



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA:**

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GREGORIANO" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.**

**AUTORA:**

**MARÍA FERNANDA PONCE BUSTAMANTE**

**TUTOR:**

**PhD. ROBERTO JOSÉ ARANGO HOYOS**

**AÑO LECTIVO**

**2016**

**Guayaquil - Ecuador**

Guayaquil, 29 DE JULIO del 2016

### **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

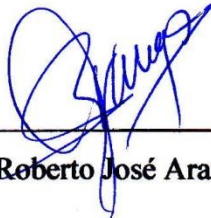
En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia.

### **CERTIFICO**

Yo, Roberto José Arango Hoyos, certifico que el Proyecto de Investigación con el tema: "EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GREGORIANO" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL"

, ha sido elaborado por la señorita María Fernanda Ponce Bustamante, bajo mi tutoría y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador, que se designe al efecto.

**TUTOR**



---

**PhD. Roberto José Arango Hoyos**

### **DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

Yo, María Fernanda Ponce Bustamante, con cédula de ciudadanía No 092660850-6 en calidad de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones que en el mismo se declaran, como producto de la investigación que he realizado.

Que soy la única autora del trabajo del Proyecto de Investigación: "EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GREGORIANO" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL".

Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación he respetado las normas legales y reglamentarias pertinentes, previa la obtención del título Licenciada en Educación Parvularia, de la Facultad de Educación carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

### **CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR**

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, en una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sean con fines sociales, educativos y científicos. La autora garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.



María Fernanda Ponce Bustamante

Autora

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco primero a Dios por las bendiciones que recibo día a día y por todos mis éxitos.

A mis padres, María Antonieta Bustamante y Francisco Daniel Ponce por el apoyo incondicional que he recibido de su parte, por su esfuerzo brindado hacía mí sin pedir nada a cambio. Gracias a ellos he conseguido mis triunfos.

A mis hermanas Cindy y Génesis Ponce que me han ayudado siempre y han estado presentes cuando más las he necesitado.

A mi tutor de proyecto PhD. Roberto Arango por ser un guía y estar pendiente de mi trabajo en cada momento. Gracias por ayudarme a finalizar con éxito lo que me propuse.

A todos los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Gregoriano” por su participación, por acogerme en su salón de clases y permitirme aprender de ellos.

A la Miss Loida Hidalgo por la paciencia y responsabilidad que aportó para que pueda realizar mi proyecto.

Gracias por el apoyo recibido de parte de las personas que hicieron posible este proyecto.

A todos, gracias por sus enseñanzas.

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de investigación primero a Dios, por ser mi guía espiritual y permitirme finalizar con éxito este trabajo.

A mi familia, mi mamá y mi papá por sus esfuerzos para brindarme la mejor educación y mis dos hermanas por acompañarme durante este recorrido de esfuerzo, a todos ellos por ofrecerme su apoyo total.

A mi tutor de proyecto por guiarme en cada paso y enseñarme con dedicación durante todo este tiempo empleado para poder concluir con mi trabajo.

A todas las personas que ofrecieron un poco de su tiempo sin nada a cambio para ayudarme en cualquier necesidad que mi proyecto amerite.

A todos los niños y niñas con los que he tenido la oportunidad de compartir en un salón de clases durante mi vida estudiantil universitaria, por toda la experiencia que me ayudaron a adquirir.

Y a todos mis maestros que durante mi etapa estudiantil aportaron con aprendizajes significativos para ser hoy la persona de bien que soy.

Este proyecto está dedicado con todo mi amor.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

|   |          |
|---|----------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b>   | <b>1</b> |
| <br>  |          |
| <b>CAPÍTULO I</b>   |          |
| <b>PROBLEMA A INVESTIGAR</b>  |          |
| 1.1. Presentación del estudio   | 4        |
| 1.3. Formulación del problema   | 5        |
| 1.4. Sistematización del problema   | 5        |
| 1.5. Objetivo General   | 5        |
| 1.6. Objetivos Específicos  | 5        |
| 1.7. Justificación de la investigación  | 6        |
| 1.8. Delimitación o alcance de la investigación                                 | 8        |
| 1.9. Planteamiento hipotético   | 9        |
| 1.10. Identificación de las Variables   | 9        |
| 1.11. Operacionalización de las Variables                                       | 9        |
| <br>  |          |
| <b>CAPÍTULO II</b>  |          |
| <b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN</b>                               |          |
| 2.1. Antecedentes de la investigación   | 12       |
| 2.2. Marco Teórico Referencial  | 14       |
| 2.2.1. Antecedentes del juego   | 14       |
| 2.2.2. Definiciones de juego  | 15       |
| 2.2.3. Importancia del juego  | 18       |
| 2.2.4. Enfoques del juego   | 18       |
| 2.2.5. Desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años                          | 20       |
| 2.2.6. El juego y su incidencia en el desarrollo cognitivo                      | 21       |
| 2.2.7. Niveles cognitivos del juego   | 22       |
| 2.2.8. Teoría del desarrollo cognitivo según Piaget                             | 24       |
| 2.2.9. Relaciones entre el juego y el desarrollo cognitivo en el ámbito escolar | 26       |
| 2.2.10. El juego presente en el currículo de educación inicial                  | 28       |

|   |    |
|---|----|
| 2.2.11. Ventajas del juego en los salones de clases   | 32 |
| 2.2.12. Espacios y recursos para aplicar actividades lúdicas en las clases de niños y niñas de 4 años | 33 |
| 2.3. Marco Legal  | 34 |
| 2.4. Marco conceptual   | 37 |

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

|  |    |
|--|----|
| 3.1. Fundamentación del tipo de investigación                | 39 |
| 3.2. Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación    | 40 |
| 3.3. Datos de población y muestra                            | 42 |
| 3.4. Fuentes, recursos y cronograma                          | 43 |
| 3.5. Procesamiento presentación y análisis de los resultados | 44 |
| 3.6. Conclusiones preliminares                               | 75 |

### **CAPÍTULO IV**

#### **PROPUESTA**

|  |     |
|--|-----|
| 4.1. Título de la propuesta                              | 77  |
| 4.2. Justificación de la propuesta                       | 77  |
| 4.3. Objetivo general de la propuesta                    | 78  |
| 4.4. Objetivos específicos de la propuesta               | 78  |
| 4.5. Listado de los contenidos y esquema de la propuesta | 78  |
| 4.6. Desarrollo de la propuesta                          | 82  |
| 4.7. Validación de la propuesta                          | 144 |
| 4.8. Impacto /Beneficio/Resultado                        | 144 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>CONCLUSIONES</b> | 147 |
|---------------------|-----|

|                        |     |
|------------------------|-----|
| <b>RECOMENDACIONES</b> | 148 |
|------------------------|-----|

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>REFERENCIAS</b> | 149 |
|--------------------|-----|

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1</b>   |    |
| Operacionalización de las variables  | 11 |
| <b>Tabla 2</b>   |    |
| Tabla de distribución de la población y muestra  | 43 |
| <b>Tabla 3</b>   |    |
| Cronograma   | 44 |
| <b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>  |    |
| <b>Tabla 4</b>   |    |
| Clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño  | 46 |
| <b>Tabla 5</b>   |    |
| Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno  | 47 |
| <b>Tabla 6</b>   |    |
| Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica  | 48 |
| <b>Tabla 7</b>   |    |
| Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno  | 49 |
| <b>Tabla 8</b>   |    |
| Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después  | 50 |
| <b>Tabla 9</b>   |    |
| Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos | 51 |
| <b>ENCUESTAS A LAS MAESTRAS</b>  |    |
| <b>Tabla 10</b>  |    |
| ¿De qué tipo es la actividad que realiza?  | 56 |
| <b>Tabla 11</b>  |    |
| ¿Cuánto suele durar la actividad?  | 57 |
| <b>Tabla 12</b>  |    |
| ¿Cómo son las reglas?  | 58 |
| <b>Tabla 13</b>  |    |
| ¿Qué cantidad de niños participan en el juego?   | 59 |



|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 14</b>  |    |
| ¿Qué cantidad de objetos o juguetes son utilizados?  | 60 |
| <b>Tabla 15</b>  |    |
| ¿Cómo se da la frecuencia de cumplimiento de metas?  | 61 |
| <b>Tabla 16</b>  |    |
| ¿Cuál es el nivel de conocimientos adquiridos durante el juego?                                      | 62 |
| <b>Tabla 17</b>  |    |
| ¿Cuál es la valoración de habilidades cognitivas de los niños?                                       | 63 |
| <b>Tabla 18</b>  |    |
| ¿Cuál es la frecuencia de realización de las destrezas?  | 64 |
| <b>Tabla 19</b>  |    |
| ¿Cuál es el grado de destrezas?  | 65 |
| <b>ENCUESTA A LOS REPRESENTANTES LEGALES</b>   |    |
| <b>Tabla 20</b>  |    |
| ¿Cómo caracteriza la actitud de su hijo/a al llegar a casa después de su jornada escolar?            | 67 |
| <b>Tabla 21</b>  |    |
| ¿Qué tipo de juegos que realiza su hijo/a en el centro de educación inicial?                         | 68 |
| <b>Tabla 22</b>  |    |
| ¿Considera que el juego dentro de las horas de clases es beneficioso para su hijo/a?                 | 69 |
| <b>Tabla 23</b>  |    |
| ¿Cómo usted conoce los juegos que realiza su hijo/a en el jardín?                                    | 70 |
| <b>Tabla 24</b>  |    |
| ¿Ha notado cambios en el desarrollo intelectual de su hijo/a si se involucra en actividades lúdicas? | 71 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|  |    |
|--|----|
| <b>Gráfico 1</b>   |    |
| Clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño  | 46 |
| <b>Gráfico 2</b>   |    |
| Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno  | 47 |
| <b>Gráfico 3</b>   |    |
| Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica  | 48 |
| <b>Gráfico 4</b>   |    |
| Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno  | 49 |
| <b>Gráfico 5</b>   |    |
| Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después  | 50 |
| <b>Gráfico 6</b>   |    |
| Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos | 51 |
| <b>ENCUESTAS A LAS MAESTRAS</b>  |    |
| <b>Gráfico 7</b>   |    |
| ¿De qué tipo es la actividad que realiza?  | 56 |
| <b>Gráfico 8</b>   |    |
| ¿Cuánto suele durar la actividad?  | 57 |
| <b>Gráfico 9</b>   |    |
| ¿Cómo son las reglas?  | 58 |
| <b>Gráfico 10</b>  |    |
| ¿Qué cantidad de niños participan en el juego?   | 59 |
| <b>Gráfico 11</b>  |    |
| ¿Qué cantidad de objetos o juguetes son utilizados?  | 60 |
| <b>Gráfico 12</b>  |    |
| ¿Cómo se da la frecuencia de cumplimiento de metas?  | 61 |
| <b>Gráfico 13</b>  |    |
| ¿Cuál es el nivel de conocimientos adquiridos durante el juego?  | 62 |

**Gráfico 14**

¿Cuál es la valoración de habilidades cognitivas de los niños? 63

**Gráfico 15**

¿Cuál es la frecuencia de realización de las destrezas? 64

**Gráfico 16**

¿Cuál es el grado de destrezas? 65

**ENCUESTA A LOS REPRESENTANTES LEGALES****Gráfico 17**

¿Cómo caracteriza la actitud de su hijo/a al llegar a casa después de su jornada escolar? 67

**Gráfico 18**

¿Qué tipo de juegos que realiza su hijo/a en el centro de educación inicial? 68

**Gráfico 19**

¿Considera que el juego dentro de las horas de clases es beneficioso para su hijo/a? 69

**Gráfico 20**

¿Cómo usted conoce los juegos que realiza su hijo/a en el jardín? 70

**Gráfico 21**

¿Ha notado cambios en el desarrollo intelectual de su hijo/a si se involucra en actividades lúdicas? 71



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**



**TEMA:** EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO” EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

**Autora:** María Fernanda Ponce Bustamante

**Tutor:** PhD. Roberto Arango Hoyos

### **RESUMEN EJECUTIVO**

Este proyecto persigue la finalidad de que, a través del juego, se desarrolle el área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”. Para ello, se parte de un diagnóstico científico que combina el empleo de métodos y técnicas de investigación para conocer en qué medida se aplica el juego para contribuir en el desarrollo de los estudiantes. A través del estudio, se pretende que las educadoras parvularias se dispongan a fortalecer las capacidades de sus párvulos en el área cognitiva, mediante la aplicación de actividades lúdicas con objetivos previamente planificados, a tono con los requerimientos curriculares de la educación infantil en Ecuador. Después de realizar una minuciosa búsqueda en diferentes fuentes de información, se parte de la idea de que, la realización de juegos durante las horas de clase, estimula la participación y concentración en la actividad que se está realizando, lo que permite tener niños y niñas más atentos y obtener un porcentaje alto en la efectividad de la clase. Como resultado del proyecto, se elabora la propuesta de un manual con juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva. Entre los beneficiarios de este proyecto están en primer lugar los niños, quienes serán los que participen activamente de los juegos, sus educadoras, los padres de familia y los directivos de la Unidad educativa “Gregoriano”.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, desarrollo cognitivo, niños y niñas.

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL****ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**TOPIC:** PLAY IN COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 4 YEARS OF THE EDUCATIONAL UNIT "GREGORIAN" IN THE CITY OF GUAYAQUIL.

**Author:** María Fernanda Ponce

**Tutor:** PhD. Roberto Arango

**EXECUTIVE SUMMARY**

This project pursues the purpose that, throughout the game, to develop the cognitive area for children from 4 years of the educational unit "Gregorian". So, it is part of a scientific diagnosis that combines methods and techniques to learn to what extent applies the game to contribute in the development of the students. The study, seeks to have the educators take to strengthen the capacities of their kindergarten in the cognitive area, through the implementation of activities with objectives previously planned, in tune with the curricular requirements of children's education in Ecuador. After performing a thorough search on different sources of information, part of the idea of that, the realization of games during class hours, stimulates participation and concentration in the activity that is being performed, allowing you to have more attentive children and girls and get a high percentage in the effectiveness of the class. As a result of the project, is made the proposal of a manual games aimed at children of 4 years for the development of the cognitive area. Among the beneficiaries of this project are first of all the children, who will be involved actively in games, your educators, parents and managers of the educational unit "Gregorian".

**KEY WORDS:** Game, cognitive development, children.

## INTRODUCCIÓN

Al hablar de juego, la mayoría de las veces vienen a la mente momentos de diversión y distracción. El juego desde siempre ha sido una actividad motivadora y entretenida, relacionada con el descanso; pero es una realidad que al juego durante años se le ha involucrado en la labor educativa, principalmente en la infantil, buscando que este ayude a incorporar conocimientos a los niños y niñas que mediante otras actividades se dificulte hacerlo.

La importancia del juego radica en que es un elemento clave para lograr el desarrollo de las cuatro áreas principales que posee el ser humano: motriz, cognitiva, lenguaje y social.

Puede decirse que el juego es indispensable en la vida de las personas, en este caso mucho más para los niños. Se puede determinar que este debe integrarse en las horas de clases de los párvulos. A partir de ello, en la educación inicial ecuatoriana se está trabajando con el juego como una actividad innata en los niños, que ayuda a la interacción con sus pares. Esto se ve reflejado en el Currículo de educación inicial de Ecuador (2014).

El desarrollo cognitivo por su parte, es el crecimiento del conocimiento de las personas, el cual se obtiene mediante lo que se aprende, bien porque alguien se lo ha enseñado, o simplemente por la experiencia.

El desarrollo cognitivo ha sido estudiado por reconocidos autores que aportaron con sus teorías, las cuales han dado mucho de qué hablar, siendo una de las más importantes la del psicólogo Jean Piaget (1896-1980) quien consideraba que en la infancia es donde crece la inteligencia y esto se logra haciendo y experimentando.

Por lo tanto, mediante el juego los niños participan activamente y experimentan, lo que quiere decir, siguiendo la teoría de Piaget, que su inteligencia se va desarrollando. Es por esto que el juego se convierte en el mejor recurso para lograr el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Existe gran variedad de juegos, en algunos se necesitan de juguetes, en otros no. Unos se practican libremente, otros son con reglas. Unos están encaminados a que las personas que participen de él lleguen a una meta, mientras que otros, sólo logran diversión entre los jugadores.

El juego en la educación inicial va más allá de divertir. Cada juego realizado debe ser orientado a alcanzar un objetivo. Los educadores que tienen a cargo niños, deberían aplicar los juegos con fines educativos para facilitar su labor, pero es ahí donde existe un desbalance; no es lo mismo lo que se busca que lo que se hace para alcanzarlo.

A algunos educadores no les interesa aplicar juegos en sus clases, creen que es pasar el tiempo o desperdiciarlo, porque consideran que no son tan necesarios en ese momento o tienen la presión de los directivos, que les interesa más tener a los niños escolarizados, se cree que a base de planas, repetición, estar sentados en sus puestos, sin participar de la clase y atendiendo sólo lo que dice el educador, pueden alcanzar las destrezas necesarias.

Es difícil cambiar la mentalidad de dichos directivos, pero trabajar con las educadoras que están a cargo del salón es mucho más posible. El presente proyecto busca conocer qué tanto aplican el juego las docentes de la Unidad educativa “Gregoriano” en sus actividades cotidianas con los niños y que ellas, en especial la maestra que está a cargo del salón de los niños y niñas de cuatro años, implemente juegos para desarrollar el área cognitiva de sus estudiantes.

La autora del proyecto tomará de referencia algunas definiciones de juego, acudirá a su experiencia y a los principales documentos reguladores de Educación inicial que existen en el

país; además de libros y otras fuentes, para obtener datos importantes que ayuden en el desarrollo de este proyecto.

Se aplicarán encuestas y entrevistas a padres, maestros y directivos. Se harán observaciones de clases cotidianas; además de un conversatorio con los niños; todo esto con el fin de obtener argumentos confiables que ayuden en el proceso.

Como resultado de este proyecto se elaborará un manual de juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva. Este manual será entregado a las educadoras de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano” para que lo puedan utilizar con los niños y de ser posible, socializarlo con otras unidades educativas, porque su objetivo fundamental está dirigido a elevar la calidad de la educación inicial.



## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA A INVESTIGAR

#### 1.1. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO

El tiempo que los párvulos pasan en el centro de educación inicial no debe ser aburrido, ni desagradable, por el contrario, debe permitir que cada niño desee levantarse todos los días con deseos de asistir a sus clases, por el simple hecho de querer jugar para aprender.

Al existir una falta significativa de juego en los salones de educación inicial, se considera que los docentes pueden utilizar estos elementos como medio para consolidar los aprendizajes que brindan en el aula. Se ha probado que un niño aprende más cuando juega, experimenta y participa.

Las actividades que se les brinden a los niños fuera de lo cotidiano, les permiten involucrarse en lo que están haciendo, por el simple hecho de querer curiosear en el nuevo juego. Al momento de brindarle un nuevo modo de aprendizaje, son capaces de involucrarse completamente en él por el motivo de estar entusiasmados. Es ahí donde los docentes deben aprovechar para introducir nuevos conocimientos, ya que los niños estarán abiertos fácilmente a nuevos aprendizajes.

Esta oportunidad es de suma importancia, si se desea tener niños capaces de aprender de una forma segura, el juego facilitará llegar a esta meta.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo contribuye el juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Gregoriano”?

### **1.2. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA**

1. ¿Qué es el juego y que referentes teóricos lo sustentan?
2. ¿Qué antecedentes pueden estar presentes al hablar del juego?
3. ¿Cuáles son los problemas que se pueden presentar con el juego en la jornada diaria de clases de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”?
4. ¿En qué medida logran las educadoras el desarrollo del área cognitiva en sus estudiantes con la utilización del juego?
5. ¿Qué tipo de recurso didáctico o de aprendizaje utilizan las maestras parvularias para la realización de actividades lúdicas en la Unidad educativa “Gregoriano”?
6. ¿Qué propuesta será la más apropiada para incluir el juego en las actividades que desarrollan el área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”?

### **1.4. OBJETIVO GENERAL**

-Valorar el juego como actividad que contribuye al desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Gregoriano” en la ciudad de Guayaquil.

### **1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Sistematizar las teorías existentes acerca del juego y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 años.

- Identificar los antecedentes del juego en la educación infantil.

-Diagnosticar el empleo de juegos en los niños y niñas de 4 años por los docentes de la Unidad educativa “Gregoriano”.

-Justificar la importancia de realizar juegos con los niños y niñas en la jornada diaria de clases.

-Elaborar un manual de juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente proyecto busca que docentes de educación inicial de la Unidad Educativa “Gregoriano” incluyan en su jornada diaria de trabajo con los niños y niñas actividades lúdicas. Todo esto con el fin de que a los niños y niñas que tengan a su cargo se les facilite desarrollar de una manera más acertada su área cognitiva.

Las razones por las cuales se escogió el tema tienen que ver con la necesidad de aportar en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas, pero de una manera más factible para ellos. Se busca que los párvulos sean capaces de comprender lo que se les muestra mediante actividades que les resulten divertidas y fáciles de realizar.

La inclusión del juego en las aulas de educación inicial está cada vez aumentando en los centros de educación inicial en el país, pero lamentablemente, esto no se da en todos los casos con igual nivel de desarrollo. Se aprecia que actualmente se está trabajando en ello y el presente proyecto va orientado a ese fin.

El Ministerio de educación del Ecuador (MinEduc) a través del Currículo de educación inicial del Ecuador (2014) busca que el docente trabaje con los niños de acuerdo con las Experiencias

de Aprendizaje que haya preparado. De este modo, se pretende alcanzar el desarrollo integral de niños y niñas a través de experiencias desafiantes y oportunas. También con la metodología juego – trabajo, los niños pueden jugar en grupo o individualmente, según sus intereses en los llamados rincones de trabajo. Es necesario que directores y docentes tomen en cuenta estas disposiciones para brindar una mejor educación infantil.

Los beneficiarios directos de este proyecto son los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano” quienes con la guía de sus maestros, podrán realizar las diferentes actividades programadas de manera satisfactoria. El beneficio obtenido será su mayor capacidad para entender la información proporcionada por su maestro, serán capaces de interpretar, comparar, describir, experimentar, entre otras cosas. Todo esto logrado mediante el juego en el que participarán los niños en ciertas horas durante su jornada escolar. A partir de esta idea, también las maestras dispondrán de un material que les ayude en su trabajo.

Es muy conveniente que se realice este proyecto en pro de mejorar la educación inicial, específicamente para los niños y niñas de 4 años. Llevar a cabo este proyecto, permite a los párvulos tener mayor capacidad de exploración y formarse sus propios argumentos; esto quiere decir que ellos van a ser los constructores de su propio aprendizaje.

Cabe destacar que los niños menores de 5 años pierden la atención muy rápido y la escolarización no es la única opción para brindar las clases en un día cotidiano. Los niños y niñas no se quedan por largos periodos de tiempo sentados escuchando al docente, ellos por naturaleza deben estar en constante movimiento. Es ahí donde se deben aprovechar las actividades lúdicas para enseñar lo que se necesita que aprendan, según el currículo que se maneja.

El juego es indispensable para contribuir al desarrollo integral del individuo, por ende, en su faceta cognitiva. El niño aprende mejor a través del juego, de hecho, en las primeras etapas de su vida, prácticamente no aprende de otra manera. Esta actividad infantil se convierte en un recurso ideal para el aprendizaje de los niños y niñas, porque es lo que más los motiva.

Montessori, M. (1912) creía en el juego como un recurso educativo y promovió que los niños disfrutaran en el aula de los recursos necesarios para jugar y descubrir por sí mismos el mundo.

Los beneficios que traerá esta investigación incluyen centros educativos involucrados en la labor de brindar una verdadera educación de calidad, maestras parvularias que envueltas en este proyecto, puedan proveer un aprendizaje efectivo, niños felices con más capacidad de razonamiento y comprensión, y padres de familia satisfechos y orgullosos de sus hijos.

Es de vital importancia que se utilice esta actividad dentro de la jornada diaria de clases de los niños y niñas de 4 años porque a esa edad, ellos necesitan esa calidad de estímulos que sólo el juego les puede proporcionar, pues les permitirá aprender de una manera más entretenida y afianzar conocimientos hasta convertirse en exploradores, al descubrir lo que les despierta curiosidad.

## **1.7. DELIMITACIÓN O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente proyecto de investigación se desarrollará en el área de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano” ubicada al norte de la ciudad de Guayaquil.

Se trabajará con el tema del juego para el desarrollo del área cognitiva en los niños y niñas de 4 años de edad.

Se investigará hasta qué punto las maestras de esa institución utilizan el juego en sus salones de clases y qué conocimientos tienen ellas sobre cómo afectaría en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas si se omite esta parte tan fundamental en su proceso de aprendizaje.

Se desarrollará el trabajo de campo entre los meses de mayo y junio de 2016, debido al comienzo del período escolar en el mes de mayo.

### **1.8. PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO**

Si los niños y niñas de 4 años se involucran sistemáticamente en actividades de juegos en sus jornada diarias, esto contribuirá a mejorar su desarrollo cognitivo.

### **1.9. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES**

*Variable independiente:* El juego.

*Variable dependiente:* Desarrollo del área cognitiva.

### **1.10. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

Según el libro, “Investigación, Fundamentos y metodología” (2011) la operacionalización de las variables se enfoca en enumerar los atributos que contiene cada una de éstas y que interesa medir en la investigación (p.70)

Las **variables** son elementos centrales en los cuales se enfoca la investigación. Distintos autores la definen como: características, atributos, propiedades o cualidades susceptibles de adoptar distintos valores. Según González (1990) citado en el libro mencionado, en éstos se expresan las características observables de un fenómeno. (p.69)

Para llegar a realizar la operacionalización de las variables es necesario que se haga una definición de estas y para esto se encuentran dos tipos de definición.

Por un lado está la **definición conceptual**, donde se indica que en el trabajo debe constar alguna definición que haya sido escogida entre muchas teorías y que sea la más clara y precisa de acuerdo al tema. Esta definición debe copiarse textualmente de la fuente de donde se obtuvo, por lo tanto debe: colocarse entre comillas el texto y al final indicar autor, año y número de página de donde se tomó. Esto se encuentra en el marco teórico del proyecto.

También se encuentra la **definición operacional** que es elaborada por el investigador del tema basándose en las teorías antes investigadas y con lo observado en la realidad a lo largo de su tiempo de estudio, o sea su experiencia. (p. 69)

En la operacionalización, después de escoger las variables y obtener la definición de cada una, se toman en cuenta tres parámetros importantes como son:

Los **instrumentos**, que corresponden a las herramientas a las que se van a acudir para obtener información veraz sobre las variables. Estos instrumentos deben ser los más adecuados para que ayuden a precisar resultados.

Las **dimensiones**, que forman parte importante de las variables, son los aspectos específicos de estas y que permiten determinar indicadores. Por su parte los **indicadores**, que parten de las dimensiones, son conocidos como los datos o parámetros que ayudan a determinar la situación en la que se haya el tema estudiado.

| VARIABLES  | DEFINICIÓN OPERACIONAL   | INSTRUMENTO  | DIMENSIÓN   | INDICADORES  |
|--|--|--|---|--|
| <b>Independiente:</b><br>Juego                       | Actividad libre o con reglas en la que se interactúa entre personas o personas y objetos, con el fin de obtener un aprendizaje y diversión o uno de ellos.   | Guía de observación  | Actividad<br><br>Reglas<br><br>Personas<br><br>Objetos<br><br>Metas | -Tipo de actividad.<br>-Duración de la actividad<br>-Complejidad de las reglas<br>-Número de participantes en el juego<br>-Cantidad de objetos utilizados.<br>-Frecuencia de cumplimiento de metas |
| <b>Dependiente:</b><br>Desarrollo del área cognitiva | Crecimiento intelectual de los niños alcanzado por la realización de actividades oportunas, diseñadas acertadamente por algún individuo o por el mismo ambiente que se refleja en los conocimientos, habilidades y destrezas alcanzadas. | Encuestas, entrevistas y ficha de observación a docentes, padres y niños de 4 años | Desarrollo Cognitivo<br><br>Destrezas                               | -Nivel de conocimientos adquiridos durante el juego<br>-Valoración de habilidades cognitivas<br>-Frecuencia de realización de destrezas.<br>-Grado de destrezas alcanzado.                         |

Tabla 1 - Fuente: María Fernanda Ponce Bustamante



## CAPITULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

##### 2.1.1. Teorías que sustentan al juego

Las teorías son supuestos a los que se llegan cuando se hace un estudio minucioso de algún tema. En el caso de las teorías que existen referentes al juego, buscan incorporar un concepto adecuado para esta actividad y tratan de comprender su origen.

En la versión del libro “El juego infantil y su metodología” (2010) revisado por la autora donde no aparece paginación, sus autores: Francisco Manuel Venegas Rubiales, María del Pilar García Ortega y Ana María Venegas Rubiales mencionan teorías de los juegos, entre las cuales se mencionan algunas a continuación.

La **teoría de la potencia superflua** o teoría del recreo donde **F. Schiller (1759-1805)** plantea que la energía que tienen las personas y que no consume su cuerpo puede ser disminuida a través de juegos.

La **teoría de la energía sobrante de H. Spencer (1820-1903)** donde indica que el juego libera energías acumuladas durante el día.

La **teoría Freudiana sobre el juego de S. Freud (1898-1932)** quien consideró al juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades y como medio de expresión de sentimientos reprimidos.

La **teoría de la infancia de F.J.J. Buytendijk (1887-1974)** donde el autor indica que las peculiaridades del juego se explican en los cambios de la conducta en la infancia.

Todos estos reconocidos autores dieron su aporte sobre el juego y sus teorías y fueron sustentadas por sus estudios. Es importante al hablar de juego, tomar en cuenta cada idea que ellos perfeccionaron, porque de ahí parten conceptos indispensables que los educadores pueden tomar en cuenta y más para lograr el desarrollo del área cognitiva que se espera. El juego para ellos parte desde una forma de liberarse de todo lo que provoca el trabajo y las diversas situaciones que se presentan en el día, hasta ayudar a satisfacer necesidades. Estas necesidades bien podrían ser con las que las educadoras se encuentran diariamente en el salón de clases como: estimular la memoria, identificar todo tipo de nociones o aprender figuras, numerales y colores.

La autora de este proyecto concuerda con las teorías antes mencionadas, porque para ella: el juego se disfruta, no es un trabajo impuesto; por lo tanto, permite liberar el estrés acumulado en el transcurso del día. Una vez realizada la actividad, las personas se sienten relajadas, además si es una actividad libre, permite ser y hacer lo que se desee, para encontrar su bienestar.

Entonces se concluye que el juego en sí, ya sea para la formación del niño o para liberarse del estrés diario, ha existido desde hace mucho tiempo, ya que es nombrado desde las épocas antes de Cristo hasta la actualidad. Ya Platón (427 – 347 a.C.) y Aristóteles (384 - 322 a.C.) se habían referido a la importancia del juego.

No se ha encontrado una fecha exacta del inicio del juego, pero si es real que esta actividad ha estado siempre presente en la vida del ser humano. En el Ecuador, al estudiar las culturas ancestrales, se encuentran diferentes tipos y variedad de juegos en cada una de ellas.

## 2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Desde siempre, el juego ha sido considerado una actividad para el entretenimiento de las largas jornadas de estudio o trabajo que tienen las personas y un modo de emplear la energía y desarrollar la mente y el cuerpo. Se juega de muchas maneras en muchos lugares; desde hace muchos años atrás, se utiliza el juego como herramienta educativa, lo cual actualmente se volvió imprescindible en los centros de educación inicial.

Esta herramienta de aprendizaje hoy en día es valiosa para el desarrollo en todos sus aspectos de los niños desde sus primeros años de vida.

### 2.2.1. Antecedentes del juego

El juego aparece en la historia del ser humano desde las más antiguas épocas ya que en pinturas, vemos niños o niñas en actividades lúdicas.

Desde la época de **Platón (427-347 a. C.)** se habla del juego. Él, citado en el libro “El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo” (2008) decía que: “El juego tiene una función paidética, es el instrumento más eficaz de educación, la vía más efectiva y placentera para formar al futuro ciudadano” (p.12)

**Aristóteles (384 - 322 a. C)** por su lado decía que:

El juego es principalmente útil en medio del trabajo. El hombre que trabaja tiene necesidad de descanso y el juego no tiene otro objeto que procurarlo (...) El movimiento que el juego proporciona afloja el espíritu y le procura descanso mediante el placer que causa.

Cita tomada del libro: La otra política de Aristóteles: cultura de masas y divulgación del Arquetipo viril. (Amparo Moreno Sarda, 1988, p.138).

El libro “El juego infantil y su metodología” (2009) de Alfonso García Velázquez y Josué Llull Peñalba expresa que en la **antigua Grecia (1200 -146 a. C. aprox.)** los griegos distinguían entre *paidia* con el sentido de frivolidad, para referirse a muchas expresiones espontaneas del juego como las peleas, los tumultos o las bromas; y *agón* se refería a los desafíos que proponen los juegos de competición. (p.8)

En la misma Grecia se puede encontrar el ejemplo ineludible de los juegos griegos lo que hoy se conoce como Juegos Olímpicos. Se sabe que estos juegos venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y favoreció la amistad de los pueblos y ciudades y buscó la unidad de los Helenos. Hoy en día se mantiene la tradición de la celebración de las olimpiadas cada cuatro años.

### **2.2.2. Definiciones de juego.**

En el diccionario General Ilustrado de la Lengua Española (1979) se define al juego como la acción de jugar. Diversión, ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas y en el cual se gana o se pierde. (p. 909)

Esto quiere decir que el juego es una actividad que se realiza para la diversión y disfrute o para alcanzar un objetivo antes planteado, como ocurre con su empleo durante la actividad educativa dentro y fuera del salón de clases.

Varios autores reconocidos han expresado su definición de juego, en este proyecto se han tomado en cuenta algunos de ellos.

Según Lublinskaia (1981) citado en el libro “La organización de los contenidos en el jardín de infantes” por Elisa Spakowsky, Clarisa Label y Carmen Figueras: “El juego implica operar con los conocimientos, es un medio para su precisión, constituye una vía para la ejercitación; esto significa el desarrollo de las capacidades cognoscitivas del niño”. (p. 94)

Huizinga, J. en su Obra *Homo ludens* (1938) dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, ubica al juego como génesis y desarrollo de la cultura. Y al respecto plantea: “Es una función llena de sentido (...) Todo juego significa algo”. (p. 12)

Todo juego, es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego (...) El juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento (...) El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello y en eso consiste precisamente su libertad. (p.20)

La autora de este proyecto está de acuerdo con el concepto presentado por Huizinga y concuerda en que el juego, si es por obligación, pierde su sentido y en referencia a educación, un juego obligado sería escolarización.

Según Cagigal, J.M. (1996) citado por Rodrigo Vázquez Neira en su obra “El juego en la educación escolar” el juego es: “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.” (p.6)

Para Gutton, P. (1982) en la misma obra de Vázquez Neira el juego es una forma privilegiada de expresión infantil (p.6)

Integrando los conceptos de los autores, Cagigal y Gutton se podría decir que el juego a los niños les permite expresarse y tienen un límite de tiempo para realizar la actividad, además se puede llevar a cabo el juego libre o con reglas que pueden elaborarlas ellos mismos.

García, A. y Llull, J. en su obra “El juego infantil y su metodología” (2009): “Es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea” (p.8)

A partir de lo antes expuesto, la autora de este proyecto define al juego como una actividad libre o con reglas en la que se interactúa entre personas o personas y objetos, con el fin de obtener un aprendizaje y diversión o uno de ellos.

Siendo una actividad libre, los niños pueden jugar guiados por su imaginación, orientarse por su propio reglamento y como actividad con reglas, estarán siendo guiados por sus educadores, tomando en cuenta que las actividades realizadas sean para el beneficio educativo de los niños.

Los juegos permitirán a los niños y niñas desarrollar habilidades del pensamiento, que le ayudarán a comprender los conceptos que ellos a su edad deben conocer.

Es de suma importancia aplicar el juego en algunas horas de clases, siendo este un recurso al alcance de todos ya que muchas veces sólo se necesita imaginación para realizarlos y permite incrementar la creatividad en los estudiantes, llegando así al objetivo: en este caso el desarrollo del área cognitiva.

Al final, los niños y niñas que participen en juegos durante las horas de clases habrán obtenido aprendizaje necesario y momentos de esparcimiento, todo lo cual resulta conveniente.

### 2.2.3. Importancia del juego

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades. El juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de ellos, puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas, por lo que los juegos tienen carácter formativo. Las situaciones que realicen constantemente, al final del día podrán ser dominadas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Es importante para el desarrollo de los niños porque por medio de este se involucran diferentes actividades que permiten perfeccionar destrezas.

En conclusión, se puede considerar que sin juegos se dificultaría la existencia de aprendizajes valiosos para los niños, sólo conceptos impuestos por las educadoras a la hora que ellas deseen y de la forma que lo deseen.

### 2.2.4. Enfoques del juego

En el libro “La organización de los contenidos en el jardín de infantes” sus escritoras mencionan dos enfoques del juego que puedan permitir a los educadores contar con mayores elementos de análisis para llevar a cabo su labor.

Uno de ellos es el enfoque *naturista* representado por los autores Gross, Freud, Froebel, Kant entre otros que mencionan al juego como una actividad natural, espontánea, que se juega por instinto, porque el interior lo permite. (p. 95-96)

Se determina por lo tanto, que el juego según los autores antes mencionados, se realiza por naturaleza y porque es el mismo cuerpo que pide el movimiento para poder liberar la energía que los seres tienen comprimida dentro. El cuerpo desea jugar y por ende lo hace, no intervienen otros factores que el propio instinto para realizarlo.

El segundo enfoque es el *ambientalista* donde se citan autores como: Huizinga, Vygotsky, Bauzer Madeiros y Elkonin, quienes manifiestan que el juego se viene dando desde las distintas épocas de la historia según sean las condiciones socio-históricas en ese lugar. El niño juega porque ve las actividades que realizan los adultos y los imita. Por otro lado, a estas formas de comportamiento se le agrega patrones que deben seguirse y se convierte en una actividad social donde se participa individualmente o por equipos. (p. 96-97)

Por el contrario al enfoque naturista, el ambientalista establece que el juego se instituye por el medio social y cultural que rodea al niño y no se presenta como una actividad exclusivamente para los niños, sino también que es llevada a cabo por los hombres en general.

La autora de este proyecto considera que los dos enfoques son importantes y deben ser tomados en cuenta por los docentes que trabajan con niños, ya que se debe tener conocimiento de los aspectos que determinan el juego en ellos.

Si bien es cierto que los niños juegan por naturaleza y porque haciéndolo se sienten libres, es importante también tomar en cuenta la característica del juego que lleven a cabo con sus estudiantes, que puedan ser considerados como “comunes” para ellos, rodeándolos de actividades lúdicas que ellos ya conocen respetando el ambiente en el que se desenvuelven.



### 2.2.5. Desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años

En el libro “Psicología del niño y aprendizaje” los autores Pierre Thomas Claude y Zayra Mendez de Thomas (1979) presentan cuatro estadios del desarrollo infantil: Desarrollo social, desarrollo afectivo, desarrollo intelectual, integración del desarrollo infantil. Ellos se han guiado por los conceptos de Piaget acerca del desarrollo intelectual cuando define la inteligencia como: “La totalidad de las posibles adaptaciones del individuo a su medio” (p.55).

También distingue cuatro periodos del desarrollo de las estructuras cognitivas, siendo el periodo de la inteligencia representativa o preoperatoria (de 18 meses hasta los 6 - 7 años) el que representa a los niños de cuatro años. Estos periodos o etapas serán más adelante explicados con detenimiento.

Por su parte, Erickson, E. (2007) citado en el libro “Psicología Del Niño en Edad Escolar” menciona cuatro etapas del desarrollo y coloca al niño de 4 años en la tercera. Describe al niño de esta edad como alguien capaz de tomar iniciativa, que le gusta interrogar a su familia y quiere experimentar, además de que le gusta manipular objetos, desean salir avantes en cuanto a sus metas y tareas, son competitivos, desean ser los primeros y los mejores (p.51)

La autora de este proyecto, a partir de su experiencia y considerando lo antes expuesto, menciona a continuación algunas características cognitivas de los niños y niñas de 4 años:

- Son más autónomos, prefieren realizar sus actividades sin ayuda.
- Inventan sus propias reglas en los juegos.
- Son muy curiosos y preguntan mucho para obtener respuestas.
- Tienen mucha imaginación y la utilizan para cualquier situación.

- Clasifican objetos por sus características: color, tamaño o forma.
- Reconocen las nociones: dentro-fuera, cerca-lejos, arriba-abajo.
- Describen láminas o dibujos que observan en libros.
- Son capaces de memorizar cierta parte de un cuento o historia.

### **2.2.6. El juego y su incidencia en el desarrollo cognitivo**

El juego se ha convertido en uno de los factores más importantes para el desarrollo de destrezas en los niños, los niños aprenden haciendo. El juego contribuye al desarrollo cognitivo, en gran parte a la solución de problemas y estimula el pensamiento lógico, que se logra por medio de actividades lúdicas desafiantes que incorpora el educador en el momento de impartir sus clases.

Vigotsky L. (1978) en el libro Curriculum cognitivo para educación infantil, introdujo el concepto de zona de desarrollo potencial (ZDP) que consiste en la distancia que hay entre el nivel de desarrollo real, determinado por la independencia de resolver problemas y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver problemas con ayuda del adulto o del compañero más competente. (p.184)

Dentro de estos dos niveles es donde se utiliza el juego. El nivel de desarrollo real permite al niño mostrar su independencia en el momento de tratar de resolver problemas por sí sólo a través de juegos individuales y el nivel de desarrollo potencial se convierte en un medio para la ayuda de solución de problemas, ofreciéndoles a los estudiantes oportunidades de juego con sus compañeros, o a sí mismos mientras son guiados por el docente; además de sentirse acompañados, sentirán que siempre pueden ser ayudados por sus pares o maestros.

En la vida cotidiana del niño se presenta un sin número de tareas que tiene que resolver por sí mismo. Al relacionar estas acciones como un medio para la solución de estas tareas, el niño está dando un paso en el desarrollo de su pensamiento.

Alrededor de los 4 años, en el proceso del pensamiento ocurren cambios significativos. Las actividades que ayudan a desarrollar el pensamiento se amplían con rapidez, al ser realizadas, permiten enriquecer sus conocimientos acerca de las situaciones que lo rodean, los objetos y sus características.

Por estas, entre otras razones, es que el juego se debe potenciar en los menores de tal forma que sea significativo para ellos y que las destrezas que desarrollen en ese juego queden aprendidas para toda su vida. En la etapa preescolar es cuando más abierta tienen su mente para la introducción de nuevos conceptos y la forma lúdica de introducirlos, es la más adecuada.

### **2.2.7. Niveles cognitivos del juego**

En el libro “Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia” (2009) escrito por Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R., se encuentran cuatro niveles cognitivos del juego según Smilansky, (1968)

El primero de ellos, el más simple, es el juego funcional, llamado también juego locomotor, que comienza durante la lactancia, este tipo de juego permite al niño identificar su entorno e involucra movimientos musculares repetitivos como hacer rebotar una pelota, correr, saltar, rodar, hacer cosquillas a otra persona, entre otras acciones.

Luego se encuentra el juego constructivo, también llamado juego con objetos, que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños que ya están en edad de acudir a un

centro de educación inicial, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer alguna tarea. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor. Este tipo de juego es más elaborado lo que le permite dar un mejor manejo a las cosas como forma, colores, texturas, etc. Como ejemplo de estos juegos tenemos a los encajes, legos, ensartados, rompecabezas.

En el tercer nivel está el juego dramático, también llamado juego simulado, juego de fantasía o juego imaginativo. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones que ya ha visto. Estos juegos son: jugar a la cocinita, a las muñecas, jugar con disfraces, etc.

Nombrando a Bjorklund y Pellegrini (2002) y Smith (2005) en el libro antes mencionado, ellos decían que aunque el juego funcional y el constructivo preceden al juego dramático, en la jerarquía de Smilansky es frecuente que estos tres tipos de juegos ocurran a la misma edad.

El cuarto nivel es el de los juegos formales con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor. Son juegos organizados con procedimientos y castigos conocidos. Por ejemplo: El escondite, las quemadas, la rayuela, entre otros. (p.340)

La autora del proyecto, a partir de los conceptos estudiados por Smilansky considera que los niveles de juego que según el autor muestran una complejidad cognitiva cada vez mayor, son acertados y están muy ligados a lo que verdaderamente sucede en las etapas de desarrollo del niño.

Los niños, a partir de su nacimiento, a medida que van creciendo, se encuentran con juegos sencillos como hacer carreras, arrastrarse debajo de túneles, escalar, que muchas veces los

padres o personas al cuidado de ellos no les dan el mayor crédito y son considerados sólo juegos que ayudan a relajarse y no se percatan que estos movimientos le ayudan en el sano desarrollo de su cuerpo y mente.

Por su parte, el juego dramático, aunque para muchos no parezca satisfacer ningún propósito; en realidad este tipo de actividad ayuda a los niños a ser autónomos, poner sus reglas y tomar sus propias decisiones, depende el papel que estén desempeñando y concordando con el autor y con los estudios de Piaget, este juego dramático se presenta en los niños de aproximadamente tres o cuatro años, donde ya tienen más imaginación y un momento cotidiano lo convierten en diversión.

Por último, lo que corresponde al juego de construcción o los juegos con reglas que son un tipo de juegos más organizado que realizan los niños que ya juegan a partir de reglamentos impuestos. Si bien es cierto que el juego de construcción es libre, también el educador le puede agregar reglas para que tenga un nivel de complejidad y empiecen a desarrollar el pensamiento usando la lógica.

### **2.2.8. Teoría del desarrollo cognitivo según Piaget**

La teoría del desarrollo cognitivo fue desarrollada por primera vez por Jean Piaget (1896-1980). Esta teoría habla sobre el desarrollo de la inteligencia humana y que en la infancia el crecimiento de la inteligencia está más marcado, ya que los niños aprenden según lo que hacen, ellos exploran, experimentan y así llegan a un conocimiento.

Piaget pensaba que los niños llegan al conocimiento del mundo que les rodea, porque ellos tienen la capacidad de adaptarse al lugar en que se encuentran, manipulan este entorno luego

discrepan entre lo que ya saben y lo que descubren y así consolidan los aprendizajes. Propone cuatro etapas del desarrollo cognitivo:

La primera es la **etapa Sensorio-Motora** que abarca desde que el niño nace hasta cuando adquiere el lenguaje. En esta etapa, los niños construyen continuamente el conocimiento y comprenden el mundo mediante la experiencia y la interacción con objetos.

La segunda es la **etapa pre operacional** que se inicia cuando el niño comienza su aprendizaje del habla (aproximadamente a los 2 años) y dura hasta la edad de 7 años. En el transcurso de este tiempo, Piaget observó que los niños aún no entienden lógica concreta y no pueden manejar mentalmente la información. Para el estudio de esta autora, esta representa una etapa fundamental, por ser la edad de 4 años, la de mayor interés.

Entre las particularidades de esta etapa, está que se aumenta el juego que se realiza con objetos que se encuentran en el entorno y que el niño no entiende la lógica concreta y aún tiene dificultades para poder ver las cosas por medio de diferentes puntos de vista. Los juegos de los niños se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos.

La etapa de las pre-operaciones se divide en dos sub-etapas: La sub-etapa de las funciones simbólicas, y la sub-etapa del pensamiento intuitivo.

***La sub-etapa de la función simbólica*** que se da alrededor de 2 a 4 años de edad, donde aparece el juego de aparentar, de los amigos imaginarios o juegos de roles. En esta sub-etapa el juego de los niños va desde representar un plato de comida con un cuaderno o una mesa representada en una caja de cartón.

*La sub-etapa del pensamiento intuitivo* que se da alrededor de los de 4 a 7 años. En esta sub-etapa los niños pueden ser muy curiosos y constantemente tienen preguntas que las realizan para llegar a su razonamiento. La necesidad de los niños radica en saber por qué ocurren tales cosas.

La tercera es la **etapa de las operaciones concretas** que ocurre entre las edades de 7 y 11 años. Se caracteriza porque el niño une el pensamiento activo y la lógica. Pueden solucionar problemas, seriar, clasificar, comprender que cuando un objeto es transformado igual sigue manteniendo rasgos iniciales. Empieza a pensar como un adulto y saca conclusiones.

La última es la **etapa de las operaciones formales** que ocurre alrededor de los 12 años en adelante. En esta etapa se muestra la inteligencia de los adolescentes y adultos porque usan la lógica. La persona que atraviesa esta etapa es capaz de razonar hipotética y deductivamente.

### **2.2.9. Relaciones entre el juego y el desarrollo cognitivo en el ámbito escolar**

La práctica de jugar es vista como una actividad fundante, necesaria y propia del ser humano.

El niño se forma a través del juego ya que transita a lo largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares y educativos.

Todas estas experiencias aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean, más si es en el ámbito educativo, ya que parte de su infancia los niños la pasan en los centros de educación inicial. Por ello, cobra una dimensión como actividad primordial y de fundamental importancia en la infancia.

La educación de los niños y niñas debe estar apuntada siempre hacia su beneficio y es indiscutible que esta educación deba ser de calidad. Se le debe brindar los espacios y materiales

adecuados a los estudiantes para lograr la educación que tanto se busca y no olvidar lo que se quiere que el niño logre al final de su asistencia a los centros de educación inicial.

Desarrollar el área cognitiva de los niños debe ser tarea fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y para eso, se necesita de actividades lúdicas que potencien ese desarrollo. La creatividad de los docentes es otro aspecto importante en esta etapa.

Según García, A. y Llull, J. (2009) en su obra “El juego infantil y su metodología” citando a Linaza (2000), el juego se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma, cuando las actividades lúdicas se convierten en instrumentos para lograr resultados exteriores, como cuando los adultos juegan en un casino para ganar dinero. (p.13)

Por lo tanto, es aceptable que se utilice el juego para llegar a un fin educativo, es más, hoy en día la educación infantil tiene más profundizada la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños, es por esto que hay que aprovechar cada espacio de tiempo en el jardín de infantes para consolidar los conceptos aprendidos con actividades lúdicas. Los educadores deben tener claras las destrezas que deseen que los niños a su cargo alcancen al final de la jornada escolar y utilizar las actividades lúdicas pertinentes para lograrlas.

De otro lado, al ser el juego una actividad libre, permite a las personas que están realizando esta acción activar todos sus sentidos y empezar a crear nuevas formas de llevar a cabo dicho juego. Esto es lo que se quiere lograr dentro del salón de clases respecto al área cognitiva, que los niños puedan inventar, explorar, crear, desarrollar el pensamiento e imaginación. Si se utiliza el juego como medio para lograr estos objetivos, los educadores tendrán la mayoría de su meta lograda ya que el juego es espontáneo y disfrutado por los niños. Es por eso que al utilizarlo no será difícil el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta etapa.



Aunque se conocen todos los beneficios que aporta el juego en el desarrollo cognitivo de los niños, existen educadores que aún continúan con una práctica educativa obsoleta y prefieren a sus estudiantes sentados en los pupitres, haciendo silencio y no participando de las clases, porque consideran que eso provoca desorden del salón. Prefieren dar la clase ellos, a su modo, con sus reglas, e incluso no respetando las diferentes etapas por las que pasan sus estudiantes.

Estos maestros lo único que logran es finalizar el año con niños con baja capacidad de creatividad, dependientes e incapaces de solucionar un problema sencillo para su edad.

### **2.2.10. El juego presente en el currículo de educación inicial**

El Ministerio de educación del Ecuador por medio del Currículo de educación inicial (2014) propone orientaciones metodológicas que constituyen un conjunto de sugerencias didácticas, cuyo objetivo es guiar la acción del docente y orientarlo en la toma de las mejores decisiones pedagógicas. De este modo, estos podrán llevar a su vez una buena práctica de su profesión y permitirles a los niños alcanzar el desarrollo de sus destrezas.

Las referidas orientaciones metodológicas van a generar oportunidades de aprendizaje y posibilitar una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. Por ello, en el nivel de educación inicial se recomienda en el currículo, el empleo del **juego trabajo y la organización de experiencias de aprendizaje** como lineamientos metodológicos.

El citado currículo también menciona las características de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del Subnivel Inicial 2 que comprende a niños de tres a cinco años y muestra que en el ámbito de relaciones lógico/matemáticas, se debe permitir que los niños adquieran nociones básicas. Según el objetivo de ese subnivel, en este ámbito, se deben potenciar

las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, que constituyen la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Según el ámbito de relaciones lógico/matemáticas, algunas de las destrezas que deben adquirir los niños de 4 años son:

1. Ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
2. Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
3. Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno.
4. Contar oralmente del 1 al 15, con secuencia numérica.
5. Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno.
6. Clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Además, en el currículo se colocan otras destrezas que ayudarán a los niños y niñas en su adecuado desarrollo cognitivo.

La metodología juego trabajo involucra al juego como actividad para ayudar a alcanzar los aprendizajes que en una clase cotidiana no se logran. O sea, en este concepto de juego-trabajo el juego tiene su fin educativo. El maestro propicia los espacios y materiales a sus estudiantes y ellos, a partir de la utilización de estos espacios, alcanzan algún aprendizaje.

A partir del currículo de educación inicial del Ecuador, la metodología juego trabajo permite que los niños aprendan de forma espontánea y de acuerdo a sus capacidades. A través, de esta metodología, se identifica al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia

temprana. Se reconoce que la metodología es placentera y desafiante para los niños, el juego se convierte en exploratorio que luego llega a su fin cuando se alcance el objetivo.

El citado juego-trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizarlos para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

El currículo recomienda que para los niños mayores de dos años, el docente evite liderar el juego en los rincones, que lo haga únicamente cuando sea necesario y por un mínimo tiempo. El adulto siempre debe buscar maneras para animar a los niños a ser protagonistas de su propio juego.

Por otro lado, el currículo de Educación Inicial define las experiencias de aprendizaje como:

Un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo (p. 44).

La idea de fomentar en los niños estas experiencias es que por medio de las vivencias, ellos adquieran conocimientos. Aquí está incluida su participación activa y la interacción con sus

pares. Es importante recalcar que las experiencias deben realizarse de manera conjunta, esto involucra la participación de todos: docente, padres o comunidad con los niños.

Para alcanzar una experiencia de aprendizaje segura, esta debe ser planificada. Para el subnivel Inicial 2, la planificación de la experiencia de aprendizaje se organiza mediante un tema generador, que permitirá mantener el interés de los niños.

Este tema generador debe iniciarse desde una situación importante para los niños, y que sea apto para ser estudiado y desarrollado por ellos. Este debe ser tan interesante y de motivación, como lo sería un juego, para lograr aprendizajes propuestos para los estudiantes y que permita su exploración y experimentación. El tema generador, es el eje alrededor del cual se llevan a cabo las actividades educativas, lo que permite que los niños tengan una experiencia de aprendizaje positiva.

Un tema generador puede salir de la visita de un niño al zoológico, el nacimiento de un hermanito, el trabajo de pescador de uno de los miembros de su familia, el encuentro con una oruga y lo que el niño trae al aula para compartir con sus compañeras y maestra.

De ahí en adelante se puede acudir a diferentes actividades convertidas en juego para llevar a cabo las experiencias de aprendizaje. Por ejemplo: la dramatización en una pequeña obra teatral junto a los padres de familia, elaboración de una maqueta sobre algún lugar visitado previamente, jugar a convertirse un día en panaderos, zapateros o mecánicos, etc., o la exposición de temas de interés dirigida a las personas de la comunidad con carteles y materiales elaborados en el salón.

El juego, tiene un papel fundamental en el proceso de estas experiencias, el docente que en ese momento se convierte en guía para sus estudiantes debe aprovechar las actividades de aprendizaje para convertirlas en un momento de entretenimiento, tal como lo es el juego. La

relación del juego con las experiencias de aprendizaje radica en que los dos conceptos permiten la autonomía de los niños. Al final se tendrán párvulos preparados para investigar, experimentar, equivocarse, analizar luego acertar, lo que es importante que desarrollen en su aspecto cognitivo.

El propósito de aplicar las experiencias de aprendizaje es que los niños que estén involucrados en este proceso aprendan a indagar, explorar, experimentar; todo esto potencia el pensamiento lógico en ellos que los vuelve capaces de resolver problemas, hacer preguntas y buscar sus propias respuestas.

### **2.2.11. Ventajas del juego en los salones de clases**

Los educadores deben comprender que el juego, siendo una actividad innata de los niños, sirve como ayudante para dar a conocer los conceptos que ellos como guías deben trabajar con los niños y niñas. La participación de los estudiantes en las clases es hoy fundamental. Cuando se limita esta participación, las clases se vuelven monótonas y aburridas, se encuentra al docente explicando lo que él quiere que los niños conozcan, más no lo que en realidad deben conocer.

A continuación se presentan algunas ventajas que se obtienen al utilizar el juego como recurso educativo:

1.- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación: Si el juego se da de forma libre, los estudiantes serán capaces de improvisar y crear lo que vuelve a los niños capaces de construir nuevos conocimientos sin que un maestro les explique qué es lo que deben hacer.

2.- Activa el pensamiento crítico: Lo que permitirá a los niños aumentar su capacidad de razonamiento, resolución de problemas y toma de decisiones.

3.- Permite la concentración: Los niños se sienten mucho más motivados y con ganas de participar si se involucra un juego dentro de lo que se está realizando en el salón de clases. El juego favorece la relación del niño con la materia a estudiar, si se explica al niño algún concepto de forma lúdica, se habrá ganado su atención y el proceso de enseñanza será más fácil de desarrollar.

Es importante acotar que muchas veces no es necesario involucrar juguetes en este proceso, si los hay bien. Si algún juguete no tiene las características necesarias para cubrir algún concepto que se quiera enseñar a los niños, puede eliminarse por ese momento o adaptarlo a lo que se requiera.

Los juguetes son parte importante en el desarrollo de la actividad lúdica pero no son indispensables, el educador no tiene por qué preocuparse si no cuenta con este material en ese momento. Es por eso el hincapié que siempre se hace cuando se menciona que los docentes que trabajan con niños, deben tener una amplia creatividad para llevar a cabo su labor.

#### **2.2.12. Espacios y recursos para aplicar actividades lúdicas en las clases de niños y niñas de 4 años**

El juego es una actividad libre y por lo tanto debe darse en su máxima expresión. El juego puede desarrollarse tanto al aire libre como en espacios cerrados, lo más importante aquí es que el niño se sienta cómodo con el juego que esté desarrollando. Los recursos van a ser indispensables al momento de jugar, no se debe escatimar en recursos, todo lo que sea necesario para el desarrollo de juego del niño es válido que se tenga a la mano; pero el mejor recurso será siempre aquel que resulta de la creación y no el más sofisticado y costoso.

Cada salón de clases debe contar con los instrumentos necesarios para la actividad lúdica de los niños y además, si la maestra ya tiene organizado un juego, el trabajo será mucho más fácil. Pero también es deber de la maestra ser creativa si estos recursos no los tiene a la mano.

### **2.3. MARCO LEGAL**

La fundamentación legal de esta investigación se basa en artículos que están presentes en los siguientes documentos reguladores:

#### **Código de la niñez y adolescencia (2003)**

##### Capítulo III. Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones

seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

### **Constitución de la República del Ecuador (2008):**

Título II. Derechos. Capítulo II. Derechos del buen vivir

Sección quinta. Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. (...) Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Niños, niñas y adolescentes

Art. 45.- La niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. (...)

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho (...) a la educación y cultura, al deporte y recreación, (...)

### **Ley orgánica de educación intercultural (LOEI) (2011):**

Título II. De los derechos y obligaciones. Capítulo primero. Del derecho a la educación

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la constitución de la república y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.



## Capítulo quinto. De la estructura del sistema nacional de educación

Art. 40.- Nivel de Educación Inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de conocimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

### **Reglamento general de la LOEI (2012):**

#### Capítulo III. De los niveles y subniveles educativos

Art. 27.- Denominación de los niveles educativos.- El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e,
2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

### **Plan Nacional para el Buen Vivir (2013 – 2017):**

#### Políticas y lineamientos estratégicos

4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad

n. Diseñar e implementar herramientas e instrumentos que permitan el desarrollo cognitivo-holístico de la población estudiantil.

Como se aprecia todo lo antes expuesto evidencia la legalidad de este trabajo que se encamina a la mejor educación para los niños.

## 2.4. MARCO CONCEPTUAL

**Juego:** Diccionario General Ilustrado de la Lengua Española (1979).

Define al juego como la acción de jugar. Diversión, ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas y en el cual se gana o se pierde. (p.909)

**Desarrollo:** Psicología Educativa, Anita Woolfolk. (2010).

Cambios adaptativos ordenados que vive el ser humano desde la concepción hasta su muerte. (p.26)

**Área:** Diccionario General Ilustrado de la Lengua Española (1979). Espacio de tierra que ocupa un edificio, campo, etc. Superficie comprendida dentro de un perímetro (p.137)

Según la autora en este trabajo, se considera el área como una zona delimitada del desarrollo humano donde se producen diferentes cambios a medida que pasa el tiempo.

**Cognitivo:** Libro: “Orientación universitaria: de la enseñanza secundaria a la universidad”, Isus, S. (1995)

La palabra cognición aplicada a la psicología se refiere a cada uno de los procesos por los que se llega al conocimiento de las cosas. Pero también se refiere a la actividad intelectual de

conocer. En pedagogía se denomina estilo cognitivo a la manera típica y específica de organizar y procesar la información que tiene una persona. (p.79)

**Área Cognitiva:** Libro: “Juegos de estimulación temprana para niños. Actividades para estimular el desarrollo entre 2 y 7 años”, Arango M., Infante, E., López, M. (2005)

A medida que el niño toma conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea, va desarrollando su dimensión intelectual. Como se ha visto, el proceso de aprendizaje depende, entre otros factores, de brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar, oír de, hablar de. (p. 99)

Para la autora, según el libro antes mencionado, el área cognitiva hace referencia al espacio intelectual que va desarrollando el niño al realizar actividades como la manipulación, experimentación, hacer preguntas, entre otras.

**Desarrollo cognitivo:** Psicología Educativa, Anita Woolfolk. (2010)

Cambios ordenados graduales mediante los cuales los procesos mentales se vuelven más complejos. (p.26)

**Jornada diaria de clases:** Según la autora del proyecto. Periodo de tiempo que transcurre en el día, tarde o noche y que aprovechan los estudiantes para ampliar sus conocimientos, en un salón de clases, con ayuda de un docente.

**Enseñanza:** Contreras (1990) citado en el libro “Estrategias de enseñanza y aprendizaje” (2003). Enseñar es: “Provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los alumnos” (p.2)

***Experiencia de aprendizaje:*** Currículo de educación inicial del Ecuador (2014).

Conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo. (Pág. 44)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. FUNDAMENTACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Para realizar un proyecto se debe acudir a algún tipo de investigación. Siendo muchos los existentes, es importante conocer las características de cada uno y aplicar el que más convenga según el trabajo a realizar.

El presente proyecto será de tipo Descriptivo porque en él se describirá todo lo concerniente a la realidad del problema, señalando sus características y haciendo preguntas frecuentes como: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Cuándo? ¿Cuánto?

Según Salkind, citado por Bernal (2010) la investigación descriptiva es aquella en que “se reseñan las características o rasgos de la situación o fenómeno objeto de estudio” (p.113)

Esto quiere decir que esta investigación permitirá describir personas, actividades, objetos, entre otros aspectos y así conocer de una forma más exacta la situación del problema, para luego, en determinado momento ser analizado.

La investigación de tipo descriptiva comúnmente se realiza a través de encuestas o entrevistas, donde se trabaja directamente con los sujetos en estudio. Por estas razones se considera que esta investigación se ajusta a lo planteado.

### **3.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación es una serie de pasos que llevan a la búsqueda de información necesaria para un estudio.

Se lleva a cabo gracias al conjunto de técnicas y procedimientos que permiten recolectar datos y hacer posible indagar en el tema que más interese.

Para llevar a cabo la investigación se necesita de la ayuda de métodos pertinentes en la ejecución. Según Bernal, C. (2010) citando a Bonilla y Rodríguez (2000), el método científico se entiende como el conjunto de postulados, reglas y normas para el estudio y la solución de los problemas de investigación (p.58)

Por otro lado está Bunge, M. (1979) que consideraba que en un sentido más global, el método científico se refiere al conjunto de procedimientos que, valiéndose de los instrumentos o técnicas necesarias, examina y soluciona un problema o conjunto de problemas de investigación. (p.59)

Para esta autora, los métodos de investigación ayudan al correcto desarrollo del tema y posibilitan el abordaje del proceso investigativo contribuyendo con resultados acertados. El presente proyecto utiliza tres tipos de métodos importantes:

**Métodos teóricos:** Que comprenden los métodos: Histórico-lógico porque se redactan los antecedentes del juego; y el método de Análisis-síntesis donde se examinó y sintetizó todos estos

datos obtenidos en los antecedentes y para valorar los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos.

**Métodos empíricos o prácticos:** Utiliza técnicas o instrumentos que en el caso de esta investigación son: la observación, encuestas y entrevistas que más adelante serán explicadas con mayor amplitud. Permiten recolectar datos para obtener conocimientos y respuestas a través de la práctica educativa, luego analizar la información para comprobar los conceptos.

**Método matemático-estadístico:** Para el procesamiento de datos, donde matemáticamente se demuestran los resultados obtenidos para analizar las encuestas y entrevistas realizadas a los niños, padres y docentes de la Unidad educativa particular “Gregoriano” y se construyen los gráficos correspondientes.

Por otro lado, toda investigación debe tener un enfoque que ayude a adquirir y valorizar la información, Hernández, Fernández y Baptista (2015) en su obra Metodología de la Investigación, sostienen dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. (p.4)

Los autores antes mencionados señalan que el enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio donde se usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

En el cualitativo pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Utiliza la recolección de datos con o sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

Por lo tanto, se concluye que el presente proyecto de investigación tendrá un enfoque mixto:

**Cuantitativo:** Se utilizarán técnicas como por ejemplo la encuesta o la entrevista que ayudarán a obtener datos acertados de lo que se quiere estudiar mediante tablas y gráficos estadísticos.

**Cualitativo:** Donde se interpretarán y analizarán los resultados de dichas encuestas y entrevistas, aparte de la observación y se los registrará de forma escrita con un enfoque analítico-valorativo.

## **3.2. DATOS DE POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **3.2.1. Población**

En su libro de Metodología de la investigación, Bernal, C. (2010) de acuerdo con el concepto de población cita a Fracica (1988), “el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” y a Jany (1994), población es “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia”. (p.160)

Tomando en cuenta el aporte de los autores antes mencionados, se puede concluir que la población es el conjunto total de individuos, que están involucrados en el proceso de investigación y que aportarán información para extraer los resultados que se necesitan.

### **3.2.2 Muestra**

Según Hernández. Fernández y Baptista (2015): “La muestra es el subgrupo de la población de interés del cual se recolectan los datos y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población”. (p. 173)

La muestra entonces corresponde a un grupo de individuos tomados de la población, que van a ser objeto de estudio, los cuales permitirán llegar a los resultados y conclusiones del proyecto.

De acuerdo con lo antes mencionado y con los datos obtenidos de la secretaria de la Unidad educativa particular “Gregoriano”, se presenta el siguiente cuadro mostrando la población y muestra de estudio:

**TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA**

| <b>GRUPOS HUMANOS EN ESTUDIO</b> | <b>POBLACION</b> | <b>MUESTRA</b> |
|----------------------------------|------------------|----------------|
| DOCENTES                         | 5                | 5              |
| ESTUDIANTES                      | 26               | 26             |
| REPRESENTANTES LEGALES           | 10               | 10             |
| <b>TOTAL</b>                     | <b>41</b>        | <b>41</b>      |

Tabla 2 - Fuente: Secretaría de la Unidad educativa “Gregoriano” (Mayo 2016)

### **3.4. FUENTES, RECURSOS Y CRONOGRAMA**

Las fuentes y recursos empleados en esta investigación son los siguientes:

- Unidad educativa “Gregoriano”
- Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil - “Escuela de Educadores de Párvulos”
- Secretaría de la Unidad educativa “Gregoriano”
- Representantes legales
- Niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”
- Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”



- Guías de observación
- Fichas de observación
- Guía de entrevistas
- Encuestas

### Cronograma:

| ACTIVIDADES REALIZADAS              | MESES |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |
|-------------------------------------|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|
|                                     | ABRIL |   |   |   | MAYO |   |   |   | JUNIO |   |   |   |
|                                     | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| Construcción de indicadores         |       | x |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |
| Elaboración de instrumentos         |       |   | x | x | x    |   |   |   |       |   |   |   |
| Aplicación de instrumentos          |       |   |   | x |      | x | x |   |       |   |   |   |
| Procesamiento de datos              |       |   |   |   |      |   | x | x | x     |   |   |   |
| Análisis y valoración de resultados |       |   |   |   |      |   |   |   | x     | x |   |   |

Tabla 3 - Fuente: María Fernanda Ponce Bustamante

### 3.5. PROCESAMIENTO, PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Analizar la información es interpretarla y concluirla de acuerdo a los resultados obtenidos por los instrumentos de recolección de datos. Procesarla, incluye demostrar con datos estadísticos los resultados conseguidos. A continuación se presenta el análisis de una entrevista realizada a la maestra encargada del salón de niños y niñas de 4 años y del coloquio realizado con los niños y niñas de ese salón.

### **ANEXO 1 - Lista de cotejo – Según el Currículo de educación inicial del Ecuador 2014**

Se elaboró una lista de cotejo con todas las destrezas, en total 18, que presenta el Currículo de educación inicial del Ecuador, en el ámbito Relaciones Lógico-Matemáticas para niños y niñas de 4 a 5 años.

El objetivo de elaborar la lista de cotejo siguiendo las pautas del Currículo de educación inicial es conocer las destrezas que el currículo considera necesarias ser desarrolladas por los niños y niñas de 4 a 5 años, además, seleccionar las destrezas más relevantes para esta edad a través de una consulta verbal a las maestras de la Unidad educativa “Gregoriano”.

De las 18 destrezas, 6 fueron consideradas las más relevantes por las maestras cuando fueron consultadas por la investigadora para posteriormente crear una ficha de observación.

### **ANEXO 2 - Ficha de observación a los estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”**

A partir de la elección de las 6 destrezas consideradas las más relevantes por las maestras, se procedió a crear una ficha de observación para aplicarla a los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”.

El objetivo de aplicar la ficha de observación es determinar el nivel de frecuencia con que los niños y niñas desarrollan las destrezas más significativas.

A continuación, se presentan los resultados de las fichas de observación realizadas a 10 estudiantes y de las encuestas realizadas a las docentes y representantes de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”; posteriormente el análisis de estos datos.

### Ficha de observación a los estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

El objetivo de aplicar la ficha de observación es determinar el nivel de frecuencia con que los niños y niñas desarrollan las destrezas más significativas.

#### 1) Clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 8          | 80%        |
| A veces      | 2          | 20%        |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 4 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

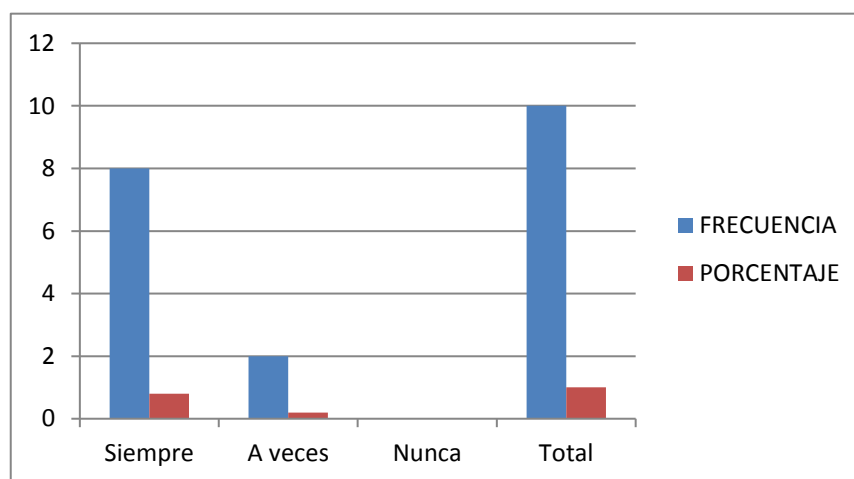


Gráfico 1

**Análisis:** El 80% de los niños y niñas observados pueden siempre clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño, mientras que un 20% lo puede hacer a veces. Este resultado se muestra favorable en cierto aspecto porque los niños y niñas recién están en el proceso de aprendizaje escolar referente a su edad.

**2) Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno.**

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 10         | 100%       |
| A veces      | 0          | 0%         |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 5 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

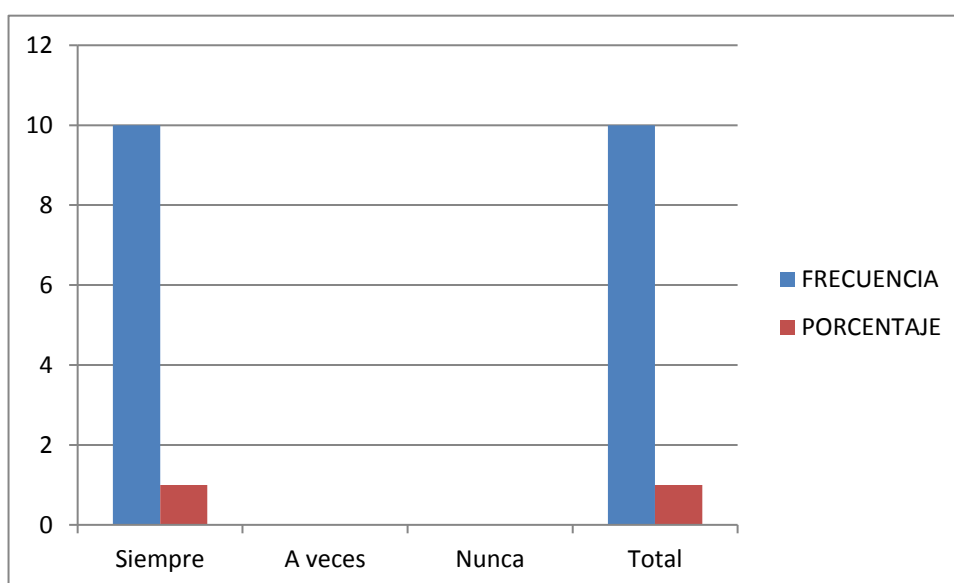


Gráfico 2

**Análisis:** De los niños y niñas observados el 100% reconoce los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno. Se muestra un resultado contundente y efectivo para ese criterio observable.

### 3) Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 7          | 70%        |
| A veces      | 3          | 30%        |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 6 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

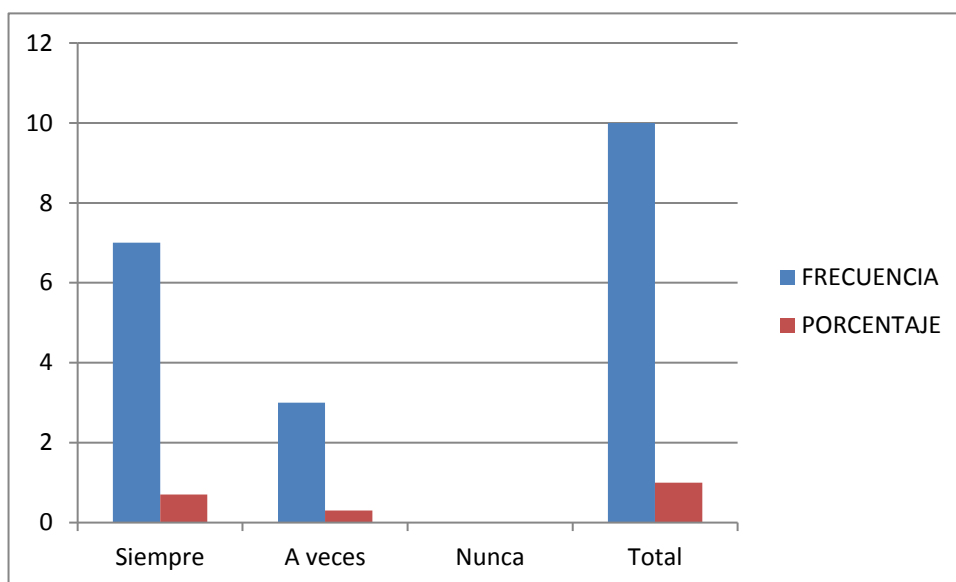


Gráfico 3

**Análisis:** El 70% de los niños y niñas observados siempre cuentan oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica, mientras que el 30% a veces lo hace. Los resultados no son favorables, ya que el 30% no cuenta oralmente hasta el 15 y correspondiendo a la edad de los estudiantes observados ya deberían dominar un poco más esa destreza.

**4) Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno.**

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 10         | 100%       |
| A veces      | 0          | 0%         |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 7 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

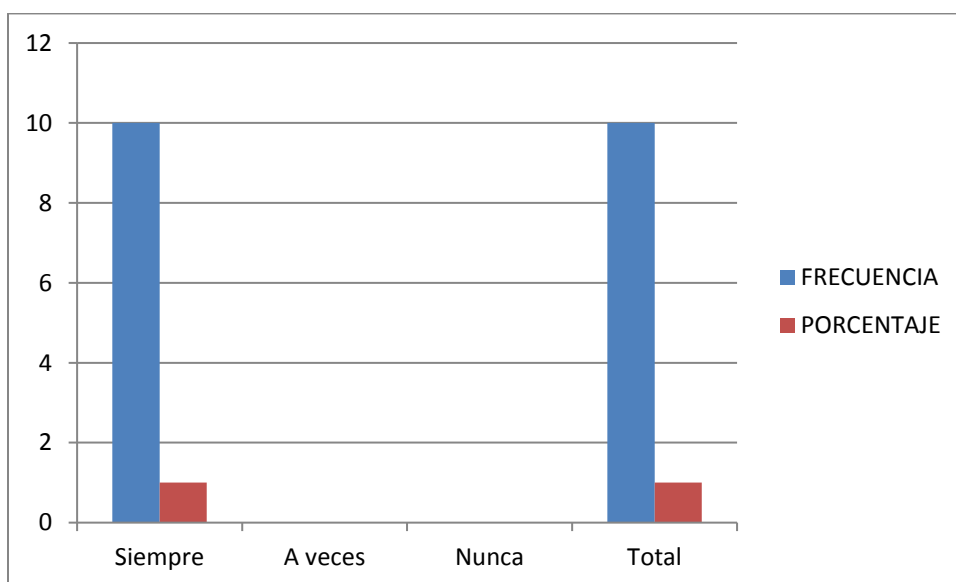


Gráfico 4

**Análisis:** De los niños y niñas observados el 100% siempre identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno. Lo que indica que los estudiantes no tienen ninguna dificultad en la identificación de las figuras geométricas básicas.

5) Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 7          | 70%        |
| A veces      | 3          | 30%        |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 8 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

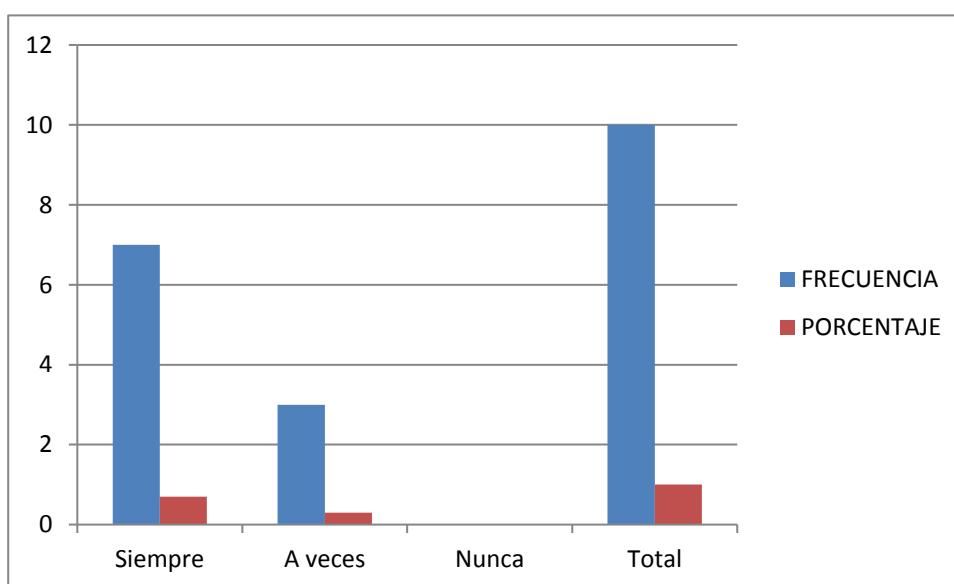


Gráfico 5

**Análisis:** De los niños y niñas observados el 70% siempre identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después, mientras que el 30% a veces lo hace. Este resultado muestra que hay mucha dificultad para identificar nociones de tiempo y que se debe trabajar más en esa destreza a través de juegos.

6) **Ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.**

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 8          | 80%        |
| A veces      | 2          | 20%        |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 9 - Fuente: Estudiantes de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

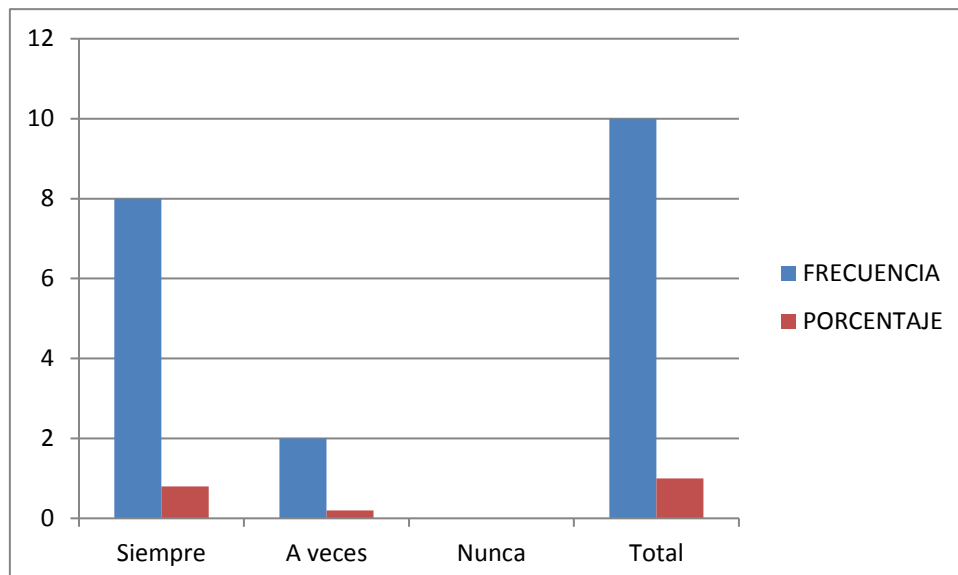


Gráfico 6

**Análisis:** El 80% de los niños y niñas observados siempre ordena en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos, mientras que el 20% a veces lo hace. Esto indica que la destreza debe seguir siendo trabajada porque aún hay estudiantes que difícilmente lo pueden hacer.



En conclusión a todos los datos y resultados obtenidos a través de la ficha de observación aplicada a 10 estudiantes, la investigadora considera que, entre las destrezas donde se observó un resultado más favorable están: Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno e identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno. Estas destrezas se reflejan desarrolladas al 100%, por lo que es un resultado positivo respecto a los estudiantes observados.

Entre los resultados menos favorables están: Contar oralmente del 1 al 15, donde sólo el 70% lo hizo correctamente y la destreza identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después igualmente con el 70% de los estudiantes que lo hicieron. Esto quiere decir que dichas destrezas deben ser trabajadas con más énfasis y a través de juegos porque un 30%, según los resultados obtenidos, muestra que los estudiantes a veces consiguen realizar la destreza.

En general, la mayoría de las destrezas fueron desarrolladas positivamente, pese al poco tiempo que tienen los niños asistiendo al jardín.

### **ANEXO 3 - Coloquio grupal a los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa**

#### **“Gregoriano”**

El objetivo del coloquio grupal con los niños es conocer su situación dentro del centro de educación inicial y obtener datos más reales, ya que las preguntas son abiertas y permiten la libertad de respuesta de los entrevistados, considerando la sinceridad que caracteriza a los niños.

Pese al poco tiempo que tienen asistiendo los niños de 4 años a la Unidad educativa “Gregoriano”, pues el periodo lectivo recién ha comenzado en el momento de la recolección de

datos, pudieron responder de forma espontánea y sincera las preguntas que la investigadora les realizó en el coloquio grupal.

Los niños expresaron que se sienten bien al momento de llegar a su salón de clases y que a ellos si les gusta asistir al jardín. Además, mencionaron que lo que más disfrutan hacer dentro del jardín es comer y jugar.

Los niños opinaron también que les gustan las actividades que su maestra les hace realizar, entre ellas llevarlos al área de juego. Dos de ellos mencionaron que lo que menos les gusta son los juegos con legos, porque es una actividad que la hacen a diario y esto suele aburrirlos.

Entre los juegos que realiza la maestra dentro y fuera del salón de clases la mayoría de los niños mencionaron los siguientes: Juegos con legos, juegos con muñecos, imitar a los animales, jugar a la casita, hacer carreras, saltar, acostarse, dar vueltas y trampolines.

Se puede constatar que para los niños, el simple hecho de acostarse en el piso y luego pararse y saltar es para ellos un juego, porque disfrutan hacerlo. Ellos identifican el juego con actividades como imitar el vuelo de una mariposa, el maullido de un gato o el rugido de un león, mencionando estas actividades ellos mismos al momento de preguntarles cuales son los juegos que hace la maestra en el salón.

La investigadora pudo verificar a través de la observación que en el salón de los niños de 4 años, cualquier hora es buena para realizar algún tipo de juego, ya que la maestra al iniciar la primera clase del día, hace dinámicas con los niños que involucran el movimiento de su cuerpo, responder preguntas, cantar canciones o contar del 1 al 10 y estas actividades se repiten durante la jornada. Todos los niños participan de estas dinámicas con mucho entusiasmo y se refleja que las disfrutan.

## **ANEXO 4 – Entrevista a la maestra de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa**

### **“Gregoriano”**

El objetivo de la entrevista es obtener información confiable referente a los juegos que realiza la maestra de los niños y niñas de 4 años con sus estudiantes en el salón de clases.

Derivada del coloquio con los niños y niñas, se realizó una entrevista en profundidad. Según la maestra a cargo de los niños de 4 años, en una entrevista realizada por la investigadora, comenta que los niños al momento de llegar al salón se muestran tranquilos, a la espera de empezar con la actividad inicial y felices y que cada vez que realizan una actividad de juego se divierten, permanecen contentos y al terminar el juego piden más.

Las actividades que disfrutan más los niños son las canciones como: “Saco una manito” o “El patito” y los momentos de ir al patio.

Para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas la maestra los hace jugar con legos, rompecabezas, cuentan y hacen técnicas grafoplásticas. Ella no utiliza libros, revistas o guías de juegos, realiza juegos que por sus años de experiencia ha aprendido y según la ocasión, y los realiza dos veces al día.

La maestra sí plantea objetivos antes de empezar los juegos y siempre espera que los niños alcancen una meta. Ella nota que los niños sí llegaron a cumplir la meta porque tiempo después de terminada la actividad aplican los conocimientos. También menciona que para ella no siempre es relevante el uso de objetos dentro de un juego.

## **ANEXO 5 - Guía de observación a los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa**

### **“Gregoriano”**

El objetivo de aplicar la guía de observación es conocer la situación actual con respecto al desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano” a través de un juego.

#### **Observación de un juego con relación al desarrollo del área cognitiva:**

**Participantes:** Niños y niñas de 4 años

**Duración:** 20 Minutos

**Encargada:** Maestra del salón Inicial 2

**Nombre de la actividad:** “Adivina, adivinador”

**Descripción del juego:** La maestra dio la orden de que todos los niños se sentaran en el piso formando un semi círculo y explicó la metodología del juego. El juego consistía en escuchar las características de un número y el niño que adivine de que número se trata, debe levantar rápidamente la mano y responder. Si la respuesta es correcta debe escribirlo en la pizarra y gana puntos. Durante el juego, los niños se mostraban interesados, algunos pedían ayuda al momento de escribir el numeral en la pizarra. Al final del juego se pudo concluir que la mitad del salón participó correctamente, entre la otra mitad habían niños tímidos o distraídos que no pudieron responder.

**Evaluación:** A través de este juego la investigadora pudo constatar que la mayoría de los estudiantes de 4 años conocen los numerales del 1 al 10.

## ANEXO 6 - Encuesta a las maestras de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

Estamos realizando una investigación acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual. El objetivo de esta encuesta es obtener información confiable referente al juego que realiza con sus estudiantes en el salón de clases.

### 1.- ¿De qué tipo es la actividad que realiza?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Libre        | 0          | 0%         |
| Controlada   | 2          | 40%        |
| Combinadas   | 3          | 60%        |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 10 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

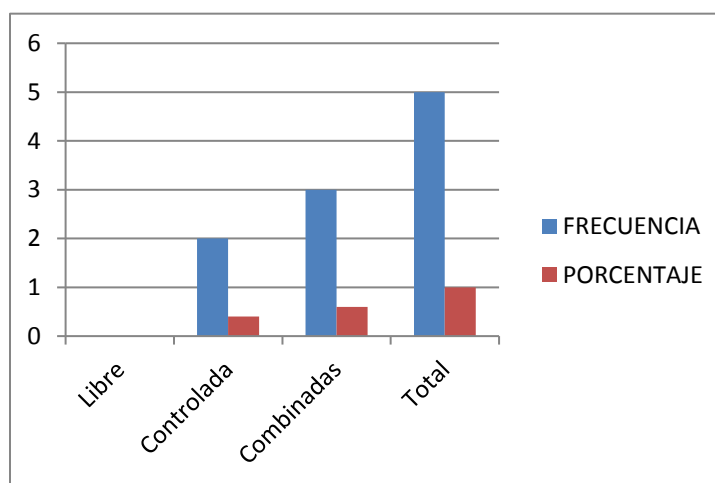


Gráfico 7

**Análisis:** De las docentes encuestadas el 60% asegura que los juegos que realizan con sus estudiantes son una combinación de juego libre y controlado por ellas, mientras que el 40% realiza esta actividad controlada. El porcentaje de actividad controlada se reflejó por las edades de los niños, que están alrededor de los 2 años y las maestras mencionaron que siempre son controladas sus actividades.

## 2.- ¿Cuánto suele durar la actividad?

| ALTERNATIVAS      | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------------------|------------|------------|
| 5-10 minutos      | 0          | 0%         |
| 10-20 minutos     | 3          | 60%        |
| 20-30 minutos     | 0          | 0%         |
| Más de 30 minutos | 2          | 40%        |
| Total             | 5          | 100%       |

Tabla 11 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

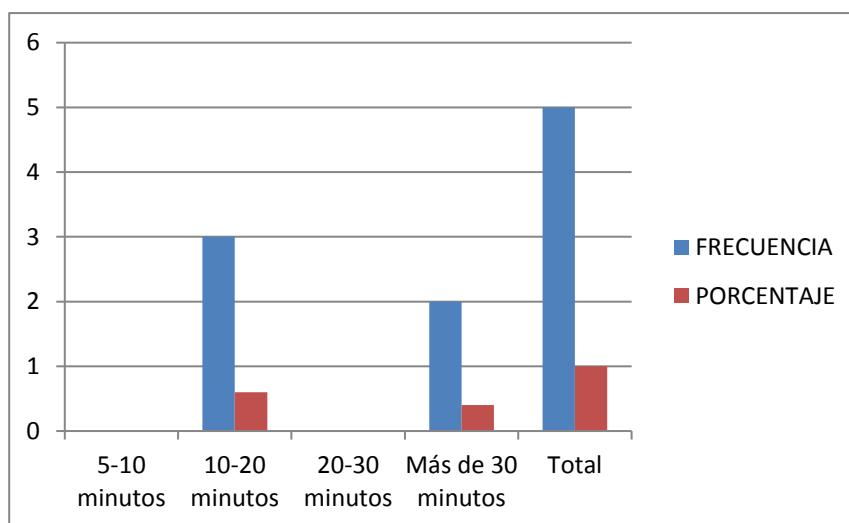


Gráfico 8

**Análisis:** El 60% de las docentes encuestadas expresan que las actividades lúdicas que realizan con sus estudiantes suelen durar entre 10 a 20 minutos, mientras que el 40% mencionó que sus actividades duran más de 30 minutos todas las respuestas fueron considerando la edad y el nivel de dificultad del juego. Aunque el tiempo recomendado para los niños de 4 años es alrededor de 25 a 30 minutos, esta edad está reflejada dentro del 40%.

### 3.- ¿Cómo son las reglas?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Sencillas    | 3          | 60%        |
| Complejas    | 1          | 20%        |
| Ambas        | 1          | 20%        |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 12 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

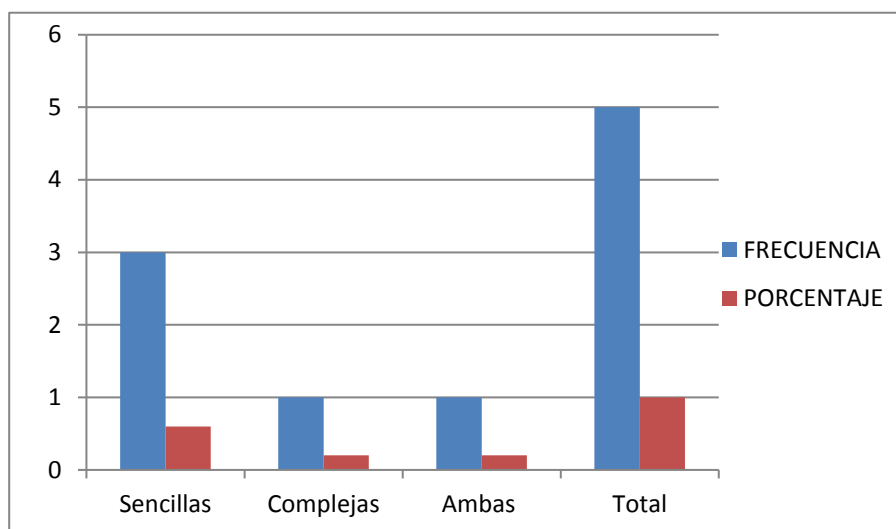


Gráfico 9

**Análisis:** De las docentes encuestadas el 60% manifiesta que las reglas que tiene los juegos realizados por sus estudiantes son sencillos, un 20% manifiesta que estas son complejas, mientras que otro 20% mencionó que ambas, por lo tanto las reglas que poseen los juegos que ellas realizan tienen una combinación de sencillos y complejos. Los resultados se reflejan de acuerdo a la edad de los estudiantes, mientras más pequeños las reglas son más sencillas y a mayor edad son combinadas entre sencillas y complejas.

#### 4.- ¿Qué cantidad de niños participan en el juego?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| 1-5 niños    | 0          | 0%         |
| 5-10 niños   | 1          | 20%        |
| 10-20 niños  | 3          | 60%        |
| 20-30 niños  | 1          | 20%        |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 13 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

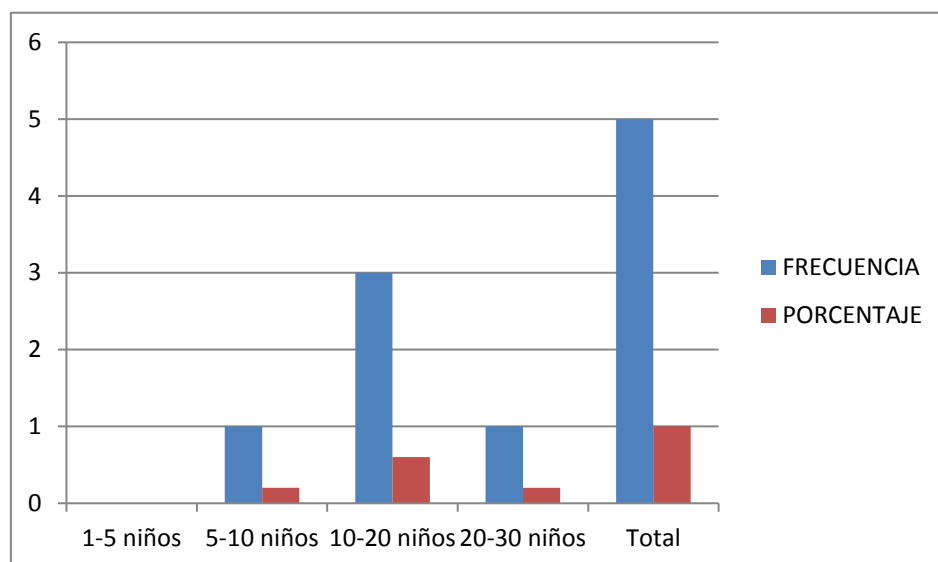


Gráfico 10

**Análisis:** El 60% de las docentes encuestadas expresa que entre 10 y 20 niños participan en los juegos que realizan, un 20% expresa que participan entre 5 a 10 niños y otro 20% que participan entre 20 a 30 niños. Esto considerando la cantidad de niños que hay en el salón, las docentes procuran que todos participen y se involucren en el juego.



### 5.- ¿Qué cantidad de objetos son utilizados?

| ALTERNATIVAS  | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------|------------|------------|
| Ninguno       | 1          | 20%        |
| 1-5 objetos   | 4          | 80%        |
| 5-10 objetos  | 0          | 0%         |
| 10-20 objetos | 0          | 0%         |
| Total         | 5          | 100%       |

Tabla 14 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

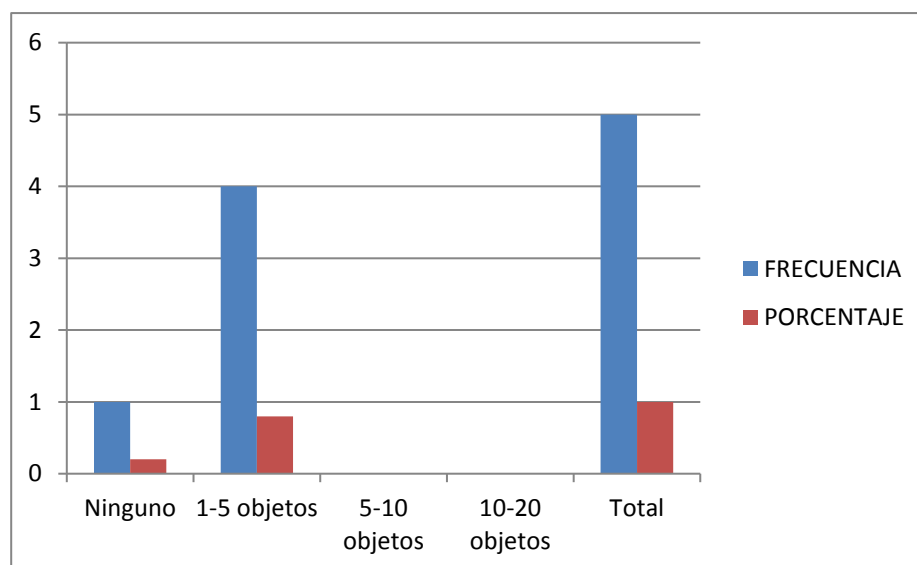


Gráfico 11

**Análisis:** De las docentes encuestadas el 80% asegura que son utilizados de 1 a 5 objetos durante las actividades lúdicas, estos datos son de los salones de edades menores, mientras el 20% asegura que no utilizan ningún objeto. La docente de este salón procura trabajar actividades que no requieran ningún tipo de material concreto para poder despertar la imaginación.

## 6.- ¿Cómo se da la frecuencia de cumplimiento de metas?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Siempre      | 3          | 60%        |
| A veces      | 2          | 40%        |
| Nunca        | 0          | 0%         |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 15 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

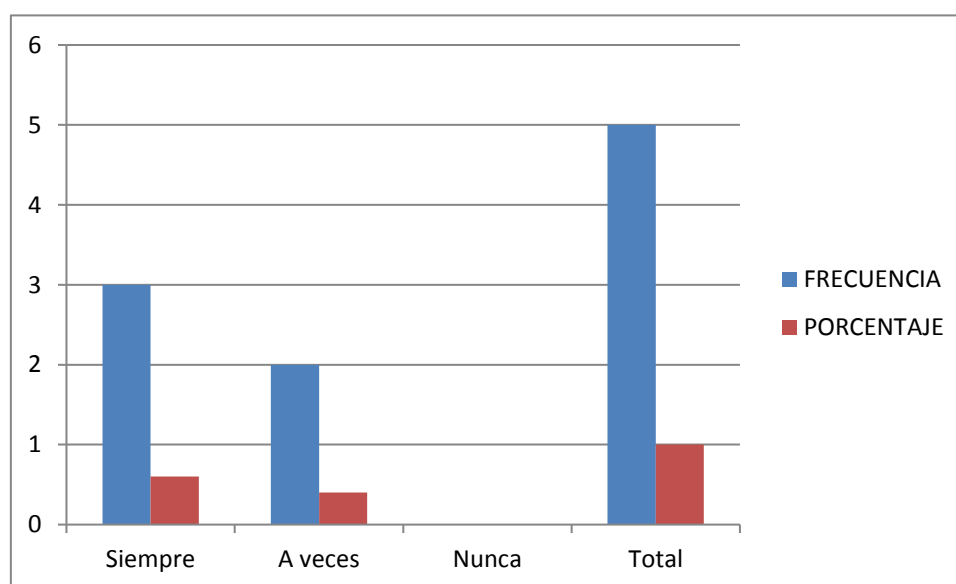


Gráfico 12

**Análisis:** El 60% de las docentes encuestadas manifiesta que siempre los estudiantes cumplen con la meta establecida del juego, mientras que el 40% manifiesta que a veces la cumplen. Lo que refleja que la mayoría de docentes logran que sus estudiantes alcancen las metas que fueron propuestas antes de empezar el juego lo cual es importante para una clase efectiva, pero aún existe el 40% que indica un problema y se debe seguir trabajando en eso.

### 7.- El nivel de conocimientos adquiridos durante el juego es:

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Alto         | 1          | 20%        |
| Medio        | 4          | 80%        |
| Bajo         | 0          | 0%         |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 16 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

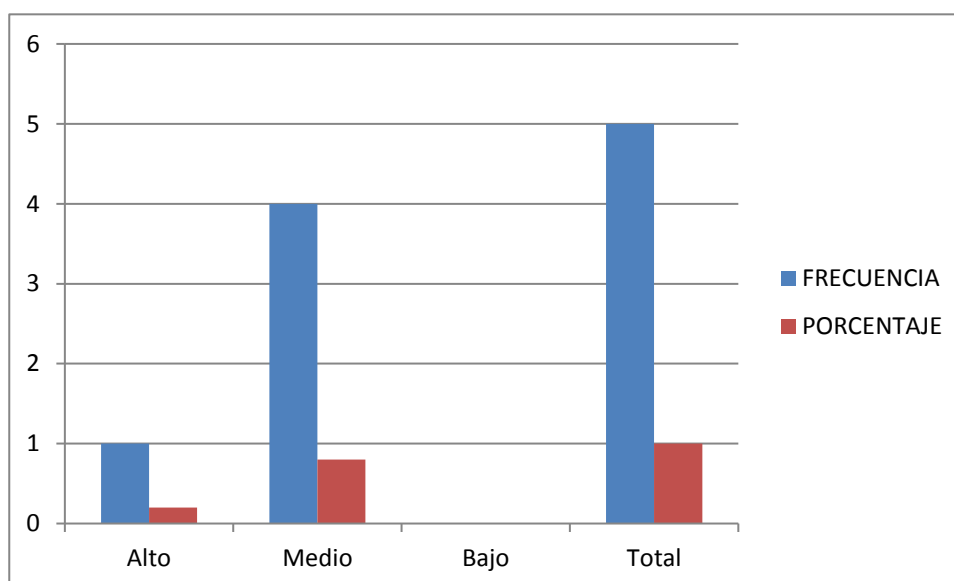


Gráfico 13

**Análisis:** De las docentes encuestadas el 80% considera que el nivel de conocimientos adquiridos durante el juego es medio, mientras que el 20% considera que es alto. Lo que concluye que la mayoría de los estudiantes si adquieren conocimientos durante los juegos pero no en un nivel al que las docentes esperan. Quizá el problema radica en la forma de llevarse a cabo el juego por parte de las docentes.

### 8.- ¿Cuál es la valoración de las habilidades cognitivas de los niños?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Excelente    | 0          | 0%         |
| Muy bueno    | 2          | 40%        |
| Bueno        | 3          | 60%        |
| Regular      | 0          | 0%         |
| Malo         | 0          | 0%         |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 17 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

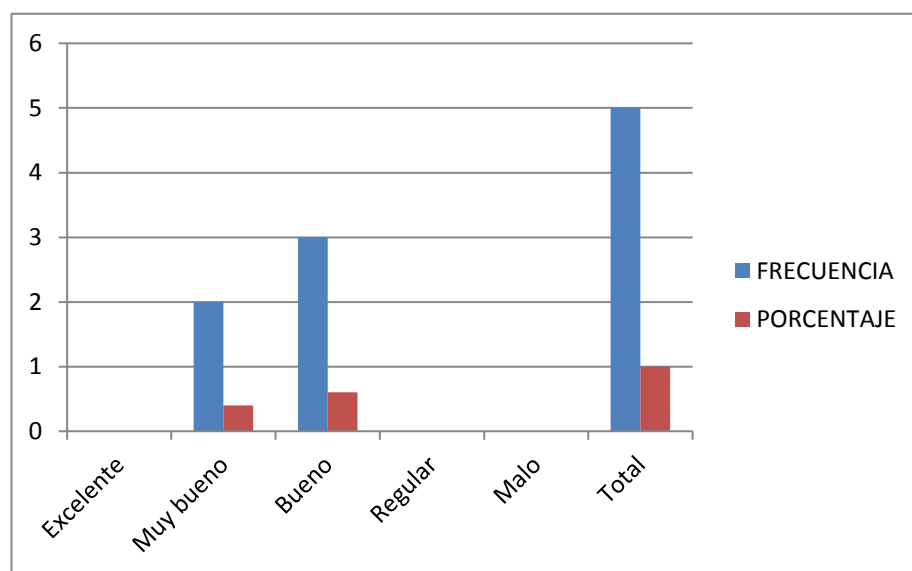


Gráfico 14

**Análisis:** El 60% de las docentes encuestadas valoran las habilidades cognitivas de los niños como buenas, mientras que el 40% expresó que eran muy buenas. Algunas expresaron que hay que seguir trabajando en ello para llegar a la excelencia. Puede no mostrarse un resultado muy favorable por el poco tiempo que llevan los párvulos asistiendo a clases.

### 9.- ¿Cuál es la frecuencia de realización de las destrezas?

| ALTERNATIVAS   | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------|------------|------------|
| Siempre        | 5          | 100%       |
| Frecuentemente | 0          | 0%         |
| Rara vez       | 0          | 0%         |
| Nunca          | 0          | 0%         |
| Total          | 5          | 100%       |

Tabla 18 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

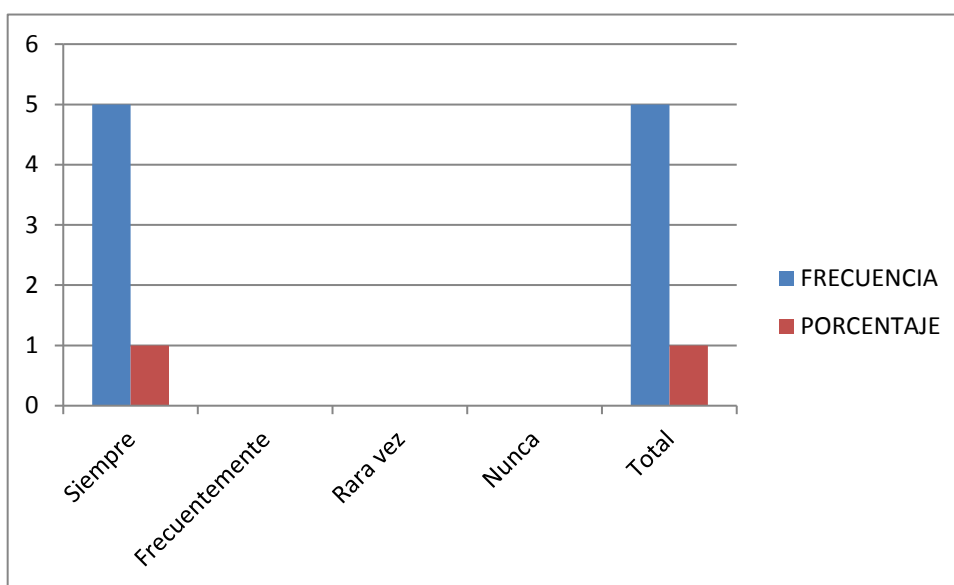


Gráfico 15

**Análisis:** De las docentes encuestadas el 100% manifestó que siempre se realizan las destrezas durante los juegos y que estas son las que permiten el aprendizaje durante el juego. El resultado es positivo y se pone de manifiesto que las destrezas están siendo trabajadas a través de juegos.

### 10.- ¿Cuál es el grado de destreza?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Flexible     | 4          | 80%        |
| Compleja     | 1          | 20%        |
| Ambas        | 0          | 0%         |
| Total        | 5          | 100%       |

Tabla 19 - Fuente: Docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”

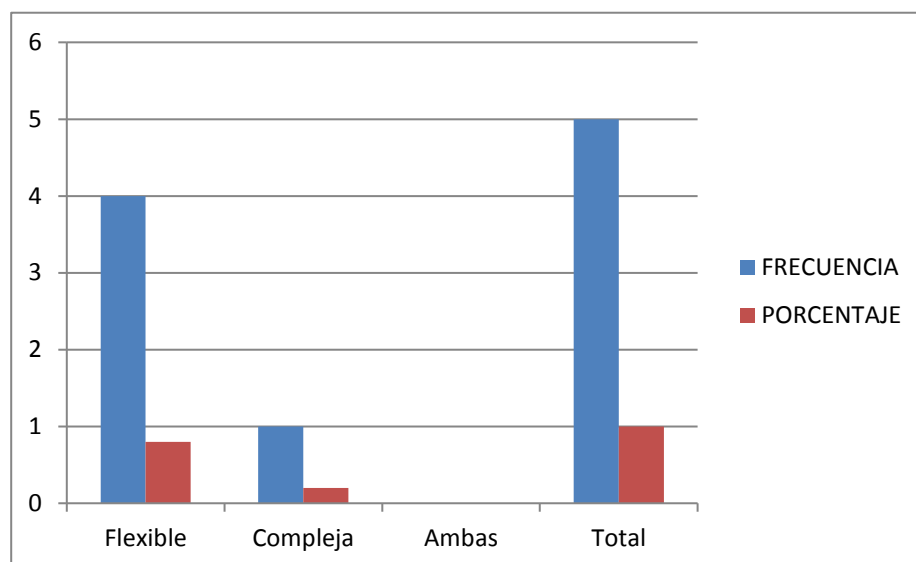


Gráfico 16

**Análisis:** El 80% de las docentes encuestadas considera que el grado de destreza que tienen los juegos que realizan es flexible, mientras un 20% considera que el grado de destreza con el que trabajan ellas en los juegos es complejo. Ellas consideran el grado de destreza de acuerdo a la edad que tienen los niños con los que están trabajando. La mayoría trabaja con destrezas flexibles para sus estudiantes dependiendo el juego que realizarán y la edad que tienen los párvulos.

En conclusión a todos los datos y resultados obtenidos a través de la encuesta a las maestras, acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual dentro de las horas de clases, la investigadora considera que, de 10 ítems, el que mostró resultados más positivos fue donde se expresó, por parte de todas las encuestadas, que sus estudiantes siempre realizan las destrezas que ellas les asignan en los juegos, lo cual habla favorablemente de la participación de los niños y niñas en los juegos realizados durante las horas de clases.

Por el contrario, el ítem que obtuvo resultados menos favorables fue la valoración de las habilidades cognitivas, donde un 40% las valoró como muy bueno y un 60% como bueno. Mientras que la alternativa excelente obtuvo un resultado de 0%

En conclusiones generales, la mayoría de los resultados son positivos, pero bien es cierto que las maestras deben continuar trabajando con sus estudiantes para alcanzar mejores resultados, sobre todo respecto al desarrollo del área cognitiva de sus niños y niñas a cargo.

## ANEXO 7 - Encuesta a los representantes legales de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

Estimado señor/(a). Estamos realizando una investigación con el objetivo de saber que conocimientos posee acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual (los conocimientos) de sus hijos o representados. Su opinión resulta sumamente importante, por favor, sírvase responder con la mayor sinceridad. Por nuestra parte, no revelaremos ningún elemento que le pueda ser perjudicial. El instrumento es totalmente anónimo.

### 1.- ¿Cómo caracteriza la actitud de su hijo/a al llegar a casa después de su jornada escolar?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Normal       | 6          | 60%        |
| Intranquilo  | 0          | 0%         |
| Cansado      | 1          | 10%        |
| Cuestionador | 3          | 30%        |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 20 - Fuente: Representantes de los niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

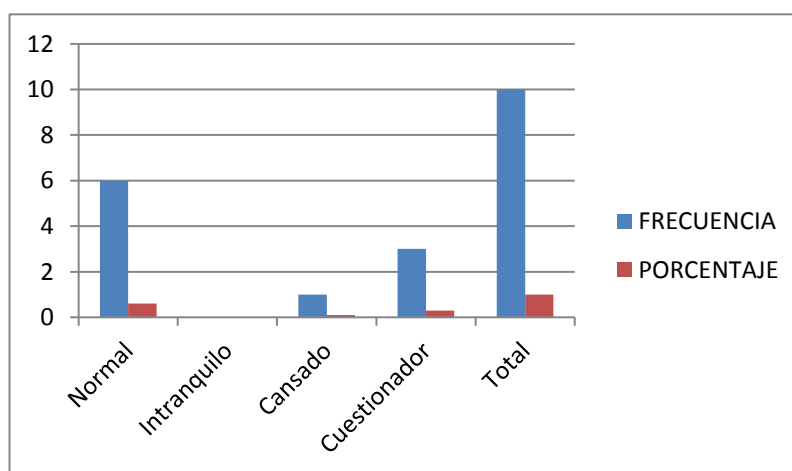


Gráfico 17

**Análisis:** El 60% expresa que la actitud de su hijo/a al llegar a casa después de su jornada escolar es normal, un 30% expresa cuestionador y un 10% cansado. La mayoría de los representantes no nota algún cambio en sus representados porque su actitud luego de clases es normal. Este resultado se debe considerar porque a la edad de 4 años los niños muestran curiosidad, lo cual no se ve muy reflejado en el resultado.



## 2.- ¿Qué tipo de juegos realiza su hijo/a en el centro de educación inicial?

| ALTERNATIVAS          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-----------------------|------------|------------|
| Tradicionales         | 3          | 30%        |
| Educativos            | 5          | 50%        |
| Los mismos de siempre | 2          | 20%        |
| Total                 | 10         | 100%       |

Tabla 21 - Fuente: Representantes de los niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

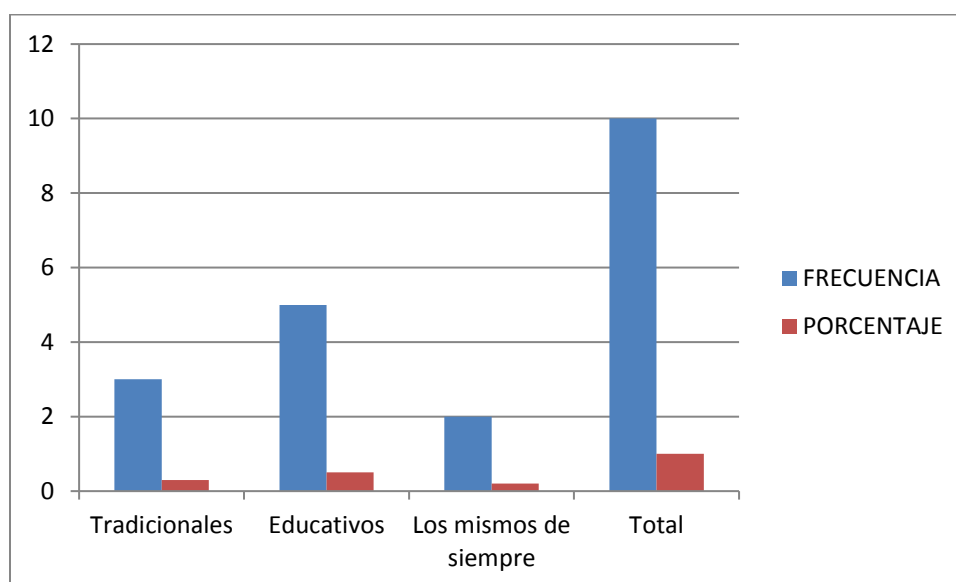


Gráfico 18

**Análisis:** De los representantes encuestados el 50% considera que su hijo/a realiza juegos de tipo educativo en el centro de educación inicial, frente a un 30% que considera que realiza juegos tradicionales y un 20% que considera que realizan los mismos de siempre. La mayoría de los padres están conscientes que las docentes involucran juegos educativos durante la jornada escolar para el mejor aprendizaje de su hijo/a.

### 3.- ¿Considera que el juego dentro de las horas de clases es beneficioso para su hijo/a?

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Si           | 10         | 100%       |
| No           | 0          | 0%         |
| A veces      | 0          | 0%         |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 22 - Fuente: Representantes de los niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

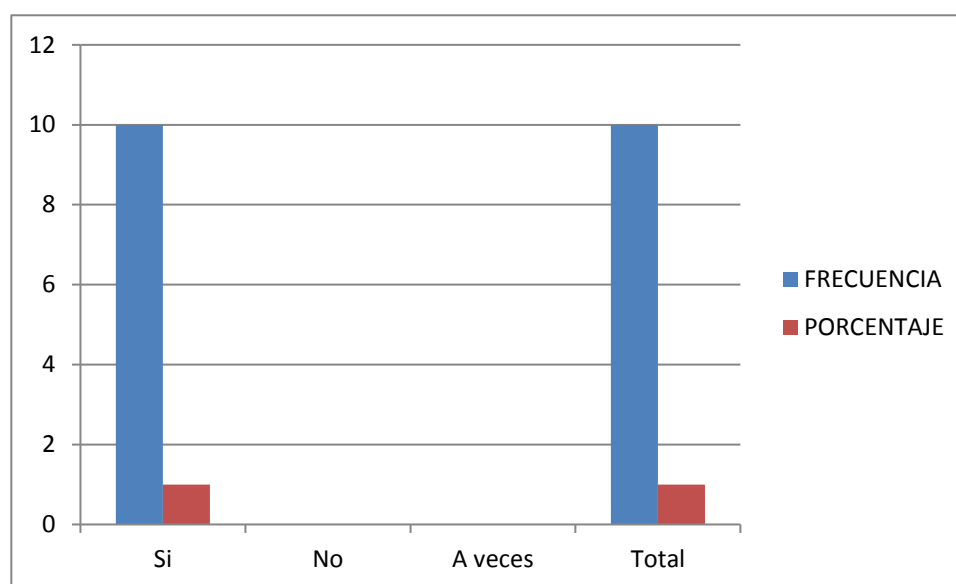


Gráfico 19

**Análisis:** El 100% de los representantes encuestados considera que el juego dentro de las horas de clases es beneficioso para su hijo/a. Los padres están conscientes que la actividad lúdica es favorable en la educación de su representado.

#### 4.- ¿Cómo usted conoce los juegos que realiza su hijo/a en el jardín?

| ALTERNATIVAS                     | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------------------------|------------|------------|
| Los practica siempre             | 6          | 60%        |
| No se aprecia                    | 2          | 20%        |
| No estoy al tanto de ese detalle | 2          | 20%        |
| Total                            | 10         | 100%       |

Tabla 23 - Fuente: Representantes de los niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

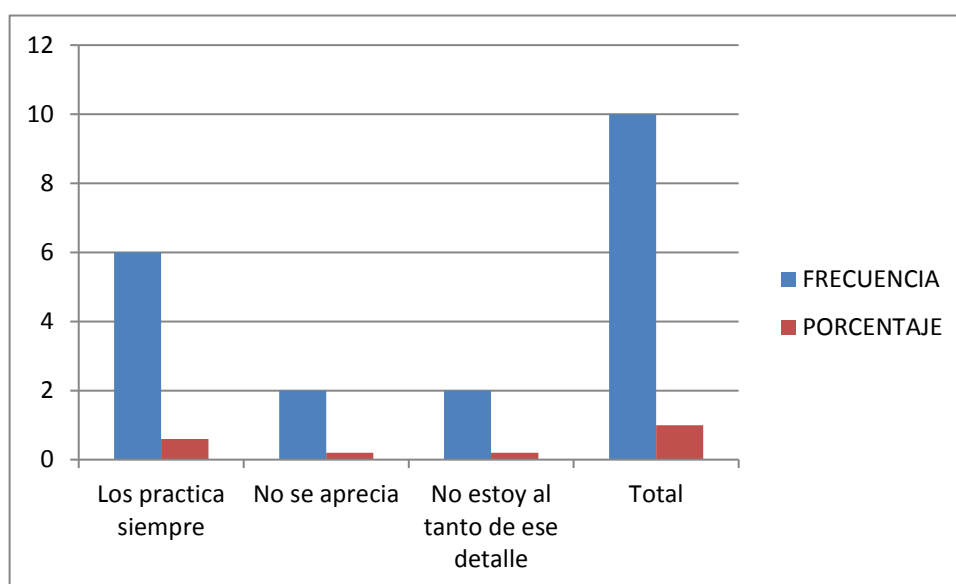


Gráfico 20

**Análisis:** De los representantes encuestados el 60% manifiesta que conoce los juegos que realiza su hijo/a en el jardín por que los practica siempre, un 20% no los aprecia y otro 20% no está al tanto de ese detalle. Los resultados demuestran que la mayoría de los niños reproduce en casa los juegos que realiza en el jardín, lo que es positivo para su aprendizaje.

**5.- ¿Ha notado cambios en el desarrollo intelectual de su hijo/a si se involucra en actividades lúdicas?**

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Si           | 7          | 70%        |
| No           | 1          | 10%        |
| A veces      | 2          | 20%        |
| Total        | 10         | 100%       |

Tabla 24 - Fuente: Representantes de los niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”

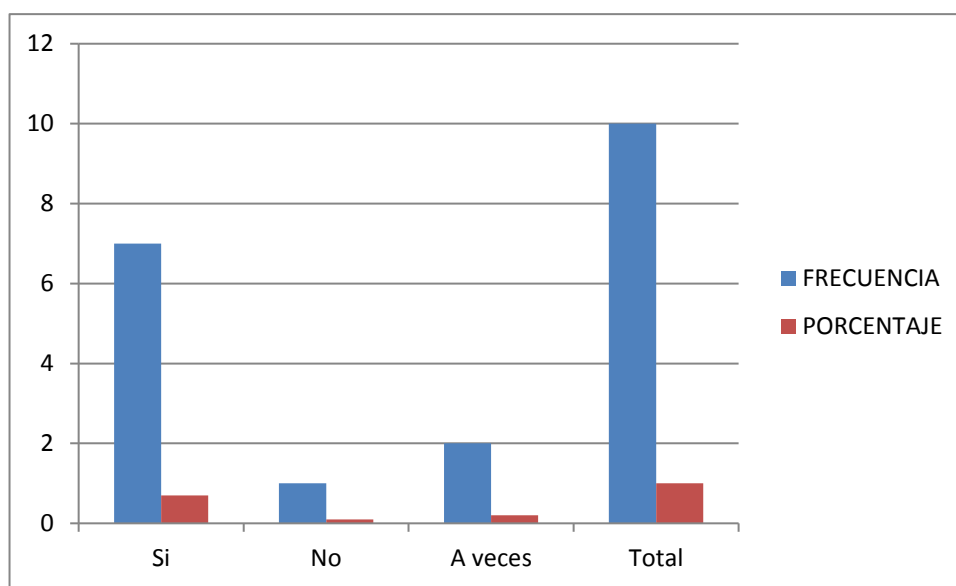


Gráfico 21

**Análisis:** El 70% de los representantes encuestados ha notado cambios en el desarrollo intelectual de su hijo/a si se involucra en actividades lúdicas, mientras que un 20% expresa que a veces nota ese cambio y un 10% expresa que no ha notado ese cambio. Según los resultados se puede concluir que la mayoría de representantes se han percatado que a través de juegos si existe un cambio favorable en el desarrollo intelectual de su representado.

**6.- ¿Qué opinión posee sobre el papel de los juegos en el desarrollo intelectual de su hijo/a?**

En la encuesta realizada a 10 representantes de los niños de 4 años se incluyó esta pregunta importante de la cual los padres expresaron que: Los juegos ayudan a los niños con su habilidad psicomotora además de estimular las partes de cerebro. Contestaron además que los niños aprenden jugando y que mediante el juego motivan la creatividad y su vida se llena de alegría por eso deben practicarlos siempre.

Para ellos el juego es importante y debe poseer objetivos didácticos sin descartar las teorías iniciales o previas y ya en casa se puede complementar lo aprendido didácticamente con el juego libre.

En conclusión a los datos y resultados obtenidos por medio de la encuesta realizada a los representantes legales, la investigadora considera que sí tienen un conocimiento previo sobre los beneficios que puede aportar el realizar juegos durante la jornada diaria, en el desarrollo del área cognitiva y que incluso, si estos juegos si son aplicados, el cambio en la parte intelectual de los niños y niñas se vuelve notorio.

**Triangulación de datos:**

La Unidad educativa “Gregoriano” cuenta con 1 directora y 5 maestras parvularias, de las cuales 3 son Licenciadas en educación parvularia. Las maestras y directora fueron visitadas para poder hacer un seguimiento de cómo es su actitud y aptitud dentro del salón de clases con los estudiantes, de acuerdo al juego y el desarrollo del área cognitiva, utilizando la entrevista como herramienta para recolectar información directa, por permitir esta el acceso directo a las fuentes primarias.

Cabe mencionar que la institución cuenta con un espacio abierto pequeño, una terraza, para realizar actividades al aire libre pero no cuenta con rincones de trabajo.

Para realizar la triangulación de los datos se aplicó una entrevista a cada docente de Educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano” y otra entrevista a la directora con la finalidad de contrastar la información.

### **ANEXO 8 - Entrevista a la directora de Educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”**

El objetivo de esta entrevista es obtener información confiable referente al juego que realizan las docentes de la institución con sus estudiantes en el salón de clases.

### **ANEXO 9 - Entrevista a docentes de Educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”**

El objetivo de estas entrevistas es obtener información confiable referente al juego que realizan las docentes de la institución con sus estudiantes en el salón de clases.

A continuación se presenta la información obtenida por parte de las docentes y directora por medio de las entrevistas.

Durante las entrevistas realizadas a la directora y las docentes se pudo constatar que: si aplican actividades lúdicas durante las clases con sus estudiantes y que para ellas el momento del juego es importante, siempre respetando el tiempo del juego, para no mantener a los niños y niñas todos los días a cada hora en esta actividad porque se pudiera formar un caos en el salón. En todo caso, consideran al juego parte fundamental en el desarrollo del niño, porque por medio

de esta actividad captan la atención de sus estudiantes y no se comportan de manera monótona. Así ellos adquieren mejor los conocimientos, aprenden y se divierten en vez de aburrirse.

Por otro lado, la directora y docentes concuerdan en que no cuentan con manuales o libros que traten sobre juegos, además del internet y los textos que manejan con los estudiantes en sus horas de trabajo escolar; sin embargo, la mayoría de educadoras menciona que a veces no es necesario tener un libro porque los juegos que realizan muchas veces se dan de manera espontánea, sin ser planificados, se hacen según lo que surja en el momento y sacarle un propósito educativo y que estos juegos sí permiten desarrollar el interés de ellos. Todo esto depende también del dinamismo que posea la educadora al frente de su grupo.

En el área cognitiva, las maestras de esta Unidad educativa se enfocan en las nociones espaciales y temporales, el aprendizaje significativo, el razonamiento lógico y la mayoría considera además importante, contar con el material concreto, esto quiere decir objetos que ayuden en la práctica del juego, para fortalecer el aprendizaje, mientras que la directora expresó que para ella además de las nociones es fundamental en el desarrollo del área cognitiva trabajar con los números y numerales, relación de pertenencia, juegos lógicos, entre otras actividades.

Ellas procuran llegar al desarrollo cognitivo del niño de manera eficiente utilizando además del juego, otros recursos de aprendizaje que llamen su atención como: televisor, *tablet*, *flash cards*, grabadoras, rompecabezas, legos; asimismo, adivinanzas, dinámicas, rondas y canciones. La directora procura que las docentes trabajen siempre con estos recursos porque considera que ayudan a afianzar los conocimientos.

La directora afirma que el juego es una actividad de suma importancia que debe ser aplicado en horas de clases para el desarrollo cognitivo y además se trabaja el desarrollo integral de los

párvulos, para las docentes de la Unidad educativa “Gregoriano” el juego siempre va a ser importante para el buen desarrollo cognitivo de los niños y niñas, pero este debe ser bien utilizado de acuerdo con la planificación o destreza que se vaya a trabajar en el día.

Entre los problemas que provoca en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años la insuficiencia en número y calidad de actividades lúdicas las maestras mencionaron los siguientes: Atraso en su desarrollo y falta de estímulos que influyen en la plasticidad cerebral. Además, los niños no razonan, ni buscan soluciones, no aprenden numerales ni figuras geométricas; la directora por su parte expresó que los problemas pueden ser muy serios y afectan todas las áreas del desarrollo de los niños y niñas, ya que por medio del juego ellos aprenden a esta edad y si se les prohíbe en cierta forma esta actividad lúdica, se estaría irrespetando sus derechos a una buena educación.

### **3.6. CONCLUSIONES PRELIMINARES**

A través de una ficha de observación realizada a 10 niños de 4 años, una encuesta aplicada a 5 docentes de educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano” y una encuesta aplicada a 10 representantes legales de niños de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”, se pudo obtener respuestas sobre diferentes inquietudes que se presentaron al realizar este proyecto.

En conclusión, se puede mencionar que la mayoría de los estudiantes observados cumplen con los requerimientos del currículo de educación inicial del Ecuador, ya que dichas destrezas fueron tomadas del documento, lo que da un resultado favorable para todo el salón de niños de 4 años, y muestra que en muy poco tiempo de asistir a clases ya están empezando a desarrollar esas destrezas.



Por su parte, las docentes deben procurar trabajar más en las habilidades cognitivas de sus estudiantes, pero seguir asíéndolo incluyendo juegos, como lo están haciendo hasta ahora y respetando, las limitaciones de cada niño y niña.

Mientras que los representantes legales si tienen presente el beneficio que les da a sus representados el que en sus clases se involucren juegos. Ellos están conscientes que es importante que dentro de la jornada diaria de los párvulos las docentes incluyan juegos porque los cambios en el desarrollo intelectual de sus representados se notan, esto sólo confirma lo que en este proyecto se ha planteado, que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años.

## CAPÍTULO IV

### PROPUESTA

#### 4.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

MANUAL DE JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA.

#### 4.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Son pocos los manuales con juegos dirigidos a niños y niñas. Pero los que existen, buscan dinamizar momentos de los párvulos mientras estén en casa, escuela o lugares de distracción.

La propuesta de este manual llega más allá de eso. La investigadora pretende conseguir que las maestras parvularias, en especial las de inicial de la Unidad educativa “Gregoriano”, realicen actividades lúdicas con el objetivo de lograr el desarrollo de los niños, especialmente el del área cognitiva, y específicamente, que el manual sea utilizado por la maestra de los niños de 4 años para quienes va dirigida esta propuesta.

De acuerdo con las conclusiones a que se arribara por medio de las entrevistas, encuestas y técnicas de observación realizadas a la comunidad educativa de la Unidad educativa “Gregoriano”, se puede constatar que las maestras si realizan juegos con los niños y niñas y si están interesadas en que el área cognitiva de sus estudiantes, avance en su desarrollo. Pero las actividades que realizan en el salón y fuera de él, no bastan para lograr este objetivo, es por eso que se presenta este manual, como medio para alcanzarlo.

Es de suma importancia que los niños realicen actividades lúdicas de acuerdo con su edad y con objetivos claramente planteados para lograr el desarrollo que se espera. Por eso, para la investigadora, resulta de mucha relevancia que se lleve a cabo esta propuesta en beneficio de los

niñas y niños de la Unidad educativa “Gregoriano”, en especial los del salón de 4 años, sus maestras y padres de familia, lo que contribuiría además al mejoramiento de la educación inicial.

Esta propuesta tiene como fin que los párvulos de 4 años concluyan su período escolar con una correcta base cognitiva, que les sirva para los siguientes años de estudio.

#### **4.3. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA**

-Proponer un manual de juegos, que contribuya al desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años.

#### **4.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA**

- Argumentar la importancia de las actividades lúdicas respecto al desarrollo del área cognitiva en niños y niñas de 4 años.

- Estructurar el contenido y las actividades del “Manual de juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva”.

-Promover el acertado desarrollo cognitivo individual de los niños y niñas de 4 años a través de juegos.

#### **4.5. LISTADO DE CONTENIDOS Y ESQUEMA DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta contiene:

- 1.- Carátula
- 2.- Índice
- 3.- Agradecimiento

4.- Justificación

5.- ¿Qué es el juego?

6.- Importancia de las actividades lúdicas respecto al desarrollo del área cognitiva

7.- Juegos para el desarrollo del área cognitiva de niños y niñas de 4 años

Juego # 1: Recordando

Juego # 2: Memorizando

Juego # 3: Cuéntame un cuento

Juego # 4: ¿Qué sigue después?

Juego # 5: ¿Cómo termina el cuento?

Juego # 6: Dibujando aprendo

Juego # 7: A las órdenes del sargento

Juego # 8: Comparemos

Juego # 9: Buscando figuras geométricas

Juego # 10: Mezclando me divierto

Juego # 11: El círculo de los colores

Juego # 12: Buscando, buscando...

Juego # 13: ¿Dónde pertenece?

Juego # 14: ¿Quién no pertenece?

Juego # 15: ¿A quién corresponde?

Juego # 16: Yo clasifico

Juego # 17: Encuentra las diferencias

Juego # 18: Describo con facilidad

Juego # 19: Simón dice (por equipos)

Juego # 20: El tren de los numerales

Juego # 21: Relacionando números y numerales

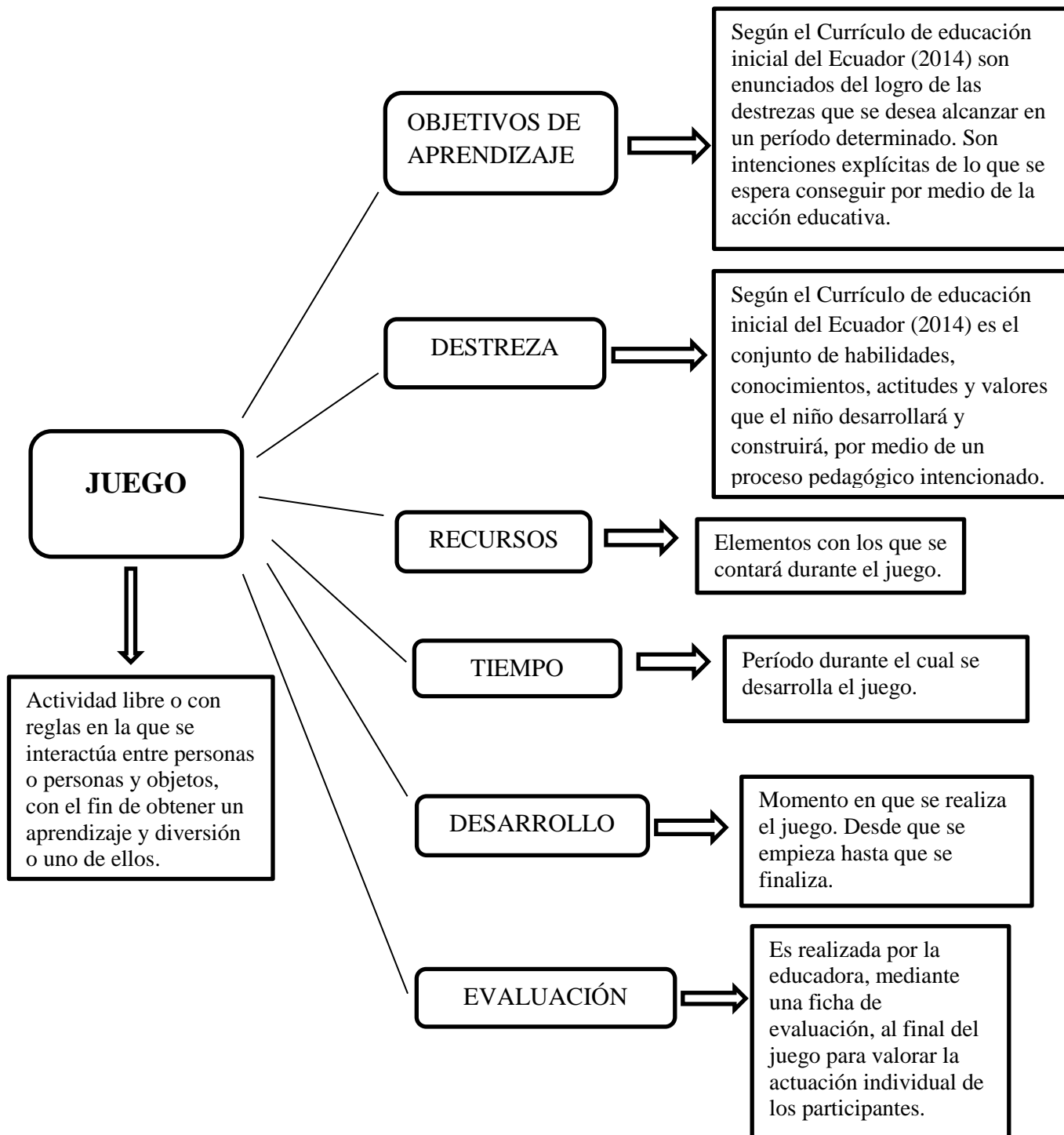
Juego # 22: ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?

Juego # 23: De pequeño a grande

Juego # 24: Tamaños, colores y formas

Juego # 25: Encuentro las semejanzas y diferencias

Cada juego presentado en esta propuesta incluye características indispensables que determinarán como estará planteado. Estas características serán presentadas por medio del siguiente esquema:



#### **4.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

El presente manual está elaborado con la finalidad de ser utilizado por educadoras parvularias poniéndolo en práctica con sus estudiantes. El objetivo primordial es lograr el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”.

La propuesta de este manual fue pensada por la investigadora, quien, a través de su experiencia se percató que muchas educadoras parvularias no realizan algún tipo de juego con el respaldo de otros recursos como libros, guías, revistas o manuales, durante sus jornadas laborales, siendo esta actividad un recurso importante a la hora de trabajar con párvulos.

En el manual se explica la importancia que tiene realizar juegos con los niños durante la jornada escolar y cómo benefician estos el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas.

El manual consta de un sistema de juegos que pueden ser realizados dentro o fuera del salón de clases, con el fin de alcanzar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas que participan de estas actividades lúdicas.

La docente será la guía, quien podrá verificar el correcto desempeño de sus estudiantes durante los juegos. La estructura del manual es sencilla y fácil de utilizar, por lo que además, ayudará en la labor de las maestras.

A través de este manual los niños realizan actividades de interés guiados por sus docentes. Jugarán siguiendo consignas, cada una de ellas pensada para lograr en ellos el objetivo propuesto, aunque para los niños sólo sean actividades de entretenimiento.

El niño por medio de estos juegos aprende a respetar reglas, seguir un proceso, identificar secuencias, proponer ideas, crear, investigar, ser líder, comparar nociones, asociar momentos y un sinnúmero de destrezas cognitivas que pretenden buscar su bienestar.



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**PROPUESTA:**

**MANUAL DE JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL  
ÁREA COGNITIVA.**

**AUTORA:**

**MARÍA FERNANDA PONCE BUSTAMANTE**

**TUTOR:**

**PhD. ROBERTO JOSÉ ARANGO HOYOS**

**PERÍODO LECTIVO**

**2016**

**GUAYAQUIL - ECUADOR**





Manual de juegos  
para que los  
pãrvulos  
desarrollen su àrea  
cognitiva de  
manera segura y  
eficaz



MANUAL DE  
JUEGOS  
DIRIGIDOS A  
NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 AÑOS  
PARA EL  
DESARROLLO  
DEL ÀREA  
COGNITIVA

Autora:  
María Fernanda Ponce  
Bustamante

CON CARIÑO DE UNA EDUCADORA PARVULARIA PARA EDUCADORAS  
PARVULARIAS!



## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| Justificación.....  | 87 |
| ¿Qué es el juego?.....  | 89 |
| Importancia de las actividades lúdicas respecto al desarrollo del área cognitiva..... | 91 |
| Juegos para el desarrollo del área cognitiva de niños y niñas de 4 años.....          | 93 |

## INDICE DE IMÁGENES

|                |     |
|----------------|-----|
| Imagen 1.....  | 94  |
| Imagen 2.....  | 96  |
| Imagen 3.....  | 98  |
| Imagen 4.....  | 100 |
| Imagen 5.....  | 102 |
| Imagen 6.....  | 104 |
| Imagen 7.....  | 106 |
| Imagen 8.....  | 108 |
| Imagen 9.....  | 110 |
| Imagen 10..... | 112 |
| Imagen 11..... | 114 |
| Imagen 12..... | 116 |
| Imagen 13..... | 118 |
| Imagen 14..... | 120 |
| Imagen 15..... | 122 |
| Imagen 16..... | 124 |
| Imagen 17..... | 126 |
| Imagen 18..... | 128 |
| Imagen 19..... | 130 |
| Imagen 20..... | 132 |
| Imagen 21..... | 134 |
| Imagen 22..... | 136 |
| Imagen 23..... | 138 |
| Imagen 24..... | 140 |
| Imagen 25..... | 140 |
| Imagen 26..... | 142 |

## **JUSTIFICACIÓN**

El juego dentro de los centros de educación inicial se puede desarrollar antes, durante o después de una jornada de clases y ayuda a evitar la monotonía a la que suelen ciertas educadoras llegar cuando están en su jornada de trabajo.

Es tarea de toda educadora parvularia hacer participar a sus estudiantes en actividades que ayuden a potenciar sus habilidades, siendo la actividad lúdica la más segura para lograrlo.

El presente manual se realizó con el propósito de mejorar la calidad de la educación que se brinda a los párvulos, proponiendo juegos que están diseñados específicamente para propiciar el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años.

El juego ha demostrado ser el mejor amigo de los educadores tanto los de niños como de adolescentes, porque consigue que los conceptos que dicho maestro quiera enseñar a sus estudiantes sean mejor asimilados cuando se juega.

En el nivel inicial el beneficio es mayor porque se sabe que los niños y niñas aprenden durante el juego y que todos los conocimientos que se quieran afianzar en ellos, serán aprendidos de manera eficiente.

La autora del manual siente la necesidad de compartir sus conocimientos a través de la elaboración de estos juegos y pretende que ellos mejoren el nivel cognitivo con el que ya cuentan los párvulos. El manual ha sido elaborado siguiendo las pautas que brinda el Currículo de educación inicial del Ecuador (2014).

Los beneficiarios directos como ya se ha expresado, son los niños, pero no son los únicos. Al ser utilizado este manual por las educadoras parvularias con sus estudiantes también están siendo beneficiados los padres, representantes legales, directivos, es decir, toda la comunidad educativa.

El juego se convierte en la actividad más convincente para desarrollar el área cognitiva porque mientras se juega se razona, clasifica, inventa, ordena, reconoce, etc. Este manual recoge juegos donde los niños trabajarán estas destrezas para favorecer su desarrollo.

## **¿QUÉ ES EL JUEGO?**

Habiéndose estudiado conceptos de reconocidos autores como: Aristóteles, Huizinga o Freud sobre el juego, la autora de este manual llega a la conclusión de que el juego es una actividad libre o con reglas en la que se interactúa entre personas ó personas y objetos, con el fin de obtener un aprendizaje y diversión, o uno de ellos.

El juego permite expresar lo que se siente, lo que no puede decirse a través de palabras, además ayuda a divertirse en momentos donde la jornada diaria se hace pesada y molesta.

El juego está relacionado al entretenimiento y al mismo tiempo al aprendizaje. Mediante el juego las personas se relajan, hacen a un lado los problemas y se sienten libres de expresarse. También se hacen participativos, descubridores, aprendices y maestros o educadores.

En cualquier momento de la vida se puede jugar. Para el juego no existe edad ni tiempo. Se puede jugar solo o acompañado, siguiendo reglas o libremente. El juego beneficia en muchos aspectos como el social, el motriz, el afecto, el lenguaje y el cognitivo.

En el caso de los párvulos, el juego es su primera opción para pasarla bien en cualquier lugar y si esta actividad ayuda a desarrollar sus áreas principales entonces se debe aprovechar al máximo.

No existe duda del papel fundamental que tiene el juego en educación inicial. El juego desde hace ya mucho tiempo ha demostrado que es indispensable para afianzar conocimientos en los niños y niñas.

En los jardines de infantes el juego se debe convertir en la actividad con mayor número de horas realizadas, todo esto para el beneficio de los más pequeños.

Las actividades lúdicas se realizan por los niños por placer. Su única motivación es pasarla bien, mientras que para las educadoras esta actividad, que también es educativa, debe responder a objetivos previamente planteados. En educación inicial, el juego además de entretener se convierte en una ayuda para alcanzar y desarrollar destrezas en los niños y niñas.

## **IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS RESPECTO AL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA**

Si se habla del desarrollo del área cognitiva se puede pensar que refiere a un crecimiento intelectual, una evolución en el conocimiento. Anita Woolfolk en su libro “Psicología Educativa” publicado en el 2010 muestra como concepto de desarrollo cognitivo a los cambios ordenados graduales mediante los cuales los procesos mentales se vuelven más complejos.

Estos procesos mentales como la memoria, atención o percepción ayudan a conocer sobre lo está a nuestro alrededor y obtener un aprendizaje.

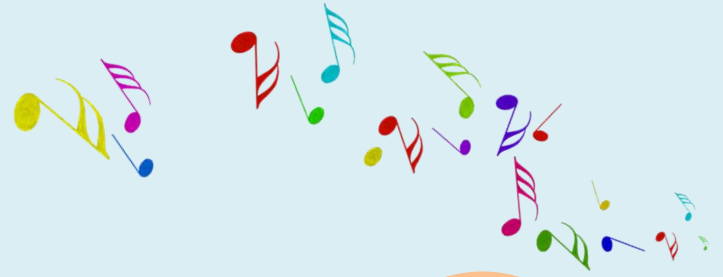
En los niños estos procesos se pueden desarrollar con facilidad, ya que en los primeros años de vida, su cerebro está abierto a cualquier información. Pero existe una forma de enseñanza que las educadoras de nivel inicial utilizan para llegar a introducir conocimientos a sus estudiantes y es a través del juego.

El juego está presente en los niños es su diario vivir y debe ser aprovechado al máximo en el tiempo que los niños y niñas asisten a clases. Las educadoras parvularias utilizan el juego para reforzar lo que enseñaron durante el día, aunque muchas de ellas sólo lo utilizan para la distracción de una larga jornada escolar.

Las áreas del desarrollo que tienen las personas como: social, cognitiva, afectiva, motriz y del lenguaje, se incrementan de una manera más eficaz en la etapa infantil. Con el área cognitiva es lo mismo, cuando los niños atraviesan sus primeros años de vida están rodeados de diferentes actividades que permiten el desarrollo de su inteligencia y la actividad lúdica es la primordial.



Si se conoce que el desarrollo del área cognitiva permite un incremento del conocimiento, si se sabe que este incremento se puede dar a través de juegos y que de forma lúdica los niños aprenden mejor, entonces se concluye que es importante que se apliquen juegos para el desarrollo del área cognitiva, en especial si son dirigidos a niños y niñas de 4 años, que están en la edad ideal para aprender sin dificultad los contenidos que se desean enseñar.



JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL  
ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS Y  
NIÑAS DE 4 AÑOS



**Juego:** # 1.

**Nombre del juego:** “Recordando”

**Objetivo de aprendizaje:** Incrementar la memoria.

**Destreza:** Recordar objetos faltantes de un lugar.

**Recursos:** Mesa, varios objetos.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** Parecido al juego anterior “Memorizando” pero en este juego los niños tendrán que recordar qué objeto es el que falta.

En una mesa la educadora coloca hasta 10 objetos que estén en el salón de clases.

Deberá hacer que todos los niños del salón vean los objetos durante 30 segundos, luego la educadora debe pedirles a los niños que se volteen y sin que se den cuenta sacar un objeto.

Una vez retirado el objeto, la educadora debe preguntarles a los participantes ¿Qué objeto falta? Los niños tendrán pocos segundos para observar y responder a la pregunta.

El que se dé cuenta primero de que objeto falta deberá levantar la mano y decirlo, la educadora debe verificar que sea la respuesta correcta y si es así, gana el juego.



Imagen 1: <http://www.crecebebe.com/tag/juguetes-didacticos/page/2/>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** # 2.

**Nombre del juego:** “Memorizando”

**Objetivo de aprendizaje:** Memorizar objetos del entorno.

**Destreza:** Identificar objetos presentes en un lugar.

**Recursos:** Mesa, varios objetos, una manta o sábana grande.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** En una mesa la educadora colocará hasta 10 objetos que estén presentes en el salón de clases como: 1 libro, 1 pelota, 2 legos de diferentes colores, 1 ula ula, 3 cartucheras de diferentes diseños, entre otros.

Luego debe hacer que 2 niños o niñas (participantes) vean los objetos y los memoricen durante 30 segundos, y luego cubrirá los objetos con una manta o sábana.

Después se puede realizar una pequeña dinámica o canción junto a todos los niños del salón que dure unos minutos para entretener a los participantes.

Concluida la dinámica, la educadora retirará la manta y pedirá a uno de los participantes que diga cuáles son los objetos que recuerda haber visto sobre la mesa y anotarlos, luego darle el turno al segundo participante y hacer lo mismo.

El participante que recuerde más objetos gana.



Imagen 2: <http://manualidades.cuidadoinfantil.net/mesa-de-plastico-para-la-barbie.html>

## FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #3.

**Nombre del juego:** “Cuéntame un cuento”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar las nociones temporales básicas.

**Destreza:** Ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta 5 eventos.

**Recursos:** Un cuento.

**Tiempo:** 20 – 25 minutos.

**Desarrollo:** La educadora contará a todos los niños y niñas del salón un cuento que ellos previamente ya hayan escuchado o del cual ya tengan conocimiento.

Deberá percatarse que todos los estudiantes presten atención al momento de contar el cuento.

Una vez finalizado, la educadora le pedirá a un niño o niña que le comente de qué se trató el cuento. Luego le pedirá a otro estudiante que le comente como empezó toda la historia, al siguiente niño o niña le pedirá que continúe el cuento y por último a otro participante le pedirá que cuente el final. Las mejores respuestas ganan premios.

En otra ocasión se realiza la misma actividad con un cuento desconocido por los niños para aumentar el nivel de dificultad.



Imagen 3: <http://apps.cuidadoinfantil.net/cuentos-infantiles.html>

## FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

**Nombre del participante:**

**Fecha:**

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego: #4.**

**Nombre del juego:** “¿Qué sigue después?”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar nociones temporales básicas.

**Destreza:** Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

**Recursos:** Imágenes de partes de cuentos.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora formará grupos de 5 participantes cada uno y les entregará 5 imágenes que relatan un cuento ya conocido por ellos. En total son 5 cuentos que trabajarán ese día, unos por cada grupo.

Los participantes de cada grupo deberán ordenar en secuencia las imágenes preguntándose ¿Qué pasó antes?, ¿Qué sucedió después? y así hasta llegar al final.

El grupo que termine primero gana el juego y expone su cuento.

Los otros grupos aunque no hayan terminado primero, igual deberán exponer el suyo.



Imagen 4: <http://rosafernandezsalamancacuentos.blogspot.com/2014/11/el-pollito-pito-cuento-infantil-color.html>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #5.

**Nombre del juego:** “¿Cómo termina el cuento?”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar las nociones temporales básicas.

**Destreza:** Crear la parte final de un cuento.

**Recursos:** Un cuento.

**Tiempo:** 20 – 25 minutos.

**Desarrollo:** La educadora contará a todos los niños y niñas del salón un cuento que ellos aún no hayan escuchado.

Deberá percatarse que todos los estudiantes presten atención al momento de contar el cuento.

Antes de llegar a la parte final del cuento le pedirá a uno por uno de los estudiantes que comenten cuál creen que sea el final del cuento.

Una vez escuchados todos los posibles finales, la educadora contará el final del cuento.

Luego, todos compararán el final del cuento con los demás finales inventados por los niños y niñas e identificarán quien se acercó más al final real.



Imagen 5:

[https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ\\_AUIBigB#tbm=isch&q=cuento+infantil&imgc=AKGCiU6mmOpVZM%3A](https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ_AUIBigB#tbm=isch&q=cuento+infantil&imgc=AKGCiU6mmOpVZM%3A)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #6.

**Nombre del juego:** “Dibujando aprendo”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar nociones temporales básicas.

**Destreza:** Identificar características del día, la tarde y la noche.

**Recursos:** Video o imágenes.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora deberá previo al juego tener preparado un video donde se muestren imágenes del transcurso del día, la tarde y la noche. Si no tiene video puede hacerlo con imágenes.

Los niños y niñas observarán detenidamente todo el video. Una vez finalizado la educadora hará algunas preguntas como: ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo era el día? ¿Qué sucedía en la tarde? ¿Qué pasaba en la noche? Y más preguntas que permitan que los niños puedan describir las imágenes.

La educadora deberá dividir el pizarrón en 3 partes, representando el día, tarde y noche. Cada respuesta los niños y niñas la dibujarán en el pizarrón, cada una en el lugar que corresponde y al final los niños podrán observar las características del día, la tarde y la noche.



Imagen 6: [http://es.123rf.com/photo\\_5277369\\_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html](http://es.123rf.com/photo_5277369_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego: #7.**

**Nombre del juego:** “A las órdenes del sargento”

**Objetivo de aprendizaje:** Reconocer nociones básicas espaciales.

**Destreza:** Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

**Recursos:** Objetos del salón.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** Cada niño y niña del salón deberá elegir un objeto, el que más le guste para poder empezar el juego.

La educadora tendrá el papel del sargento. Ella deberá dar órdenes a los participantes que tengan que ver con la ubicación del objeto.

Las órdenes pueden ser las siguientes:

- 1) Colocar el objeto debajo de su silla.
- 2) Colocar el objeto adelante suyo.
- 3) Ubicar el objeto entre dos mochilas.
- 4) Ubicar el objeto cerca del escritorio.
- 5) Colocar el objeto junto a un lápiz.

Entre otras órdenes, que pueden variar según la noción que haya enseñado la educadora.



Imagen 7: [http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/drill\\_sergeant.html](http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/drill_sergeant.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego:** #8.

**Nombre del juego:** “Comparemos”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar nociones básicas de medidas.

**Destreza:** Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado, entre otras.

**Recursos:** Objetos del entorno.

**Tiempo:** 15 – 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora deberá seleccionar dos objetos con las características similares por ejemplo: 2 lápices, dos legos, 2 cajas una llena y otra vacía, etc.

Frente a los niños y niñas deberá mostrar los 2 lápices y pedirle a uno de ellos que se acerque y compare cuál es el lápiz más largo y cuál es el más corto. Si el niño acertó en la respuesta gana un punto.

Luego la educadora escogerá otros objetos y otro participante para continuar con el juego, por ejemplo: una caja vacía y otra llena de legos, el participante deberá responder cuál caja es más pesada y cuál es más liviana.

Lo mismo con las nociones alto - bajo y grueso -delgado.

Al final del juego el ganador será el participante que haya acumulado más puntos.



Imagen 8: [http://es.123rf.com/photo\\_6821523\\_largos-y-cortos-lapices-sobre-fondo-blanco.html](http://es.123rf.com/photo_6821523_largos-y-cortos-lapices-sobre-fondo-blanco.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #9.

**Nombre del juego:** “Buscando figuras geométricas”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar formas desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Destreza:** Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas.

**Recursos:** Objetos del entorno, cartillas con imágenes de figuras geométricas.

**Tiempo:** 15 minutos.

**Desarrollo:** Previamente al juego la educadora debe elaborar cartillas que contengan una imagen de una figura geométrica. Las figuras deben ser conocidas por los niños y niñas o las que están recién aprendiendo.

El juego consiste en que la educadora muestra la cartilla y dice en voz alta la figura geométrica, por ejemplo: “Cuadrado”. Los niños rápidamente deberán buscar un objeto que tenga forma cuadrada. Quien primero lo encuentre deberá mostrarlo a los demás participantes y explicar por qué lo eligió.

Si es correcto gana el juego y se continúa con la próxima figura geométrica.

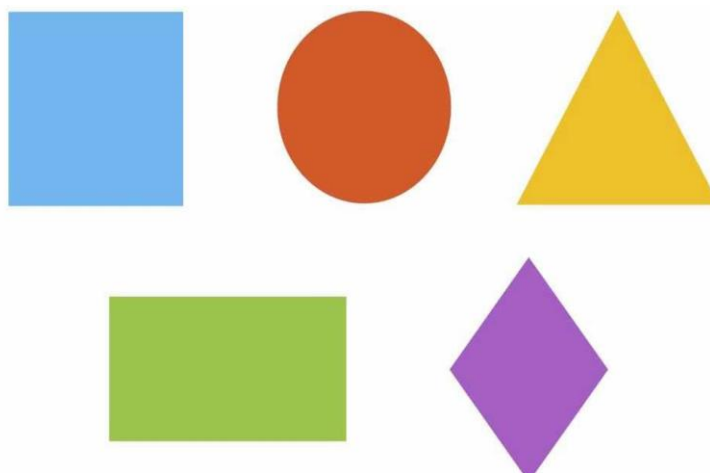


Imagen 9:

[https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ\\_AUIBigB#tbn=isch&q=figuras+geometricas&imgrc=AfxyV9ZIEo62bM%3A](https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ_AUIBigB#tbn=isch&q=figuras+geometricas&imgrc=AfxyV9ZIEo62bM%3A)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #10.

**Nombre del juego:** “Mezclando me divierto”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar colores primarios y colores secundarios.

**Destreza:** Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.

**Recursos:** Mandil, témperas, pinceles, tarrinas vacías, pliegos de papel bond.

**Tiempo:** 30 minutos.

**Desarrollo:** La educadora formará 3 grupos de muchos participantes y les pedirá a cada estudiante que se coloque el mandil porque trabajarán con pintura.

Cada participante deberá tener una tarrina vacía, un pincel y témperas que la educadora le dará.

A cada grupo se le dará dos colores de témpera: al primero color amarillo y azul; al segundo color azul y rojo; al tercero color rojo y amarillo. Los participantes deben mezclar sus colores en una tarrina con ayuda del pincel, descubrir que color formaron y mostrarle a los demás grupos.

La educadora deberá explicar detenidamente los nuevos colores mientras los niños hacen la mezcla.

Luego cada grupo pasa al papel bond pegado previamente en la pizarra y elabora un dibujo con su color. El mejor dibujo gana el juego.



Imagen 10: <http://portaldemanualidades.blogspot.com/2012/07/como-hacer-engrudo-de-colores.html>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #11.

**Nombre del juego:** “El círculo de los colores”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Destreza:** Reconocer colores primarios y secundarios.

**Recursos:** Tarjetas con diferentes colores, 1 pelota.

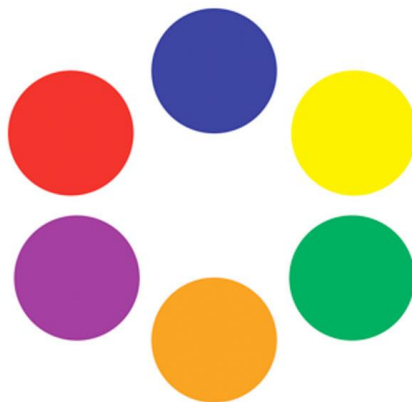
**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora deberá prepara tarjetas de diferentes colores. Se recomienda que sean los colores que los niños ya reconozcan y los que estén aprendiendo (Primarios y secundarios).

Pedirá a sus estudiantes que hagan una ronda y designará una tarjeta de color a cada uno de los participantes. Los colores no se deben repetir. Si hay más participantes que tarjetas de colores, entonces se pueden formar grupos para hacer el juego y primero participa un grupo y luego el otro.

Luego, la educadora designará a un participante para que empiece el juego dándole una pelota. El participante deberá lanzar la pelota al niño con la tarjeta del color que la educadora mencione, por ejemplo: si la educadora dice “rojo” se debe lanzar la pelota al participante con la tarjeta roja. Luego la educadora dice “morado” y el niño que tiene la pelota la lanzará al que tiene la tarjeta color morado y así continúa el juego.

El participante que falla pasará ser el que dice el color.



### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego:** #12.

**Nombre del juego:** “Buscando, buscando...”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Destreza:** Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

**Recursos:** Objetos del entorno.

**Tiempo:** 15 – 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora escogerá 3 participantes para que inicien el juego. Les dará una orden que involucre a los colores secundarios. Por ejemplo: recolectar objetos de color anaranjado.

Durante 2 minutos los participantes ejecutarán la orden y terminado el tiempo los demás estudiantes verificarán que se haya realizado bien la orden. Quién haya recolectado más objetos gana ese juego.

Luego será el turno de 3 participantes más quienes deberán ejecutar otra orden como recolectar legos esta vez de color morado. De la misma manera tendrán 2 minutos para hacerlo y quién haya recolectado más gana ese juego.

El juego se seguirá desarrollando hasta que todos los estudiantes hayan participado.



Imagen 12: <https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-imagenes-anaranjadas-image4995084>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #13.

**Nombre del juego:** “¿Dónde pertenece?”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar formas, colores, tamaños, etc.

**Destreza:** Clasificar objetos por su color.

**Recursos:** 3 cajas vacías, pelotas de diferentes colores, una canasta grande.

**Tiempo:** 15 - 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora previamente al juego debe organizar 3 cajas vacías cada una con un dibujo en frente para identificar los objetos que irán en cada caja.

La primera caja tendrá un dibujo de una pelota color amarilla, la segunda una color azul y la tercera una color rojo. El color varía dependiendo la clase que la maestra tenga preparada esa semana.

Luego, en una canasta grande se colocan varias pelotas de color amarillo, azul y rojo, y se selecciona a 1 participante. El participante en 3 minutos deberá clasificar las pelotas por colores y colocarlas dentro de la caja correspondiente.

Al terminar el tiempo, se verifica con el resto de niños y niñas si el participante clasificó bien y se cuentan cuántas pelotas logró clasificar. Luego será el turno de otro participante que repetirá el juego. Al final ganará quien haya clasificado mejor y más cantidad de pelotas.

En otra ocasión se puede hacer el mismo juego con figuras geométricas, numerales, etc.



Imagen 13: <http://didacticoschileltda.blogspot.com/2013/03/motricidad-gruesa-material-didactico.html>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #14.

**Nombre del juego:** “¿Quién no pertenece?”

**Objetivo de aprendizaje:** Establecer la relación de pertenencia.

**Destreza:** Reconocer el objeto que no pertenece al grupo.

**Recursos:** Pizarra, marcador.

**Tiempo:** 10 minutos.

**Desarrollo:** La educadora deberá dibujar en la pizarra 3 imágenes que pertenezcan a un mismo grupo pero una de las imágenes no debe pertenecer.

Por ejemplo, se dibuja en la pizarra un lápiz, un borrador y un sacapuntas que pertenecen al grupo de los útiles escolares pero también se dibujará una flor (que no pertenece al grupo de los útiles).

Se designa al primer participante y él tendrá pocos segundos para darse cuenta cual es la imagen que no pertenece, al darse cuenta, deberá encerrarla en un círculo y todos los estudiantes verificarán que sea la respuesta correcta.

La educadora deberá hacer una breve explicación del porqué no pertenece esa imagen. Si el participante demora mucha en encontrar la respuesta puede ser ayudado por sus demás compañeros.



Imagen 14: [http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/maestra\\_preescolar.html](http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/maestra_preescolar.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #15.

**Nombre del juego:** “¿A quién corresponde?”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Destreza:** Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

**Recursos:** Pizarra, marcador, imágenes, cinta adhesiva.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** Previamente al juego la educadora tendrá preparadas imágenes cada una con cinta adhesiva para pegarlas en la pizarra. Luego presentará las imágenes a los participantes. Las imágenes serán de vestimentas para niños y para niñas.

La educadora dibujará en la pizarra a un niño y una niña. Se elegirá a 2 participantes quienes tendrán que ubicar las imágenes de las vestimentas en el dibujo donde corresponda.

Gana el juego el participante que haya establecido correctamente la relación de correspondencia y en menos tiempo.

El juego continúa luego con 2 participantes más. La educadora esta vez puede dibujar en la pizarra un árbol de manzana y otro de peras e imágenes de estas frutas para que los participantes establezcan la relación.



Imagen 15: [http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ropa\\_de\\_verano.html](http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ropa_de_verano.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego:** #16.

**Nombre del juego:** “Yo clasifico”

**Objetivo de aprendizaje:** Discriminar imágenes según sus características.

**Destreza:** Asociar imágenes con sus características.

**Recursos:** Cajas vacías, canasta grande, imágenes de animales, profesiones, útiles escolares, etc.

**Tiempo:** 15 minutos.

**Desarrollo:** La educadora previamente al juego debe organizar cajas vacías cada una con un dibujo enfrente para identificar los objetos que irán en cada caja. La cantidad de cajas depende de los conceptos que la educadora desee reforzar.

La primera caja tendrá un dibujo de las diferentes profesiones que los estudiantes conozcan, la segunda tendrá un dibujo de animales domésticos, la tercera un dibujo de útiles escolares y así dependiendo la cantidad de cajas.

Luego, en una canasta grande se colocan varias imágenes revueltas sobre profesiones, útiles escolares, animales domésticos, etc. Luego se selecciona a los participantes dependiendo la cantidad de cajas y se les asigna una característica; por ejemplo: uno de ellos se encargará de clasificar los animales domésticos, y así mismo se le designa a los otros participantes las características que les corresponden de sus imágenes.

Los participantes deberán clasificar las imágenes según las características que les asignaron y colocarlas dentro de la caja correspondiente.

Gana el juego quien termine de clasificar primero sus imágenes.

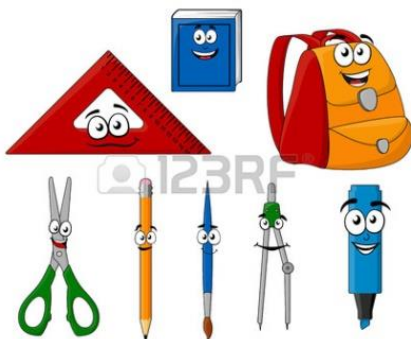


Imagen 16: [http://es.123rf.com/photo\\_24377750\\_los-utiles-escolares-y-objetos-en-estilo-de-dibujos-animados-para-el-diseno-de-la-educacion.html](http://es.123rf.com/photo_24377750_los-utiles-escolares-y-objetos-en-estilo-de-dibujos-animados-para-el-diseno-de-la-educacion.html)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #17.

**Nombre del juego:** “Encuentra las diferencias”

**Objetivo de aprendizaje:** Comparar imágenes u objetos del entorno.

**Destreza:** Reconocer similitudes y diferencias entre 2 imágenes u objetos.

**Recursos:** 2 imágenes u objetos similares.

**Tiempo:** 10 – 15 minutos.

**Desarrollo:** La educadora pedirá que los niños y niñas se ubiquen en semicírculo y puedan escuchar la orden del juego.

Mostrará dos imágenes que a simple vista sean iguales pero que tengan algunos detalles diferentes. Elegirá a 2 participantes y ellos deberán observar con atención las imágenes.

Luego de unos minutos uno de los participantes deberá retirarse por unos segundos del salón mientras que el que queda debe decir en voz alta qué tienen de diferente entre sí las imágenes, una vez terminado de encontrar las diferencias será el turno del otro participante quien hará lo mismo que su compañero.

El que encuentre más diferencias gana el juego y siguen participando 2 estudiantes más con unas imágenes diferentes.

Lo mismo se puede hacer con objetos del entorno que sean similares.

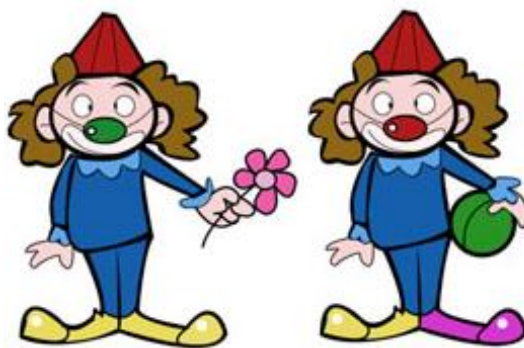


Imagen 17: <http://www.conmishijos.com/tareas-escolares/estimacion-de-la-inteligencia/busca-las-3-diferencias-ficha-de-estimacion-a-la-inteligencia/>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #18.

**Nombre del juego:** “Describo con facilidad”

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar las características de los objetos del entorno.

**Destreza:** Nombrar características de objetos del entorno.

**Recursos:** 4 objetos que posean muchas características.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora deberá elegir 4 objetos que posean muchas características y dividir a los estudiantes del salón en cuatro grupos.

Cada participante de un grupo deberá nombrar en orden varias características que tenga el objeto que se les toca describir.

Las características nombradas van siendo anotadas en la pizarra.

El siguiente grupo hará lo mismo, pero con un objeto diferente y así los 2 grupos restantes.

Luego se cuentan las características que dijo cada grupo y quien haya observado más características gana.



Imagen 18: <http://www.vinilostickers.com/vinilos-infantiles-avion-animado.html>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #19.

**Nombre del juego:** “Simón dice” (por equipos).

**Objetivo de aprendizaje:** Ejecutar órdenes impuestas por la educadora.

**Destreza:** Seguir instrucciones que involucren la ejecución de varias actividades.

**Recursos:** Depende de la orden que imponga la educadora en el juego.

**Tiempo:** 20 – 30 minutos.

**Desarrollo:** La educadora previamente debe asignar y preparar los lugares donde los niños y niñas debían realizar las tareas encomendadas. El grupo de participantes debe separarse en 2, un grupo de niñas y otro de niños, en otra ocasión se pueden mezclar los grupos.

El juego consiste en que dos participantes (niño y niña) deben clasificar, imitar, construir, etc., lo que la educadora indique.

La primera orden será: Construir la torre más alta de legos en 1 minuto. Quien lo haga primero gana puntos para su equipo.

Otra orden puede ser: Armar un rompecabezas de 10 piezas en 2 minutos. Y así continuar con las consignas hasta que todos los del equipo hayan participado.

Las órdenes a ejecutar dependen de lo que la educadora desee lograr en ellos ese día.



Imagen 19: [https://www.fcconline.org/fcc\\_announcement/building-bricks-for-hope-lego-building-contest/](https://www.fcconline.org/fcc_announcement/building-bricks-for-hope-lego-building-contest/)

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego:** #20.

**Nombre del juego:** “El tren de los numerales”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad.

**Destreza:** Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

**Recursos:** Cartillas con numerales del 1 al 5.

**Tiempo:** 15 - 20 minutos.

**Desarrollo:** Previamente al juego la educadora debe elaborar 5 cartillas cada una con un numeral, del 1 al 5.

Designará a 5 estudiantes del salón y a cada uno le dará una cartilla y les pedirá que se dispersen por el área designada.

Luego elegirá a un participante para que ordene a sus compañeros en forma de tren pero tomando en cuenta el orden de los numerales.

El participante deberá rápidamente buscar a su compañero que tenga la cartilla con el numeral 1 y colocarlo primero, luego buscar el participante que tenga la cartilla con el numeral 2 y colocarlo detrás del participante con el numeral uno, en forma de tren y así seguirá hasta llegar al 5.

La educadora debe calcular el tiempo que se demora el participante y anotarlo. Luego se designan a 5 niño y niñas más para que tengan las cartillas y a otro participante para que las ordene.

El proceso se repite hasta que todos hayan participado. Al final gana quien lo hizo en menos tiempo.



Imagen 20: <https://ellapizrojo.wordpress.com/2012/10/03/numerales-cardinales-ordinales-multiplicativos-y-fraccionarios/>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #21.

**Nombre del juego:** “Relacionando números y numerales”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad.

**Destreza:** Comprender la relación de numeral-cantidad hasta el 10.

**Recursos:** 10 cajas vacías, legos.

**Tiempo:** 10 – 15 minutos.

**Desarrollo:** La educadora colocará en el suelo cajas vacías cada una con un numeral (del 1 al 10).

Los niños formarán un círculo sentados en el suelo y dentro de él se colocarán muchos legos. Se designarán a 10 participantes para empezar el juego.

La educadora designará una caja a cada participante. Ellos deberán agregar la cantidad de legos que indique su caja. Quien lo haga correctamente gana puntos.

Así continúa el juego hasta que todos hayan participado y gana quien acumuló más puntos.



Imagen 21: <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-cards-numbers-image26027739>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #22.

**Nombre del juego:** “¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad.

**Destreza:** Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

**Recursos:** Legos.

**Tiempo:** 15 – 20 minutos.

**Desarrollo:** La educadora le pedirá a un participante que reúna una cierta cantidad de legos, por ejemplo 8 legos. Lo mismo le pedirá a otro participante pero esta vez deberá reunir una cantidad menor de legos que reunió su compañero anteriormente, por ejemplo 3 legos.

Una vez que los participantes hicieron correcta la tarea y se hayan contado los legos con todos los estudiantes la educadora hará preguntas en general: ¿Quién reunió más legos? ¿Quién reunió menos?

El estudiante que sepa la respuesta puede contestar y explicar el porqué de su razonamiento.

Luego participarán otros niños y niñas variando un poco el juego pidiéndoles que reúnan la misma cantidad de legos para que luego los estudiantes razonen las preguntas.



Imagen 22: <http://www.wired.com/2015/07/sorry-perfect-lego-brick-may-never-eco-friendly/>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #23.

**Nombre del juego:** “De pequeño a grande”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad.

**Destreza:** Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.

**Recursos:** Legos, juguetes u objetos del entorno.

**Tiempo:** 20 - 30 minutos.

**Desarrollo:** La educadora colocará en una mesa 10 legos de diferentes tamaños. La orden será ordenarlos desde el más pequeño al más grande.

Elegirá a un participante que deberá ejecutar la orden en un tiempo de 3 minutos.

Terminado el juego todos los estudiantes verificarán que se haya ordenado correctamente y si es así, el participante gana puntos, si no está correcto no gana los puntos.

Luego será el turno de otro participante quien hará lo mismo. Al final gana el juego quien haya acumulado más puntos.

El juego se puede realizar también con juguetes u objetos del entorno.



Imagen 23: <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |



**Juego:** #24.

**Nombre del juego:** “Tamaños, colores y formas”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad.

**Destreza:** Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).

**Recursos:** Canasta grande, legos, juguetes u objetos del entorno.

**Tiempo:** 20 - 30 minutos.

**Desarrollo:** Previamente al juego, la educadora deberá tener preparado los objetos que los participantes ordenarán.

La educadora colocará en una canasta objetos con características específicas (color y forma), por ejemplo juguetes con forma circular, triangular y cuadrada y de colores amarillos, azules y verdes.

Se elegirán participantes de acuerdo a los atributos que tendrán que clasificar. A uno de ellos le tocará clasificar los objetos de color amarillo y forma circular; a otro los de color verde y forma cuadrada; al siguiente los objetos color azul y forma triangular.

Los objetos serán clasificados colocándolos en cajas que pertenecerán a los participantes. Quien clasifique primero gana el juego y será el turno de otros participantes.



Imagen 24: [http://es.123rf.com/photo\\_5567299\\_tema-de-color-verde--una-coleccion-de-objetos.html](http://es.123rf.com/photo_5567299_tema-de-color-verde--una-coleccion-de-objetos.html)

Imagen 25: <https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-diversos-objetos-azules-image52520492>

## FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

**Juego:** #25.

**Nombre del juego:** “Encuentro las semejanzas y diferencias”

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

**Destreza:** Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

**Recursos:** Objetos del entorno que tengan semejanzas y diferencias.

**Tiempo:** 20 - 30 minutos.

**Desarrollo:** La educadora previamente al juego escogerá objetos que tengan semejanzas y diferencias entre sí de acuerdo a color, forma o tamaño.

Entre todos los participantes se formarán dos equipos. Luego se sentarán en el piso formando un semicírculo. La educadora mostrará 2 objetos y le pedirá a 2 participantes (uno de cada equipo) que mencionen en forma ordenada las semejanzas y diferencias que hay entre esos 2 objetos. Por ejemplo: Este muñeco es de color rojo y el otro es azul, pero los 2 tienen forma cuadrada y ojos forma circular.

El participante que mencione más gana puntos para su equipo. Luego pasarán dos participantes más de cada equipo y se elegirán 2 objetos más. El premio mayor se lo lleva el equipo con más puntos.



Imagen 26: <http://marianazepeda5aimaginaciondigital.blogspot.com/>

### FICHA PARA EVALUACIÓN DEL JUEGO

Nombre del participante:

Fecha:

| INDICADOR                             | CALIFICACIÓN   |  |   |
|---------------------------------------|--|--|---|
|                                       | EXCELENTE  | SATISFACTORIO  | NECESITA MEJORAR  |
| <b>PARTICIPACIÓN DURANTE EL JUEGO</b> | Es ordenado, participa en todo momento y disfruta del juego  | Suele participar por momentos, a veces no utiliza los materiales, pero si termina el juego | No utiliza los materiales ni se involucra en el juego                   |
| <b>CUMPLIMIENTO DE REGLAS</b>         | Conoce las reglas del juego y las cumple                     | Conoce la reglas del juego, pero suele omitir algunas                                      | No cumple las reglas del juego  |
| <b>DESTREZA</b>                       | Cumple con la destreza planteada en el juego                 | Algunas veces cumple con la destreza planteada en el juego                                 | No cumple con la destreza planteada en el juego                         |
| <b>COOPERACIÓN CON SUS PARES</b>      | Está pendiente de sus compañeros, los anima a jugar y ganar. | De vez en cuando alienta a sus compañeros  | No acompaña a sus pares en el desarrollo del juego, no demuestra apoyo. |
| <b>OBSERVACIÓN DE LA EDUCADORA:</b>   |  |  |   |

#### **4.7. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

Para la validación de la propuesta se recurrió a una Guía de evaluación por especialistas, la cual se encuentra en el ANEXO 10.

El objetivo de la Guía de evaluación es obtener una opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado del trabajo investigativo.

Este instrumento se aplicó a 4 maestras de la Escuela de Educadores de párvulos de la Universidad Laica “Vicente Rocafuerte” de Guayaquil, con experiencia docente entre 12 y 30 años, las cuales calificaron cuantitativa y cualitativamente. Entre los criterios expresados están los siguientes:

- 1.- Limitar el título
- 2.- Objetivo general vincularlo más al título de la propuesta
- 3.- Considerar el orden de los juegos

Cuantitativamente se obtuvo una calificación promedio de 9/10, por lo tanto la propuesta es aceptada y puede ser aplicada.

#### **4.8. IMPACTO/ BENEFICIO Y RESULTADO**

El impacto va determinar si nuestra propuesta provocó en los sujetos de estudio los efectos que se querían obtener.

La investigadora espera que el impacto de la propuesta en docentes, estudiantes y padres de familia sea positivo, porque la propuesta está estrechamente ligada al trabajo activo de los niños y niñas y los resultados obtenidos serán siempre en beneficio de ellos.

Los efectos que producirá la propuesta serán favorables para la comunidad educativa ya que trabajar actividades lúdicas con niños siempre será factible y permitirá el adecuado progreso en el desempeño educativo de los niños según el juego que se trabaje.

Los beneficios esperados de la propuesta en estudiantes y docentes y representantes legales se presentan a continuación:

**En los niños:**

- Mejorar su desarrollo del área cognitiva.
- Mejorar su desarrollo integral: Área social, afectiva y motriz.
- Mejorar la concentración y atención en la clase.
- Desarrollar su creatividad, lo cual les permitirá ser ellos mismos.
- Los juegos que involucran tiempo les permitirán estimular el pensamiento rápido para tomar decisiones.
- Los juegos que involucran seriación, clasificación o identificación les permitirán el razonamiento.

**En las docentes:**

- Mejorar el desarrollo del área cognitiva en sus estudiantes.
- Lograr el desarrollo integral en sus estudiantes de acuerdo a su edad.
- Facilitar su labor educativa y hacerla más dinámica.
- Cumplir positivamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Brindar una clase en alto porcentaje efectiva y satisfactoria.
- Seguir los planteamientos del currículo de una forma más fácil.

**En representantes legales:**

- Conocer la importancia que tiene la aplicación de juegos dentro de las horas de clases.
- Vivenciar los logros cognitivos de sus representados debido a los juegos realizados en sus horas de clases.
- Estar al tanto de las actividades lúdicas que realizan sus representados.

El resultado es el “Manual de juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva” que puede ser aplicado en las horas de clases por la educadora según la destreza que desee trabajar con sus estudiantes.

## CONCLUSIONES

-El presente proyecto presenta en un orden cronológico teorías acerca del juego, además de antecedentes del juego en la educación infantil.

-El proyecto recoge varios conceptos de juego que a su vez están relacionados con la educación, además reúne criterios que se encuentran en el Currículo de educación inicial del Ecuador (2014) lo que hace más validera la investigación.

-Se justifica la importancia que tiene realizar juegos durante la jornada de clases con los párvulos.

-La propuesta del proyecto aporta beneficios para la comunidad educativa y permite a los niños y niñas alcanzar los objetivos cognitivos que la educación inicial requiere.

-Las educadoras parvularias por medio de este proyecto obtienen una ayuda confiable y fundamental durante su jornada laboral a través del MANUAL DE JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA.



## **RECOMENDACIONES**

-La directora podría socializar junto a sus docentes el contenido del MANUAL DE JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA y hacer un seguimiento permanente sobre su uso adecuado.

-Las docentes de educación inicial en especial la encargada del salón de 4 años podrían aplicar con sus estudiantes los juegos que se presentan en el manual, para favorecer el aprendizaje de los párvulos.

-Las docentes pueden acudir a su creatividad para crear nuevos juegos a partir de los que ya están en el manual y brindarle a los niños y niñas más actividades lúdicas provechosas.

## REFERENCIAS

- Arango, M., Infante, E., y López, M. (2005). *Juegos de estimulación temprana para niños. Actividades para estimular el desarrollo entre 2 y 7 años*. Colombia: Ediciones Gamma S.A.
- Abarca, S. (2007). *Psicología Del Niño en Edad Escolar*. Costa Rica: Editorial Universidad estatal a distancia.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi, Ecuador.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Cid, A., Méndez, R., Sandoval, F. (2011). *Investigación, fundamentos y metodología*. México: Pearson Educación.
- Congreso Nacional. (2003). *Código de la niñez y adolescencia*. Ecuador.
- Delgado, L. I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo S.A.
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex
- Garrido, J., y Grau, S. (2001). *Curriculum cognitivo para la educación infantil*. España: Editorial Club Universitario.

- González, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Editorial Pax México.
- Harf, R. (2008). *El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo*. Argentina: Ediciones Novedades educativas.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A de C.V.
- Isus, S. (1995). *Orientación universitaria: de la enseñanza secundaria a la universidad*. España: Ediciones Universitat de Lleida.
- Ley orgánica de educación intercultural (LOEI) (2011): Ecuador.*
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *Educación Inicial: Experiencias de aprendizaje 1. Programa de formación continua del magisterio fiscal*. Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Ecuador.
- Moreno, A. (1988). *La otra política de Aristóteles: cultura de masas y divulgación del Arquetipo viril*. España: Editorial Icaria S.A.

Olmedo, J. R. (2013). *Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil*. Antequera, España: IC Editorial.

Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia*. México: McGraw Hill/ interamericana editores S.A de C.V.

*Reglamento general de la LOEI*. (2012). Ecuador.

Spakowsky, E., Label, C., y Figueras, C. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de infantes*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013 - 2017). *Plan Nacional para el Buen Vivir*. Quito, Ecuador.

Thomas, P., y Méndez, Z. (1979). *Psicología del niño y aprendizaje*. Costa Rica: Editorial Universidad estatal a distancia.

Vázquez, R., (2001). *El juego en la educación escolar*. Colombia: Lulu.com

Venegas, F., García, M., y Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT478&dq=%E2%80%9CEI+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa%E2%80%9D+\(2010\)&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi](https://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT478&dq=%E2%80%9CEI+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa%E2%80%9D+(2010)&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi)

uurrJ3fXMAhVDGz4KHeiYAWoQ6AEIGjAA#v=onepage&q=%E2%80%9CEl%20juego%20i  
nfantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%E2%80%9D%20(2010)&f=false)

Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. México: Pearson educación.

### **Lincografía:**

[https://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT478&dq=%E2%80%9CEl+juego+i  
nfantil+y+su+metodolog%C3%ADa%E2%80%9D+\(2010\)&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiuurJ  
3fXMAhVDGz4KHeiYAWoQ6AEIGjAA#v=onepage&q=%E2%80%9CEl%20juego%20infant  
il%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%E2%80%9D%20\(2010\)&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT478&dq=%E2%80%9CEl+juego+i<br/>nfantil+y+su+metodolog%C3%ADa%E2%80%9D+(2010)&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiuurJ<br/>3fXMAhVDGz4KHeiYAWoQ6AEIGjAA#v=onepage&q=%E2%80%9CEl%20juego%20infant<br/>il%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%E2%80%9D%20(2010)&f=false)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Homo\\_ludens#Definici.C3.B3n\\_de\\_juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens#Definici.C3.B3n_de_juego)

[http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-  
20130516073341.html](http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-<br/>20130516073341.html)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget)

Huizinga, J., (2007). *Homo Ludens*. Recuperado de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>

Ministerio de Educación. *Educación inicial, Actividades*. Recuperado de <http://educacion.gob.ec/actividades/>

Wikipedia. (2016). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget)

### **Lincografía de imágenes:**

<http://www.crecebebe.com/tag/juguetes-didacticos/page/2/>

<http://manualidades.cuidadoinfantil.net/mesa-de-plastico-para-la-barbie.html>

<http://apps.cuidadoinfantil.net/cuentos-infantiles.html>

<http://rosafernandezsalamancacuentos.blogspot.com/2014/11/el-pollito-pito-cuento-infantil-color.html>

<https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV->

ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ\_AUIBigB#tbm=isch&q=cuento+infantil&imgc=AKGCiU6mmOp  
VZM%3A

[http://es.123rf.com/photo\\_5277369\\_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html](http://es.123rf.com/photo_5277369_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html)

[http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/drill\\_sergeant.html](http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/drill_sergeant.html)

[http://es.123rf.com/photo\\_6821523\\_largos-y-cortos-lapices-sobre-fondo-blanco.html](http://es.123rf.com/photo_6821523_largos-y-cortos-lapices-sobre-fondo-blanco.html)

[https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ\\_AUIBigB#tbm=isch&q=figuras+geometricas&imgc=AfxyV9ZIEo62bM%3A](https://www.google.com.ec/search?q=objetos+en+una+mesa&espv=2&biw=1024&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9uqvV-ZjNAhUF0h4KHSEKDOgQ_AUIBigB#tbm=isch&q=figuras+geometricas&imgc=AfxyV9ZIEo62bM%3A)

<http://portaldemanualidades.blogspot.com/2012/07/como-hacer-engrudo-de-colores.html>

<https://grupojumpers5valores.wordpress.com/actividad-2-los-colores/>

<https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-imagenes-anaranjadas-image4995084>

<http://didacticoschileltda.blogspot.com/2013/03/motricidad-gruesa-material-didactico.html>

[http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/maestra\\_preescolar.html](http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/maestra_preescolar.html)

[http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ropa\\_de\\_verano.html](http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ropa_de_verano.html)

[http://es.123rf.com/photo\\_24377750\\_los-utiles-escolares-y-objetos-en-estilo-de-dibujos-animados-para-el-diseno-de-la-educacion.html](http://es.123rf.com/photo_24377750_los-utiles-escolares-y-objetos-en-estilo-de-dibujos-animados-para-el-diseno-de-la-educacion.html)

<http://www.conmishijos.com/tareas-escolares/estimulacion-de-la-inteligencia/busca-las-3-diferencias-ficha-de-estimulacion-a-la-inteligencia/>

<http://www.vinilostickers.com/vinilos-infantiles-avion-animado.html>

[https://www.fcconline.org/fcc\\_announcement/building-bricks-for-hope-lego-building-contest/](https://www.fcconline.org/fcc_announcement/building-bricks-for-hope-lego-building-contest/)

<https://ellapizrojo.wordpress.com/2012/10/03/numerales-cardinales-ordinales-multiplicativos-y-fraccionarios/>

<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-cards-numbers-image26027739>

<http://www.wired.com/2015/07/sorry-perfect-lego-brick-may-never-eco-friendly/>

<http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>



[http://es.123rf.com/photo\\_5567299\\_tema-de-color-verde--una-coleccion-de-objetos.html](http://es.123rf.com/photo_5567299_tema-de-color-verde--una-coleccion-de-objetos.html)

<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-diversos-objetos-azules-image52520492>

<http://marianazepeda5aimaginaciondigital.blogspot.com/>

## ANEXOS



La investigadora compartiendo con los niños y niñas de 4 años de edad.



Realizando calentamientos antes de iniciar los juegos.



La investigadora coordinando una actividad lúdica con los niños y niñas de 4 años de edad.



Preparándose para realizar juegos al aire libre.



Los niños y niñas en hora de recreo.



La investigadora junto a la maestra encargada del salón de niños y niñas de 4 años de edad.



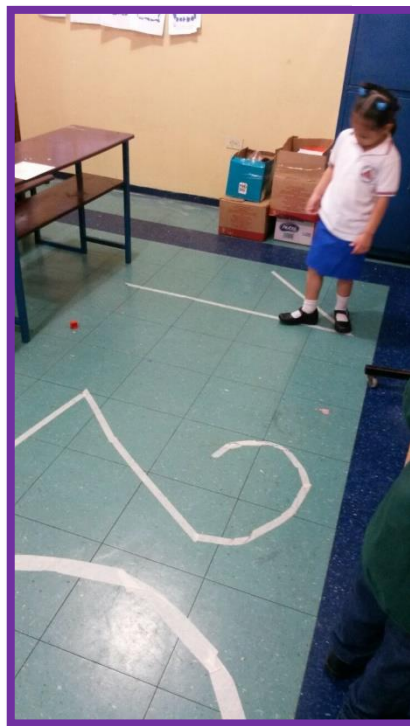
La investigadora junto a maestras de Educación inicial de la Unidad educativa “Gregoriano” y niñas de 4 años de edad.



La maestra del salón con los niños y niñas en una actividad lúdica con legos.



Niñas de 4 años de edad armando una torre con legos.



Realizando actividad de identificar los numerales mediante el juego.

ANEXO 1

**LISTA DE COTEJO – Según el Currículo de educación inicial del Ecuador 2014**

El objetivo de elaborar la lista de cotejo es conocer las destrezas que el currículo considera necesarias ser desarrolladas por los niños y niñas de 4 a 5 años, además, seleccionar las destrezas más relevantes para esta edad a través de una consulta verbal a las maestras de la Unidad educativa “Gregoriano”.

| DESTREZAS A EVALUAR        | #1 Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos. |    |         | #2 Identificar características de mañana, tarde y noche. |    |         | #3 Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después. |    |         | #4 Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos. |    |         | #5 Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado. |    |         | #6 Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales. |    |         |
|----------------------------|--|----|---------|--|----|---------|---|----|---------|--|----|---------|--|----|---------|---|----|---------|
|                            | SI   | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES |
| NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES |  |    |         |  |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |   |    |         |
|                            |  |    |         |  |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |   |    |         |
|                            |  |    |         |  |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |   |    |         |
|                            |  |    |         |  |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |   |    |         |
| <b>Observaciones:</b>      |  |    |         |  |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |   |    |         |



| DESTREZAS A EVALUAR        | #7 Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. |    |         | #8 Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios. |    |         | #9 Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno. |    |         | #10 Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica. |    |         | #11 Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos. |    |         | #12 Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10. |    |         |
|----------------------------|--|----|---------|---|----|---------|---|----|---------|--|----|---------|--|----|---------|--|----|---------|
|                            | SI   | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES |
| NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |
| <b>Observaciones:</b>      |  |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |  |    |         |  |    |         |

| DESTREZAS A EVALUAR        | #13 Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5. |    |         | #14 Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma). |    |         | #15 Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos. |    |         | #16 Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño. |    |         | #17 Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño. |    |         | #18 Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas. |    |         |
|----------------------------|--|----|---------|---|----|---------|---|----|---------|---|----|---------|---|----|---------|--|----|---------|
|                            | SI   | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI  | NO | A VECES | SI   | NO | A VECES |
| NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
|                            |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |
| <b>Observaciones:</b>      |  |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |   |    |         |  |    |         |

PARTE DEL ANEXO 1

**CUADRO DE LA SELECCIÓN DE DESTREZAS MÁS RELEVANTES SEGÚN LAS  
DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO”**

| <b>DESTREZAS</b>   | <b>CANTIDAD DE VECES ESCOGIDA</b> |
|--|-----------------------------------|
| #1 Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.                   | 5                                 |
| #2 Identificar características de mañana, tarde y noche.   | 4                                 |
| #3 Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.  | 5                                 |
| #4 Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos. | 4                                 |
| #5 Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.   | 3                                 |
| #6 Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.  | 1                                 |
| #7 Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.   | 5                                 |
| #8 Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.  | 4                                 |
| #9 Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.  | 5                                 |
| #10 Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.   | 5                                 |
| #11 Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.   | 1                                 |
| #12 Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.   | 3                                 |
| #13 Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.   | 4                                 |
| #14 Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).  | 5                                 |
| #15 Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.  | 2                                 |
| #16 Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.  | 3                                 |
| #17 Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.  | 2                                 |
| #18 Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.   | 1                                 |



ANEXO 2

**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO”**

El objetivo de aplicar la ficha de observación es determinar el nivel de frecuencia con que los niños y niñas desarrollan las destrezas más significativas.

**ESTUDIANTE:**

**FECHA:**

| <b>CRITERIOS DE OBSERVACIÓN</b>  | <b>SIEMPRE</b> | <b>ALGUNAS VECES</b> | <b>NUNCA</b> |
|--|----------------|----------------------|--------------|
| <b>Clasificar objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.</b>  |                |                      |              |
| <b>Reconocer los colores primarios y secundarios en objetos e imágenes del entorno.</b>  |                |                      |              |
| <b>Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.</b>  |                |                      |              |
| <b>Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno.</b>  |                |                      |              |
| <b>Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.</b>  |                |                      |              |
| <b>Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.</b> |                |                      |              |

ANEXO 3

**COLOQUIO GRUPAL A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “GREGORIANO”**

**Nombre:**

**Fecha:**

El objetivo del coloquio grupal con los niños es conocer su situación dentro del centro de educación inicial y obtener datos más reales, ya que las preguntas son abiertas y permiten la libertad de respuesta de los entrevistados, considerando la sinceridad que caracteriza a los niños.

**1.- ¿Cómo te sientes al momento de llegar a tu salón de clases?**

**2.- ¿Qué es lo que más disfrutas hacer cuando llegas a tu jardín?**

**3.- ¿Disfrutas de las actividades que la maestra hace en el salón de clases?**

**4.- ¿Cuáles son los juegos que hace la maestra en el salón? ¿Cuáles te gustan más?**

**5.- ¿Cuáles son las actividades que menos te gustan hacer mientras estás en tu jardín?**

## ANEXO 4

### **ENTREVISTA A LA MAESTRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO”**

Estamos realizando una investigación acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual. El objetivo de esta entrevista es obtener información confiable referente a los juegos que realiza con sus estudiantes en el salón de clases.

**Nombre:**

**Fecha:**

**Fecha de inicio de clases:**

**1.- ¿Cuál es la actitud de los niños al momento de llegar a su salón de clases?**

**2.- ¿Qué actividades de juego les pide los niños que les realice más durante la jornada?**

**3.- ¿Se refleja que disfrutan los niños de las actividades de juego que les realiza en el salón de clases? ¿Cómo?**

**4.- ¿Cuáles son los juegos que hace en el salón para desarrollar el área cognitiva de los niños? Menciónelos.**

**5.- ¿En qué momento del día los niños salen al patio o hacen actividades lúdicas?**

**6.- ¿Utiliza libros, guías o revistas de juegos para realizarlos con los niños? ¿Cuáles?**

**7.- ¿Se plantea objetivos antes de empezar el juego?**

**8.- ¿Qué tan importantes son para usted los objetos o juguetes en un juego?**

**9.- ¿Logran los niños alcanzar las metas propuestas al terminar la actividad lúdica?**

**10.- ¿Los niños al terminar el juego se quedan con ganas de seguir jugando?**

ANEXO 5

**GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “GREGORIANO”**

Se aplica la guía de observación para evaluar un juego realizado por los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”, dirigido por la maestra del salón.

El objetivo de aplicar la guía de observación es conocer la situación actual con respecto al desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano” a través de un juego.

**Observación de un juego con relación al desarrollo del área cognitiva:**

|                                |
|--------------------------------|
| <b>Participantes:</b>          |
| <b>Duración:</b>               |
| <b>Encargada:</b>              |
| <b>Nombre de la actividad:</b> |
| <b>Descripción del juego:</b>  |
| <b>Evaluación:</b>             |

ANEXO 6

**ENCUESTA A LAS MAESTRAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “GREGORIANO”**

**Nombre:**

**Fecha:**

**Salón:**

**Fecha de inicio de clases:**

Estamos realizando una investigación acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual. El objetivo de esta encuesta es obtener información confiable referente al juego que realiza con sus estudiantes en el salón de clases.

**1.- ¿De qué tipo es la actividad que realiza?**

Libre

Controlada

Ambas

**2.- ¿Cuánto suele durar la actividad?**

5 minutos

10 minutos

20 minutos

30 minutos o más

**3.- ¿Cómo son las reglas?**

Sencillas

Complejas

**4.- ¿Qué cantidad de niños participan en el juego?**

1 a 5

5 a 10

10 a 20

20 a 30

**5.- ¿Qué cantidad de objetos o juguetes son utilizados?**

Ninguno

1 a 5

5 a 10

10 a 20

**6.- ¿Cómo se da la frecuencia de cumplimiento de metas?**

Siempre

A veces

Nunca

**7.- ¿Cuál es el nivel de conocimientos adquiridos durante el juego?**

Alto

Medio

Bajo

**8.- ¿Cuál es la valoración de habilidades cognitivas de los niños?**

Excelente

Muy bueno

Bueno

Regular

Malo

**9.- ¿Cuál es la frecuencia de realización de las destrezas?**

Siempre

Frecuentemente

Rara vez

Nunca

**10.- ¿Cuál es el grado de destrezas?**

Flexible

Compleja

Ambas

## ANEXO 7

### **ENCUESTA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO”**

Estimado señor/(a). Estamos realizando una investigación con el objetivo de saber que conocimientos posee acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual (los conocimientos) de sus hijos o representados. Su opinión resulta sumamente importante, por favor, sírvase responder con la mayor sinceridad. Por nuestra parte, no revelaremos ningún elemento que le pueda ser perjudicial. El instrumento es totalmente anónimo.

**1.- ¿Cómo caracteriza la actitud de su hijo/a al llegar a casa después de su jornada escolar?**

Normal

Intranquilo

Cansado

Cuestionador

**2.- ¿Qué tipo de juegos que realiza su hijo/a en el centro de educación inicial?**

Tradicionales

Educativos

Los mismo de siempre

**Escriba ejemplos:**

**3.- ¿Considera que el juego dentro de las horas de clases es beneficioso para su hijo/a?**

SI

NO

A VECES

Explique brevemente su respuesta:



**4.- ¿Cómo usted conoce los juegos que realiza su hijo/a en el jardín?**

LOS PRÁCTICA SIEMPRE

NO SE APRECIA

NO ESTOY AL TANTO DE ESTE DETALLE

**5.- ¿Ha notado cambios en el desarrollo intelectual de su hijo/a si se involucra en actividades lúdicas?**

SI

NO

A VECES

Mencione los más significativos:

**6.- ¿Qué opinión posee sobre el papel de los juegos en el desarrollo intelectual de su hijo/a?**

Muchas gracias por su amable cooperación, esperamos seguir contando con su apoyo.

## ANEXO 8

### **ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GREGORIANO”**

**Nombre de la directora:**

**Fecha:**

Estimada directora. Estamos realizando una investigación acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual de los niños y niñas. El objetivo de esta entrevista es obtener información confiable referente al juego que realizan las docentes de la institución con sus estudiantes en el salón de clases.

**1.- ¿Las docentes aplican actividades lúdicas en las clases con sus estudiantes? Mencione algunas de las cuales tenga conocimiento.**

**2.- ¿Cómo logran las docentes el desarrollo cognitivo en sus estudiantes? ¿Utilizan el juego para hacerlo?**

**3.- ¿Qué aspectos en el área cognitiva evalúan en sus estudiantes de 4 años? ¿Cómo?**

**4.- ¿Las docentes utilizan algún tipo de libro o manual sobre el juego para llevar a cabo sus clases? (por ejemplo en sus planificaciones) ¿Cuál?**

**5.- ¿Considera importante la aplicación del juego en las horas de clases para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años? ¿Por qué?**

**7.- ¿Qué problemas provoca en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años la insuficiencia en número y calidad de actividades lúdicas en sus horas de clases?**

ANEXO 9

**ENTREVISTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “GREGORIANO”**

**Nombre del docente:**

**Fecha:**

Estimada docente. Estamos realizando una investigación acerca del papel que se le atribuye al juego para mejorar el desarrollo intelectual de los niños y niñas. El objetivo de esta entrevista es obtener información confiable referente al juego que realiza con sus estudiantes en el salón de clases.

**1.- ¿Aplica actividades lúdicas en las clases con sus estudiantes? Mencione algunas.**

**2.- ¿Cómo logra el desarrollo cognitivo en las estudiantes? ¿Utiliza el juego para hacerlo?**

**3.- ¿Qué aspectos en el área cognitiva evalúan en sus estudiantes de 4 años? ¿Cómo?**

**4.- ¿Utiliza algún tipo de libro o manual sobre el juego para llevar a cabo sus clases? (por ejemplo en sus planificaciones) ¿Cuál?**

**5.- ¿Considera importante la aplicación del juego en las horas de clases para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años? ¿Por qué?**

**7.- ¿Qué problemas provoca en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años la insuficiencia en número y calidad de actividades lúdicas en sus horas de clases?**

ANEXO 10

**GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS**

Nombre completo del especialista:

Nivel académico: \_\_\_\_\_

Experiencia docente: \_\_\_\_\_

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: **El juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano” en la ciudad de Guayaquil**, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

Srta. María Fernanda Ponce Bustamante

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación \_\_\_\_\_
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes \_\_\_\_\_
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general \_\_\_\_\_
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros \_\_\_\_\_
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial \_\_\_\_\_
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir \_\_\_\_\_
7. En general, la propuesta es viable y pertinente \_\_\_\_\_

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de \_\_\_\_\_

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Como constancia de lo antes expuesto,

Por favor, estampe su firma y reitero mis agradecimientos.

Fecha:

\_\_\_\_\_

## GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Msc.Kennya Guzmán.

Nivel académico: 4<sup>to</sup>

Experiencia docente: 25

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: **El juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa "Gregoriano" en la ciudad de Guayaquil**, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

Srta. María Fernanda Ponce Bustamante

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 10
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 10

Expresé algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Considera el segundo juego que pasa al uno y no cumple el proceso de la memorización

Como constancia de lo antes expuesto,

Por favor, estampe su firma y reitero mis agradecimientos.

Fecha: 2016-06-22

Kennya Guzmán M.  
0713724216

## GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: MGS. CECIBEL ESPERANZA FALCONES RAMÍREZ

Nivel académico: SUPERIOR

Experiencia docente: 28 AÑOS

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: " EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GREGORIANO" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL" , le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

La propuesta se nombra: "MANUAL CON JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA".

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

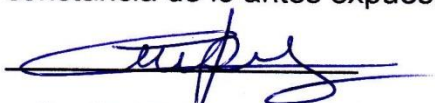
1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 8
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 8
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 9

Expresa algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Título limitar, Objetivo y alcance propuesta  
Direccionalidad

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos,



Mgs. Cecibel Falcones Ramirez

0912081478



## GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: MGS. CARLA JUDITH GUALOTO ALCÍVAR

Nivel académico: SUPERIOR

Experiencia docente: 12 AÑOS

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: " EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GREGORIANO" EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL" , le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

La propuesta se nombra: "MANUAL CON JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA COGNITIVA".

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

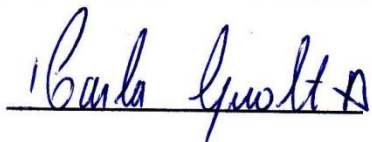
1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 8
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 10
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 8
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir 10
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de 9

Exprese algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

DEBE REVISARSE EL ORDEN DE LOS JUEGOS, PARA IR DESDE LOS MAS FÁCILES A DIFÍCILES.

Como constancia de lo antes expuesto, reitero mis agradecimientos,



Mgs. Carla Gualoto A

## GUÍA PARA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Nombre completo del especialista: Msc. María Leonor Cedeño.

Nivel académico: Uto

Experiencia docente: 30 años

Estimado(a) profesor(a):

Como parte importante de mi trabajo de titulación que lleva por título: **El juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa "Gregoriano" en la ciudad de Guayaquil**, le solicito muy comedidamente, se sirva expresar su valiosa opinión valorativa acerca de la propuesta que ha resultado de mi trabajo investigativo. Esperando contar con su encarecida ayuda, le agradezco anticipadamente,

Srta. María Fernanda Ponce Bustamante

Coloque por favor, la evaluación en una escala de 5 a 10 puntos en cada ítem:

1. El título de la propuesta se ajusta al tema y objetivo de investigación 10
2. Los argumentos de la justificación son concretos y pertinentes 8
3. Los objetivos generales y específicos contribuyen al objetivo general 6
4. La lista de contenidos y esquema son suficientes y claros 10
5. El desarrollo de la propuesta se ajusta en la terminología de documentos reguladores de la educación inicial 10
6. Se evidencia en la propuesta el beneficio e impacto que esta puede producir —
7. En general, la propuesta es viable y pertinente 10

A partir de sus consideraciones, evaluaría la propuesta de \_\_\_\_\_

Exprese algo que a su criterio debe ser destacado o mejorado

Algunos de los objetivos se concretizan el trabajar con los docentes y más se evidencia la importancia del hogar en la propuesta. Es el Impacto/Beneficio/Resultados de los estos.  
Como constancia de lo antes expuesto,

Por favor, estampe su firma y reitero mis agradecimientos.



Fecha: 2016-06-22



| <b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>   |   |   |
|---|---|---|
| <b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS</b>   |   |   |
| <b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b><br>El juego en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano” en la ciudad de Guayaquil.<br>-Manual de juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva.  |   |   |
| <b>AUTOR/ES:</b><br>María Fernanda Ponce Bustamante   | <b>TUTOR:</b><br>PhD. Roberto José Arango Hoyos | <b>REVISORES:</b> Msc. María Fernanda Mera Cantos<br>PhD. Margarita León García<br>Msc. Giovanni Freire Jaramillo<br>PhD. Ida Hernández Ciriano |
| <b>INSTITUCIÓN:</b><br>Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil  | <b>FACULTAD:</b><br>Facultad de Educación       |   |
| <b>CARRERA:</b><br>Ciencias de la educación – Mención Parvularia  |   |   |
| <b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>  | <b>No. DE PÁGS:</b><br>188 págs.                |   |
| <b>TÍTULO OBTENIDO:</b><br>Licenciada en Educación Parvularia   |   |   |
| <b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b><br>Educación  |   |   |
| <b>PALABRAS CLAVE:</b><br>Juego, desarrollo cognitivo, niños y niñas.   |   |   |
| <b>RESUMEN:</b><br>Este proyecto persigue la finalidad de que, a través del juego, se desarrolle el área cognitiva de los niños y niñas de 4 años de la Unidad educativa “Gregoriano”. Para ello, se parte de un diagnóstico científico que combina el empleo de métodos y técnicas de investigación para conocer en qué medida se aplica el juego para contribuir en el desarrollo de los estudiantes. A través del estudio, se pretende que las educadoras parvularias se dispongan a fortalecer las capacidades de sus párvulos en el área cognitiva, mediante la aplicación de actividades lúdicas con objetivos previamente planificados, a tono con los requerimientos curriculares de la educación infantil en Ecuador. Después de realizar una minuciosa búsqueda en diferentes fuentes de información, se parte de la idea de que, la realización de juegos durante las horas de clase, estimula la participación y concentración en la actividad que se está realizando, lo que permite tener niños y niñas más atentos y obtener un porcentaje alto en la efectividad de la clase. Como resultado del proyecto, se elabora la propuesta de un manual con juegos dirigidos a niños y niñas de 4 años para el desarrollo del área cognitiva. Entre los beneficiarios de este proyecto están en primer lugar los niños, quienes serán los que participen activamente de los juegos, sus educadoras, los padres de familia y los directivos de la Unidad educativa “Gregoriano”. |   |   |
| <b>No. DE REGISTRO (en base de datos):</b>  | <b>No. DE CLASIFICACIÓN:</b>                    |   |
| <b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>   |   |   |
| <b>ADJUNTO PDF:</b>   | <input type="checkbox"/> SÍ                     | <input type="checkbox"/> NO   |
| <b>CONTACTO CON AUTOR/ES</b>  | <b>Teléfono:</b> 0989956630                     | <b>E-mail:</b> mafer12_xx@hotmail.com   |
| <b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>  | <b>Nombre:</b> Ab. Michelle Vargas Aguilar      |   |
|   | <b>Teléfono:</b> 2596500 ext. 221               |   |
|   | <b>E-mail:</b> mvargasa@ulvr.edu.ec             |   |

## Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** PROYECTO FINAL COMPLETO.docx (D21375717)  
**Submitted:** 2016-08-11 22:15:00  
**Submitted By:** mafer12\_xx@hotmail.com  
**Significance:** 7 %

### Sources included in the report:

ACEBO GOMEZ - MARCHAN ZAVALA (1).doc (D11773253)  
FINAL TESIS CARLA BELTRAN 3 DE FEBRERO 2016.docx (D17575837)  
METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO.docx (D15023019)  
CAPITULO II.docx (D13378029)  
tesis-constructivismo-corregido-1.docx (D15084191)  
METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO.docx (D15020343)  
alexandra estimulacion.docx (D15019856)  
<http://documents.mx/documents/factorizacion-558467eb145ae.html>  
[http://www.desarrollosocial.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/2011-Estrategia\\_Nacional\\_Intersectorial\\_de Desarrallo\\_Infantil\\_Integral.pdf](http://www.desarrollosocial.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/2011-Estrategia_Nacional_Intersectorial_de Desarrallo_Infantil_Integral.pdf)  
<http://www.agapea.com/Ana-Maria-Venegas-Rubiales/Libros-de-caligrafia-de-consonantes-9788496493735-i.htm>  
<http://es.slideshare.net/LilianaArias1979/curriculo-educacioniniciallowres2014>  
<http://manualidades.cuidadoinfantil.net/mesa-de-plastico-para-la-barbie.html>  
[http://es.123rf.com/photo\\_5277369\\_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html](http://es.123rf.com/photo_5277369_marcos-que-representa-la-evolucion-de-una-flor-al-amanecer-por-la-tarde-y-noche-cada-fotograma-en-ca.html)  
<http://www.conmishijos.com/tareas-escolares/estimulacion-de-la-inteligencia/busca-las-3-diferencias-ficha-de-estimulacion-a-la-inteligencia/>  
<https://ellapizrojo.wordpress.com/2012/10/03/numerales-cardinales-ordinales-multiplicativos-y-fraccionarios/>  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>  
<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_Piaget](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget)  
<http://educacion.gob.ec/actividades/>

### Instances where selected sources appear: