



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO
SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS
DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE CERVANTES”.

AUTORA:

JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES

TUTORA DE TRABAJO DE GRADO:

Msc. DOLORES PRIMITIVA QUIJANO MARIDUEÑA

LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO:

Msc. MARCO ANTONIO FUENTES LEON

BABAHOYO – ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



DEDICATORIA

Este trabajo fue realizado con mucho amor y perseverancia está dedicado al esfuerzo de toda la vida realizado por mis padres.

Dedicado a mi hijo SnayderToala Vera y a mis padres que son motivación y mi más grande logro de vida.

A mis familiares y amigos que contribuyeron con su grano de confianza y fe para lograr este triunfo en mi vida profesional.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme la vida y permitirme llegar a este mundo y ser ejemplo para la familia y la sociedad del cual nos rodea.

A mis padres que fueron mi principal centro de apoyo para mi formación académica que con sus esfuerzos lograron que llegue a mi nivel de enseñanza adquirida.

A mi hijo por ser la luz de mi camino porque gracias a él este triunfo tiene un significado mucho más alto e importante, a mi esposo por su confianza, apoyo incondicional para realizar este sueño hoy logrado.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES, portadora de la Cédula de Ciudadanía C.I. 1206531806, Estudiante de las tutorías de trabajo de grado, previo a la Obtención de Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, declaro, que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE CERVANTES".

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva del autor.

Joselin Vera f
JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES
C.I. 1206531806



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA




CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Babahoyo, 16/10/2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio, CD-FAC.C.J.S.E-SE-SE-006-RES-002-2017 con 16 de octubre del 2017 mediante resolución, certifico que el Sr. (a) (ta) JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE CERVANTES".

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.


Msc. Dolores Quijano Maridueña
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 17/10/2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC.C.J.S.E-SE-SE-006-RES-002-2017** con 16 de octubre, mediante resolución, certifico que el Sr. (a) (ta) **JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE CERVANTES".

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Marco Fuentes LEON.
DOCENTE DE LA FCJSE.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE CERVANTES".

PRESENTADO POR SEÑORITA:

JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES

OTORGA LA CALIFICACION DE:

9,25

EQUIVALENTE A:

Sobresaliente.

TRIBUNAL

MSC. MARIANA DICADO ALBAN
DECANO - DELEGADO

MSC. SANDRA TOBAR VERA
PROFESOR ESPECIALIZADO

MSC. VICTOR ROMERO JACOME
DELEGADO CONSEJO DIRECTIVO

Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE IMAGEN.....	xii
ABSTRACT.....	1
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I DEL PROBLEMA.....	4
1.1.IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.2.MARCO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO.....	4
1.2.1.Contexto internacional.....	4
1.2.2.Contexto nacional.....	6
1.2.3.Contexto local.....	8
1.2.4.Contexto institucional.....	10
1.3.SITUACION PROBLEMÁTICA.....	10
1.4.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.4.1.Problema general.....	11
1.4.2.Sub-problemas derivados.....	11
1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.6.JUSTIFICACIÓN.....	12
1.7.OBJETIVOS DE INVESTIGACION.....	13
1.7.1.Objetivo general.....	13
1.7.2.Objetivos específicos.....	14
CAPÍTULO II MARCO TEORICO.....	15
2.1.MARCO TEÓRICO.....	15
2.1.1.Marco conceptual.....	15
2.1.2.Marco referencial sobre la problemática de investigación.....	60
2.1.2.1 Antecedentes investigativos.....	60

2.1.2.2.Categoría de análisis.....	63
2.1.3.Postura teórica	67
2.2.HIPÓTESIS	71
2.2.1.HIPÓTESIS GENERAL.....	71
2.2.2.SUBHIPÓTESIS O DERIVADOS	71
CAPITULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	72
3.1.RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	72
3.1.1.Pruebas estadísticas aplicadas	72
3.1.2.ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	74
3.2.CONCLUSIONE ESPECÍFICAS Y GENERALES.	84
3.2.1.Específicas	84
3.2.2.General	84
3.3.RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	84
3.3.1.Específicas	84
3.3.2.General	85
CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE LA APLICACIÓN.....	86
4.Propuesta de aplicación de resultados.	86
4.1.1.Alternativa obtenida.	86
4.1.2.Alcance de la alternativa.....	86
4.1.3.Aspectos básicos de la alternativa.	87
4.1.3.1.Antecedentes.....	87
4.1.3.2.Justificación.	87
4.2.OBJETIVOS.	88
4.2.2.1.General.	88
4.2.2.2.Específico.	88
4.3.Estructura general de la propuesta.....	89
4.3.1.Título.	89
4.3.2.Componentes.	89
4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.	99
BIBLIOGRAFÍA.	100
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra interés por los juegos dentro del aula	74
Tabla 2 Muestra interés en la cooperación del trabajo	75
Tabla 3 Manipula recursos didácticos	76
Tabla 4 Diferencia los materiales	77
Tabla 5 Realiza las actividades lúdicas solo.....	78
Tabla 6 ¿Considera Ud. que la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes?	79
Tabla 7 ¿Cree usted que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje?	80
Tabla 8 ¿Cree usted que es importante para el desarrollo intelectual de los niños la actividad lúdica?	81
Tabla 9 Cree usted que hay que motivarles a los niños con actividades lúdicas antes de iniciar el proceso enseñanza	82
Tabla 10 Identifican sus alumnos las ideas principales de un tema después de una actividad lúdica.....	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Muestra interés por los juegos dentro del aula	74
Gráfico 2 Muestra interés en la cooperación del trabajo	75
Gráfico 3 Manipula recursos didácticos	76
Gráfico 4 Diferencia los materiales	77
Gráfico 5 Realiza las actividades lúdicas solo.....	78
Gráfico 6 ¿Considera Ud. que la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes?	79
Gráfico 7 ¿Cree usted que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje?	80
Gráfico 8 Cree usted que es importante para el desarrollo intelectual de los niños la actividad lúdica.....	81
Gráfico 9 Cree usted que hay que motivarles a los niños con actividades lúdicas antes de iniciar el proceso enseñanza	82
Gráfico 10 Identifican sus alumnos las ideas principales de un tema después de una actividad lúdica.....	83

ÍNDICE DE IMAGEN

Imagen N° 1 Actividad lúdica	63
Imagen N° 2 Importancia de las actividades lúdicas	64
Imagen N° 3 Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas	64
Imagen N° 4 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.....	65
Imagen N° 5 Contribuciones de las Actividades Lúdicas	65
Imagen N° 6 Desarrollo próximo	66
Imagen N° 7 Adquisición de habilidades cognitivas	66
Imagen N° 8 Adquisición de habilidades cognitivas generales.....	67

RESUMEN

En este trabajo investigativo se trata de buscar nuevas alternativas educativas enmarcadas en el buen funcionamiento y aplicación de actividades lúdicas que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial.

El propósito fundamental de la enseñanza ha sido que el niño aprenda a aprender y aprender a pensar, es por ello que los docentes, desde las diferentes disciplinas deben, formar, desarrollar las habilidades del pensamiento a partir de la enseñanza de estrategias de aprendizaje.

Entonces la lúdica se toma como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (auto programación y autocontrol).

ABSTRACT

In this research work is to seek new educational alternatives framed the proper functioning and application of recreational activities that enhance the development of cognitive skills of students in early childhood education.

The fundamental purpose of teaching has been that the child learn to learn and learn to think, that is why teachers, from different disciplines must, train, develop thinking skills from the teaching of learning strategies.

Then the playful is taken as a way of being, a way of interacting with different facets, to make them more manageable in the uncertainty of reality, essential characteristic of life, play and playful action.

Cognitive skills are understood as operations and procedures that the student can use to acquire, retain and recover different types of knowledge and execution ... they suppose of the student capacities of representation (reading, images, speech, writing and drawing), abilities of selection (attention and intention) and self-direction capabilities (self programming and self-control).

INTRODUCCIÓN

La realización de este trabajo pretende conocer la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños en la etapa escolar.

Conociendo que las actividades lúdicas, es una educación temprana que ayuda a que el niño aprenda a interactuar con los demás. Es importantes considerar al “juego” como una metodología, que permite el desarrollo de las habilidades cognitivas, ya que gracias al juego se impulsa la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, vale recalcar que, sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el estudiante no adquiere nuevos espacios, no descubriría nuevos caminos.

Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el niño puede apropiarse de los contenidos del proceso que usó para conseguir o alcanzar un objetivo.

El propósito fundamental de la enseñanza siempre ha sido que el niño aprender a aprender y aprender a pensar, Los docentes, desde las diferentes disciplinas deben, formar, desarrollar las habilidades del pensamiento a partir de la enseñanza de estrategias de aprendizaje.

Para lo cual con la ayuda de la teoría Vygotsky del desarrollo próximo se puede manifestar que los adultos tenemos la obligación de ayudar a que el niño descubra nuevos conocimientos a través del juego, porque en si el juego contribuye a un buen desarrollo cognitivo, autores como (Piaget, Vygotsky, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon,) relacionan el desarrollo de los estudios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo

infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Es por esto el tema propuesto genera curiosidad y de alguna forma permiten plasmar como los docentes de la institución MIGUEL DE CERVANTES aplican las actividades lúdicas, y si estas están bien planteadas para el desarrollo de la habilidad cognitiva.

En el capítulo I se encuentra los pasos que se siguen para la elaboración del problema de la investigación.

El capítulo II aborda temas importantes el marco teórico, conceptual, referencial, legal, postura teórica.

Capítulo III: En este capítulo se encuentran los resultados de la investigación, los mismos que fueron obtenidos gracias a la aplicación de las técnicas como guías de observación realizadas en la institución educativa seleccionada, luego de este se hizo un análisis e interpretación de datos, este capítulo concluyó con las conclusiones y recomendaciones respectivas luego de los resultados obtenidos.

Capítulo IV: Es el último capítulo donde se plasma la propuesta de trabajo para dar solución a la problemática, el alcance que tendrá la misma, los aspectos básicos como antecedentes, justificación, objetivos tanto general como específicos, estructura general de la propuesta con su título, componentes.

CAPÍTULO I DEL PROBLEMA

1.1.IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE CERVANTES”.

1.2.MARCO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO.

1.2.1. Contexto internacional

En la Universidad Juan de Castellanos (Tunja-Boyacá), en su proceso docente educativo, a través de un programa de lúdica educativa, se propone interiorizar la lúdica, para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas. En Bogotá D.C. encontramos que la Fundación Universitaria Los Libertadores oferta desde agosto del 2009 una Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, lo cual permite apreciar la importancia que paulatinamente gana espacio, la lúdica en su accionar a nivel pedagógico.

La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.

Los aportes de Piaget, Vygotsky y Ausubel, asimismo, a nivel latinoamericano las corrientes de la pedagogía crítica muestran un funcionamiento básico e importante de las actividades lúdicas que favorece directamente a la combinación de habilidades cognitivas.

La sociedad del conocimiento, El mundo actual, está viviendo un tiempo que se denomina sociedad del conocimiento. (Piaget V. y.)

Según (Volpentesta, 2004) en el mundo de las organizaciones contemporáneas, existe un claro convencimiento de que las ventajas competitivas que deben poseerse a fin de continuar operando en los mercados son a través de la productividad, la innovación y el capital intelectual.

Entendemos el conocimiento como la apropiación y generación de un conjunto de ideas manejadas por el ser humano que le proporcionan datos preliminares, que estructurados lógicamente permiten construir información para que se pueda tomar decisiones, actuar en consecuencia para transformar la sociedad.

Las actividades lúdicas pretenden potenciar el conocimiento desde una edad temprana a través del juego, estrategias metodológicas que favorezca la interacción entre el niño y su entorno creando un ambiente amigable, divertido en que facilite su aprendizaje, de esta manera lograr que una excelencia académica se refiera a los estándares de alta calidad con calidez que las instituciones educativas; también busquen elevar el potencial intelectual de cada uno de los estudiantes con metodologías flexibles relacionadas de acuerdo a la manera específica de aprendizaje de cada niño.

La información para educar viene de todos los lugares del mundo, lo cual exige la misma calidad de educación para todas las naciones.

Todos sabemos las leyes del mundo consideran que el juego es un derecho del niño, los derechos del niño fueron aprobados por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 en Nueva York. Francesco Tonucci, que adapta este artículo para que los niños puedan entenderlo de forma clara, lo redacta de la siguiente manera:

En el Artículo 31 dice: El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten. Los docentes no deben abandonar las actividades lúdicas ya que las mismas favorecen al buen desempeño del niño.

La educación en Sudamérica cuenta con un índice educativo muy bajo en países - Bolivia, Brasil, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú y Surinam - tenían en 2010 los indicadores educativos significativamente más bajos que los de los demás. La cual es una perspectiva que preocupa ya que está confirmado que los países con un mayor índice en educación son los más desarrollados por uso de tecnologías, por innovaciones, pero sobre todo es por la excelencia académica que se logra obtener por ejemplo Finlandia tiene el mejor sistema educativo del mundo ya se centró en que los niños tengan tiempo para ser niños, el método de aprendizaje infantil en este país se maneja a través del juego y la interacción con el entorno.

1.2.2. Contexto nacional

Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo de los niños es por eso que se las toma en cuenta como estrategias metodológicas para la educación en Ecuador la misma que está reglamentada por el Ministerio de Educación.

El mismo que interpreta a la Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, tiene como objetivo potenciar su aprendizaje promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Se marca como fin garantizar, respetar los derechos de los niños/niñas, así como la diversidad cultural y lingüística, el ritmo propio de crecimiento y de aprendizaje, potenciar sus capacidades, habilidades, destrezas.

Las habilidades cognitivas que los niños/las niñas de esta edad, logran desarrollar de manera natural, los prepara para comprender su entorno con la ayuda de las actividades lúdicas los niños aprenden explorando, experimentando, jugando, creando actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud, nutrición, promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, las buenas prácticas de convivencia.

Art. 26 de la constitución, presenta el concepto fundamental de educación que propone la nueva Constitución. Destacando cuatro aspectos importantes para las familias y la sociedad.

- a.- La educación como un derecho permanente de las personas.
- b.- La educación como un área prioritaria de la inversión estatal.
- c.- La educación como una garantía de inclusión.
- d.- La educación como un espacio de participación de las familias.

Este primer artículo, determina que la educación es un derecho de todas las personas, señala la obligatoriedad que tiene el estado de garantizar educación a nuestro pueblo, la educación se convierte en una garantía para el buen vivir para ello la sociedad en su conjunto está obligada a aportar en este proceso.

El artículo 27, describe los elementos constitutivos de la educación que lo propone como derecho básico a todos los ecuatorianos.

Entre las características que dicha educación tendrá destacan dos aspectos.

- a.- Estará centrada en el ser humano.
- b.- Concebirá al ser humano holísticamente, es decir, "como un todo distinto de la suma de las partes que lo componen", según la definición que consta en el Diccionario de la Real Academia Española.

Este artículo también nos recuerda la importancia que tiene la educación para la construcción de una sociedad democrática, justa y solidaria.

El objetivo de este artículo busca que los ecuatorianos tengamos una igualdad de oportunidades, que sepamos compartir nuestros conocimientos con los demás y que vivamos en un ambiente de paz.

Sin duda alguna en el ECUADOR, las leyes promulgadas durante este decenio dirigen a una buena educación, pero se está dejando de lado u olvidando las actividades lúdicas como un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz que potencial el desarrollo intelectual de los niños y niñas del país.

1.2.3. Contexto local

EL cantón Baba sin lugar a dudas es el cantón más antiguo de la provincia de Provincia de Los Ríos y uno del Ecuador es la "Villa de San Francisco de Baba", quien fue en los tiempos mejores una altiva y pujante población que disputaba Guayaquil el liderazgo de la cuenca del Río Guayas. Entre los años 1700 a 1800 Baba fue centro agrícola importante, tiene una población de 5.368 habitantes.

Baba es una ciudad en pleno desarrollo, de sus principales cultivos de ciclo corto, el arroz es el producto de mayor importancia dentro del cantón con 13.133 has.; seguido del cultivo transitorio del maíz con 2.274 has, la soya con 1184 has. En cultivos permanentes el banano ocupa 7.562 has sembradas, seguido del cacao con 3012 has., todas estas cifras reflejan una realidad aproximada, desde el año 1700 , además de la producción agrícola los habitantes de este sector del país han moldeado distintos tipos de negocios como pequeñas tiendas, centros de internet y todo tipo de negocios informales, los cuales impulsan la productividad y empeño de los ciudadanos del cantón BABA esto según la página oficial (www.municipiodebaba.gob.ec/baba/historia).

La niñez y adolescencia en el cantón está en un evidente crecimiento lo cual ha sido un reto para la educación ya que dentro del cantón las escuelas son pocas y el incremento de las instituciones educativas no ha sido suficiente, dentro de las instituciones el número de matrícula en los últimos tiempos ha tenido un aumento considerable.

El municipio del cantón trabaja en conjunto con las escuelas formando grupos competitivos en diferentes áreas los cuales nos representan a nivel de la provincia. El MIES aporta con eficaz centro de estimulación temprana que fomentan el crecimiento de las habilidades cognitivas de los niños desde muy temprana edad los mismos que son centro del buen vivir y cnh.

En Baba es una ciudad pequeña con la calidad humana es excelente ya que su gente es muy amable, gentil. Sus calles y avenidas son muy limpias, pero le falta más lugares recreativos, sus parques no son muy grande y cuentan con pocos espacios de diversión infantil. La parroquia baba cuenta solo con 2 parques uno central y uno infantil.

En las festividades cívicas del cantón los niños de las diferentes escuelas participan en desfiles estudiantiles y alegóricos con bandas de guerra y comparsas. Se intenta rescatar juegos tradicionales como: la rayuela, los magos, los ensacados entre otros.

En las actividades religiosas del cantón la participación en de los niños es menor debido al respecto del LAICISMO que es la corriente de pensamiento, ideología o movimiento político, que defiende o favorece la existencia de una sociedad organizada aconfesionalmente, es decir, de forma independiente que debe garantizar el derecho de los ciudadanos a tener sus propias creencias y manifestarlas en público y en privado.

1.2.4. Contexto institucional

La institución educativa Miguel de Cervantes en sus inicios era un centro de educación solo de niñas, en la actualidad ya es mixta. La institución cuenta con áreas educativas que se han organizado desde educación inicial hasta séptimo año de básica, cuenta con 1 laboratorio instalado de computación, 2 canchas deportivas

La institución en la actualidad cuenta con 35 docentes de los cuales 28 docentes tienen título de tercer nivel y 7 con títulos de cuarto nivel lo que propicia una excelente preparación para el proceso de aprendizaje, sus instalaciones son muy limpias y ordenadas.

La institución no cuenta con suficientes espacios para actividades lúdicas lo cual es un problema ya estas actividades se realizan dentro del aula en espacios muy reducidos.

Los directivos de la institución consideran que los mayores usos de las actividades lúdicas deben ser en etapa inicial pero que no es muy necesario usarlas en años avanzados debido al pensum académico de los mismos. Dicha información que fue obtenida mediante una entrevista con los directivos de la institución.

1.3. SITUACION PROBLEMÁTICA

En el trabajo investigativo realizado en la institución educativa Miguel de Cervantes se puede observar que no cuenta con espacios amplios y seguros para realizar actividades lúdicas adicionalmente los docentes utilizan muy pocas actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes y que por ello los niños confunden los conocimientos adquiridos debido a la monotonía de las clases.

También se pudo constatar que en la institución existe muy poca cooperación entre sus actores

Hay poca realización de actividades lúdicas dentro de las aulas de clase dándose así una planificación rutinaria para los estudiantes lo que provoca que los niños se aburran y estén intranquilos como consecuencia a la falta de motivación o recreación de las clases.

La actividad lúdica es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del ámbito educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco o simplemente no lo pone en práctica porque desconoce sus múltiples ventajas o la metodología para aplicarla, esto tiene como consecuencias que los estudiantes no forman conceptos concretos de su entorno escolar, lo mismo que no les permite que desarrollen las habilidades cognitivas mínimas para producir nuevos aprendizajes.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo influyen La actividad lúdica en las estrategias del desarrollo próximo en las Habilidades cognitivas de los estudiantes de la escuela de educación básica “Miguel De Cervantes”, cantón Baba, Provincia Los Ríos Durante el periodo lectivo 2017?

1.4.2. Sub-problemas derivados

- ❖ ¿Cómo identificamos la importancia de las actividades lúdicas?
- ❖ ¿Cuáles son las actividades lúdicas que debemos aplicar para contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes?
- ❖ ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen al desarrollo de las habilidades cognitivas?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Se desea llevar a cabo una investigación para demostrar la importancia de las actividades lúdicas en los niños y niñas de Educación Inicial, ya que las mismas representan un recurso fundamental para el desarrollo de las habilidades cognitivas en el área educativa. El presente trabajo se va a realizar de la escuela de educación básica “Miguel De Cervantes”.

Líneas de la investigación UTB Educación y Desarrollo Social

Líneas de investigación de la FCJSE Talento Humano Educación y Docencia

Líneas de investigación de la carrera Procesos Didácticos

- **DELIMITACIÓN TEMPORAL**

El trabajo investigativo comprende un tiempo de realización desde el mes de Julio hasta el mes de agosto del presente año.

- **DELIMITACIÓN ESPACIAL**

El presente trabajo investigativo es realizado en la Escuela de Educación Básica “Miguel de Cervantes”.

- **DELIMITACIÓN DEMOGRÁFICA**

Este trabajo está orientado hacia el mejoramiento académico de los estudiantes de educación inicial 2 de la escuela Miguel de Cervantes

1.6.JUSTIFICACIÓN

Las actividades lúdicas son consideradas como un mediador del desarrollo cognitivo en los estudiantes, esta actividad facilita el desenvolvimiento social,

proporciona oportunidades de interacciones positivas en las cuales los educandos construyen su concepto, la autonomía, la autoestima, actitudes positivas, seguridad emocional lo cual es fundamental para el desarrollo de sus habilidades cognitivas-motrices.

El juego es un recurso básico muy importante en el desarrollo próximo e integral del niño, requiere de aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales; la actividad que conlleva, permite que el niño interactúe con su entorno social, lo que ayudará a formar sus propios conceptos, conocimientos al descubrir nuevos aprendizajes. Se pretende lograr, que los infantes tengan un desarrollo integral, incluyendo la actividad lúdica como estrategia de desarrollo próximo para el mejoramiento del área social, cognitiva y afectiva.

La presente investigación es necesaria ya que al ver que en la institución de estudio existen ciertas deficiencias en esta área porque la actividad lúdica permite que los niños articulen nuevos aprendizajes cognoscitivos, motrices, para el desarrollo de habilidades que son importantes en su cotidianidad y el aprendizaje en los estudiantes

Este trabajo beneficiará a los niños y niñas de la institución, padres de familia y por ende a los maestros, contribuye al desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas, que nos permite relacionarnos con los demás, por esa razón la investigación es factible, además contamos con los recursos necesarios para el abordaje de este tema.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACION

1.7.1. Objetivo general

Determinar como la actividad lúdica influye a la estrategia del desarrollo próximo según la teoría de Vygotsky en los estudiantes de educación inicial de la escuela de Educación Básica “Miguel de Cervantes”.

1.7.2. Objetivos específicos

- ❖ Identificar el tipo de actividades lúdicas que realizan los estudiantes de la Unidad educativa investigada.

- ❖ Clasificar las actividades Lúdicas que realizan los estudiantes para mejorar sus habilidades cognitivas.

- ❖ Adoptar estrategias que permitan el desarrollo de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades cognitivas en los estudiantes de mencionada unidad educativa.

CAPÍTULO II MARCO TEORICO.

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

Actividades Lúdicas.

Definición

(Cepeda Tello, 2015) dice que actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales.

Es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje.

Son una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en los conocimientos aportados por la teoría de la dinámica de grupo.

Conceptos y teorías

Actualmente estamos sumergidos en la era de la revolución tecnológica y, por ello, el número de conocimientos culturales y técnicos, de teorías y habilidades, de modelos y estrategias, etc., aumentan de modo exponencial; siendo por lo que la

educación se enfrenta al gran reto de transmitirlos relacionando a la vez lo teórico con la vida real, problema cada vez más difícil de solucionar.

Además, curiosa y paradójicamente, hallándonos de pleno en la era de la comunicación social, nos encontramos con los niveles más altos, históricamente hablando, de incomunicación personal; lo que agrava sobremanera esta problemática.

La verdad es que, en general, nuestros alumnos dedican muy poco tiempo al trabajo autónomo, especialmente a las consultas, y su actividad se reduce casi exclusivamente, en la mayor parte de los casos, a escuchar (no oír siquiera) al profesor, empleando como única habilidad cognitiva, tomar notas y memorizar los apuntes para los exámenes; lo cual denota interés por las clases de tipo expositivo, una alta orientación en sus actividades de trabajo y un procesamiento pasivo de la información.

Por otra parte, no sólo se trata de una cuestión de índole práctica, sino que es una imposición de la perspectiva cognitiva frente a la conductista, interesada por el procesamiento de la información y su almacenamiento en memoria, destacando cómo los resultados del aprendizaje no dependen exclusivamente del modo en que el profesor presenta la información; sino, además, del modo en que el alumno la procesa, la interioriza y la guarda.

En la investigación especializada sobre habilidades y estrategias pueden recogerse multitud de definiciones al respecto; no obstante, es factible detectar un único núcleo de significado, aunque con algunas diferencias en los niveles denotativos de los términos empleados; en otras palabras, el nivel de generalidad concedido al concepto de habilidad o estrategia varía según el tipo de definición formulada. Por ello, se recogen aquí dos grupos claramente diferenciados y delimitados de definiciones: sintéticas y analíticas. a) Sintéticas.

En este caso, las habilidades o estrategias se presentan en un sentido general, aunque asignándoles un papel concreto, siendo fácil detectar tanto macrohabilidades o macroestrategias, habilidades ejecutivas, etc., como microhabilidades o microestrategias, habilidades no ejecutivas, etc.

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (autoprogramación y autocontrol) O'Neil y Spielberger (1979), a diferencia de Rigney, prefieren utilizar el término estrategias de aprendizaje, pues en él incluyen las estrategias de tipo afectivo y motor, así como las estrategias propiamente cognitivas; aunque de hecho reconocen tres características básicas de este dominio: la gran diversidad terminológica, el limitado acuerdo existente respecto a sus conceptos fundamentales y el estado de “arte” en que se encuentra.

Sin embargo, ello no impide que puedan establecerse algunas distinciones; por ejemplo, respecto a un tema muy próximo conceptualmente, tal como el de los estilos cognitivos.

(Clavero, 2001) comentando el problema de la generalidad o especificidad de las habilidades cognitivas, señala una posible distinción entre estilos cognitivos y estrategias; los primeros están más íntimamente ligados a la conducta general de la persona, a su modo de pensar, de percibir, etc. (dependencia/independencia de campo; reflexividad/impulsividad, etc.), mientras las segundas son conductas más específicas aplicadas en un momento determinado de un proceso (como, repasar un texto que se acaba de leer).

Derry y Murphy formularon en 1986 un planteamiento de diseño de sistemas de instrucción para mejorar la habilidad de aprender, utilizando como guía la teoría de Gagné, la de Sternberg y la teoría metacognitiva.

El análisis de estas teorías les llevó a la conclusión de que la mejora de la habilidad para aprender necesita el desarrollo no sólo de habilidades de aprendizaje específicas, sino también de un mecanismo de control ejecutivo que acceda a las habilidades de aprendizaje y las combine cuando sean necesarias; planteando diversas posibilidades en cuanto al diseño curricular para estas estrategias: independiente (detached) (Weinstein, McCombs, Dansereau), incluido en el curriculum normal (embedded) (Jones), o una solución de compromiso entre ambas (incidental learningmodel) (Derry).

Aunque, advierten que cualquiera de las posibilidades debe considerar que esas habilidades, sobre todo las de control ejecutivo, son difíciles de entrenar, desarrollándose y automatizándose lentamente.

Por ello, sus investigaciones representan una integración de las diversas taxonomías existentes, incorporando estrategias de: memoria, lectura y estudio, solución de problemas y afectivas. McCormick et al. (1989) abordan la cuestión de las habilidades cognitivas en el marco del aprendizaje en una línea actual de transición de los contextos de laboratorio a las situaciones académicas de la vida real. En este ámbito han tenido lugar dos avances importantes:

El desarrollo de modelos complejos de pensamiento calificable como competente; lo cual ha permitido identificar con mayor precisión las habilidades y estrategias más importantes.

La elaboración de diseños de instrucción que promueven una actuación competente, evaluando el valor y efectividad de la instrucción en contextos naturales.

En relación al primer apartado los autores señalan tres modelos representativos del enfoque de procesamiento de la información: el modelo de resolución de problemas de Baron, el modelo de componentes de Sternberg y el del buen utilizador de estrategias de Pressley et.

Y, en relación al segundo apartado, destacan: el modelo de Pressley, que manifiesta la necesidad de enseñar todos los componentes del uso correcto de estrategias (estrategias, metacognición, motivación y conocimiento), el modelo de la universidad de Kansas, focalizado en la educación especial, pero con aplicaciones más generales (estrategias de memoria y comprensión, incluyendo el parafrasear, formularse preguntas, mnemotécnicos, imaginación visual, control de errores, etc.),

El modelo de entrenamiento en habilidades de solución de problemas aritméticos de Derry et al., que incluye una enseñanza de la planificación en la resolución de problemas, de la auto comprobación y del autocontrol.

Importancia de las actividades lúdicas

Se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de 9 trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.

Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.

Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la realidad de los ambientes; cuestionan dichas realidades, ya sea tal como se presentan, o en su desarrollo; desencadenan un auténtico proceso de aprendizaje, asistemático y mucho más existencial-comunitario.

Son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes. En un sentido más pragmático es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado. La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas.

Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo en el proceso enseñanza aprendizaje. Se integran en un mundo de constantes transformaciones, las cuales tienen que implicar innovaciones en las dinámicas docentes.

Actualmente, las conferencias y disertaciones de parte del maestro, son las que dominan los salones de clases. Las disertaciones tendrán forzosamente que dar paso a todo un conjunto de dinámicas docentes, desde el juego elemental de representar papeles hasta los seminarios regidos por computadoras.

La educación actual tiene que utilizar todo el fenómeno de la dinámica de grupos, en su afán no sólo de lograr objetivos cognoscitivos sino de una profunda comprensión humana, de intensificar las relaciones afectivas, que las personas tengan una idea clara de sus propios valores para valorar a sus semejantes.

Antecedentes históricos de las actividades lúdicas

Desde los comienzos del desarrollo histórico, se descubrió que ciertos modos de hacer las cosas en grupo, resultaban más fáciles que hacerlas individualmente. En la antigüedad, Aristóteles proclamó la naturaleza social del hombre, afirmación reforzada en el siglo XVII, al realizar estudios sobre la naturaleza social del hombre y la relación que existe entre los individuos y las sociedades.

Pero, realmente el estudio científico de la conducta del grupo, comenzó a tomar directrices definitivas al principio de la década de los treinta, y se caracterizó por el establecimiento de numerosos centros de investigación que se especializaron en fenómenos de grupos.

A partir de 1945, se diversificaron los centros de investigación, las formas de aplicación y también la bibliografía sobre dinámica de grupos, con el objeto de analizar y comprender las múltiples y complejas motivaciones que actúan sobre los grupos, como también para analizar las bondades de la dinámica de grupos en la difícil tarea de la enseñanza. En los últimos tiempos, se han aplicado las dinámicas grupales con resultados sorprendentes en instituciones educativas de todos los niveles.

Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas

Su misión es hacer y crear. Acompaña a todo el conjunto, orienta la búsqueda común, indica o hace buscar criterios en el trabajo por realizar. Es una persona que debe tener una visión de conjunto de todo el asunto. Él no opina sobre los contenidos del trabajo, esto corresponde a los grupos. Él hace trabajar y enseña los métodos.

El coordinador general, explica el objetivo de la actividad lúdica que se va a utilizar, lo puede hacer al comienzo y en el transcurso de la actividad. Explica los pasos de la actividad lúdica, por medio de la instrucción a medida que los pasos se realizan. Orienta la evaluación de la actividad lúdica, que siempre se ha de hacer.

Todo esto supone que el coordinador general posee una suficiente madurez, conoce toda ésta metodología. Lo ha estudiado y experimentado. No improvisa su trabajo. Tendrá un gran respeto a las personas y a sus opiniones. Será integrador de las personas y del trabajo. Mantiene la calma y paciencia a toda prueba.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

La tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Teoría Piagetiana: Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

En 1956 planteo el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Jean Piaget dedico su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a

los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetos y su continuidad.

La etapa preoperativa se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo.

La etapa del pensamiento formal, inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Teoría Vygotskyana: Lev Semyónovich, Vigotsky, considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del

juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El Juego Como Herramienta Educativa

Autores como (Beltran Lozano, 2010) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Por otra parte, (Ferrando, 2012) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Las Actividades Lúdicas

En Gran Bretaña existen escuelas públicas con propuestas educativas para la enseñanza basada en los juegos y actividades lúdicas como medio educativo eficaz, las cuales llevan más de 10 años funcionando sobre esa base.

Sin embargo, según plato (427-348), al juego hay que darle un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo; aseguraba que la educación debía comenzarse a los 7 años de edad y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

El juego educativo adquiere importancia después del siglo XVI y son los colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. Pestalozzi, educador Suizo del siglo XIX, Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales, por lo que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas.

Es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

En los programas educativos existen juegos o actividades lúdicas que aportan al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permite desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza; en la actualidad el juego es utilizado en las escuelas como elemento educativo.

El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes se preocupa en el nivel preescolar, por brindar a los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.

Por ello, propone a través de sus programas, actividades para satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar.

El docente, además de conocer las características del niño o niña, debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral.

Por lo anterior, se puede inferir que el empleo de actividades lúdicas con niños o niñas en edad preescolar, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas que van madurándose a través del tiempo por el paso a las subsiguientes etapas de la vida e involucran la interacción de varios aspectos como lo físico, cognoscitivo, social y lo relacionado a la personalidad.

Es de vital importancia señalar que no se trata de convertir el aula de clase en una sala de juegos, sino, la importancia que tiene éste, para un niño o niña en edad preescolar y los efectos positivos que puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos.

Para lograrlo se hace necesario que el docente conozca qué tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado que permita la puesta en práctica de un modelo educativo, verdaderamente contextualizado, atractivo, integrador, centrado en el niño, además de asegurar la participación de todos los factores relacionados con su formación para la vida y por ende para su desarrollo integral.

Tipos de Actividades Lúdicas

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así:

Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de

situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad.

La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo

de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos.

Por otra parte el juego contribuye al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

El juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Contribuye al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Habilidades cognitivas

Consideraciones generales.

Al hablar de habilidades cognitivas, nos referimos específicamente a las herramientas cognitivas o de pensamiento con las que cuentan los individuos para poder adaptarse y aprender de la sociedad en la que le toca vivir.

Estas herramientas, al igual que las herramientas que utiliza un agricultor, pueden cambiar o modificarse de acuerdo a las necesidades que se le vayan presentando. Los avances tecnológicos permiten que los agricultores ya no corten el trigo con azadones, sino que se utilice cortadoras automáticas, que optimizan el trabajo.

Al igual las estructuras cognitivas, que nos permiten trabajar con las ideas pueden “modernizarse”, y cambiar para generar mayor desarrollo de los individuos y ser capaces, “competentes” (más eficaces y eficientes) al resolver problemas.

En la actualidad existen aportes sobre el tema de figuras como Vygotsky, Piaget, Ausubel entre otros, que nos han permitido entender estos procesos, y más aún se han diseñado programas basados en estas teorías que permiten desarrollar estas habilidades de pensamiento.

El desarrollar estas habilidades de pensamiento, permiten generar aprendizajes más significativos, en las diferentes asignaturas en las escuelas, una de estas áreas es la Matemática, la cual está presente en casi todas las actividades tanto cotidianas como educativas.

La Matemática, permite a los individuos desenvolverse con mayor facilidad en la sociedad en la cual existe. El motivo de nuestro estudio es tratar de demostrar que al utilizar un programa para desarrollar las habilidades cognitivas (enfocado al razonamiento abstracto), puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática.

Para esto consideramos importante conceptualizar habilidades cognitivas se incluyen citas de autores que se ubican en el paradigma constructivista, analizar el desarrollo de las corrientes que las sustentan, poniendo especial atención a los conceptos matemáticos.

Habilidades Cognitivas: Sustento teórico

La palabra psicología proviene del griego: psico- (actividad mental o alma) y -logía (estudio), es decir es el estudio de la actividad o procesos mentales. Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

Una concepción integral del ser humano exige reconocer éstas tres dimensiones: en relación a la afectividad, el diccionario dice: “Conjunto de emociones y sentimientos que un individuo puede experimentar a través de las distintas situaciones que vive”, la conducta la define como: “Reacción global del sujeto frente a las diferentes situaciones ambientales” (Ruiz Arias, 2014)

La cognición ha sido motivo de múltiples estudios y para esta investigación se constituye en una importante dimensión. Se considera importante iniciar definiendo este

concepto y enmarcándolo dentro de una corriente de pensamiento por ser la base en la que se sustentan las habilidades que van a ser objeto de estudio.

Cognición, palabra española de origen latino, cognitivo (conocimiento, acción de conocer), “que denota el proceso por el cual las personas adquieren conocimiento” (Rivas Navarro, 2008)

El Gran Diccionario de Psicología, concibe la cognición como “Conjunto de actividades y entidades que se relacionan con el conocimiento y con la función que realiza (DIDACTEXT, 2008).

Según el Diccionario de Psicología de Natalia Consuegra dice: “Valoración de acontecimientos hecha por el individuo y referida a eventos temporales pasados, actuales o esperados. /Pensamientos o imágenes de los que podemos ser conscientes o no” (Consuegra, 2010). La ciencia que se ocupa de estudiar la cognición es la psicología cognitiva. “Doctrina o corriente de pensamiento de la psicología contemporánea que pone el acento sobre los fenómenos de cognición, es decir aquellos que están ligados al conocimiento” (Pozo, 2010).

Rivas en su libro Procesos Cognitivos Aprendizajes Significativos nos dice: “La psicología cognitiva se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos cognoscitivos por los que las personas adquieren, almacenan, recuperan y usan el conocimiento. Su objeto es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y resultados de las mismas; la cognición y relaciones con la conducta” (Rivas, 2008)

(Baron, 2015), nos dice: “Para ser más concreto, la psicología cognoscitiva es el estudio de la forma en que la gente percibe, aprende, recuerda y piensa en la información. Un psicólogo cognoscitivo puede estudiar cómo percibe la gente distintas formas, por qué recuerda algunos hechos pero olvida otros o cómo aprende el lenguaje”

Al ser la psicología cognitiva la que se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos cognoscitivos, es importante entender que son los procesos cognitivos, a los cuales nos referiremos también como: habilidades cognitivas, procesos de pensamiento, destrezas de pensamiento, o habilidades de pensamiento por ser equivalentes. “Al hablar de habilidades cognitivas, se hace referencia a habilidades de pensamiento” (Cassany, 20014)

Para Matthew Lipman las habilidades del pensamiento son: “El conjunto de acciones interiorizadas, organizadas y coordinadas, que propician un adecuado procesamiento de la información, enfocadas tanto a la información a procesar en sí, como también a las estructuras, procesos y estrategias que están siendo empleadas al procesarla” (Parga, 2014).

En el libro a estudiar se aprende, se considera a las operaciones de pensamiento como: “... procesos cognitivos bien definidos y complejos como: percibir, observar, interpretar, analizar, asociar, comparar, expresar en forma verbal (oral o escrita), retener, sintetizar, deducir, generalizar, evaluar, entre otros” (Ocaña, 2015).

El desarrollo de las estructuras cognitivas, está determinado por las experiencias del sujeto que permiten la organización y adaptación de nuevos conocimientos, y por ende la construcción de nuevas y más complejas estructuras cognitivas. Estos aprendizajes pueden darse en forma inintencional e intencional.

Los aprendizajes inintencionales pueden evidenciarse, por la adquisición espontánea, los mismos que se desarrollan en la cotidianidad, por ejemplo el amarrarse un cordón, la adquisición del lenguaje. Los aprendizajes voluntarios, se desarrollan en la educación formal o cuando se evidencia la voluntad de adquirir un determinado conocimiento, como por ejemplo al escribir un poema, comparar precios en una tienda. Con los adolescentes con los que trabajamos se intentó generar aprendizajes

intencionados de habilidades de pensamiento, los mismos que identificaron cambios en sus procesos de aprendizaje.

Diferentes autores, se han dedicado a estudiar cómo la gente aprende y desarrolla estas habilidades cognitivas, entre ellas tenemos a Piaget, Vygostky, Ausubel, entre otros.

Jean Piaget: Aportes desde la Teoría de los Estadios de Desarrollo

El psicólogo suizo Jean Piaget, es reconocido como una de las figuras más influyentes de la psicología y la pedagogía moderna y, sin duda, como la más importante en el estudio del desarrollo infantil.

Sus investigaciones le llevaron a determinar que el niño “normal” (la normalidad entendida como las acciones que desarrollan la mayoría de los niños y niñas a una edad determinada), atraviesa por cuatro estadios en su desarrollo cognitivo: el estadio senso - motor, pre-operatorio, operaciones concretas y operaciones formales. Cada estadio está determinado por características propias, y especificaciones determinadas.

Los estadios de desarrollo se dan en un orden invariable, aunque varíe la edad promedio para cada uno de ellos de acuerdo a factores individuales y sociales. Intervienen tanto el crecimiento físico como el mental, entre los cuales no puede existir un rompimiento. Es importante también la maduración del sistema nervioso y endócrino hasta los dieciséis años aproximadamente.

El conocimiento es una respuesta ante un estímulo y un reforzamiento, es el resultado de la actividad del sujeto y su relación con el ambiente que lo rodea. Piaget concebía el desarrollo cognitivo como el resultado de la interacción tanto de factores internos como de factores externos del individuo.

El desarrollo cognitivo es el producto de la relación que el niño tiene con el medio y este cambia sustancialmente a medida que evoluciona. Para entender mejor la teoría de Piaget, es necesario que revisemos algunos conceptos y temas como: intelecto, esquemas, funciones o procesos intelectuales de adaptación (asimilación y acomodación) y organización.

El intelecto se compone de estructuras o habilidades físicas y mentales llamadas esquemas, que son la base para el conocimiento y la construcción de nuevos esquemas, estos esquemas, varían según la edad, las experiencias y las diferencias individuales. Piaget identificó dos funciones o procesos intelectuales que todo individuo posee, independientemente de la edad, del contenido que se procese y de las diferencias individuales.

Estas funciones toman el nombre de adaptación y organización, y son procesos que permiten el cambiar y formar los esquemas o estructuras mentales. La adaptación a su vez permite adquirir la información y cambiar las estructuras cognitivas hasta adaptarlas a la nueva información que se percibe.

El proceso de adquisición de la información se llama asimilación, "... toda adquisición, desde la más sencilla a la más compleja, debería ser así concebida como una respuesta a los estímulos exteriores, y cuyo carácter asociativo expresa una subordinación pura y simple de las relaciones adquiridas a las reacciones exteriores" (Piaget, 1984).

El proceso de cambio de las estructuras se llama acomodación. Estos dos procesos aunque son simultáneos pueden no completarse, es así como una persona puede adquirir información pero no acomodar en sus estructuras cognitivas, a esto se llama desequilibrio cognitivo.

El proceso de organización, es el proceso de categorización, sistematización y coordinación de las estructuras cognitivas, este proceso permite que los individuos puedan seleccionar la información al momento de dar una respuesta.

A continuación, detallamos las etapas o estadios de desarrollo que Piaget concibe para la construcción de un pensamiento formal:

Primer estadio.- El nivel senso-motor que corresponde a los dieciocho primeros meses de vida, donde el niño deja de resolver problemas de acción, construyendo un complejo sistema de esquemas de asimilación y realiza construcciones de lo real según un conjunto de estructuras espacio-temporales y causales.

Piaget considera que en esta etapa no interviene el pensamiento de niño, las acciones que realiza están basadas en percepciones y movimientos (ensayo y error), como respuesta a los estímulos externos y se produce de esta manera la asociación que se expresa por una subordinación pura y simple de las reacciones adquiridas a las relaciones exteriores.

En este estadio se desarrollan las sub-estructuras cognoscitivas de las futuras nociones, las que permitirán los futuros aprendizajes y desarrollo cognitivo, como afectivas elementales.

“El niño elabora a este nivel el conjunto de las subestructuras cognoscitivas que servirán de punto de partida a sus construcciones perceptivas e intelectuales ulteriores, así como cierto número de reacciones afectivas elementales, que determinaran de algún modo su afectividad subsiguiente” (Piaget J. &., 1997). En este punto, Piaget admite que existe una inteligencia antes del lenguaje, pero esta inteligencia es práctica, que construye un complejo sistema de esquemas de asimilación. Esta se da como resultado de los reflejos, es decir “una consolidación por ejercicio funcional” (ejercicio reflejo).

En este estadio se puede diferenciar las siguientes características:

Primeros hábitos: que son las conductas adquiridas, como resultado de ejercicios reflejos sin un fin preestablecido.

Circularidad, en los primeros meses los bebés se centran en la repetición de actos simples reflejos. Las reacciones circulares representan acciones repetitivas, pero con variaciones, lo que permite que el niño adquiera un nivel de control. Piaget considera que estas reacciones no tienen un fin, pero esta constituye un principio de diferenciación entre el fin y el medio, “nos hallamos esta vez en el umbral de la inteligencia”. (1984).

Otra característica de este estadio es la experimentación, que se observa en la manipulación de objetos eventos o ideas en forma intencional, Piaget considera que estos son actos más complejos de inteligencia práctica y aparecen en las reacciones circulares terciarias. Utiliza medios externos para alcanzar los fines, “búsqueda de medios nuevos por diferenciación de los esquemas conocidos”.

Al término del período senso-motor, se considera que el niño ya tiene una conducta inteligente, hace un “pare” en su proceso de ensayo y error, para buscar estrategias que le permitan llegar a un fin.

Para Piaget, este descubrimiento que realiza el niño, desemboca en una especie de “lógica de acción”. Las “estructuras de orden y reuniones constituye la subestructura de las futuras operaciones del pensamiento” (1984), además considera que el niño logra construir las subestructuras de las futuras nociones, tiempo, espacio, permanencia del objeto, del tiempo y de la causalidad, lo que le permite pasar al período pre-operacional.

Segundo estadio.- Período del pensamiento pre – operacional (dos a siete años). En esta etapa se da la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento

ausente, lo que representa que el niño emplea “significantes” diferenciados ya que deben poder referirse a elementos no perceptibles en ese momento. Para designar este funcionamiento referente al conjunto de los significantes diferenciados se utiliza “función semiótica o simbólica”. Este estadio está caracterizado por un pensamiento intuitivo, no puede sobrepasar lo perceptivo. Los objetos son utilizados no con los fines para los que fueron creados, sino como símbolos de otros objetos.

Piaget considera que existen por lo menos cinco conductas que aparecen casi simultáneamente: Imitación diferenciada, juego simbólico, dibujo o imagen gráfica, imagen mental y lenguaje.

El proceso de imitación diferida, cuando el niño es capaz de imitar movimientos y sonidos, o representar acciones o cosas que no están presentes (a los dos años aproximadamente), indica que el niño puede recordar lo sucedido y formar imágenes mentales. Al darse esta conducta el niño es capaz de “pensar”, en el sentido estricto de la palabra.

El Juego simbólico, que sigue constituyendo un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos, “hacer dormir al oso de peluche”. El dibujo o imagen gráfica; considerada como un juego y la imagen mental con la que comparte el esfuerzo de realizar imitaciones de lo real. La imagen mental, aparece como una imitación interiorizada, Piaget nos habla del carácter estático de las imágenes preoperatorias.

El lenguaje, mismo que permite la “evocación de acontecimientos no actuales”, la evolución del lenguaje comienza en el estadio senso-motor con el balbuceo espontáneo, al final de este período se da una fase de diferenciación de fonemas por imitación “palabras-frase”, luego frases de dos palabras y pequeñas frases completas, para luego adquirir estructuras gramaticales, que responden a exigencias funcionales.

“La evocación se apoya exclusivamente en el significante diferenciado constituido por los signos de la lengua en vías de aprendizaje” (Piaget, 1984).

El niño en este estadio es capaz de utilizar representaciones (pensamiento), y forma las estructuras base, en que se asentará el siguiente período de las operaciones “concretas” del pensamiento.

Tercer estadio.- Estadio de las operaciones Concretas. Consiste en transformaciones reversibles y esa reversibilidad se puede dar por reciprocidad, produciéndose un esquema de conservación. Este esquema de conservación Piaget lo explica con el ejemplo del agua en los vasos, el niño ya es capaz de afirmar que existe la misma cantidad de agua, aun cuando los vasos sean de diferentes tamaños. La conservación de sustancias se da hacia los siete u ocho años, de peso a los nueve o diez y de volumen hacia los once o doce años.

Las operaciones concretas se las puede llamar así, porque afectan directamente a los objetos y aún no se generan hipótesis que puedan ser enunciadas verbalmente, “las operaciones concretas forman, pues, la transmisión entre la acción y las estructuras lógicas más generales que implican una combinación y estructura de grupo coordinante de las dos formas posibles de reversibilidad” (Piaget, 1984)

Esto da lugar a procesos de:

Seriación: “Por seriar entendemos la competencia para colocar objetos ordenadamente en base a un criterio” (Sánchez, 2008). Este criterio puede ser longitud, capacidad, peso, color, forma entre otros. Piaget nos dice “consiste en ordenar los elementos según sus dimensiones creciente o decreciente.

Clasificación: “Es organizar elementos agruparlos conforme a sus principios y categorías. Encierra un proceso de análisis y síntesis que permite sacar conclusiones. Clasificar es poner orden y contribuir a dar significado a la experiencia.” (García,

Gutierrez, & Condemarín, 2007). Constituye un agrupamiento fundamental, cuyas raíces se pueden apreciar en las asimilaciones de los esquemas senso-motores. Piaget concibe que este proceso sigue un orden, que inicia con colecciones de figuras, colecciones no figurativas y la clasificación operatoria.

Concepto de número: “Establecimiento de relaciones asimétricas entre objetos de la misma clase” (Sánchez, 2008). Este se desarrolla mediante la interacción con los objetos con diferentes percepciones, se identifica diferencias y semejanzas, se agrupa en clases, para establecer relaciones asimétricas. Para Piaget, “está unida a la disposición espacial de los elementos”, el número resulta ante todo una abstracción de las cualidades que las diferencian.

Noción de espacio: Esta se constituye independientemente del número, pero construyen paralelamente a las operaciones lógico-aritméticas, que se denominan “infralógicas”, pues afectan a otro nivel de la realidad.

Noción de tiempo y velocidad: La velocidad no se inicia con medidas, sino en forma ordinal, es decir cualitativamente, (más rápido que), para luego estructurar operatoriamente, tras lo cual llega a darse cuenta de la magnitud creciente o decreciente de los intervalos y puede generar relaciones de duración y espacios recorridos. La noción de tiempo, se basa sobre tres clases de operaciones:

- Un ajuste de los intervalos frente a la duración.
- Un ajuste de los intervalos entre los conocimientos puntuales.
- Una métrica temporal.

“Lo sorprendente, en el curso de este largo período de preparación y luego de constitución de las operaciones concretas, es la unidad funcional (en cada subperíodo) que enlaza en un todo las reacciones cognoscitivas, lúdicas, afectivas, sociales y morales” (Piaget, 1984). Desde que el niño nace, se inicia todo un proceso de

aprendizaje y cambio que se va dando tanto en las estructuras cognitivas como en las relaciones interpersonales como intrapersonales.

Este proceso de cambios permite la adaptación e interrelación del niño con su entorno, al término de este estadio de las operaciones concretas, el niño ya ha estructurado las bases que le permitirán el paso a las operaciones formales, lo que representa un deslindarse de lo concreto y poder pensar en ideas y plantearse hipótesis sobre sí mismo y el mundo que le rodea.

Cuarto estadio.- operaciones formales (de los once a los catorce años), permite el deslindarse de lo concreto, situando lo real en un conjunto de transformaciones posibles, y al final una descentración fundamental a favor de intereses orientados hacia el pasado y el futuro. Es importante anotar que el estadio que más nos interesa para nuestro estudio, es el de las operaciones formales, pero se ha hecho un recuento de los períodos anteriores para comprender mejor los procesos que desencadenan y forman las estructuras cognitivas hasta lograr llegar a las operaciones formales.

Piaget considera que este nuevo estadio de desarrollo que se construye durante la adolescencia, es importante describirla y analizarla como estructura, para no descuidar las características comunes y generales a favor de las diversidades individuales. Además de generar la consolidación de las estructuras generadas desde el estadio sensoriomotor, prolongan necesariamente las anteriores y completan los procesos iniciados en los precedentes estadios.

En este estadio “el sujeto se hace capaz de razonar correctamente sobre proposiciones en las que no cree o no cree aún” (Piaget, 1984), lo que indica que este sujeto puede pensar en razón de hipótesis, puede sacar conclusiones de verdades, lo que constituye el primer paso para el pensamiento hipotético deductivo o pensamiento formal.

El sujeto puede ser capaz de realizar diferentes combinaciones, las cuales analizamos a continuación.

El combinatorio: como resultado de la separación del pensamiento en relación a los objetos, permite libertar las relaciones y las clasificaciones de sus vínculos concretos, permite combinar entre si objetos y factores, incluso ideas o proposiciones. Este combinatorio es importante pues permite razonar en cada caso sobre la realidad de todas las combinatorias posibles. Permite combinar entre sí objeto o ideas, y en cada caso razonar sobre la realidad, lo que refuerza el poder deductivo de la inteligencia.

Las combinaciones de objetos: el niño es capaz de buscar todas las combinaciones posibles de ser realizados con estos objetos.

Combinaciones proposicionales: el niño es capaz de combinar ideas o hipótesis, de afirmarlas o negarlas y utilizar operaciones proposicionales desconocidas para él hasta ese momento, utiliza la disyunción, la exclusión o la incompatibilidad y la implicación recíproca.

Los esquemas operativos formales, que aparecen alrededor de los once o doce años, se forman en base a una serie de esquemas operatorios, cuya formación es aproximadamente sincrónica: las nociones de proporción, los dobles sistemas de referencia, la comprensión de un equilibrio hidrostático, ciertas formas de probabilidad, entre otras.

Las proporciones: aparecen de los once-doce años en ámbitos muy diferentes y siempre cualitativamente, en ámbitos como: las proporciones espaciales, las velocidades métricas, las probabilidades entre otras. También se desarrolla las relaciones de proporcionalidad inversa entre pesos y longitudes.

Dobles sistemas de referencia: se realiza la comprensión de la compensación sin anulación, si algo se mueve a un lado sobre un objeto y el objeto genera su movimiento a la inversa, la compensación se realiza sin anulación de ninguna de las dos fuerzas.

Equilibrio hidrostático: se lo explica con el ejemplo del pistón y el agua. El aumento del peso del líquido actúa en sentido contrario al del pistón.

Las nociones probabilísticas: es un conjunto fundamental de esquemas operatorios, que resulta de una asimilación del azar por esas operaciones. El sujeto es capaz de analizar las probabilidades para que una acción pueda determinar un resultado con un margen de error aceptable.

Cuando el adolescente inicia este nuevo estadio, se le abre un sin número de probabilidades de aprendizaje más variado y una nueva forma de percibir el mundo, la teoría de Piaget, aunque genetista, no desconoce la importancia de la estimulación o la necesidad de los estímulos externos que los niños necesitan para ir estructurando un pensamiento formal. El aprendizaje se genera en la interacción con los otros, y se inicia con los reflejos, pero luego la imitación es la que le permite actuar y adaptarse al entorno.

Vygotsky: Aportes desde la Teoría de Conceptos

Lev (Ferreyra, 2007) Concibe que el desarrollo humano puede ser explicado en términos de interacción social únicamente. Su concepto de la zona de desarrollo próxima, se engloba dentro de su teoría del aprendizaje como el camino que deben seguir los individuos hacia el desarrollo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo real que está determinado por la capacidad del individuo de resolver problemas independientemente y el desarrollo potencial que está dado por la capacidad de resolver problemas bajo la guía de un adulto o un compañero más capaz. Para Vygotsky, la ayuda que los niños reciben de adultos o personas que le rodean la llama “andamiaje”.

El desarrollo cognitivo del niño según Vygotsky, está determinado por la cultura y la sociedad a la cual pertenece, que depende del ambiente y de la gente que le rodea, pues es de estos de quienes adquiere las actitudes, conocimiento, valores e ideas. Considera al lenguaje como el sistema de símbolos más importante que apoya el aprendizaje, pero la relación que existe entre estos no parte de las mismas raíces genéticas.

“La relación entre el intelecto y el lenguaje no es constante e igual para todas las funciones”. El lenguaje y el pensamiento aun cuando están íntimamente ligados, no tienen las mismas raíces genéticas, su desarrollo sigue líneas distintas y son independientes uno del otro, “... en la filogenia del pensamiento y el lenguaje, podemos reconocer indiscutiblemente una fase prelingüística en el desarrollo de la inteligencia y una fase preintelectual en el desarrollo del lenguaje” (Rolón, 2015). Estas fases hasta determinado momento, siguen líneas de desarrollo distintas, e independientes.

“En cierto punto, las dos líneas se encuentran, desde entonces el pensamiento se hace verbal y el lenguaje intelectual”. En las observaciones realizadas por este autor, se puede decir que el lenguaje, se convierte en pensamiento y el pensamiento en lenguaje.

El término desarrollo, se lo utiliza tanto al hablar de evolución individual como a la historia cultural de las funciones mentales. Vygotsky, percibía al desarrollo psicológico como un proceso dinámico lleno de cambios, retrocesos y conflictos cognitivos.

Vygotsky, considera que: "... las funciones mentales superiores del ser humano deben asumirse como productos de una actividad mental mediada. El papel del mediador lo desempeñan los instrumentos psicológicos de los medio de comunicación interpersonal" (Vygotsky, 1995). La teoría de Vygotsky se centra fundamentalmente en la relación que ejerce el individuo con el medio, concibe que la actividad significativa desempeña este papel y sirve como generadora de conciencia.

Es importante anotar que para Vygotsky, existen instrumentos psicológicos einstrumentos materiales, ambos son sociales y construcciones artificiales. Los instrumentos materiales pretenden mantener el control sobre los procesos naturales, los instrumentos psicológicos dominan las formas naturales de cognición y conducta individual. "Los instrumentos psicológicos poseen una orientación interna que transforma las aptitudes y destrezas de la naturaleza humana en funciones mentales superiores" (Vygotsky, 1995).

Las funciones mentales, por ende son construcciones cuyo principio se encuentra fuera del individuo, en las reacciones interpersonales y los instrumentos psicológicos con los que cuenta el individuo. Considera que las funciones aparecen dos veces, la primera en la interacción social y la segunda dentro del individuo. Lo que implica que el individuo primero aprende del exterior, para luego interiorizar el aprendizaje y reinterpretarlo para sí mismo.

Vygotsky, sugiere fases para la formación de conceptos, las mismas que se subdividen en varios momentos diferenciados.

Primera fase.- Formación de cúmulos desorganizados, el niño coloca determinadas piezas en un montón en respuesta a una tarea determinada que el adulto lo resolvería mediante la formación de un nuevo concepto, "... como la tendencia del niño a compensar la insuficiencia de conexiones objetivas con un exceso de conexiones

subjetivas y a confundir esos vínculos subjetivos entre impresiones e ideas con relaciones reales entre objetos” (Vygotsky, 2001).

La primera fase en la formación de conceptos se caracteriza por:

- Formación de imágenes sincréticas, que se define como un período de “ensayo y error” en el pensamiento infantil.
- Disposición espacial de las piezas; el niño se sigue rigiendo no solo por las relaciones objetivas implícitas en las cosas, sino por las conexiones subjetivas creadas por su propia percepción.
- Una perspectiva bidimensional, “... el significante de la palabra del niño no encierra un plano unidimensional, sino una perspectiva bidimensional, una doble serie de conexiones, una doble estructura de grupo” (Vygotsky, 2001).

Segunda fase.- Pensamiento en complejos; comprende variaciones funcionales, estructurales y genéticas de una misma forma de pensamiento. “Significa que las generalizaciones creadas por estas formas de pensamiento son, en cuanto a su estructura, complejos de elementos agrupados no solo sobre la base de conexiones subjetivas establecidas en la percepción del niño, sino fundadas en relaciones objetivas realmente existentes entre estos objetos” (Vygotsky, 2001).

El pensamiento en complejos es ya un pensamiento coherente y objetivo pero aún no llega a la coherencia característica del pensamiento conceptual logrado por el adolescente. Es poner en orden el montón de piezas del cual se habla en la fase anterior.

En esta etapa se podía pensar que el niño ya ha adquirido un pensamiento en conceptos, por el parecido que puede tener al conceptualizar igual al adulto, pero este pensamiento sigue leyes muy distintas a las de los conceptos, también reflejan conexiones objetivas pero lo hacen de otro modo y manera que los conceptos. Esta etapa distingue cinco tipos principales de complejos en las cuales se basan las generalizaciones sucesivas en del desarrollo del pensamiento del niño.

- Complejo asociativo, “cualquier relación concreta descubierta por el niño, cualquier conexión asociativa entre el núcleo y otro elemento del complejo es razón suficiente para que el niño lo incluya en el grupo y le asigne un apellido familiar” (Vygotsky, 2001). El niño realiza la asociación considerando un rasgo afín (atributo), el color, forma, tamaño y eso le permite incluir al grupo de acuerdo a las semejanzas.
- Complejo por colecciones: son agrupaciones especiales y se conforman considerando un atributo, la característica de esta etapa es la heterogeneidad de los componentes, su mutua complementariedad y se producen asociacionismo por contraste. Realiza la colección en base a objetos que se complementan entre sí, aunque son de color, forma o tamaños diferentes, pero que tienen un atributo funcional relevante en la práctica (enseres del hogar).
- Complejo en cadena: este complejo en cadena se produce cuando el niño considera un atributo de la figura modelo pero al ser diferente tiene otros atributos que le relaciona con el siguiente y así se forma una cadena basada en atributos heterogéneos. Vygotsky, se basa en el principio de “unión dinámica y secuencial de eslabones individuales en una única cadena, el traslado de los significados a través de los sucesivos eslabones de la cadena”. (Vygotsky, 2001).
- Complejo difuso de pensamiento: le lleva al niño a generalizaciones que rompen en la práctica. “El niño entra en las generalizaciones difusas, donde los atributos son escurridizos y mutables, se transforman imperceptiblemente uno en otro” (Vygotsky, 2001), se vuelven complejos ilimitados pues carecen de una lógica clara, asocia cosas ajenas al conocimiento práctico.
- Pseudoconcepto: que puede considerarse un concepto, pero en su esencia es muy diferente del concepto, y el camino que sigue es completamente diferente, pues

no llega a la abstracción del objeto sino que lo analiza por sus características concretas.

En relación a los pseudoconceptos Vygotsky (2001), considera que “nos hallamos, ante la sombra, ante los contornos del concepto [...]. Pero, al mismo tiempo, nos hallamos ante un complejo, es decir, ante una generalización, construida según principios por completo diferente a los del verdadero concepto”. Vygotsky considera esta segunda fase como “estadio de los conceptos potenciales”.

Tercera fase: Pensamiento en conceptos; Vygotsky concibe que para que los conceptos evolucionen es necesario contar con los pseudoconceptos y para esto por primera vez hace uso de la abstracción de rasgos aislados y la construye sobre una base nueva.

“El concepto surge cuando una serie de atributos que han sido abstraídos se sintetizan de nuevo y cuando la síntesis abstracta conseguirá de ese modo se convierte en la forma fundamental del pensamiento, a través de la cual el niño percibe y atribuye sentido a la realidad que le rodea” (Vygotsky, 2001). El niño alcanza el pensamiento en conceptos en la adolescencia, al terminar la tercera fase del desarrollo intelectual.

En esta fase se desarrolla un nuevo rasgo que es la interiorización, que permite que las operaciones externas se interiorizan, su relación con todas las restantes funciones varían. “Lo que para el escolar es externo en el ámbito de la memoria lógica, de la atención arbitraria, del pensamiento, se convierte en interno en el adolescente” (Vygotsky, 1997).

Vygotsky al analizar las funciones superiores concibe que, estas se desarrollan en la interacción con el otro, hasta lograr interiorizarse, y sobre esto nos dice:

Toda función superior se hallaba dividida entre dos personas, constituía un proceso psicológico mutuo. Uno tiene lugar en mi cerebro, otro, en el del individuo con quien discuto: “Este sitio es mío”. “No, es mío”. “Yo lo cogí antes”. Aquí, el sistema del pensamiento está dividido entre dos niños.

Lo mismo sucede en el diálogo: hablo usted me comprende. Sólo después comienzo a hablar para mí, el niño en edad preescolar dedica horas enteras al lenguaje consigo mismo. Surgen en él nuevas conexiones, nuevas relaciones entre las funciones, que no figuraban en las conexiones iniciales de sus funciones (Vygotsky, 1997).

Este paso del pensamiento en complejos al pensamiento en conceptos concluye solo en la adolescencia, y considera que aun cuando alcanza a dominar la forma superior de pensamiento no se desprende de las anteriores, las que rigen generalmente hasta en los adultos que están muy lejos de pensar siempre en conceptos. Asume que la adolescencia no es la culminación del desarrollo del pensamiento sino que representa un período de crisis y maduración. La formación de los conceptos es producto de un largo y complejo proceso del desarrollo del pensamiento infantil, en el cual intervienen las funciones intelectuales, usando la palabra como medio de atención, se vale de la abstracción, de la selección de atributos y de su síntesis y simbolización con ayuda del signo.

“El concepto, en su forma natural y desarrollada, presupone no sólo la unión y la generalización de elementos aislados, sino también la capacidad de abstraer, de considerar por separado esos elementos, fuera de las conexiones reales y concretas dadas” (1997).

Ausubel: Teoría del aprendizaje por recepción significativa.

David P. Ausubel, psicólogo que ha tratado de explicar cómo aprenden los individuos a partir del lenguaje, tanto hablado como escrito, nos presenta su teoría del aprendizaje significativo. Sostiene que:

El conocimiento es significativo por definición. Es el producto significativo de un proceso psicológico cognitivo que supone la interacción entre unas ideas (culturalmente) significativas, unas ideas de fondo pertinentes en la estructura cognitiva (o en la estructura del conocimiento) de la persona concreta que aprende y la mental de esta persona en relación con el aprendizaje significativo o la adquisición y la retención de conocimientos (Ausubel D., 2002).

Ausubel considera que los procesos de madurez cognitiva, tiene un carácter evolutivo y gradual, que las personas pasan por etapas de madurez cognitiva y de preparación para aprender, que estos influyen de manera fundamental en la eficacia del proceso de aprendizaje. Considera que diferir o no exponer a los estudiantes a experiencias de aprendizaje, tiene como consecuencia desperdiciar oportunidades de aprendizaje o por el contrario lleva a detestar y evitar las tareas, respectivamente.

La teoría del “aprendizaje significativo basado en la recepción supone principalmente la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado” (Ausubel D., 2002). Para que este aprendizaje sea significativo requiere, tanto una actitud de aprendizaje significativo como de material que sea potencialmente significativo.

Al referirse al material potencialmente significativo, supone: que el material se pueda relacionar de una forma no “arbitraria” y no literal con cualquier estructura cognitiva apropiada y pertinente, y que la estructura cognitiva de la persona que aprende contenga ideas de “anclaje”, para relacionarse con el nuevo material.

Anclaje para Ausubel es cuando: “el aprendizaje significativo supone una interacción selectiva entre el nuevo material de aprendizaje y las ideas preexistentes en la estructura cognitiva” (Ausubel D., 2002).

Se distinguen tres tipos de aprendizaje significativo basado en la recepción; aprendizaje representacional, aprendizaje por conceptos y aprendizaje de proposiciones.

Al hablar de aprendizaje representacional, se dice que es el más parecido al aprendizaje memorista: “Se produce cuando el significado de unos símbolos arbitrarios se equipara con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y muestran para el estudiantes cualquier significado que expresen sus referentes” (Ausubel D., 2002).

Aprendizaje significativo de conceptos, los conceptos son objetos, eventos, situaciones o propiedades que están designados por el mismo signo o símbolo, poseen atributos comunes. Se puede aprender conceptos por dos métodos, el primero por formación de conceptos, en el cual “los atributos característicos del concepto se adquieren por medio de la experiencia directa”.

El segundo método es por asimilación, más predominante en escolares y adultos. La asimilación de conceptos es el proceso por el cual se almacenan nuevas ideas en estrecha relación con las ideas de anclaje presente en las estructuras cognitivas de los estudiantes.

Aprendizaje significativo de proposiciones, este puede ser subordinado, de orden superior o combinatorio. El subordinado (subsumidor), se produce cuando una proposición lógicamente significativa de una disciplina se relaciona significativamente en la estructura cognitiva del estudiante con unas proposiciones de orden superior.

El aprendizaje significativo proposicional de orden superior, “se produce cuando una proposición nueva se puede enlazar o bien con unas ideas subordinadas específicas de la estructura cognitiva ya existente o bien con un amplio fondo de ideas pertinentes en general de la estructura cognitiva que se pueden subsumir en ella” (Ausubel D., 2002).

Y por último el aprendizaje proposicional combinatorio, se refiere a los casos en los que una proposición potencialmente significativa se enlaza con una combinación de contenidos pertinentes en general.

Ausubel, manifiesta la importancia que puede tener para el aprendizaje el uso de organizadores cognitivos como recursos pedagógicos, pues estos son abstractos, concisos y completos y permiten organizar la información en forma gráfica.

El aprendizaje por recepción significativa incluye la recolección de información la identificación de ideas centrales y definiciones, la comparación y contrastación de información antigua y nueva y la expresión de conocimientos de forma oral o escrita. Asegurándonos de que existan los andamiajes necesarios en los que se pueda generar un buen nivel de asimilación.

Esta teoría aun cuando no identifica edades precisas o aproximadas para la adquisición de ciertas habilidades de pensamiento, insiste en la necesidad de que se reconozca los momentos adecuados para incorporar nuevos conocimientos y que estos deben ser presentados de manera que sean significativos para los estudiantes, que el estudiante tenga predisposición para el aprendizaje y estructuras cognitivas previamente establecidas.

Los autores previamente citados, nos permiten concluir que las personas, desde que nacen tienen la predisposición para ir construyendo sus aprendizajes, pero no solo necesitan esta predisposición, sino que es necesario generar los ambientes adecuados para ir pasando de un estadio a otro como nos dice Piaget, hasta lograr un pensamiento formal, que le permita desarrollar habilidades cognitivas para poder resolver de forma más eficiente los problemas que se le presentan, tanto en el ámbito educativo como en su vida diaria.

Uno de los temas que más ha generado inquietud en el ámbito educativo, es el referente a la matemática, que al ser básica para resolver problemas de la vida diaria genera resistencia frente a su aprendizaje. Los estudiantes que inician el octavo año de educación general básica y se encuentran en edades comprendidas entre los once o doce años, según Piaget y Vygotsky, han finalizado la etapa de las operaciones concretas y cuentan con las estructuras cognitivas necesarias para generar procesos cognitivos más complejos, pues su pensamiento puede abstraer ideas, formular conceptos matemáticos y operar con los mismos.

Adquisición de habilidades cognitivas

El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas presenta una gran complejidad, debido a la diversidad de perspectivas y acercamientos realizados al tema. Las revisiones recientes de Voss, Wiley y Carretero (1995), VanLehn (1996, 1999), Rosenbaum, Carlson y Gilmore (2000), son una muestra de esta diversidad de acercamientos teóricos y metodológicos. De acuerdo con estas revisiones hemos elaborado el esquema que aparece en la tabla 1, en el que se presentan los tipos de habilidades, las fases de adquisición y los aspectos instruccionales ligados a su aprendizaje.

La adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas, por lo general problemas libres de contenido, como puzzles y similares, en los que el individuo tenía que explicar sus razonamientos en voz alta mientras resolvía el problema. Las transcripciones de estos protocolos verbales ofrecían los fundamentos empíricos para el desarrollo de modelos computacionales de la solución general de problemas. Newell y Simon (1972) fueron dos de los autores más representativos de esta orientación. Posteriormente se desarrollaron dos temas relacionados con la adquisición de habilidades cognitivas: la toma de decisiones y el razonamiento.

En lo referido a la toma de decisiones los investigadores estudiaron la forma en que las personas hacían una elección bajo circunstancias de incertidumbre, y en cuanto al razonamiento estudiaron cómo se llegaba a una conclusión a partir de una combinación de inferencias mentales.

En cierto sentido, la toma de decisiones y el razonamiento son también formas de resolver problemas, aunque en estos casos se atendía más a los estados mentales intermedios que a las acciones físicas que se analizaban en los estudios iniciales sobre solución de problemas.

En la década de los 70, los investigadores comenzaban a estar interesados en la forma en que se resuelven problemas que requieren mucho más conocimiento que los problemas de puzzles simples. Como son los problemas de ajedrez, física, matemáticas, programación de ordenadores, diagnóstico médico, etc. La solución de este tipo de problemas, mucho más cercanos a los problemas reales, requiere la adquisición de un conocimiento previo en un dominio, durante un largo periodo de tiempo previo.

El estudio de problemas de un dominio rico en conocimiento se hace comparando la solución de personas noveles y expertas en ese dominio.

Esta línea de trabajo sirve de puente para unir la investigación sobre adquisición de habilidades cognitivas generales con la línea de trabajo sobre las características de la conducta y la competencia experta, aunque una y otra mantengan sus aspectos diferenciales, al incidir más la primera en la adquisición de las habilidades cognitivas en las fases iniciales e intermedias de desarrollo.

A partir de los años 80, adquiere importancia la investigación sobre la adquisición de la expertez, acerca de las diferencias entre expertos y noveles en la representación del conocimiento y en el papel de la práctica en el desarrollo de la expertez.

Los fenómenos que estaban asociados con la adquisición de las habilidades motoras, tales como la ley exponencial de la práctica (según la cual el tiempo necesario para realizar una tarea disminuye en proporción al número de ensayos elevados a una potencia) y el modelo de elementos idénticos de la transferencia, se consideraron que describían también la adquisición de las habilidades cognitivas. Y en las revisiones actuales sobre el tema, se siguen manteniendo las concomitancias y diferencias entre los procesos de adquisición de las habilidades cognitivas y los de las habilidades motoras (Rosenbaum, Carlson y Gilmore, 2000).

Las revisiones actuales sobre la adquisición de las habilidades cognitivas abordan diferentes aspectos de las mismas, diferenciando entre grandes categorías de habilidades, atendiendo a las fases típicas de desarrollo de las habilidades, y estableciendo los procedimientos instruccionales ligados preferentemente al desarrollo de cada una de las fases de adquisición de las habilidades cognitivas. Una clasificación amplia de las habilidades cognitivas diferencia entre habilidades cognitivas generales y habilidades cognitivas relacionadas con un dominio de conocimiento (VanLehn, 1996; Voss, Willey y Carretero, 1995).

Las primeras tienen un carácter más general, ya que se supone actúan de forma similar a través de los diferentes dominios de conocimiento; las segundas se desarrollan en estrecha relación con la adquisición de contenidos específicos o han sido estudiadas dentro de un dominio particular. El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas se realiza según el esquema clásico que distingue tres fases de adquisición, la fase inicial, la fase intermedia y la fase final, establecido por Fitts (1964) para las habilidades motoras, y que se sigue considerando, en la actualidad, describe también el curso de adquisición de las habilidades cognitivas (VanLehn, 1996).

Esta división cronológica se hace fundamentalmente con fines didácticos, ya que las características que marcan las diferencias entre una y otra fase no son tan acusadas como parecen, una vez que en cualquier momento dado los individuos pueden encontrarse en una fase con respecto a algunos componentes y en otra en relación a

otros. No obstante, parece útil mantener esta distinción debido a que por lo general cada fase está caracterizada por fenómenos diferentes.

Adquisición de habilidades cognitivas generales

Una parte importante de la investigación sobre las habilidades cognitivas generales se ha centrado en las habilidades de razonamiento científico, sobre todo en la interacción entre las hipótesis y la evidencia y cómo esa evidencia produce el cambio conceptual.

El estudio del pensamiento científico en ámbitos no científicos se ha centrado en analizar en qué materias no científicas se piensa de modo científico y si la reestructuración cognitiva también ocurre como respuesta a hallazgos contrarios a las hipótesis propuestas.

También se ha estudiado el papel de la analogía como vehículo que facilita el pensamiento científico. Kuhn (1989) encontró que los niños tenían dificultades considerables para separar la teoría de la evidencia, considerado esto como fundamental en el pensamiento científico: diferenciar la teoría de la evidencia y realizar una correcta evaluación de la teoría en función de la evidencia. Sin embargo, en otros estudios se encontró que los niños eran capaces de mostrar relaciones apropiadas entre hipótesis y pruebas en un contexto apropiado.

Los niños eran capaces de dar ideas teóricas a los 4-5 años y realizar representaciones teóricas más extensas de los problemas a los 8 y 9 años (Karmiloff-Smith, 1988). Ante la resolución de un problema desconocido, Klahr y Dunbar (1988) encontraron que los individuos se podían clasificar en dos categorías: los teóricos, que buscaban hipótesis y los experimentalistas que intentaron extraer conclusiones de los principales resultados experimentales.

Los teóricos resolvieron el problema en menos tiempo y probaron hipótesis de forma más específica. También encontraron que las hipótesis confirmadas fueron retenidas en un 75% (posiblemente no se dio una retención mayor debido a que la confirmación es siempre ambigua), y las hipótesis no confirmadas fueron cambiadas en el 45% de los casos (puede que no se diera un cambio mayor debido a prejuicios o a la imposibilidad de pensar otras hipótesis).

En cuanto al papel de la experiencia en la reestructuración de los conceptos de los niños, Vosniadouy Brewer (1992) afirman que los conceptos están basados en preconcepciones experienciales y que los cambios en sus presuposiciones se deben a la influencia de la cultura. Brewer y Samarapungavan (1991) afirmaron que los niños usan procesos de pensamiento similares a los de los científicos en la construcción de sus modelos, pudiendo atribuir las diferencias en el resultado a la mayor cantidad de conocimiento institucionalizado de los científicos. Chinn y Brewer (1993) analizaron las respuestas de sujetos al verse expuestos a datos anómalos, contradictorios con la teoría, y la posibilidad de que se produjera un cambio en la teoría, encontrando que la posibilidad de cambio estaba influida por factores como el tipo de datos anómalos y las características de una teoría alternativa, mientras que la resistencia al cambio era resultado de factores como creencias arraigadas, consideraciones epistemológicas y el conocimiento base.

Por lo tanto, la probabilidad de reestructuración conceptual en función de evidencias específicas varía aparentemente en función de un número de factores incluyendo lo arraigadas que están las creencias y la posibilidad de hipótesis alternativas.

En cuanto al estudio del aprendizaje de las habilidades de pensamiento científico, existen una serie de estrategias empleadas en mayor medida por los buenos estudiantes frente a los peores, como son la planificación y control de variables, generación de un mayor número de hipótesis correctas y un mejor manejo de los datos (Schaube y colaboradores, 1991). Kuhn y colaboradores (1992) encontraron que existía

la transferencia en el razonamiento causal entre dos dominios, debido al uso de estrategias apropiadas y al incremento de la conciencia metacognitiva.

Por otro lado, Linn y Songer (1993) encontraron que el integrar conceptos científicos con pensamiento cotidiano mejoró el aprendizaje. De modo similar, Shayer y Adey (1993) encontraron que proporcionando experiencia con el uso de variables, conflicto cognitivo, metacognición y conocimiento de estrategias se produjo una facilitación del aprendizaje. Rosebery y colaboradores (1992) aplicaron procedimientos colaborativos obteniendo también resultados satisfactorios. El estudio de las habilidades cognitivas generales también se ha centrado en el estudio del razonamiento informal, que se refiere generalmente al razonamiento probabilístico en situaciones cotidianas. La investigación en esta área se ha centrado en el análisis de habilidades presentes en el uso de la argumentación.

La realización de un razonamiento correcto incluye el análisis de “las dos caras del argumento”, sin embargo, normalmente los individuos suelen justificar más su posición que la contraria, y esto puede deberse, según Perkins (1983) a que de lo contrario sería necesaria una mayor investigación y evaluación.

En el estudio de la resolución de conflictos, Stein y Millar (1993 a, b) concluyen que los niños de segundo grado son capaces de fundamentar sus argumentos y pueden proporcionar contra argumentos. Slomkowski y Pillen (1992) han mostrado que niños de cuatro años dan diferentes justificaciones en función del contexto: si se les preguntaba por transgresiones relacionadas con amigos, daban justificaciones personales; pero si se les preguntaba por transgresiones relacionadas con no amigos usaban justificaciones convencionales o sociales.

Stein y colaboradores (1994) estudiaron la habilidad de argumentación de adolescentes en una situación de negociación, encontrando que el conocimiento inicial

tenía poco que ver con el resultado, siendo claves los factores sociales presentes durante la negociación.

Estudiando la relación entre argumentación y lenguaje, encontramos datos que indican que en general, los niños mayores son mejores en la escritura de textos argumentativos que los más jóvenes (Coirier y Golder, 1993): alrededor de los 14 años ya proporcionan argumentos elaborados y contra argumentos. Además, la implicación personal con el tema está relacionada con una mejor creación del argumento, y más aún, el tener que defender una posición en la que se cree, no siendo esta la más aceptada socialmente, hace que los argumentos estén más elaborados (Zammuner, 1987).

En cuanto al análisis de las habilidades verbales, el aprendizaje de textos ha sido un tema central de estudio. Kintsch (1986) distingue entre el recuerdo de textos (recuerdo del contenido del texto) y el aprendizaje de textos (uso de los contenidos del texto para generar inferencias y solucionar problemas). Además, señaló que los textos más coherentes producen un mejor recuerdo que los menos coherentes, produciendo estos últimos un aprendizaje mejor debido a que los individuos necesitan generar inferencias para comprender el texto, de este modo realizan una integración de los conocimientos previos y la información del texto.

Por otro lado, Soller (1990) concluyó que la estructura del texto es de mayor importancia para la comprensión del mismo cuando la materia no es familiar para el estudiante.

La investigación en el aprendizaje de textos ha indicado que el hecho de tener que generar explicaciones a cuestiones sobre un texto facilita el aprendizaje (Pressley y colaboradores 1992). McKeown y colaboradores (1993) encontraron que el procedimiento que ellos llaman “preguntando al autor”, que implica que los estudiantes hagan preguntas al texto, facilitó el aprendizaje.

En el ámbito de la escritura Bereiter y Scardamalia (1987) sugieren que los escritores avanzados ven la escritura como una transformación del conocimiento, frente a la visión de los menos avanzados que la ven como un ejercicio de “decir conocimientos”. Los escritores con experiencia son mejores reconociendo posibles obstáculos para el lector y colocándose en el punto de vista del lector (Schriver, 1990). Los métodos para mejorar las habilidades de los escritores menos avanzados tienen que incluir el proporcionar a los estudiantes una comprensión clara de la tarea, y aún así, este procedimiento solo puede ser efectivo cuando los estudiantes.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1 Antecedentes investigativos.

Los aportes y experiencias de diferentes autores (Piaget, Vygotsky, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon,), permiten apreciar una gran cantidad de estrategias de aprendizaje que existen hoy en día, las mismas disponen orientar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación infantil.

Por lo cual el punto de partida queda documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el interés escolar y el aprendizaje infantil que en definitiva nos conlleva a entablar la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones que favorezcan y faciliten el entorno pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la lúdica en el desarrollo cognitivo.

Tenemos un primer referente que lo da (TORRES, 2007) con su tema el juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Lo cual informa los juegos realizados por los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico.

Sustituciones plásticas innovadoras que posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa.

La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital.” Esa etapa representativa, con o sin juguetes -objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos. Y Vygotsky señala que “... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria.

Un segundo apoyo teórico por (JIMENEZ, 2002) que nos dice que La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento(41p).

Es por ello que como instrumento pedagógico el docente debe dirigir cada actividad lúdica hacia lo quiere conseguir del niño, es decir la motivación debe ser en base al tema a tratar en la clase de acuerdo su edad y su posibilidad de aprendizaje para lograr un desarrollo integral de su habilidad cognitiva de manera satisfactoria para el niño.

Otro aporte muy importante que enriqueció este proyecto de investigación ha sido el de Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este proyecto está impulsado hacia lograr que los niños

tengan un desarrollo de habilidades cognitivas que fortalezcan los conocimientos que se adquieren día a día y que le sirvan para la convivencia en su entorno psico-social.

Se contó con el aporte de (LACUNZA) lo cual nos dice que, las habilidades cognitivas aluden a las distintas capacidades intelectuales que demuestran los individuos al hacer algo.

Nos encontramos que las habilidades tales como memoria a corto y largo plazo, habilidad espacial, organización perceptiva, coordinación visomotora, relaciones entre la parte y el todo, distinción entre el detalle esencial y el accesorio, formación de conceptos no verbales, aparecen derivadas del procesamiento cognitivo simultáneo.

En otro aporte muy importante nos encontramos que, el concepto de Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también prende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió ((Chadwick y Rivera)

(Paz) Nos dice que el desarrollo cognitivo es el conjunto de actividades mentales que realiza el niño para aprender y resolver problemas. Comprende la memoria, la concentración, la atención, la percepción, la imaginación y la creatividad.

Que los padres pueden ayudar a sus hijos a desarrollar sus habilidades observando las etapas en el desarrollo cognitivo de su hijo: (algunos lo harán antes, otros después) y a partir de ellas proponer actividades. Como (juegos de conteo, números, sumas...) del lenguaje (contar historias, leer cuentos, canciones.) de concentración (puzzles, construcciones, cartas...) de creatividad (arte y música, dibujos, collages, pintura, barro, masilla, etc.)

Para finalizar este trabajo investigativo se tomó la colaboración del trabajo realizado por Lorena romero que se refiere a lo que aporta Motta (2004) y establece que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca la interacción en las actividades lúdicas. Los padres pueden ayudar a sus hijos a desarrollar sus habilidades observando las etapas en el desarrollo cognitivo de su hijo: (algunos lo harán antes, otros después) y a partir de ellas proponer actividades.

Las actividades pueden orientarse en las áreas de matemáticas (juegos de conteo, números, sumas...) del lenguaje (contar historias, leer cuentos, canciones.) de concentración (puzzles, construcciones, cartas...) de creatividad (arte y música, dibujos, collages, pintura, barro, masilla, etc.).

2.1.2.2. Categoría de análisis.

Actividad lúdica.- son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos.

Imagen N° 1 Actividad lúdica



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Importancia de las actividades lúdicas.- Se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo.

Imagen N° 2 Importancia de las actividades lúdicas



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas.- Su misión es hacer y crear. Acompaña a todo el conjunto, orienta la búsqueda común, indica o hace buscar criterios en el trabajo por realizar. Es una persona que debe tener una visión de conjunto de todo el asunto.

Imagen N° 3 Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.- El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos,

quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño.

Imagen N° 4 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Contribuciones de las Actividades Lúdicas.- Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos.

Imagen N° 5 Contribuciones de las Actividades Lúdicas



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Desarrollo próximo.- es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo real que está determinado por la capacidad del individuo de resolver problemas independientemente y el desarrollo potencial que está dado por la capacidad de resolver problemas bajo la guía de un adulto o un compañero más capaz.

Imagen N° 6 **Desarrollo próximo**



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Adquisición de habilidades cognitivas.- El estudio de la adquisición de las habilidades cognitivas presenta una gran complejidad, debido a la diversidad de perspectivas y acercamientos realizados al tema. Las revisiones recientes de Voss, Wiley y Carretero (1995), VanLehn (1996, 1999), Rosenbaum, Carlson y Gilmore (2000).

Imagen N° 7 **Adquisición de habilidades cognitivas**



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

Adquisición de habilidades cognitivas generales.- Una parte importante de la investigación sobre las habilidades cognitivas generales se ha centrado en las habilidades de razonamiento científico, sobre todo en la interacción entre las hipótesis y la evidencia y cómo esa evidencia produce el cambio conceptual.

Imagen N° 8 Adquisición de habilidades cognitivas generales



Fuente: <https://images.search.yahoo.com/search/images>

2.1.3. Postura teórica

El objetivo de esta investigación es conocer la influencia de la actividad lúdica como estrategia del desarrollo próximo para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes investigados.

Es tratar de encontrar una respuesta lógica de lo que es la lúdica y de los múltiples beneficios que le brinda al niño y a su desarrollo cognitivo. La actividad lúdica más que solo juegos es una herramienta de trabajo, una estrategia de aprendizaje que el docente debería tomar en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Inicio mi trabajo investigativo así porque la duda, la incertidumbre, la sed de sabiduría, y aprender a conocer el complejo mundo del niño. Tratar de comprender la importancia de que tiene cada actividad lúdica para el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño, descubrir como a través del juego el niño construye su propio concepto, conocimiento y descubre grandes cosas y a la vez busca respuesta para ello.

Este trabajo investigativo cuenta con fuentes bibliográficas de revista, informes, artículos, etc. fundamentaciones teóricas de diferentes autores tales como Piaget, Vygotsky, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon, etc.).

Esta sostenida en la teoría constructivista del aprendizaje porque el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el Conocimiento no se descubre, es el alumno es el construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información.

Y permitió tener una buena metodología en el proceso investigativo, en el cual se desarrollan temas como:

- Actividades lúdicas
- Habilidades cognitivas

Como punto de inicio se ha seguido la referencia de la taxonomía de Bloom la cual nos adentra hacia la formulación de objetivos claros para la investigación con bases teóricas relacionadas he impulsadas al descubrimiento de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje.

Las actividades lúdicas son estrategias de aprendizaje que favorecen el desarrollo integral del niño, para (LAPENÑA, 2017) Según Jean Piaget El juego, es el primer instrumento que posee el niño para aprender, para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar e interactuar con los demás. (59p)

En la teoría de Henry Wallon nos encontramos con que "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo. El juego está integrado en la actividad general del niño, es un aspecto esencial de su desarrollo, porque va unido a su

evolución psicológica en la que inciden: la emoción, socialización, el entorno, y el movimiento. Es por ello que los adultos tenemos la obligación de ayudar a que el niño descubra nuevos conocimientos a través del juego, porque en sí el juego contribuye a un buen desarrollo cognitivo. Diversos autores relacionan el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Según las diferentes teorías revisadas hemos encontrado que, la metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, que provocan interacciones y situaciones que estimulan al buen desarrollo cognitivo de los niños, es decir que toda actividad lúdica guiada hacia el aprendizaje significativo de los niños es muy favorable ya interactúa con su espacio interior y exterior.

En esta investigación se ha logrado aprender que las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendizaje es el objeto de esta Propuesta. Además, sabemos que el concepto de Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió.

En opinión de (Waichman) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Es decir que los docentes deben tener como objetivo claro enseñarle al niño a Aprender a aprender y aprender a pensar a través de la facilidad que brinda las actividades lúdicas.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según (JIMENEZ, 2002)(43p)

Según (LACUNZA) las habilidades cognitivas aluden a las distintas capacidades intelectuales que demuestran los individuos al hacer algo. Nos encontramos que las habilidades tales como memoria a corto y largo plazo, habilidad espacial, organización perceptiva, coordinación visomotora, relaciones entre la parte y el todo, distinción entre el detalle esencial y el accesorio, formación de conceptos no verbales, aparecen derivadas del procesamiento cognitivo simultáneo.

(Paz) Nos que los padres pueden ayudar a sus hijos a desarrollar sus habilidades observando las etapas en el desarrollo cognitivo de su hijo: (algunos lo harán antes, otros después) y a partir de ellas proponer actividades. como (juegos de conteo, números, sumas...) del lenguaje (contar historias, leer cuentos, canciones..) de concentración (puzzles, construcciones, cartas..) de creatividad (arte y música, dibujos, collages, pintura, barro, masilla, etc.

En conclusión la actividad lúdica más que ser un momento de recreación para entretener a el niño es una estrategia metodológica de aprendizaje mutuo ya que podemos aprender muchas junto a nuestros alumnos y potenciamos de desarrollo de sus habilidades cognitivas ya que si hacemos que trepen un árbol terminando sabiendo insectos, si hacemos que el niños corra tendremos deportistas, si jugamos a la saltar de un lado a otro lograremos que el niño aprenda lateralidad, si cada actividad lúdica está bien orientada hacia lo que queremos conseguir de los niño podríamos tener mejores resultados académicos y a la vez hacemos personas útiles a la sociedad.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. HIPÓTESIS GENERAL

Las actividades lúdicas como estrategias del desarrollo próximo ayudan a fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes investigados.

2.2.2. SUBHIPÓTESIS O DERIVADOS

- Al identificar las actividades lúdicas de interés para los niños se mejorarán las habilidades cognitivas
- Al clasificar las actividades lúdicas podemos establecer nuevas estrategias pedagógicas
- Al adoptar estrategias para el desarrollo de actividades lúdicas se mejorarán las habilidades cognitivas infantiles

2.2.3. VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Actividad lúdica

VARIABLE DEPENDIENTE

Habilidades cognitivas

CAPITULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Las pruebas estadísticas paramétricas, como la de la “t” de Student o el análisis de la varianza (ANOVA), se basan en que se supone una forma determinada de la distribución de valores, generalmente la distribución normal, en la población de la que se obtiene la muestra experimental.

En contraposición de la técnicas no paramétricas, las técnicas paramétricas si presuponen una distribución teórica de probabilidad subyacente para la distribución de los datos. Son más potentes que las no paramétricas.

Dentro de las pruebas paramétricas, las más habituales se basan en la distribución de probabilidad normal, y al estimar los parámetros del modelo se supone que los datos constituyen una muestra aleatoria de esa distribución, por lo que la elección del estimador y el cálculo de la precisión de la estimación, elementos básicos para construir intervalos de confianza y contrastar hipótesis, dependen del modelo probabilístico supuesto.

Cuando un procedimiento estadístico es poco sensible a alteraciones en el modelo probabilístico supuesto, es decir que los resultados obtenidos son aproximadamente válidos cuando éste varía, se dice que es un procedimiento robusto.

Población y muestra de investigación

Población

La población correspondiente para hacerles el estudio acerca del tema que se está tratando en este trabajo investigativo, está constituida por los (120) estudiantes y por (4) docentes de la unidad educativa.

Muestra

La muestra que se consideró para la realización de la investigación fue de 75 estudiantes en y de los 4 docentes de la unidad educativa.

3.1.2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

PREGUNTA 1

Muestra interés por los juegos dentro del aula.

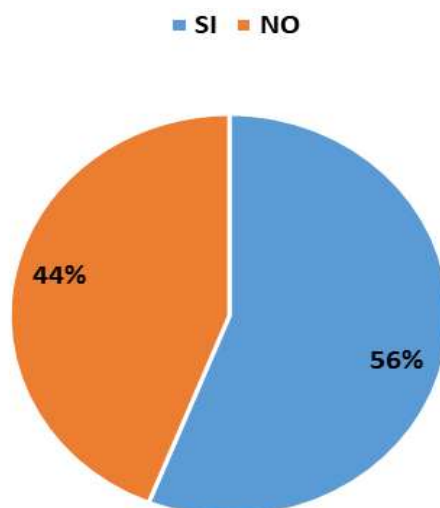
Tabla 1 Muestra interés por los juegos dentro del aula

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	42	56
NO	33	44
TOTAL	75	100

Fuente:Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes”.

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 1 Muestra interés por los juegos dentro del aula



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que la mayoría de los estudiantes muestren interés por los juegos dentro del aula mientras la menoría de los estudiantes se observa aún desinterés.

PREGUNTA 2

Muestra interés en la cooperación del trabajo

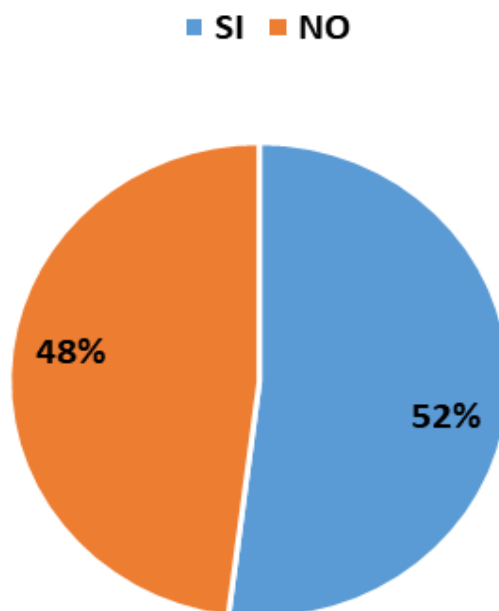
Tabla 2 Muestra interés en la cooperación del trabajo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	39	52
NO	36	48
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes”.

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 2 Muestra interés en la cooperación del trabajo



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que la mayoría de los estudiantes muestran interés en la cooperación del trabajo mientras que la minoría presenta dificultades para cooperar a sus compañeros.

PREGUNTA 3

Manipula recursos didácticos

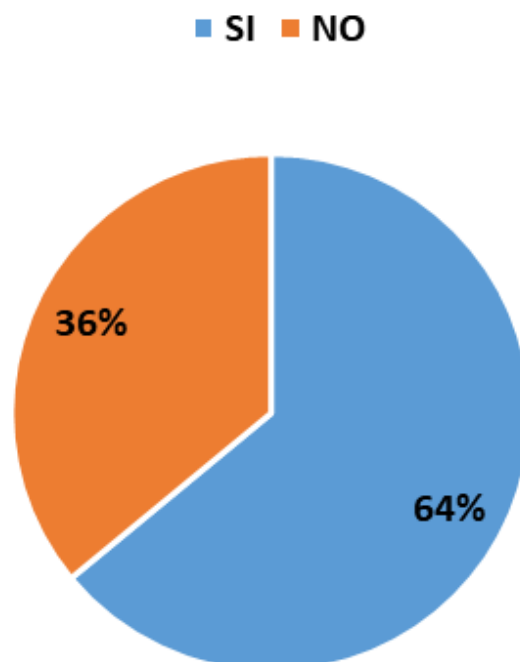
Tabla 3 Manipula recursos didácticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	48	64
NO	27	36
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 3 Manipula recursos didácticos



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que la mayoría de los estudiantes manipule recursos didácticos mientras que la minoría no manipula recursos didácticos.

PREGUNTA 4

Diferencia los materiales

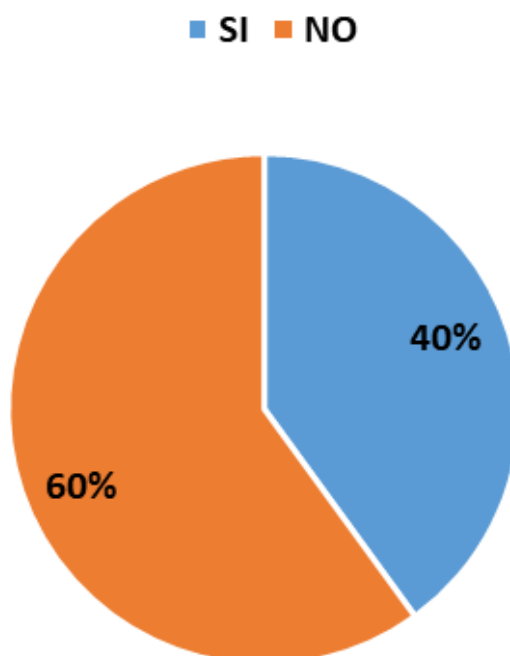
Tabla 4 Diferencia los materiales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	30	40
NO	45	60
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 4 Diferencia los materiales



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de

Cervantes **Elaborado por:** Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que un porcentaje bajo de los estudiantes reconocen y diferencias lo materiales didácticos mientrasque la mayoría de los niños no diferencian los recursos didácticos.

PREGUNTA 5

Realiza las actividades lúdicas solo

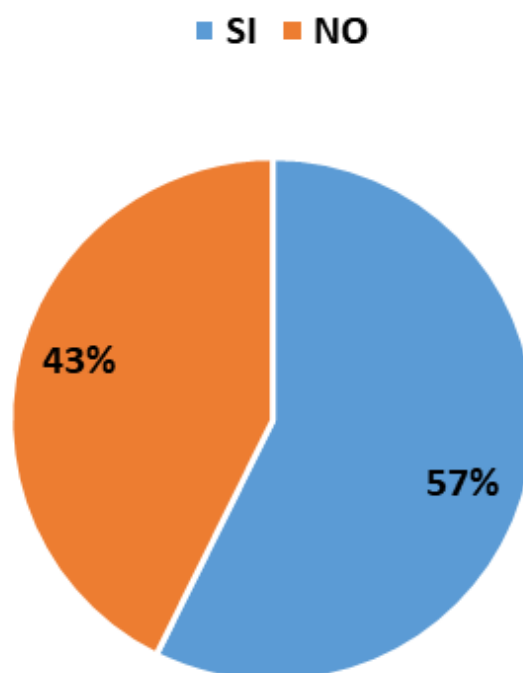
Tabla 5 Realiza las actividades lúdicas solo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	43	57
NO	32	43
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 5 Realiza las actividades lúdicas solo



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de

Cervantes **Elaborado por:** Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que el alto porcentaje de los estudiantes realicen actividades lúdicas solas mientras que un bajo porcentaje no realizan actividades lúdicas solas.

ENCUESTAS PARA DOCENTES

PREGUNTA 1

¿Considera Ud. que la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes?

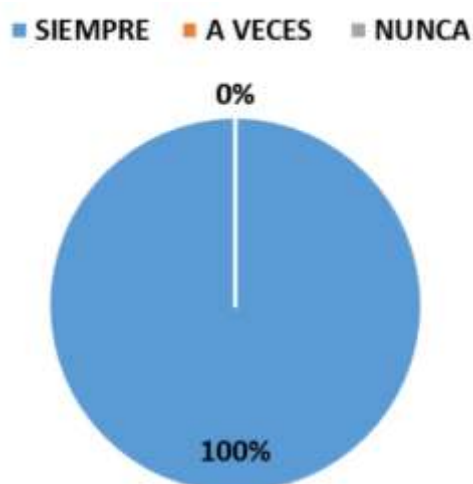
Tabla 6 ¿Considera Ud. que la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	100
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 6 ¿Considera Ud. que la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes?



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizada a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que la totalidad de los docentes consideran que siempre la actividad lúdica ayuda a la construcción de nuevos conocimientos de los estudiantes.

PREGUNTA 2

¿Cree usted que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje?

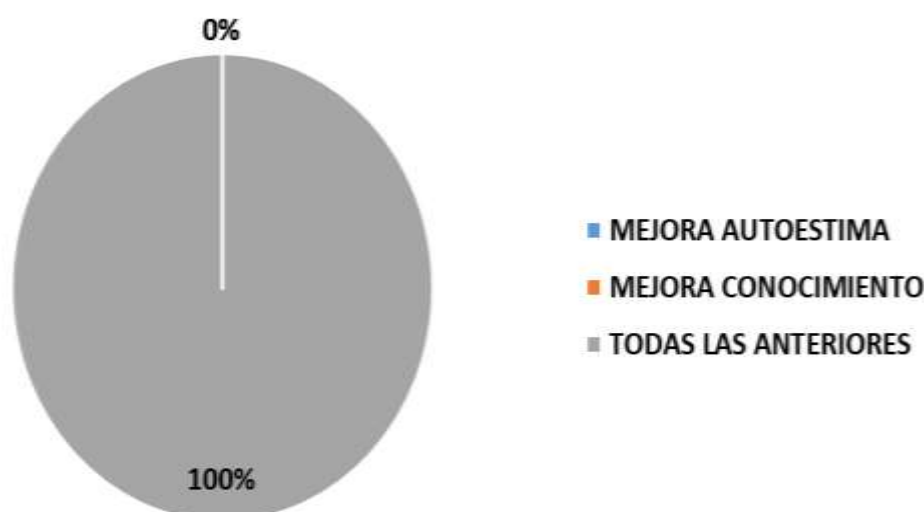
Tabla 7 ¿Cree usted que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
MEJORA AUTOESTIMA	0	0
MEJORA CONOCIMIENTO	0	0
TODAS LAS ANTERIORES	4	100
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 7 ¿Cree usted que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje?



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizada a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que en su totalidad de los docentes considera que es importante la actividad lúdica para el mejoramiento de los procesos enseñanza-aprendizaje ya que mejora la autoestima y el conocimiento de los niños.

PREGUNTA 3

¿Cree usted que es importante para el desarrollo intelectual de los niños la actividad lúdica?

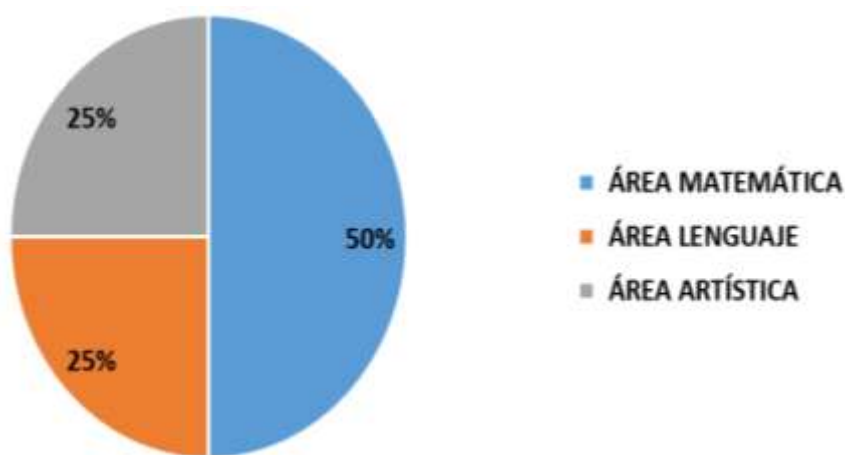
Tabla 8 ¿Cree usted que es importante para el desarrollo intelectual de los niños la actividad lúdica?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
ÁREA MATEMÁTICA	2	50
ÁREA LENGUAJE	1	25
ÁREA ARTÍSTICA	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 8 Cree usted que es importante para el desarrollo intelectual de los niños la actividad lúdica



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizados a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que un porcentaje mayoritario de los docentes considera que es importante la actividad lúdica ya que se potencializa el área de matemáticas, mientras que algunos consideran que el área de lenguaje es la que provecho obtiene, y a su vez el otros consideran que el área artística es la beneficiada con las actividades lúdicas.

PREGUNTA 4

¿Cree usted que hay que motivarles a los niños con actividades lúdicas antes de iniciar el proceso enseñanza?

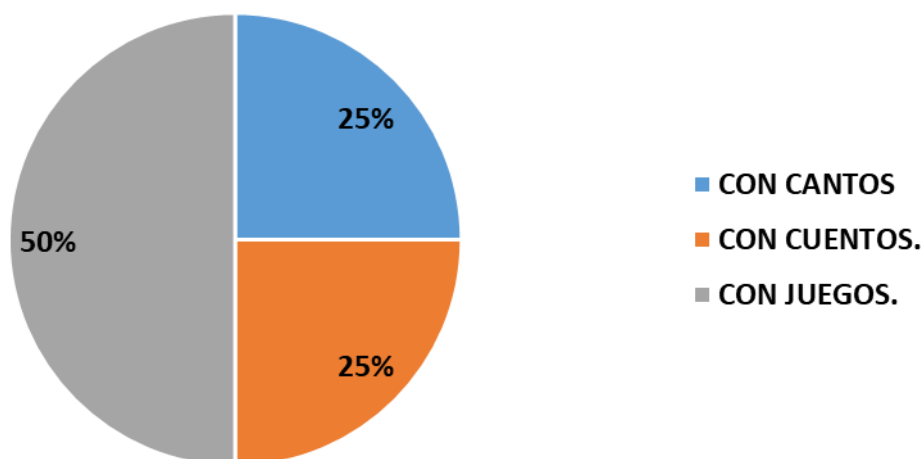
Tabla 9 Cree usted que hay que motivarles a los niños con actividades lúdicas antes de iniciar el proceso enseñanza

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
CON CANTOS	1	25
CON CUENTOS	1	25
CON JUEGOS	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 9 Cree usted que hay que motivarles a los niños con actividades lúdicas antes de iniciar el proceso enseñanza



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes ”.

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizada a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que la mayoría de los docentes considera que es importantes motivarles a los niños con actividades lúdicas como juegos antes de iniciar el proceso enseñanza.

PREGUNTA 5

¿Identifican sus alumnos las ideas principales de un tema después de una actividad lúdica?

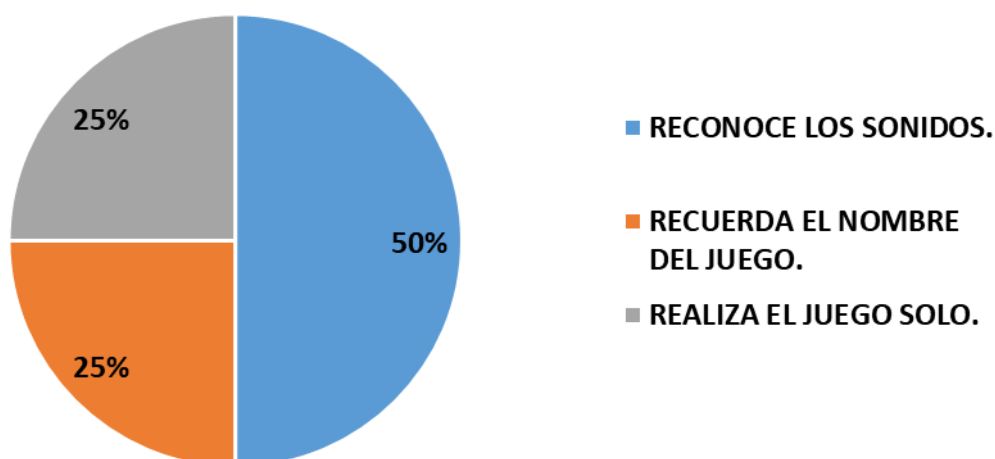
Tabla 10 Identifican sus alumnos las ideas principales de un tema después de una actividad lúdica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
RECONOCE LOS SONIDOS.	2	50
RECUERDA EL NOMBRE DEL JUEGO.	1	25
REALIZA EL JUEGO SOLO.	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 10 Identifican sus alumnos las ideas principales de un tema después de una actividad lúdica



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizados a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que muchos de los docentes considera que por medio de las actividades lúdicas logran reconocer los sonidos mientras que la cuarta parte manifiesta que las actividades lúdicas hacen que los niños recuerdan el nombre de los juegos, y la otra cuarta parte indica que los niños ya realizan los juegos solos.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1. Específicas

Mediante la investigación realizada se constató que las actividades lúdicas ayudan a que los estudiantes manipulen recursos didácticos con mayor facilidad, realizan juegos por sí solos y diferencian los materiales utilizados.

Con el trabajo investigativo se pudo lograr que los estudiantes muestren mayor interés por los juegos realizados en el aula logrando una mayor cooperación de trabajo, aprendiendo juntos a mejorar así su autoestima y conocimientos.

3.2.2. General

De acuerdo a la investigación se pudo determinar que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades cognitivas en todas las áreas educativas.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1. Específicas

Mediante la investigación realizada se pudo identificar que las actividades lúdicas aportan en el desarrollo de las habilidades cognitivas es por tal motivo que se recomienda a los docentes que adquieran nuevos conocimientos sobre diferentes actividades lúdicas que pueden realizar para contribuir con el desarrollo de los estudiantes.

Se recomienda que los docentes permitan y faciliten realización de actividades lúdicas en un ambiente saludable y de forma armoniosa con los compañeros dentro y fuera del aula.

3.3.2. General

Considerando que las actividades lúdicas influyen de manera directa en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes se recomienda a los docentes y autoridades de la institución ampliar la metodología de aplicación de las actividades lúdicas, para fortalecer los conocimientos y autoestima de los estudiantes.

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE LA APLICACIÓN.

4. Propuesta de aplicación de resultados.

4.1.1. Alternativa obtenida.

Luego de aplicar la ficha de observación a los estudiantes de la escuela de educación básica Miguel de Cervantes se pudo constatar que existe ciertos aspectos importantes como la falta de cooperación entre ellos, un punto importante que se debe enfatizar y lograr cubrir con la aplicación de nuevas metodologías lúdicas.

Otro de los puntos importantes por resaltar es que se debe garantizar dentro de las aulas un desarrollo próximo a los estudiantes el mismo que les permite realizar sus actividades en un principio con ayuda de un adulto o compañero para posterior logre realizar dichas actividades de forma individual.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

Una vez de haber realizado varias investigaciones y teniendo en cuenta que las actividades lúdicas conjuntamente con la teoría del desarrollo próximo son puntos esenciales para generar un desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas, se debe plantear y aplicar como solución a la investigación la generación de un proyecto denominado Jugando aprendo.

Este proyecto trata de que todos los actores de la institución se involucren con el objetivo de alcanzar los resultados esperados, dentro de estos actores se encuentran las

autoridades y docentes de la institución los padres de familia y obviamente los estudiantes.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

La lúdica es una estrategia pedagógica la cual permite construir un ambiente estable donde los niños se sientan cómodos, generando estimulación y motivación en el aula de clases, dando origen a nuevas relaciones entre los niños. Al aplicar la estrategia lúdica el niño va poder captar conocimiento con los cuales va se genera la búsqueda de solución los diferentes problemas que el niño encuentra en su medio.

Así mismo la aplicación de las actividades lúdicas consolidan a que los estudiantes sean más independientes, creativos, con mayor desenvolvimiento desde sus saberes en el aula; apropiando el saber libremente y de forma satisfactoria, promoviendo el aprendizaje, asimismo se reconoció el fortalecimiento de canales de relación y comunicación entre los agentes de la comunidad educativa.

El uso de estas actividades integradoras convirtieron las dinámicas en los diferentes ambientes escolares, dando utilidad a la lúdica, la creatividad y el esparcimiento, para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva, comunicativa, estética, ética, y espiritual.

4.1.3.2. Justificación.

La creación y aplicación de este proyecto permite que los estudiantes de inicial de la institución alcancen las habilidades cognitivas pertinentes, de esta forma el desarrollo pedagógico del niño será acorde a las nuevas experiencias que podrá encontrar en su vida cotidiana.

Vale recalcar que las principales actividades que presume este proyecto están orientado al mejoramiento de la forma como los docentes aplican los métodos para que el niño alcance el conocimiento.

Dentro de las actividades a dar primordial énfasis son los juegos y la convivencia y relación entre el niño y las personas que lo rodean.

4.2.OBJETIVOS.

4.2.2.1.General.

Implementar el proyecto denominado jugando aprendo en el cual se fortalece las habilidades cognitivas los estudiantes de educación inicial.

4.2.2.2.Específico.

Explicar en qué consiste el proyecto jugando aprendo a las autoridades y padres de familia para su posterior aprobación.

Gestionar métodos de aplicación y de fácil entendimiento para los estudiantes de inicial.

Evaluar resultados a medida que se esté avanzando en los componentes del proyecto.

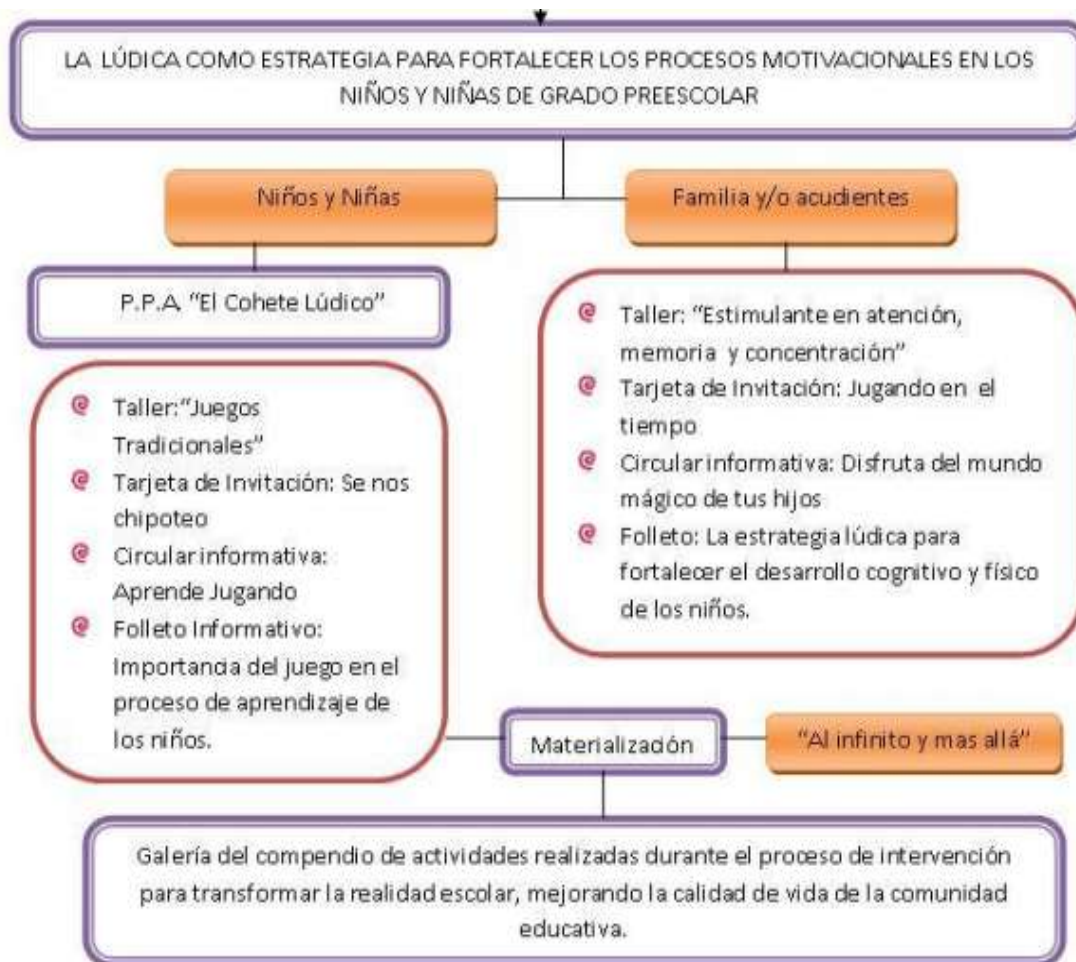
4.3. Estructura general de la propuesta.

4.3.1. Título.

Proyecto integral jugando aprendo.

4.3.2. Componentes.

Esquema del proyecto integral jugando aprendo para los niños de educación inicial de la escuela de educación básica Miguel de Cervantes



Los componentes para la aplicación de la propuesta se detallan a continuación:

Para los directivos y docentes

En primera instancia las actividades integradoras se realiza con los directivos y docentes quienes a partir de una sensibilización oportuna se da la apertura al proyecto pedagógico.

Así mismo se busca fortalecer los principios pedagógicos, la participación, la integración, motivándolos a vincular la lúdica en su quehacer pedagógico creando un currículo que sea acorde a las necesidades e intereses de los niños.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSION
Taller de integración Circo de los Recursos Didácticos	Desarrollar junto a las maestras métodos y técnicas de trabajo a partir del empleo de diferentes materiales	Papel regalo, pegante, figuras, escarcha, fommy, tijeras.	Socio afectivo, comunicativo, cognitiva y estética.
Taller de integración por Tertulia	Crear un ambiente donde los docentes interactúen y compartan experiencias de su vida laboral y cotidiana, permitiendo reconocer la labor docente.	Entrevista formal y grabador de sonido	Comunicativa, Afectiva, ética.
Taller de integración "Dejando Huella"	Proponer y desarrollar un ambiente de reflexión, comunicación y análisis sobre la importancia de asumir el reto de valor de formar integralmente a los niños y niñas.	Video elaborado por el grupo investigador, video beam, computador, salón audiovisual.	Comunicativa, Afectiva y espiritual.

Para los padres de familia.

La ejecución de las diferentes actividades aplicadas a los padres de familia, lograran afianzar los canales de comunicación y de relación entre los padres y los docentes, originando así un mejor acompañamiento a sus hijos en las actividades escolares dentro y fuera del aula.

Para lograr que los niños alcancen a obtener buenos resultados es importante que los padres sean mediadores del aprendizaje de acuerdo al ritmo de los niños, es parte fundamental la involucración de los padres ya que ellos son parte importante en la motivación.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSIÓN
Taller de expresión artística y creativa "Se abre el telón"	Afianzar el vínculo entre padres e hijos para estimular las expresiones afectivas, artísticas y creativas.	Papel, marcadores, telón, trajes, ambientación, sonido.	Comunicativa, cognitiva, estética, afectiva, corporal.
Taller de estimulación de expresiones afectivas	Reforzar el vínculo de padres – hijos para impulsar las expresiones afectivas.	Papel regalo, pegante, cartón paja, fommy, tijeras y foto familia	Socio Afectiva y estética

Para los estudiantes

En la ejecución de las actividades en los niños se fortalecieron los procesos motivacionales de estos a través de su gusto y agrado ante las actividades lúdicas expuestas desde las diferentes dimensiones que lo comprende cómo ser integral. En el proceso de sensibilización, adquisición de saberes y utilidad de estos se evidencio mayor acercamiento de los niños a la maestra, desarrollo de relaciones interpersonales con la comunidad y, ambientes más cálidos que brindan apropiación de los conocimientos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	DIMENSION
Taller juegos tradicionales Estudiantes	Permitir al estudiante a participar de los diversos juegos y así estar atento en el desarrollo de la clase.	Lazos, tizas, costales, sonido.	Corporal, socio afectiva, cognitiva.
Taller plantas mágicas; como medio de reconocimiento del entorno educativo y adquisición de conocimientos de forma significativa fuera del aula.	Explorar el entorno del colegio e impartir conocimientos fuera del aula, empleando lo que le rodea como parte de su proceso de formación.	Lupas, recursos del medio natural, palitos de helado, hojas y pegante.	Cognitiva, comunicativa, estética.
Taller bailando con Phineas and Ferb. Como medio integrador de los agentes extraescolares (televisión) influyentes en el desarrollo y gusto de los niños.	Explorar por medio del baile y el canto dirigido la motricidad, atención y habilidades físicas de los niños, con el fin de mantener su atención activa y participación.	Grabadora, salón audio visual.	Cognitiva, corporal afectiva. y
Taller mi Profe. Taller expresión gráfica (dibujo) alusivo a la maestra y su rol en el aula, desde la perspectiva de los niños y niñas.	Promover habilidades gráfico – motoras para la expresión de los niños ante lo desarrollado día a día en clase por su maestra.	Hojas block, colores, papel Craf, pegante.	Afectiva, estética, cognitiva, comunicativa.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DEL PROYECTO JUGANDO APRENDO.

ACTIVIDAD 1 EL COHETE LUDICO



Fuente: [search?q=EL+COHETE+LUDICO+PARA+NIÑOS+DE+INICIAL](https://www.google.com/search?q=EL+COHETE+LUDICO+PARA+NIÑOS+DE+INICIAL)

Con esta actividad conseguirás que los niños se diviertan al tiempo que aprenden habilidades sencillas, desarrollan su creatividad y comprenden la importancia del reciclaje.

PROCESO

Presta atención a la elección de las botellas: deben ser todas del mismo color, preferentemente blancas, y piensa en un buen material para hacer unos soportes de despegue resistentes. ¿Qué tal cartón de tetra-brick para los cuatro apoyos y láminas plásticas pegadas con celo para la punta del cohete? Pues bien, una vez hecha la estructura, plantea a los peques el desafío de colorear los cohetes (recuerda que deben ser de fácil acceso para que pinten bien sobre el plástico), cartulinas, tijeras y pegamento de barra.

INSTRUMENTOS

Botellas plásticas

Cartón

Cartulinas

Tijeras

Goma en barra

ACTIVIDAD 2MATA TIRU TIRU LA.

Buenos días su Señoría,
mata tirutiru la.
¿Qué quería su Señoría?
Matatirutiru la.
Yo quería a una de sus niños,
mata tirutiru la.
¿A cuál de todos ud quería?
mata tirutiru la.
Yo quería a... (Luisa)
mata tirutiru la.
¿Y qué oficio le daría?
mata tirutiru la.
Le pondría barrer,
mata tirutiru la.
Ese oficio no me gusta,
mata tirutiru la.
Le pondría a lavar,
mata tirutiru la.
Ese oficio no me gusta,
mata tirutiru la.
La pondría en la escuela a estudiar,
mata tirutiru la.
Ese oficio sí me gusta,
mata tirutiru la



fuelle:search?q=juego+tiru-tiru-lay&source

Este juego consiste en que los niños aprendan la importancia de estudiar, y es una dinámica que ayudara a la integración y cooperación del trabajo en equipo.

PROCESO

Lleva a los niños fuera del aula y forma una ronda con ellos y dando la vuelta empieza a la canción.

INSTRUMENTO

Patio de la escuela.

ACTIVIDAD 3 EL REY MANDA



FUENTE:search?q=dinamica+el+rey+manda&source

Con la aplicación de este juego se logra que el niño desarrolle su agilidad mental y agilidad corporal al momento de la realización de las actividades.

PROCESO

Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual mandara al resto del grupo a hacer lo que él quiera y los niños deben hacerlo de una manera rápida para complacer al Rey.

Estas órdenes pueden ser: _El Rey manda que se sienten _ el Rey manda que se acuesten _ el Rey manda que se agachen.....

INSTRUMENTO

Patio de la escuela

ACTIVIDAD 4 DINAMICA DEL RELOJ



FUENTE: www.etapainfantil.com/juegos-aprender-horas-reloj

Con la aplicación de esta actividad los niños aprenderán de manera fácil y sencilla a ver los horas y a controlar el tiempo.

PROCESO

Este juego consiste en dibujar con los niños un reloj sencillo con platos desechables y cartón dibujar en cartón los números que indicará a las horas y con el cartón hacer las manecillas del reloj una vez listo indicaremos el uso correcto de las manecillas.

INSTRUMENTO

Platos desechables

Cartulinas

Marcador

Gomas

Tijeras

ACTIVIDAD 5 EL GATO Y RATON



Fuente:<http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/gatoyraton.htm>

PROCESO

El juego del 'Gato y ratón' es un pasatiempo infantil para jugar en grupo. Las reglas consisten en hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano. Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará'.

Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.

Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

INSTRUMENTO

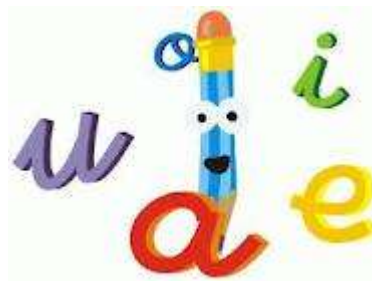
Patio de la escuela

ACTIVIDAD 6 CANCION LAS VOCALES

Con esta canción se lograra que los niños se adentren con facilidad en el mundo de las letras preniendo así de sus variaciones y usos.

PROCESO

Salió la a, salió la a
no sé a dónde va (bis)
a comprarle un regalo a mi mamá
a comprarle un regalo a su mamá



Fuente: Image katanaprojects.net

Salió la e, salió la e
no sé a dónde se fue (bis)
Fui con mi tía Marta a tomar té
fue con su tía Marta a tomar té
Salió la i, salió la i
y yo no la sentí (bis)
fui a comprar un punto para ti
fue a comprar un puntico para mí Salió la o, salió la o
y casi no volvió (bis)
fui a comer tamales y engordó
fue a comer tamales y engordó
Salió la u, salió la u
y que me dices tú (bis)
salí en mi bicicleta y llegué al Perú
salió en su bicicleta y llegó al Perú

A, e, i, o, u, **a, e**

A, e, i, o, u

A, e, i, o, u, **i, o**

A, e, i, o, u

4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

Los directivos y el personal docente de la escuela de educación básica Miguel de Cervantes del Cantón Baba, deben formular y aplicar el sistema integrado propuesto con la finalidad de mejorar el rendimiento académico estudiantil y sugerir a los padres de familia con capacitación sobre las distintas maneras que pueden utilizar en la enseñanza las tareas a sus hijos.

Con la aplicación de la propuesta se obtuvo un mejor resultado en el aprendizaje cognitivo y analítico en base a la utilización de las debidas actividades lúdicas realizadas en el entorno educativo se fomentó el trabajo en equipo logrando la cooperación de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes.

Se logró que los estudiantes realicen su propia conceptualización de su entorno educativo, ahora realizan con mayor facilidad actividades de secuencias lógicas, manipulan con facilidad muchos recursos didácticos, diferencian los materiales utilizados y a su vez plantean nuevas actividades de acuerdo a lo conocido previamente consiguiendo el desarrollo próximo de los estudiantes.

Así mismo se generó un ambiente de cooperación entre docentes y alumnos fortaleciendo la autoestima e identidad de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA.

- Baron, R. A. (2015). *ndamentos de psicología. Pearson educación.*
- Beltran Lozano, L. L. (2010). *El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza–aprendizaje en el área de lengua castellana.*
- Cassany, D. &. (20014). *Describir el escribir. Paidc"s . Argentina.*
- Cepeda Tello, I. L. (2015). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social de los niños en el nivel maternal del centro de desarrollo infantil jardín de infantes niño de Praga periodo lectivo 2015-2016.* Guayaquil.
- Clavero, F. H. (2001). *Habilidades Cognitivas. Notas del departamento de Psicología Evolutiva y de la educación.(Universidad de Granada. España).* España.
- DIDACTEXT, G. D. (2008). *Modelo sociocognitivo, pragmalingüístico y didáctico para la producción de textos escritos.*
- Ferrando, M. &. (2012). *Ferrando, M., & Maluenda Olivares, M. (2012). Desarrollo de la escritura en niños y niñas de primer ciclo básico de la escuela básica" La ronda de San Miguel" .*
- Ferreya, H. A. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje.*
- I, P. (s.f.).
- JIMENEZ. (2002). *LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENCION HUMANA.*
- LACUNZA. (s.f.). 2010.
- LAPEÑA, C. (2017). Recuperado el 31 de 07 de 2017, de www.educapeques.com › Escuela de padres
- M.Muñoz. (2012).
- Malajovic. (s.f.).
- Malajovic. (2000).
- Ocaña, A. O. (2015). *Desarrollo del pensamiento y las competencias basicas cognitivas y comunicativas.¿ Cómo formular estandares, logros e indicadores de desempeño?*
- Parga, M. (2014). *La metacognición como requisito para la realización de proyectos de investigación en diseño.*
- Paz, I. (s.f.).

- PIAGEET, J. (s.f.).
- Piaget, J. (s.f.).
- Piaget, J. &. (1997). *Sicología del niño*. Vol. 369). Ediciones Morata.
- Piaget, V. y. (s.f.).
- Pozo, J. I. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata.
- Rivas. (2008). *procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid. *Consejería de Educación. Viceconsejería de Organización Educativa*.
- Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid. *Consejería de Educación. Viceconsejería de Organización Educativa*.
- Rivas Navarro, M. (2008). *procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid. *Consejería de Educación. Viceconsejería de Organización Educativa*.
- Rivera, G. y. (2014).
- Rolón, M. A. (2015). *Estrategias que favorezcan el lenguaje a través de cantos y juegos para niños de precolar I*. (Doctoral dissertation, 96).
- ROMERO, L. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial .
- Ruiz Arias, T. E. (2014). *Las familias disfuncionales y su relación con la conducta de los niños de la unidad educativa “dr. Arnaldo merino Muñoz” de riobamba. Período diciembre 2013-mayo 2014*. Riobamba.
- Sheines. (s.f.).
- TORRES, C. M. (2007). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA*.
- Torres.L. (2004). *Tres enfoques teóricos-prácticos*. México.
- Volpentesta. (2004). *El desarrollo cognoscitivo de los estudiantes en el área de la naturaleza corpuscular de la materia. Enseñanza de las ciencias*. Madrid.

ANEXOS

ANEXOS FICHAS DE OBSEVACION

FICHA DE OBSERVACION

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE CERVANTES.

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombre de la institución. MIGUEL DE CERVANTES

Fecha. 01-09-2017

Observador. JOSELIN VERA FLORES

CRITERIOS E INDICADORES

INDICADORES	SI	NO
1.-Muestra interés por los juegos dentro del aula		
2.- Muestra interés en la cooperación del trabajo		
3.-Manipula recursos didácticos		
4.- Diferencia los materiales		
5.-Realiza las actividades lúdicas solo		
6.-Continúa con las secuencias de las actividades lúdicas en el aula		
7.-Agrupa recursos didácticos por si solo		
8.-Realiza trabajos grupales con sus compañeros		
9.-Relaciona materiales con la actividad lúdica realizada		
10.-Se proyecta en cuanto a la actividad aprendida		

FICHA DE OBSERVACIÓN

PREGUNTA 6

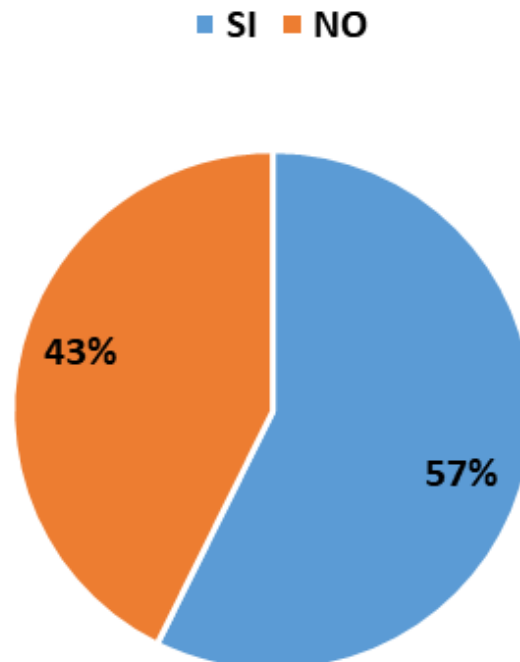
Continúa con las secuencias de las actividades lúdicas en el aula

Tabla 11 Continua con las secuencias de las actividades lúdicas en el aula

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	43	57
NO	32	43
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 11 Continua con las secuencias de las actividades lúdicas en el aula



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que una alta cantidad de los estudiantes continúan con las secuencias de las actividades lúdicas en el aula mientras que el resto no realizan actividades lúdicas solos.

PREGUNTA 7

Agrupar recursos didácticos por sí solo

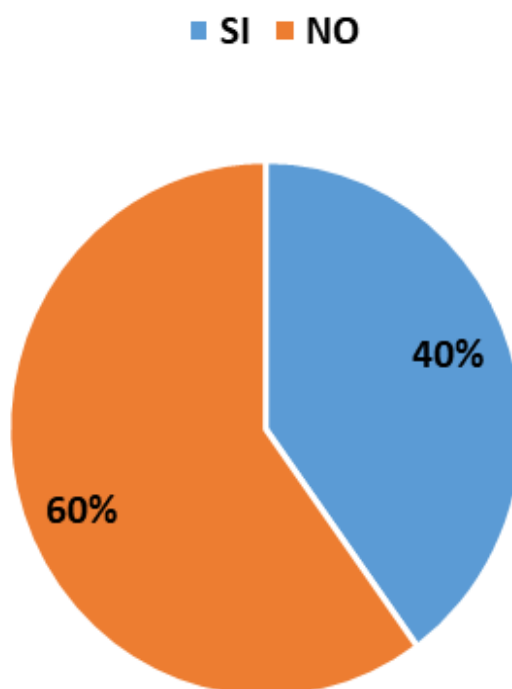
Tabla 12 Agrupa recursos didácticos por sí solo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	30	40
NO	45	60
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 12 Agrupa recursos didácticos por sí solo



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que un bajo índice de los estudiantes agrupa recursos didácticos por sí solo mientras que la mayoría de los niños no agrupa recursos didácticos por sí solo.

PREGUNTA 8

Realiza trabajos grupales con sus compañeros

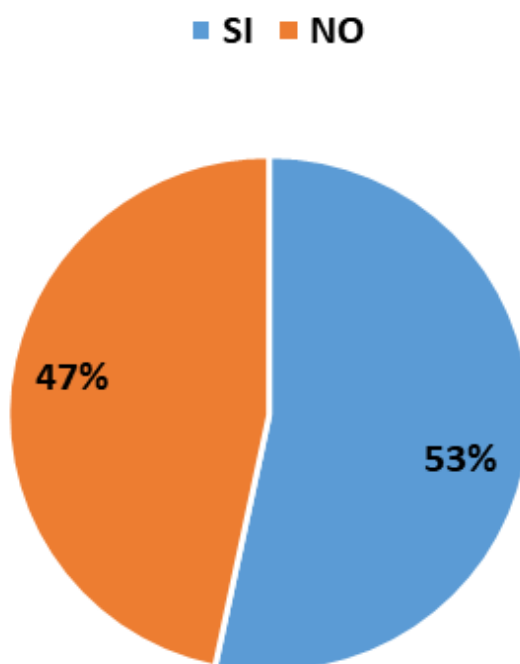
Tabla 13 Realiza trabajos grupales con sus compañeros

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	40	53
NO	35	47
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 13 Realiza trabajos grupales con sus compañeros



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que una alta población de los estudiantes realice trabajos grupales con sus compañeros mientras que una baja presenta dificultades para realizar trabajos grupales con sus compañeros.

PREGUNTA 9

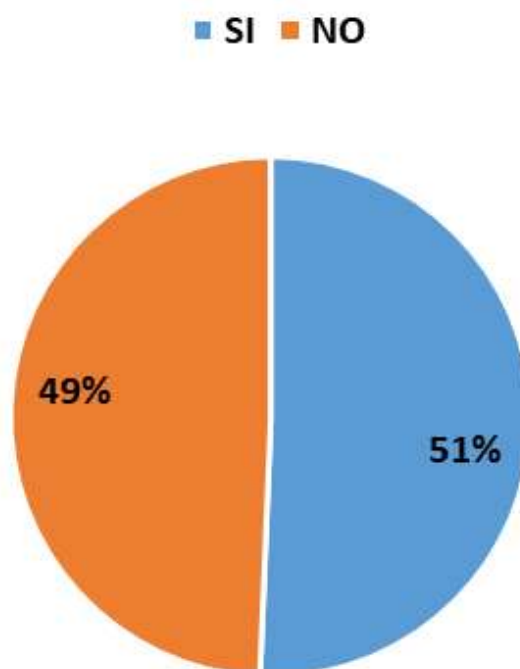
Relaciona materiales con la actividad lúdica realizada

Tabla 14 Relaciona materiales con la actividad lúdica realizada

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	38	51
NO	37	49
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 14 Relaciona materiales con la actividad lúdica realizada



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que muchos de los estudiantes relacionen los materiales con las actividades lúdicas realizadas mientras que pocos no relacionan los materiales con las actividades lúdicas realizadas.

PREGUNTA 10

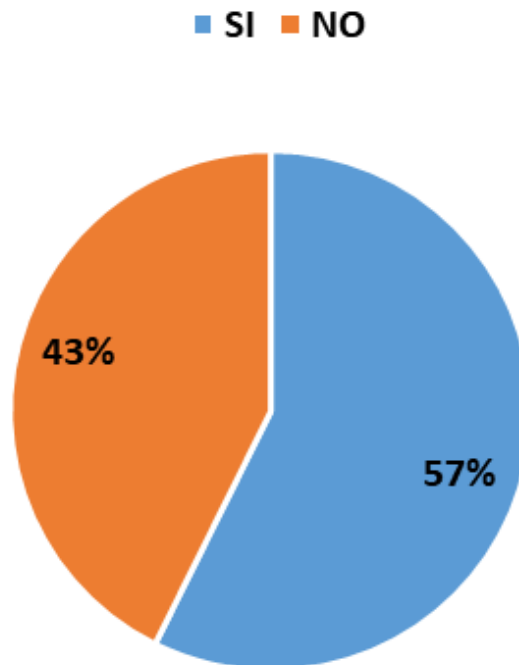
Se proyecta en cuanto a la actividad aprendida

Tabla 15 Se proyecta en cuanto a la actividad aprendida

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	43	57
NO	32	43
TOTAL	75	100

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 15 Se proyecta en cuanto a la actividad aprendida



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes
Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la guía de observación que se aplicó para evaluar los resultados se puede obtener que algunos de los estudiantes proyecten en cuanto a la actividad aprendida mientras que pocos no proyectan en cuanto a la actividad aprendida.

ENCUESTA A DOCENTES

PREGUNTA 6

¿Considera que con actividades lúdicas el niño tiene un desarrollo integral?

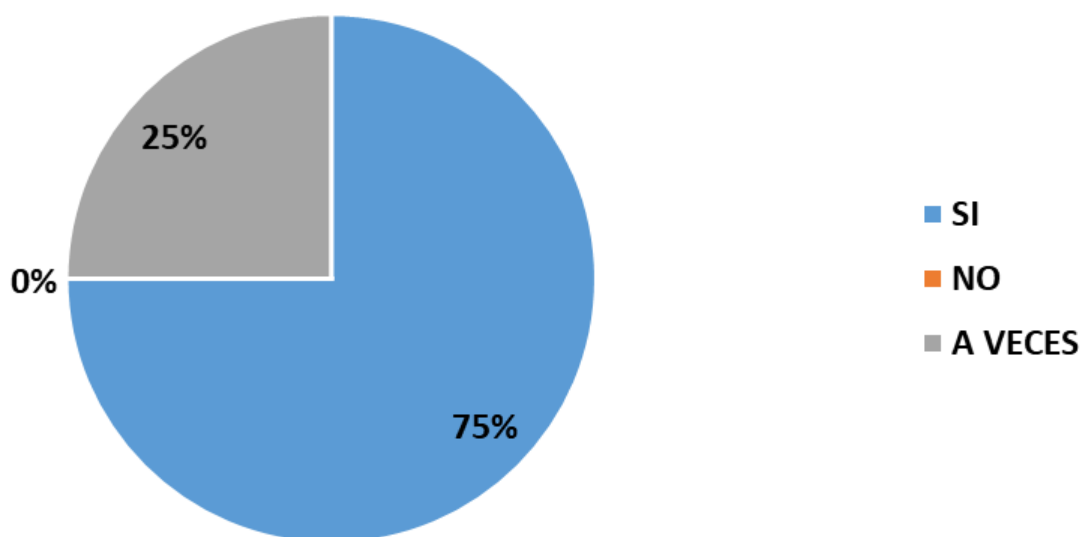
Tabla 16 considera que con actividades lúdicas el niño tiene un desarrollo integral

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	3	75
NO	0	0
A VECES	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 16 considera que con actividades lúdicas el niño tiene un desarrollo integral



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizados a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que más de la mitad de los docentes considera que con actividades lúdicas el niño tiene un desarrollo integral, mientras que el resto manifiesta que solo a veces las actividades lúdicas el niño tiene un desarrollo integral.

PREGUNTA 7

¿Es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños(as)?

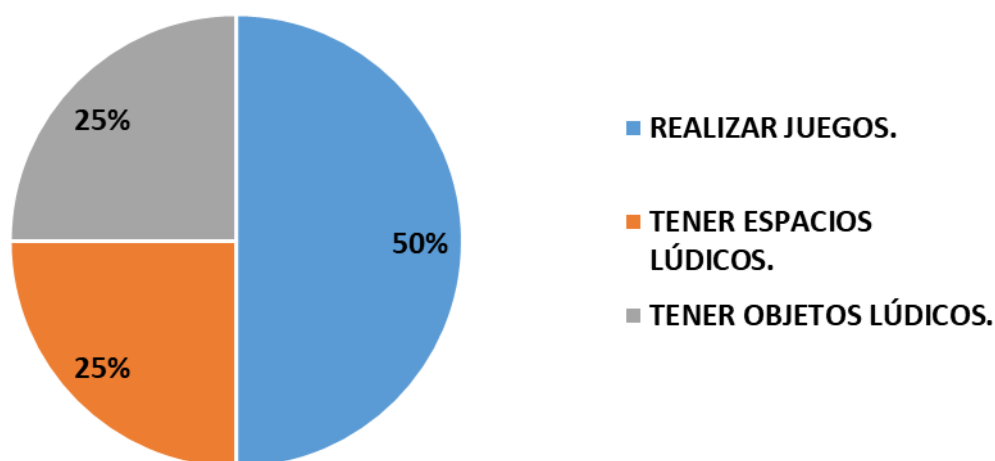
Tabla 17 Es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños(as)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
REALIZAR JUEGOS.	2	50
TENER ESPACIOS LÚDICOS.	1	25
TENER OBJETOS LÚDICOS.	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 17 Es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños(as)



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizados a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que muchos de los docentes consideran que es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas realizar juegos mientras que la cuarta parte manifiesta que lo importante para obtener habilidades cognitivas es tener espacios lúdicos y la otra parte manifiesta que lo primordial es tener objetos lúdicos para alcanzar habilidades lúdicas.

PREGUNTA 8

¿Saca junto con sus alumnos las conclusiones finales de cada actividad lúdica?

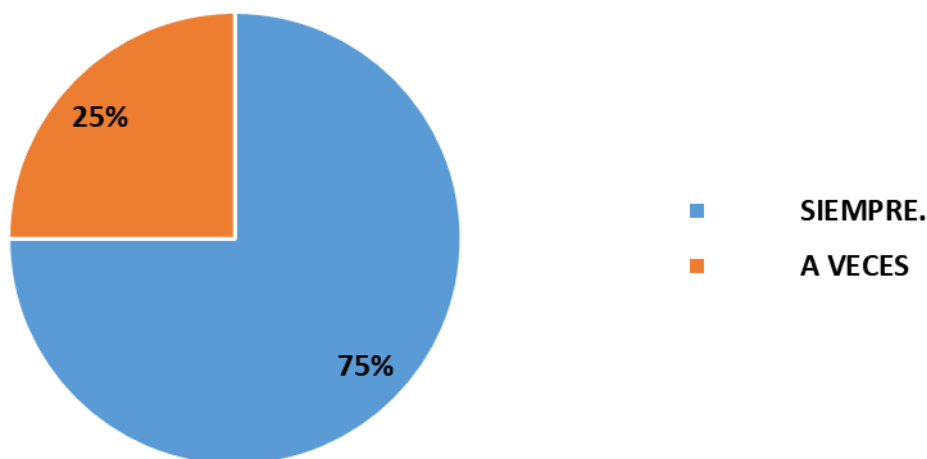
Tabla 18 Saca junto con sus alumnos las conclusiones finales de cada actividad lúdica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE.	3	75
A VECES	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Gráfico 18 Saca junto con sus alumnos las conclusiones finales de cada actividad lúdica



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica Miguel de Cervantes

Elaborado por: Joselin Vera

Análisis: de acuerdo con la encuesta realizados a los docentes para evaluar los resultados se puede obtener que la gran mayoría de los docentes manifiestan que generan junto a sus alumnos las conclusiones finales de cada actividad lúdica mientras que una pequeña cantidad manifiestan que a veces generan junto a sus alumnos las conclusiones finales con los niños.

ANEXOS FOTOS



EN ESTA FOTOGRAFIA SE ESTA REALIZANDO UNA ENCUESTA DOCENTE.



AQUÍ ESTOY CON LOS NIÑOS REALIZANDO TRABAJOS CON MATERIALES DEIDACTICOS.



AQUÍ LOS NIÑOS ESTAN REALIZANDO TRABAJO DIDACTICO POR SI SOLOS



ESTA ES EL AREA LUDICA DE TAREAS DE LOS ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



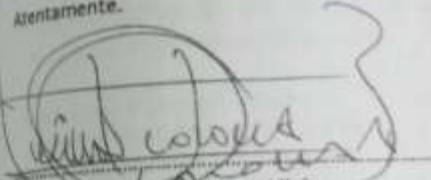
ESCUELA DE EDUCACION BASICA MIGUEL DE CERVANTES
BABA-LOS RIOS-ECUADOR
AMIE 12H00427

OF. 071wEEBMDC2017-2018
Baba 23 de agosto del 2017

Mrs.
Dolores Quijano Maridueña
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE PARVULOS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACION, DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO,
Babahoyo
De mis consideraciones.

En nombre de todos los que orgullosamente hacemos la Escuela de Educación Básica-Miguel de Cervantes, del Distrito 12D01, Circuito 12D01C15, reiteramos nuestro cordial saludo y a la vez en contestación a su oficio de fecha 03/08/2017, AUTORIZAMOS a que la estudiante egresada JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES, realice la Tesis en nuestra institución, con el tema: Actividades lúdicas como estrategias del desarrollo próximo y su influencia en la habilidades cognitivas de los estudiantes Escuela de educación Básica Miguel de Cervantes del cantón Baba, periodo lectivo 2017.

Particular que comunicamos autorizando para los fines legales correspondientes.
Atentamente.


Lic. Wilson Octavio Coloma Albán
DIRECTOR DE LA ESCUELA

Brindando siempre una educación de calidad con calidez humana

Dirección: Sucre 152 y Rocafuerte
Teléfono: 052919022

12h00427educ12d01@gmail.com
0985489104 claro
0992558274 movistar



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FAACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



Universidad Técnica de Babahoyo
Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación
Carrera de Educación Parvularia



ACTA DE APROBACIÓN DEL PERFIL DE INVESTIGACIÓN

NO. CEB-11657-Junio-2017-52

En la ciudad de Babahoyo, Capital de la Provincia de los Ríos, República del Ecuador a los treinta días del mes de junio del dos mil diecisiete, a las 11h30 horas, siendo este día dentro de la hora señalada por la Coordinadora de la Carrera de Educación Parvularia, se instala los señores miembros de la Comisión de especialistas para examinar el perfil de investigación de la señorita **JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES** de la carrera de Educación Parvularia.

Cuyo tema es **"LOS JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PROXIMO Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA MIGUEL DE CERVANTES, CANTON BABA, PROVINCIA LOS RIOS "**, la comisión queda integrada de la siguiente manera.

MSC. JUAN LUPERON TERRY
MSC. GOLDA LOPEZ BUSTAMANTE
MSC. MARCO FUENTES LEON

DIRECTOR / DELEGADO DEL DIRECTOR
ÁREA DE INVESTIGACIÓN
DOCENTE DEL ÁREA ESPECÍFICA

En consecuencia, se declara aprobado el Perfil de investigación, para desarrollar el proyecto de investigación.

Para constancia y validez firman por Triplicado en unidad de acto con los señores Miembros de la comisión, egresado y Secretaria que certifica.

MSC. JUAN LUPERON TERRY
MSC. GOLDA LOPEZ BUSTAMANTE
MSC. MARCO FUENTES LEON

[Handwritten signatures of Juan Luperon Terry, Golda Lopez Bustamante, and Marco Fuentes Leon]

EGRESADO(A):

[Handwritten signature of Lic. Ereddy Prieto Castro]
Lic. Ereddy Prieto Castro
SECRETARIO DE LA CARRERA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
 FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
 EDUCACIÓN
 CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

NO887-parvularia-09-2017-SEC50

En la ciudad de Babahoyo, capital de la provincia de Los Rios, Republica del Ecuador a los cinco días del mes de septiembre del dos mil diecisiete, a las 17h00 horas, siendo el día y hora señalada por la Coordinadora de la Carrera de Educación Básica, se instala los señores miembros de la Comisión de especialistas para evaluar la defensa del Proyecto de Investigación de (la) egresado (a):

JOSELIN MAGDALENA VERA FLORES

Con el tema "ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL DE CERVANTES", la Comisión queda integrada de la siguiente manera:

Msc. VIVERO QUINTERO CESAR	(Delegado del Coordinador)
Msc. LUPERON TERRY JUAN	(Área de Investigación)
Msc. SANCHEZ SALAZAR TANYA	(Docente del Área específica)

En consecuencia, se declara **APROBADO** el Proyecto de Investigación, para continuar con el Informe Final.

Para constancia y validez firman por triplicado en unidad de acto con los señores Miembros de la comisión, egresada(o) y Secretaria que certifica.

Msc. VIVERO QUINTERO CESAR

Msc. LUPERON TERRY JUAN

Msc. SANCHEZ SALAZAR TANYA

[Egresado (a)]

_____ *Joselin vera f*

_____ *Lic Freddy Prieto Casero*
 SECRETARIO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 ANALISTA ADMINISTRATIVO





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11 de septiembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los Subproblemas correspondientes. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. Se hizo una investigación preliminar de campo. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. Se ubicó y planteó el problema general 	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Signature]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 14 de septiembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. 	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Signature]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Signature]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 18 de septiembre 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se respondió al problema en forma de hipótesis. 	1. Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis.	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Firma]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis. 	2. Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. 3. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Firma]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 21 de septiembre 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística 	1. Se hizo una revisión de la investigación descriptiva.	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Firma]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña
<ul style="list-style-type: none"> Se hicieron los cuadros para la recolección de datos. 	2. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas	f. <u>Joselin Vera F.</u> Joselin Vera Flores f. <u>[Firma]</u> Msc. Dolores Quijano Maridueña

Nota. - Los resultados y las actividades a realizar, son realizados por el tutor del trabajo de grado, en base a las temáticas que se han abordado en las sesiones de trabajo. Estos cuadros son solo un ejemplo de cómo debería organizarse la agenda tutorial, que debe presentarse una vez concluido el trabajo de investigación en el nivel correspondiente.

[Firma]
 Msc. Dolores Quijano Maridueña



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
¿Cómo influyen La actividad lúdica en las estrategias del desarrollo próximo en las Habilidades cognitivas de los estudiantes de la escuela de educación básica “Miguel De Cervantes”, cantón Baba, Provincia Los Ríos Durante el periodo lectivo 2017?	Determinar como la actividad lúdica influye a la estrategia del desarrollo próximo según la teoría de Vygotsky en los estudiantes de educación inicial de la escuela de Educación Básica “Miguel de Cervantes”.	Las actividades lúdicas como estrategias del desarrollo próximo ayudan a fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes investigados.	V.I. Actividades lúdicas	V.D. Habilidades cognitivas
SUBPROBLEMAS O DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	SUBHIPOTESIS O DERIVADAS	VARIABLES	VARIABLES
¿Cómo identificamos la importancia de las actividades lúdicas?	Identificar el tipo de actividades lúdicas que realizan los estudiantes de la Unidad educativa investigada.	Al identificar las actividades lúdicas de interés para los niños se mejorarán las habilidades cognitivas	Importancia de las actividades lúdicas	Desarrollo próximo
¿Cuáles son las actividades lúdicas que debemos aplicar para contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes?	Clasificar las actividades Lúdicas que realizan los estudiantes para mejorar sus habilidades cognitivas.	Al clasificar las actividades lúdicas podemos establecer nuevas estrategias pedagógicas	Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas	Adquisición de habilidades cognitivas
¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen al desarrollo de las habilidades cognitivas?	Adoptar estrategias que permitan el desarrollo de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades cognitivas en los estudiantes de mencionada unidad educativa.	Al adoptar estrategias para el desarrollo de actividades lúdicas se mejorarán las habilidades cognitivas infantiles	Teoría del Juego Como Anticipación Funcional	Adquisición de habilidades cognitivas generales



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

