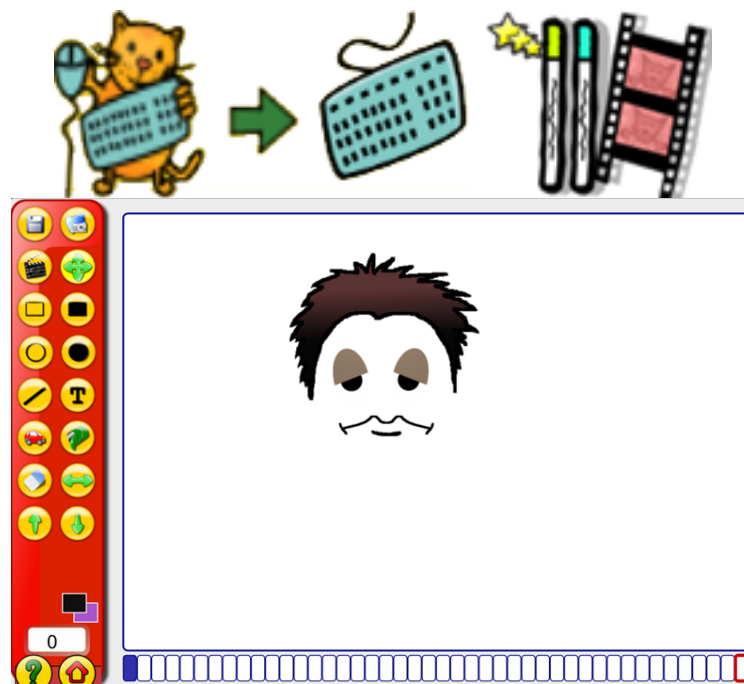
Título: Crear un dibujo o una animación

Presentación: Herramienta de dibujo y animación libre

Objetivo: Lograr la creatividad al dibujar una animación con los instrumentos ya dados.

Descripción:

- Observar muy detenidamente el juego para reconocer las herramientas que nos ayudara a crear nuestra animación.
- Con la ayuda del mouse seleccionar dando un clic en los objetos encontrados para empezar con nuestro dibujo.
- En la parte inferior de la pantalla encontraremos unos cuadros que en cada uno de ellos debemos crear la animación.





Taller 12: Mueve el Ratón

Título: Mueve el Ratón

Objetivo: Relacionar la posición del puntero en la pantalla con la posición y movimiento del ratón

D.C.D: Reconocer animales domésticos según sus características.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Control de los movimientos 	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego del gato y al ratón. <p>Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar por medio de grupos diferentes movimientos. <p>Reflexión:</p> <p>Identificación de lateralidad y desarrollo de motricidad gruesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> Colocar el puntero del mouse en el centro de la imagen. Realizar movimientos para descubrir la imagen escondida. Escuchar las instrucciones de la maestra. Reflexionar la imagen que encontramos. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Teclado Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.



TallerN°12: Mueve el Ratón

Título: Mueve el Ratón

Objetivo:

Relacionar la posición del puntero en la pantalla con la posición y movimiento del ratón

D.C.D:

Reconocimiento de animales domésticos según sus características.

Tiempo:

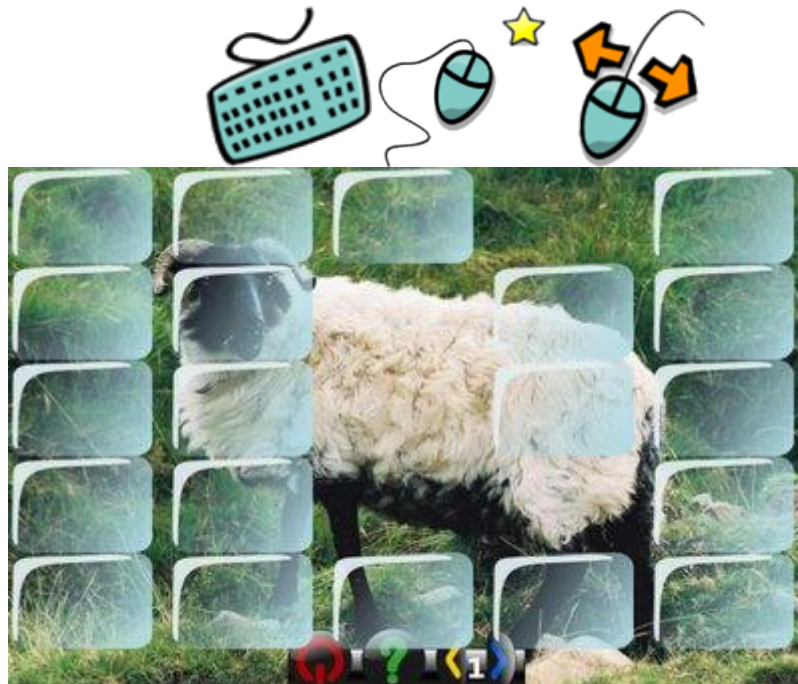
30 minutos

Presentación:

Mueve el ratón para aclarar la zona y descubre el dibujo escondido

Descripción:

- Usando el puntero del ratón recorre todos los bloques y descubre la imagen escondida.
- Con el paso de los niveles se requerirá pasar más de una vez por cada bloque.





Taller 13: El juego de puzle de trangam

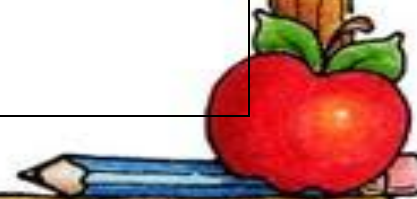
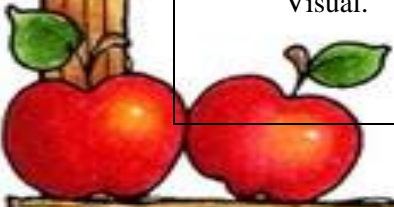
Título: El juego de puzle de trangam

Objetivo: Desarrollar las habilidades para la creación de figuras geométricas.

D.C.D: Reproducir, discriminar y construir patrones con cuerpos geométricos para el desarrollo lógico.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer las figuras geométricas en los objetos del entorno. Construir cuerpos geométricos mediante el círculo, triángulo, etc. Discriminación Visual. 	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> Armar un payasito con las figuras geométricas. <p>Dinámica Adivina que es.</p> <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejercicio de reconocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Observar la imagen en el computador. Identificar las partes geométricas. Conocer la utilización de las figuras. Escuchar la explicación de la maestra. Utilizar el mouse para poner la figura sobre la imagen de muestra. Contestar preguntas en forma oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.



Taller N° 13: El juego de puzle de trangam

Título: El juego de puzle de trangam

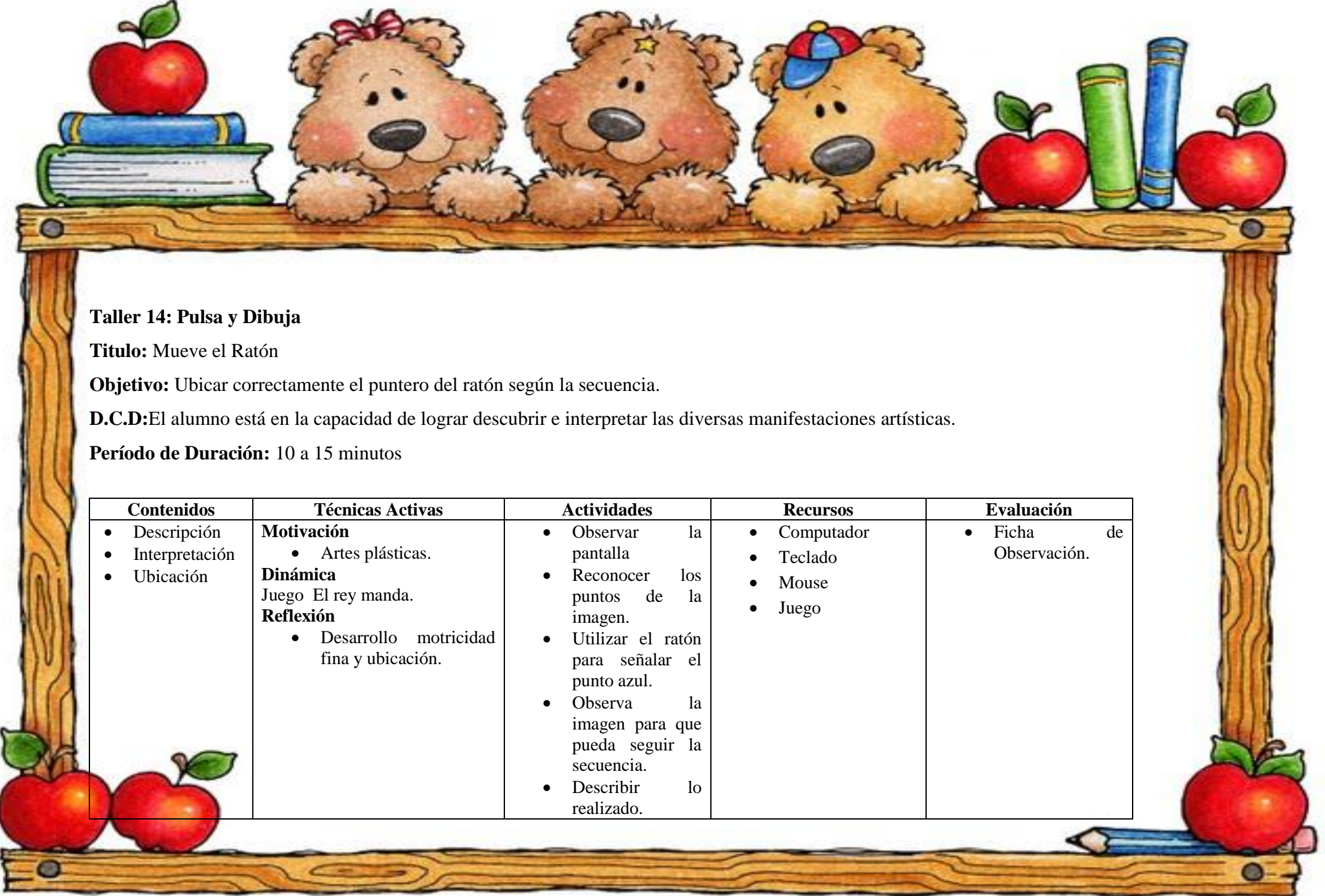
Presentación: Construir una forma dada de siete piezas.

Objetivo: Desarrollar las habilidades para la creación de figuras geométricas.

Descripción:

- Mediante el monitor observaremos la figura geométrica y así daremos inicio con nuestro dibujo.
- Usando el botón izquierdo del ratón, presione sobre la figura y empieza a darle la forma requerida en la imagen diseñada.
- Con la ayuda del ratón podremos darle algunos movimientos a la figura geométrica, para ajustar a medida necesaria.





Taller 14: Pulsa y Dibuja

Título: Mueve el Ratón

Objetivo: Ubicar correctamente el puntero del ratón según la secuencia.

D.C.D:El alumno está en la capacidad de lograr descubrir e interpretar las diversas manifestaciones artísticas.

Período de Duración: 10 a 15 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción • Interpretación • Ubicación 	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artes plásticas. <p>Dinámica</p> <p>Juego El rey manda.</p> <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo motricidad fina y ubicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la pantalla • Reconocer los puntos de la imagen. • Utilizar el ratón para señalar el punto azul. • Observa la imagen para que pueda seguir la secuencia. • Describir lo realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Teclado • Mouse • Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación.

TallerN°14: Pulsa y Dibuja

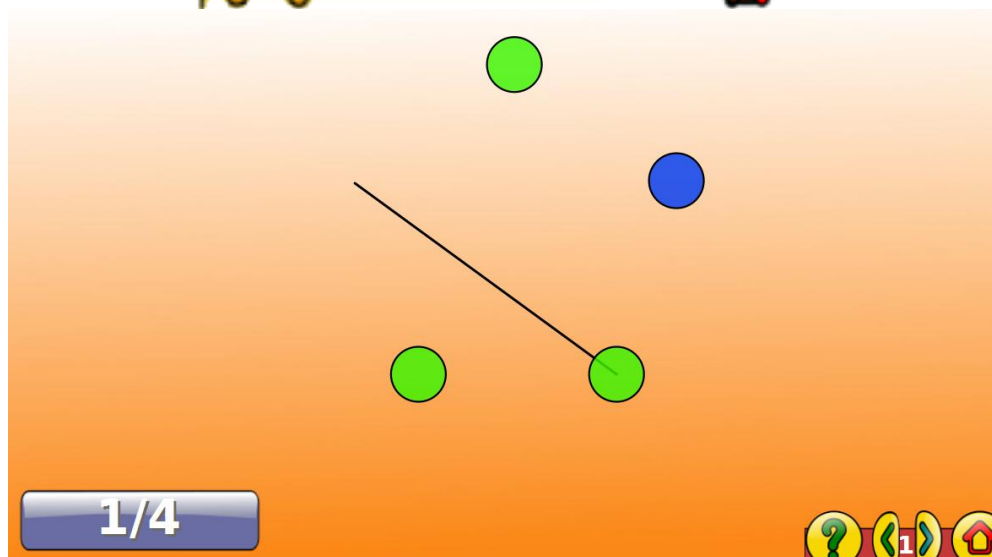
Título: Pulsa y Dibuja

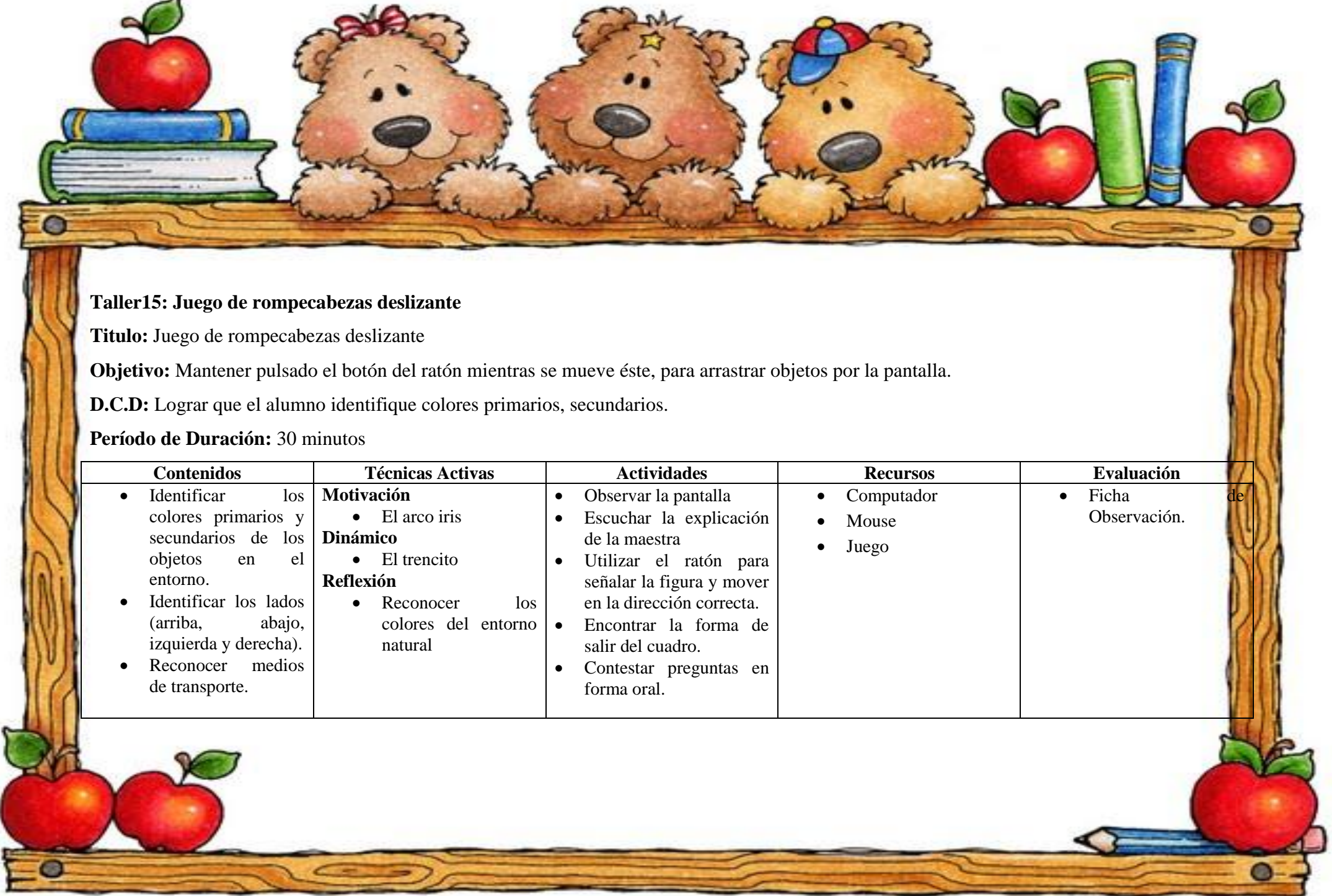
Presentación: Dibujar las imágenes pulsamos sobre los puntos azules.

Objetivo: Ubicar correctamente el puntero del ratón según la secuencia.

Descripción:

- Observar los puntos, con la ayuda del ratón seleccionamos con el botón izquierdo el punto azul.
- Una vez seleccionado el punto automáticamente pasara a otro punto para darle forma a la imagen.
- Debemos seguir la secuencia según van apareciendo los puntos para encontrar la imagen escondida.





Taller15: Juego de rompecabezas deslizante

Título: Juego de rompecabezas deslizante

Objetivo: Mantener pulsado el botón del ratón mientras se mueve éste, para arrastrar objetos por la pantalla.

D.C.D: Lograr que el alumno identifique colores primarios, secundarios.

Período de Duración: 30 minutos

Contenidos	Técnicas Activas	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Identificar los colores primarios y secundarios de los objetos en el entorno. Identificar los lados (arriba, abajo, izquierda y derecha). Reconocer medios de transporte. 	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> El arco iris <p>Dinámico</p> <ul style="list-style-type: none"> El trencito <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer los colores del entorno natural 	<ul style="list-style-type: none"> Observar la pantalla Escuchar la explicación de la maestra Utilizar el ratón para señalar la figura y mover en la dirección correcta. Encontrar la forma de salir del cuadro. Contestar preguntas en forma oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Mouse Juego 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de Observación.

TallerN°15: Juego de rompecabezas Deslizante

Título: Juego de Rompecabezas Deslizante

Presentación: Saca el coche rojo del aparcamiento a través de la puerta de la derecha.

Objetivo: Mantener pulsado el botón del ratón mientras se mueve éste, para arrastrar los objetos de la pantalla.

Descripción:

- Mediante la ayuda de la pantalla observaremos la imagen y su entorno.
- El juego consiste en ordenar el rompecabezas en el menor número de movimientos posibles, moviendo las fichas vertical y horizontalmente, en el cual habrá un tiempo empleado.
- Con el mouse podremos realizar los movimientos necesarios para poder sacar el coche por la parte derecha.



CONCLUSIONES

- Luego de analizar los talleres de la presente investigación y cada uno de los ítems referentes a las actividades lúdicas y que además se ocupa de que estas actividades estén dentro de las planificaciones de aula de su institución, sin embargo según las respuestas de su encuesta la institución tiene que trabajar más en talleres para docentes, ya que su falencia está en la socialización e intercambio de conocimientos.
- En cuanto al personal docente se identifica que sí planifican actividades lúdicas, sin embargo las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación; es por ello que sería importante que las maestras analicen los juegos que están planificando y los encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativos.
- Es indispensable que tanto autoridades, como maestras hagan el compromiso de utilizar de forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades lúdicas, y por sobre todo deben sentirse a gusto al realizar estas actividades, entendiendo que el único fin es lograr que las niñas y los niños adquieran conocimientos en forma divertida.
- Con respecto a las niñas y niños, se comprueba que su mundo gira alrededor del juego; y que es muy importante que las maestras aprovechemos esta metodología, ya que ellas y ellos adquieren con mayor facilidad los conocimientos pues lo hacen de manera divertida y agradable.

RECOMENDACIONES

- Al Sr. Director se le sugiere poner énfasis en la realización de talleres para maestras acerca de actividades lúdicas como la metodología más importante para generar el aprendizaje de niñas y niños.
- A las docentes se les recomienda tomar conciencia en cuanto a la capacitación que deben tener para realizar una buena planificación de sus horas clase de pre-matemática ya que no basta sólo con los conocimientos adquiridos en una universidad, sino buscar la manera de solventar las dificultades, afianzando la práctica pedagógica hacia el constructivismo, más que hacia el conductismo, para ello se les propone que se reúnan periódicamente para intercambiar estrategias que han resultado efectivas en la práctica pedagógica.
- También se recomienda que el proceso de enseñanza se lo realice mediante la ejecución de actividades lúdicas, ya que de esta forma a las niñas y niños les resulta más agradable y divertido el aprendizaje de las nociones básicas, a la vez que mantienen una estrecha relación entre lo teórico y lo práctico.
- La docente debe ejecutar actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica de tal manera que las niñas y los niños se motiven al realizarlas y aprendan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía citada

- ALMEIDA, I (2006). Módulo de Psicología Infantil. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación.
- Actividad lúdica, <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>, acceso 15 diciembre 2010.
- AUSUBEL, D. “Teoría del Aprendizaje Significativo” Editorial Copara
- AGUILAR, Marcela. (2003). “Manual de la maestra de preescolar”. España.
- ALSINA, Ángel. “Juegos Educativos” REVISTA AULA de infantil. Ámbito 0-6. (2008)
- BARLA, Rafael “Diccionario Para Educación Ambiental” Uruguay
- BOLAÑOS, Guillermo. (2006). Educación por medio del movimiento y expresión corporal. Costa Rica. Primera Edición.
- CALDERÓN, 2007 “Artículo web”
- CRAING, Editoriales “Comunicación y Sociedad” 2007
- FELDMAN, Robert. (2005). “Psicología con aplicaciones a los países de habla hispana”. México: McGraw Hill. Interamericana.
- GUYTON, Hall. “Tratado de fisiología médica” ISBN: 9788480868198
- JIMÉNEZ, Carlos “ Neuropedagogía lúdica y competencias” Colombia 2004
- MASCETTI, Romina, “EJERCICIOS INTERACTIVOS EN INTERNET” Argentina 2012
- MORALES, Luis. “Metodología Lúdica” España (2011)
- MOYLES, Fernanda. “El Juego y La Resolución de Conflictos” Argentina (2007).

- PALACIOS, J. et al. (2001): "Latas: Material alternativo para los juegos". Revista Digital SEDE.
- PAVIA, Víctor. "Jugar De Un Modo Lúdico", Editorial: Noveduc (2008)
- Programa Curricular Institucional primer año de Educación Básica
- RIVADENEIRA, M. (2001): "Selección y optimización de recursos materiales favorecedores del aprendizaje en la escuela". Revista Digital EFescola. Año 7. N° 35. Buenos Aires.

Bibliografía consultada

- "Guía para la Estimulación de las funciones básicas", 2006 Primera Edición.
- Diccionario de La Lengua Española- Real Academia Española 22° Edición. Ed. Espasa Calpe S.A España 2001.
- MARTINEZ – CROVETTO, RAUL: Juegos y deporte de los Tobas orientales. En: Suplemento Antropológico, Asunción, Vol. XXXIV, n° 2 1989.
- MELIA, BARTOLOMEU; GRUNBERG, GEORG, GRUNGBERG, FRIELDL:
- La pai-tavytera: Comunidad de los juegos en: Suplemento Antropológico, Asunción.
- CHTEAU, Jean: Psicólogo de los juegos infantiles Ed. Kapelusz, Buenos Air, 1964
- Manual de juego – Editorial Océano
- BRUNELLI, Leif– La Verdadera Naturaleza del Juego
- Ed. Kapelusz BARTOLOMÉ Cuevas, María del Rocío Manual del Educador Infantil. Tomo ii Ed. McGraw Gill. Colombia. 1999.
- García, L. (1997). Historia de la Psicología. España: Siglo veintiuno Editores.
- Hothersall, D. (2007). Historia de la Psicología. México: McGra- Grill.
- Icardo, J. & Ojeda, J. (2005). Neuroanatomía Humana: Aspectos funcionales y clínicos. Barcelona: Masson, S.A.

- Kalat, J. (2004). Psicología biológica. Madrid: Thomson.
- Lucas, H. (1997). Enciclopedia médica de la salud, Barcelona: Blume.
- Purves, D & otros. (2008). Neurociencia. España: Editorial medica panamericana.
- Zepeda, F. (2008). Introducción a la Psicología: una visión científica humanista. Mexica: Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Linkografías

- Características y Funciones del juego, <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>, acceso 15 diciembre 2012.
- www.slideshare.net/.../procesos-psicologicos-bsicos. acceso 15 diciembre 2012
- Desarrollo Psico-social, <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-desarrollo-psicosocial.html>, acceso 15 diciembre 2012.
- Expresión Corporal, <http://www.colegiosimonbolivar.edu.ve/CSB3%20Preescolar/ExpresionCorporal.htm>, acceso 15 diciembre 2012.
- Necesidades del ser humano, http://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_de_Maslow, acceso 15 diciembre 2012.

ANEXOS



ANEXO 1

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE CARRERA DE PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILO LLONA”.

Objetivo: Recopilar información relevante para la creación de juegos interactivos dirigidos a los niños y niñas del primer año de preparatoria.

INSTRUCCIÓN: Lea de manera personal y marque con una X la respuesta correcta de acuerdo a su elección.

1. **Escoja su nivel de Instrucción Educativa**

Primaria () secundaria () superior () ninguna ()

2. **¿Conoce usted lo que son juegos interactivos?**

Si () No ()

3. **¿Tiene usted en su hogar un computador o recurso tecnológico?**

Si () No ()

4. **¿Sabe usted si la maestra utiliza recursos tecnológicos para desarrollar los contenidos de las clases?**

Si () No ()

5. **¿Sabe usted que son procesos cognitivos en el entorno natural y social de los niños?**

Si () No ()

6. **¿El profesor de su hijo utiliza siempre juegos para enseñar en el entorno natural y social?**

Si () No ()

7. **¿Desarrolla usted en el hogar actividades, juegos para el desarrollo social y natural de sus hijos?**

Si () No ()

8. **¿Considera usted que los juegos interactivos son importantes para que el estudiante pueda desarrollar procesos cognitivos?**

Si () No ()

9. **¿Esta de acuerdo que se elabore un CD con juegos interactivos para que los docentes apliquen en el área de Entorno Natural y Social y pueda mejorar los procesos cognitivos de sus hijos?**

Si () No ()

10. **¿Si existiera ya un CD con juegos interactivos para niños, lo utilizaría en su hogar?**

Si () No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO 2

ENTREVISTA AL SR DIRECTOR Y MAESTRA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE
CARRERA DE PARVULARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA AL SR. DIRECTOR MSC. LEONARDO VITERI
DEL CENTRO EDUCATIVO “NUMA POMPILIO LLONA” DEL
CANTÓN LATACUNGA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA

Objetivo: Recopilar información relevante para la creación de juegos interactivos dirigidos a los niños y niñas del primer año de preparatoria.

1. **¿Según su criterio se debe usar juegos interactivos para el desarrollo del entorno social del niño?**

2. **¿Considera usted que en el aula se desarrolla los procesos cognitivos de los niños?**

3. **¿Cree que con la implementación de juegos interactivos sirve para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes?**

4. **¿De acuerdo a su criterio los juegos interactivos mejorarán los procesos cognitivos de los niños?**

TALLER N° 1

TEMA: HAZ QUE LA BOLA VAYA A ATUX



TALLER N° 2

TEMA: PALABRAS QUE CAEN



TALLER N° 3

TEMA: PULSA SOBRE MÍ



TALLER N° 4

TEMA: CONTROLA MANGUERA



TALLER Nº 5

TEMA: CUENTA LOS ELEMENTOS



TALLER N° 6

TEMA: CAZADOR DE FOTOS



TALLER N° 7

TEMA: SOMBRERO MÁGICO

