



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS
PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /NIÑAS
DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR
"NUEVOS SENDEROS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en el
Desarrollo del Talento Infantil

Autora: Loyola Riera Katherine Lizette

Tutor: Lic. Velasco Villegas Marilyn

Quito, Octubre 2013



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A
NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “NUEVOS SENDEROS” DEL
DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.



DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Katherine Lizette Loyola Riera

CC 172453264-1



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHO PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por parte, la estudiante Loyola Riera Katherine Lizette , por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera desarrollo talento infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnóloga en Desarrollo Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado, EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “NUEVOS SENDEROS” DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.

El cual incluye la creación y desarrollo de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno.

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “NUEVOS SENDEROS” DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.



b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se desarrolla la creación de una cartilla para el desarrollo cognitivo, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminando es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo, descrito en la clausula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para si ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar la cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual.

TERCERA: OBLIGACIÓN DE CEDENTE.- El Cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTÍA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.



QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de este, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento es confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma de arbitraje será el español; y, g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.



SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 19 días del mes de Octubre de dos mil trece.

f)_____

C.C. N° 1724532641

CEDENTE

f)_____

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora, en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia a mi padre **GUIDO LOYOLA**, mi madre **LUCRECIA RIERA** y a mi hermanita la más pequeña **ABIGAIL LOYOLA**, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora.

A mi tutora de proyectos quién me ayudó en todo momento, Licenciada **MARILYN VELASCO VILLEGAS** y por último pero no menos importante a todas esas personitas que me han brindado una mano amiga gracias y que Dios les bendiga a cada una de estos seres mágicos que me han apoyado.



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios y a mis padres
a Dios porque ha estado conmigo a cada paso
que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar
a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mí
bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento,
depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba
sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.
es por ello que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.



ÍNDICE DE CONTENIDO

PRELIMINARES

DECLARATORIA.....	II
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHO PROPIEDAD INTELECTUAL...	III
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
RESUMEN EJECUTIVO	XV
SUMMARY	XVII
INTRODUCCIÓN	XX
CAPÍTULO I	1
ANTECEDENTES	1
1.01. CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
1.02. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.03. ANÁLISIS DE FUERZAS T:	7
1.03.01. POLÍTICA 1	8
CAPÍTULO II	12
INVOLUCRADOS.....	12
2.01. INTRODUCCIÓN.....	12
2.02. ANÁLISIS MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	14
2.03. MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	16
2.03.01. Introducción.....	16



	x
2.04. ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE INVOLUCRADOS:	16
CAPÍTULO III.....	20
PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	20
3.01. INTRODUCCIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS.	20
3.01.01. Problema y Objetivos.	20
3.01.02. Análisis del árbol de problemas.	23
3.02. ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	24
3.02.01. Introducción	24
3.02.02. Análisis del árbol de objetivos:	24
CAPÍTULO IV	27
4.01. DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	27
4.02. ANÁLISIS DEL MARCO LÓGICO	28
CAPÍTULO V.....	32
PROPUESTA	32
5.01. DATOS INFORMATIVOS.....	32
5.02. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	32
5.03. JUSTIFICACIÓN	34
5.04. OBJETIVOS	35
5.04.01. Objetivo General	35
5.04.02. Objetivos Específicos.....	35
5.05. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	35
5.05.01. Factibilidad Económica.....	35
5.05.02. Factibilidad Socio-Cultural	36
EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.	



	xi
5.05.03. Factibilidad Legal.....	36
5.05.04. Factibilidad Tecnológica.....	36
5.06. FUNDAMENTACIÓN	36
5.06.01. Juegos Recreativos	36
5.06.02. Aspecto histórico del juego:.....	36
5.06.03. Características del juego	37
5.07. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	38
5.07.01. Juegos Sensoriales.....	38
5.07.02. Juegos Motores	38
5.07.03. Juegos Intelectuales.....	38
5.07.04. Juegos Sociales	39
5.07.05. Juegos Infantiles.....	39
5.07.06. Juegos Recreativos	39
5.07.07. Juegos Escolares.....	39
5.07.08. Juegos Atlético.....	39
5.08. DESARROLLO COGNITIVO	41
5.08.01. El lenguaje es de dos tipos: social y privado.....	41
5.08.02. Desarrollo Físico	41
5.08.03. Desarrollo Psicomotor.....	42
5.08.04. Desarrollo Afectivo.....	42
5.08.05. Procesos Cognitivos:.....	43
5.08.05.1 Objeto.....	44
5.08.05.2.Espacio	44
5.08.05.3.Causalidad	44



	xii
5.08.05.4.Tiempo	45
5.08.05.5.Número.....	45
5.09. METODOLOGÍA.....	46
5.09.01. Modalidad Básica de la Investigación.....	46
5.09.02. Tipo de Investigación	46
5.09.02.1. De campo.....	46
5.09.02.2.Bibliográfico.....	46
5.09.03. Población y Muestra.....	46
5.09.04. Plan de Procesamiento de la Información	47
5.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.	48
5.10.01. Tabla De Indicadores Antes De La Aplicación De La Cartilla.....	53
5.10.02. Tabla de Indicadores Después de la Aplicación de la Cartilla.....	53
5.11. LA PROPUESTA.....	54
CARTILLA DE JUEGOS PARA EL ÁREA COGNITIVA.....	56
CAPÍTULO VI	106
CONCLUSIONES.....	106
RECOMENDACIONES.....	108
ANEXOS	109



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. 1. Análisis de Fuerzas.....	6
---	----------

APÉNDICE A.1

Tabla 1. Matriz de análisis de involucrados.....	111
---	------------

APÉNDICE C

Tabla 2. Matriz de análisis de alternativas	114
--	------------

APÉNDICE C.1

Tabla 3. Análisis del Impacto de los Objetivos.....	115
--	------------

APÉNDICE C.2

Tabla 4. Matriz de Marco Lógico	116
--	------------

APÉNDICE D

Tabla 5. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA	120
--	------------



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura. 1. Mapeo de involucrados.....	110
Figura. 2. Construcción del árbol de problemas	112
Figura. 3. Construcción del árbol de objetivos	113
Figura 4. 1. Diagrama de Estrategias.....	27
Figura 5. 1. Porcentaje de aceptación del juego y su apoyo en el aprendizaje	48
Figura 5. 2. Porcentaje de influencia con los juegos recreativos	48
Figura 5. 3. Porcentaje de influencia del juego en la expresión corporal	49
Figura 5. 4. Porcentaje de aceptación del juego y su aporte en la estimulación	49
Figura 5. 5. Porcentaje de aceptación al juego y su aporte en el aprendizaje.	50
Figura 5. 6. Porcentaje de aceptación de transmisión emocional a través del juego.	50
Figura 5. 7. Porcentaje de aceptación del juego en la transmisión de expresiones....	51
Figura 5. 8. Porcentaje de aceptación de la estimulación temprana.....	51
Figura 5. 9. Porcentaje de acogida en la utilización de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo.....	52
Figura 5. 10. Porcentaje del desarrollo cognitivo en el pensamiento y en la conducta.	52
Figura 5. 11. Porcentaje de influencia del juego en el área cognitiva.....	53
Figura 5. 12. Porcentaje de influencia del juego en el área cognitiva mediante la aplicación de la cartilla.....	53



RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: El Juego, Elaboración De Una Cartilla De Juegos Para El Desarrollo Cognitivo Dirigida A Niños/As De Tres Años Y Cuatro Años Del Centro Infantil “Nuevos Senderos “Del Distrito Metropolitano De Quito 2013.

AUTOR: Loyola Riera Katherine Lizette .

TUTOR: Lic. Marilyn Velasco V.

RESUMEN: El presente proyecto de acción, tiene como propósito destacar la importancia del juego en el área cognitiva en los niños y niñas de tres a cuatro años, ya que esta radica en la forma de fortalecer a los niños/niñas, la práctica de destrezas, habilidades, hábitos de trabajo, actitudes positivas, rasgos de personalidad, toma de decisiones, y la resolución de los problemas.

La falta de Juegos Recreativos y su Incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños/niñas no permitirá que se desenvuelvan adecuadamente ocasionando retraso especialmente en el área de aprendizaje, en niños/niñas de 5 años.

Mediante la investigación que se ha realizado a través de la observación, encuesta, análisis interpretativo y aplicación de la guía didáctica, se ha llegado a la conclusión, que la falta de aplicación de juegos adecuados en la educación, influye en el desarrollo cognitivo de los niños / niñas lo cual afecta la sociabilización en su entorno afectivo. La carencia de juegos presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta el desarrollo social e integral de cada niño, mayor dificultad en su enseñanza-aprendizaje.



También se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, aislamiento y falta de confianza al impedir que se acerquen a ellos, dejando consecuencias negativas que tendrá gran repercusión en el futuro.

Al final se reflejó en los resultados del procedimiento de la información lo cual determina que es necesario realizar la propuesta que se planteó para que nos permita mejorar la educación por medio de juegos recreativos y lograr un mejor rendimiento académico.

Brindando de esta manera una oportunidad a los beneficiarios directos formando a través del juego niños / niñas con grandes capacidades tanto físicas como psicológicas, mediante la investigación realizada se puede concluir que los juegos recreativos si ayudan en el proceso de enseñanza- aprendizaje y esta técnica tiene una gran acogida por parte de la comunidad educativa, este proyecto se evaluó mediante encuestas y entrevistas a personas capacitadas en el tema de investigación.

De igual manera para la verificación de este proyecto se utilizó un video demostrativo de la elaboración de una cartilla de juegos dirigida a los niños y niñas del centro de desarrollo infantil "Nuevos Senderos" el cual está ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.



SUMMARY

TOPIC: Plays, Elaboration of a bank book games for the for the cognitive development in three and four year old children in Centro Infantil “Nuevos Senderos” located in Metropolitan District of Quito 2013

AUTHOR: Loyola Riera Katherine Lizette

TUTOR: Licda. Marilyn Velasco V.

This proposed action is intended to highlight the importance of play in the cognitive area for children between three to four years, as this is in the form of strengthening children, practicing skills, abilities, work habits, positive attitudes, personality traits, decision making, and problem solving.

The lack of recreational games and its impact on cognitive development of children do not allow properly development causing delay, especially in the area of learning, in 5 year old children.

Through researches that have been done by means of observation, survey, interpretative analysis, and application of the tutorial, it has been concluded that the lack of adequate gaming application in education, influences in the cognitive development, which affects children socialization in their affective environment.

The lack of games has a number of negative characteristics which affects social and integral development of each child, the greater difficulty in teaching and learning, can also be observed emotional instability, lack of concentration, isolation and lack of confidence to prevent that somebody else come to them, leaving negative consequences that will have great impact in the future.



At the end was reflected in the results of the procedure of information which determines that it is necessary to perform the proposal to allow us to improve education through recreational games and achieving better academic performance.

Providing in this way an opportunity for the direct beneficiaries forming through games children with great physical and psychological capabilities, through this research we can conclude that the recreational games help in the teaching-learning process, and this technique has great reception by the education community. This project was evaluated through surveys and interviews with people trained in the research topic, as well as for the verification of this project, we used a video demonstration of a bank book games directed to children in the Centro Infantil "Nuevos Senderos " which is located in the Metropolitan District of Quito .



TEMA

El juego, elaboración de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo dirigida a niños /niñas de tres y cuatro años del Centro Infantil del buen vivir “Nuevos Senderos” del Distrito Metropolitano de Quito 2013.



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo propone establecer “El Juego y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños/niñas, de tres y cuatro años de edad del centro de desarrollo infantil del buen vivir “Nuevos Senderos” del cantón Quito” Para desarrollar este trabajo se ha aplicara una cartilla de juegos y de esta manera reflexionar sobre la no utilización de los juegos para cautivar el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Con esta investigación se pretende realizar un enfoque de la enseñanza aprendizaje aplicada en niños/niñas desde temprana edad, por otro lado conoceremos cuáles son sus aplicaciones en la institución investigada es decir si se está aplicando o no dentro del proceso educativo , ya que como sabemos en la actualidad se sigue utilizando la metodología de memorización, es por eso que deseo elaborar esta cartilla de juegos para que los niños y niñas observen, exploren y aprendan de una manera divertida .

Los juegos serán la base primordial para desarrollar las cuatro áreas que comprende el desarrollo del niño y niña, de esta manera los infantes podrán expresar sus ideas, sentimientos pero sobre todo ser espontáneos al momento de realizar los juegos.

EL PROBLEMA

¿Deficiente información sobre la utilización de juegos para el desarrollo cognitivo de niños/niñas de 3-4 años. Del CDI del buen vivir “Nuevos Senderos”



DATOS INFORMATIVOS

Centro de desarrollo infantil del buen vivir "Nuevos Senderos".

Licenciada: Yadira Tatiana Barros Berrones.

Teléfono: 0985153728.

Dirección electrónica : **Yadiratatiana.barrosberrones@hotmail.com.**

RESUMEN DEL PROYECTO

El centro de desarrollo infantil del buen vivir "Nuevos Senderos" que está ubicado en:

Provincia: Pichincha.

Cantón: Quito.

Parroquia: Las cuadras.

Sector: Santo Tomas II.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Pedagógico.

Área: Educativa.

Aspecto: Como incide el juego en el área cognitiva.

Delimitación Temporal: El presente proyecto se realizara en el periodo comprendido entre el 15 de abril al 17 de septiembre del 2013.



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01. Contextualización.

El presente trabajo propone establecer “Los Juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños/niñas, de 3 / 4 años, del Centro de Desarrollo Infantil del Buen Vivir “Nuevos Senderos “del cantón Quito, este tema permite a las docentes reflexionar sobre la falta de la aplicación de los juegos para cautivar el proceso evolutivo del aprendizaje. Con esta investigación se pretende realizar un enfoque del proceso enseñanza aprendizaje aplicada en niños/niñas desde temprana edad.

La carencia o no utilización de juegos presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta el desarrollo social e integral de cada niño, mayor dificultad en su enseñanza-aprendizaje, también se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, aislamiento y falta de confianza al impedir que se acerquen a ellos, dejando consecuencias negativas que tendrá gran repercusión en el futuro.

La contextualización del problema en el que se detalla como en los últimos años se ha dado importancia a la educación ya que es la ayuda que brindará el desarrollo de juegos en los CDI, de la provincia.

Busca emplear nuevas estrategias que permitan a los niños aprender mejor dando paso a considerar como una buena acción el arte y juego, además esta investigación se apoya en el análisis crítico, la prognosis, la justificación del porque realizar esta investigación y qué objetivos se quiere lograr con la misma , brindar una educación de calidad a los niños / niñas de la provincia de Pichincha, a donde el Estado a través de la educación formal no cubre, con alternativas la educación preescolar Formando



de esta manera el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas, es la ayuda que brindara el desarrollo de los juegos en las diferentes instituciones de la Provincia.

Por esta razón se deben implementar estos juegos para fortalecer la enseñanza en valores con el desarrollo del pensamiento y formación de las destrezas, habilidades y competencias que requiere desarrollar el niño en esta fase de su formación a partir de vivencias, juegos y experiencias significativas para él y su entorno.

En el catón Quito no hay suficiente apoyo para que funciones el nivel escolar y mucho menos se puede desarrollar estos juegos que son de vital importancia para el desarrollo intelectual de los niños / niñas , por tanto se debe implementar jardines integrados y círculos de recreación y aprendizaje, así favorecer el desarrollo de los niños / niñas de 3 - 4 años y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para el aprendizaje escolar, en tal forma se garantiza una unidad metodológica del ciclo escolar, detectando, previniendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo psicológico y socio afectivo de los niños y niñas.

El CDI procura que las familias, comunidades y especialmente los padres y madres de familia, estén en todo el proceso educativo de sus hijos, se den tiempo para fortalecer el desarrollo intelectual, la curiosidad, nuevos aprendizajes de sus hijos y, fundamentalmente facilitar el ingreso a la educación básica superando las dificultades que, generalmente enfrenta los niños / niñas al inicio de su año escolar por falta de estimulación temprana y otros factores que impiden su desarrollo haciendo que no estén aptos para enfrentar sus problemas académicos.

Las actividades se dirigen a los niños / niñas, educadores comunitarios, padres de familia, la comunidad y otras instituciones.



Con los niños / niñas se trabaja en el desarrollo de su expresión oral, escrita y musical, mediante una serie de actividades de expresión colectiva e individual, desarrollo de juegos libres, constructivos y lógicos matemáticos. Los educadores comunitarios reciben capacitación sobre principios pedagógicos y fundamentos conceptuales de la metodología constructiva, estrategias didácticas, y evaluación y seguimiento a los niños y niñas.

Por otro lado conoceremos cuáles son sus aplicaciones en la institución investigada es decir si se está aplicando o no dentro del proceso educativo así de esta manera podremos analizar ampliamente la temática anteriormente mencionada.

Se detalla como en los últimos años se ha dado importancia especialmente al ámbito de educación inicial ya que a través del desarrollo de juegos, se podrá potencializar el área cognitiva de los infantes así se puede crear nuevas estrategias que permitan a los niños/niñas aprender adecuadamente dando así paso a considerar como una buena acción.

Brindar una educación de calidad a los sectores más vulnerables de la provincia de Pichincha en especial al sector Santo Tomas donde se encuentra ubicado el Centro de Desarrollo Infantil del Buen Vivir “ Nuevos Senderos “ donde el Estado a través de la educación formal no cubre todas las necesidades de los infantes ya que los niños /niñas no cuentan con un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje ;es por eso que me he visto en la necesidad de crear cartillas de actividades logrando que de esta manera el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas, es la ayuda que brindara el desarrollo de los juegos en el desarrollo cognitivo de los infantes .



Por esta razón se deben implementar estos juegos, para fortalecer la enseñanza en valores y la formación de las destrezas, habilidades y competencias que requiere desarrollar el niño en esta fase de su formación a partir de vivencias, juegos y experiencias significativas para él y su entorno. Este proceso educativo permite que los niños / niñas de 3 a 4 años aprueben el ciclo de educación inicial.

Las actividades se dirigen a los niños y niñas de tres y cuatro años de edad mediante una cartilla de series de actividades de expresión colectiva e individual, a través del desarrollo de juegos libres, constructivos y lógicos matemáticos etc.

1.02. Justificación.

Mediante esta investigación los juegos recreativos con los niños/niñas servirán para que desarrollen sus capacidades intelectuales y dificultades existentes, sin duda el juego es importante porque ayuda a estimular los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación tanto física como mental de manera productiva y entretenida.

El juego es divertido ya que esto facilita el desarrollo de sus habilidades y destrezas. En la actualidad se presentan para mejorar en la educación inicial los pequeños aprenderán, de manera lúdica y motivadora, poniendo en actividad todo su cuerpo ya que esto fortifica y ejercita a el niño dando su confianza a sí mismo.

Actualmente, jugando se aprende, se obtiene nuevas experiencias. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrollan todas sus capacidades que es propia del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria.

Nos conlleva a ir adquiriendo conocimientos, experimentación de enseñanza y poderlos utilizar en lo teórico y práctico.



A través de los juegos, logramos un mejor desarrollo en el aprendizaje mediante su inteligencia a partir de los procesos que van adquiriendo los niños/niñas además permite al infante actuar de mejor manera en su mundo que lo rodea, en su interior, para desarrollar su creatividad e imaginación de los diferentes juegos el infante se adapta a su medio de una manera eficaz, con la capacidad de relacionarse con los demás y afrontar con éxito todo problema de su entorno social y cultural.

La carencia de juegos presenta un sin número de características negativas lo cual afecta el desarrollo social e integral de cada niño, mayor dificultad en su enseñanza-aprendizaje, también se puede observar inestabilidad emocional, falta de concentración, aislamiento y falta de confianza, dejando consecuencias negativas que tendrá gran repercusión en el futuro.

El juego facilita a la adaptación a la realidad, la integración al grupo de que forma parte, y se traduce con un sentimiento de efectividad a la vida activa, a la obediencia, al respeto y a la responsabilidad.

Tabla 1. 1.
Análisis de Fuerzas

ANÁLISIS DE FUERZAS					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Déficit en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de tres y cuatro años de edad.	Desconocimiento de los juegos recreativos en el área cognitiva.				Niños y niñas con excelente destrezas, habilidades, y competencias en el proceso de aprendizaje.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Realizar cartillas de juegos enfocado en los niños de tres y cuatro años de edad.	1	4	3	1	Insuficiente creatividad por parte de los docentes, al planificar sus actividades.
Capacitaciones a los docentes sobre la actualización de metodologías.	2	5	5	1	Desconocimiento de técnicas y metodologías por parte de las docentes.
Fomentar en los Centros de Desarrollo Infantil la lúdica como en método de aprendizaje.	1	4	5	1	Poco interés por parte de los padres de familia.
Salidas pedagógicas.	2	4	5	3	Carencia de infraestructura de juegos infantiles.
Talleres de capacitación a la comunidad educativa.	1	5	4	2	Desconocimiento por parte de la comunidad educativa sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza /aprendizaje.
Asistir a capacitaciones que dicta el Mies Ministerio de inclusión económica y social Creciendo con Nuestros Hijos (CNH).	1	3	4	2	Falta de información de la comunidad educativa de los programas que dicta el Mies.
Charlas sobre la importancia de los juegos a la comunidad educativa.	2	5	5	3	Falta de creación de áreas verdes.



1.03. Análisis de fuerzas T:

La educación es un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible, de la paz, de la estabilidad en cada país y entre naciones y por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI.

Por eso se hace urgente alcanzar el logro de los objetivos propuestos de una educación para todos, por parte de todas las naciones.

En el Art. 1 del acuerdo interministerial N° 004 del 26 de Junio del 2002, se pone en vigencia al Referente Curricular de Educación Inicial, para asegurar un proceso educativo alternativo, abierto y flexible adecuado a la diversidad cultural del Ecuador; la existencia del código de la Niñez y Adolescencia, publicada en el Registro oficial N° 737 de 3 de Febrero del 2003, que evidencia de Supervivencia, Derechos relacionados con el desarrollo, Derechos de protección, Derechos de participación.

III Consulta Nacional de Educación "Acuerdo Nacional por la Educación" en lo referente a Educación Inicial, dice:

Para el 2005 todos los niños y niñas de 0- 5 años y sus familias contarán con programas universales de educación familiar e inicial que le permita gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, y estímulo cognitivo psicomotriz y afectivo adecuado.

Para hacer efectivo el derecho de un desarrollo infantil integrado.

El estado deberá actuar como garante.

Dentro del Plan Decenal de Educación del Ecuador 2006 - 2015



1.03.01. POLÍTICA 1

Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años de edad

Objetivo: Brindar educación inicial para niñas y niños menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.

Principales líneas de acción:

1. Articulación de la educación inicial con la educación general básica.
2. Inclusión y ampliación de cobertura educativa en el nivel de educación inicial.
3. Implementación de educación infantil, familiar comunitaria o intercultural bilingüe.

Logros 2006:

1. Currículo Nacional de Educación Inicial.

Se diseñó de manera participativa el currículum nacional para este nivel, como un primer paso para la recuperación de la rectoría del Ministerio de Educación.

Su publicación y difusión se realizará en el 2007.

11

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR:

NORMATIVA SOBRE EDUCACIÓN

TÍTULO II. DERECHOS.

CAPÍTULO II. DERECHOS DEL BUEN VIVIR

Sección quinta



Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

CAPÍTULO QUINTO. DE LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN

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

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.



La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

MIES y MEC caminan juntos

Esta normativa fue aprobada en este año. Responsabiliza la atención y cuidado al Ministerio de Inclusión Económica y Social de los infantes desde los 0 hasta los 3 años de edad. Mientras que desde los 3 hasta los 5 años la responsabilidad está a cargo del Ministerio de Educación por medio de la Dirección Nacional de Educación Inicial.

El Municipio, también colabora con programas como los Centros de Desarrollo Comunitarios, El programa Crecer con nuestros Hijos, y con los Cemei que son Centros Municipales de Educación Inicial.

En relación a la utilización de juegos para el desarrollo del área cognitiva, se explicará de manera sencilla y ejemplificada cual es la división del desarrollo cognitivo, cuales son los tipos de conocimientos que se desarrollan en los niños / niñas y como se puede lograr el desarrollo cognitivo de manera óptima. Toda la teoría cognitiva se explica con la aplicabilidad de los conceptos básicos de la teoría, y mediante ejemplos sencillos.



Se puede entender de manera práctica cual es la posible aplicabilidad de la misma, al utilizar juegos para hacer el aprendizaje más significativo veremos el avance en la ecuación inicial.

Por ello la capacitación del docente es primordial.



CAPÍTULO II

INVOLUCRADOS

2.01. Introducción.

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar en consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones.

Nos interesa esclarecer e identificar:

Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.

Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.

El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema y los recursos que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.

Cómo maximizar el apoyo y minimizar la resistencia cuando el proyecto se empiece a ejecutar.

Es muy importante que este cuadro esté permanentemente actualizado durante el diseño y la ejecución del proyecto, pues puede variar.

- El Análisis de Involucrados no se hace sólo al comienzo del diseño del proyecto sino que se revisa y actualiza permanentemente.



- No es sólo un insumo para el siguiente paso (el Análisis de los Problemas). El Análisis de Involucrados es uno de los elementos más dinámicos (cambia permanentemente) del SML.



2.02. Análisis Mapeo de Involucrados.

Tomando en cuenta que el desarrollo infantil es un proceso integral, gradual que consisten en logros progresivos a nivel cognoscitivo, social, emocional, afectivo para responder con las exigencias de la educación y tecnología.

Determinaremos la relación que existe entre los juegos y su incidencia en el desarrollo de destrezas cognitivas.

- a) Diagnosticar la situación en la que se encuentran los juegos y el desarrollo de las destrezas cognitivas.
- b) Definir los tipos de juegos que se utilizan para que los niños/niñas puedan desarrollar correctamente sus destrezas cognitivas,
- c) Proponer la organización adecuada de trabajo para desarrollar estas destrezas cognitivas.
- d) Desde el enfoque de una educación humanista, crítica, creadora, emprendedora, urgente, se requiere generar procesos curriculares contextualizados e innovadores, que articulen educación - escuela trabajo.

La importancia de la educación inicial es muy grande, en este periodo de crecimiento cerebral es intenso y cualquier daño en esta fase producirá cambios permanentes e irreversibles.

La actividad infantil es la más apreciada fuente de desarrollo del niño/niña ya que a través de ella se operan significativos e importante procesos; por tal motivo el uso de



juegos con objetos, materiales que son tan importantes, sin los cuales no se podría dar la observación, manipulación, exploración y experimentación tan necesaria para generar descubrimientos, desarrollar habilidades y destrezas cognitivas.

El Ministerio de Educación, con las diferentes entidades que tratan la educación inicial tiene normas, leyes, reglamentos que propenden en mejora la educación de niños/niñas de 0-6 años.

El Municipio, también colabora con programas como los Centros de Desarrollo Comunitarios, El programa Crecer con nuestros Hijos, y con los Cemei que son Centros Municipales de Educación Inicial.

Vemos también que el Mies, que es el encargado de regular los CIBV y los CDI tienen una labor muy grande.

El Instituto Tecnológico Superior Cordillera, también coloca su granito de arena con la Carrera de Desarrollo del Talento infantil y sus alumnas que luego en los últimos semestres realizan las prácticas en estos centros.

También vemos que los CIBV y los CDI tienen una organización para poder hacer todo lo necesario para poder lograr la utilización de juegos para el desarrollo cognitivo de los niños/niñas.

La comunidad educativa, que está conformada por Docentes, practicantes, niños/niñas, y padres de familia, también deben tener conocimiento de la problemática y también como nos ayudan a solucionarlo.

(Ver Apéndice

A, Pág. 110)



2.03. Matriz de análisis de involucrados.

2.03.01. Introducción.

Esta matriz nos permite analizar tanto los comportamientos positivos como negativos que tiene cada una de las instituciones que aportan en el proceso de enseñanza / aprendizaje, juegan un papel muy importante ya que se puede identificar claramente las falencias y las mejoras que tiene cada uno de los involucrados obteniendo como resultado un avance rápido en lo que se refiera a educación inicial , también permitirá evaluar , examinar , y fortalecer mejoras en cada una de los involucrados teniendo como objetivo claro el avance en el sistema educativo de niños y niñas.

2.04. Análisis de la matriz de involucrados:

Ya identificados los actores involucrados, como los beneficiarios que en este caso son los niños / niñas , los posibles opositores, que en este caso sería el desconocimiento o no adecuada utilización de los juegos para desarrollar el área cognitiva en los niños/niñas, también el bajo presupuesto del gobierno para los CDI públicos y la falta de ayuda para los privados.

La presencia a veces de las autoridades locales que en alguna forma suplen el déficit o la falta de capacitación de los docentes.

Pero también vemos el apoyo al proyecto de diferentes organismos que pueden ayudar a solucionar el problema, y dejar a los docentes como ejecutores de nuestra propuesta.



También identificamos los intereses, necesidades o ventajas que cada actor tiene con respecto al problema identificado, considerando todas las acciones de los actores y sus motivaciones que explican su poder de injerencia, sus roles y sus actuaciones frente a nuestro problema.

Vemos todas aquellas situaciones que afectan, limitan o condicionan negativamente la capacidad de actuar y los intereses de todos los involucrados.

Consideramos aquellas condiciones o situaciones que, para cada actor, se han convertido en problemas que deben solucionarse, si se quiere modificar al problema central.

En la matriz de análisis de involucrados encontramos varios grupos o identidades que aportan en el proceso de enseñanza / aprendizaje como el Ministerio de Educación el cual se preocupa por la calidad de la educación inicial.

Cuenta con un currículo donde se trabajan todas las áreas y que se deben manejar a través de la lúdica para docentes aptas para enseñar con nuevas metodologías a los niños y niñas.

También con el plan decenal de educación donde se toma al juego como base fundamental para la enseñanza y desarrollo cognitivo que tiene como objetivo elaborar nuevas estrategias, las cuales están diseñadas para implementar un conjunto de acciones pedagógicas, técnicas, administrativas y financieras que guían los procesos de modernización del sistema educativo. Pero todavía existe falencias en este proceso una de ella es la falta de juegos recreativos en muchos de los centros infantiles, pero en especial en los centros de desarrollo del buen vivir, no cuentan con una adecuada infraestructura lo cual perjudica notablemente a los infantes ya que no tiene un espacio amplio donde ellos puedan interactuar y expresar sus ideas.

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL



Los centros de desarrollo infantil tienen gran relevancia ya que estos son los lugares adecuados para fomentar el aprendizaje, pero si hablamos del personal que trabaja en estas identidades sabemos que existen todavía personas que no están capacitadas para enseñar a los infantes lo cual perjudica a toda esta identidad ya que los niños / niñas no tendrán bases fundamentales del proceso de enseñanza / aprendizaje es por eso que se debería capacitar a las docentes sobre nuevas metodologías y estrategias para que ellas sean el eje fundamental de una enseñanza de calidad con calidez.

Contamos con el MIESS es otra identidad que se preocupa por el bienestar de la educación la cual promoverá y fomentará activamente la inclusión económica y social de la población, de tal forma que se asegure el logro de una adecuada calidad de vida para todos los ciudadanos y ciudadanas es especial que se respete los derechos de los infantes ya que ellos son una parte vulnerable de la sociedad es por eso que esta identidad cuenta con reglamentos y se preocupan por el desarrollo integral de los niños y niñas , el Municipio cuenta con nuevos talleres los cuales están dirigidos a las docentes y a los niños y niñas , existe C.C.H. que significa Creciendo con nuestros hijos y los nuevos centros de desarrollo comunitario donde se dictan cursos o talleres permanentes a los infantes sobre expresión corporal actividades lúdicas y aprendizaje en las cuatro áreas de desarrollo estos talleres no tiene costo alguno se los publica en las identidades municipales .

Como una de las identidades anteriormente mencionadas en la matriz de involucrados tenemos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera el cual está aportando en la excelencia en el ámbito educativo, formando profesionales en la carrera del desarrollo del talento infantil y otorga a sus alumnos conocimientos necesarios para resolver problemas en el ámbito laboral.



He tomado como principal actor a los padres de familia ya que ellos son los primeros educadores de sus hijos los cuales son de gran ayuda en el proceso de enseñanza / aprendizaje. (Ver apéndice A .1 Pág.111)



CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01. Introducción del árbol de problemas.

3.01.01. Problema y Objetivos.

Hacemos el análisis de problemas para:

- Analizar la situación actual relacionada con el problema de desarrollo seleccionado.
- Identificar los problemas principales en torno al problema de desarrollo y las relaciones causa-efecto entre ellos.
- Visualizar las relaciones de causalidad y sus interrelaciones en un diagrama (árbol de problemas).

El análisis de problemas se hace en 5 pasos:

1. Escribir el problema de desarrollo (también llamado problema principal, central o focal) en una tarjeta y pegarlo en el centro de una pizarra. Si no hay acuerdo respecto de cuál es el problema principal, se deberá seguir discutiendo hasta lograr el consenso.
2. Identificar otros problemas que son causa directa del problema de desarrollo (el cual ahora se convierte en efecto de esas causas) y colocarlos debajo del problema de desarrollo.



3. Seguir colocando otros problemas con el mismo principio: que sean causas de los problemas anteriormente encontrados. Proseguir hasta llegar a las causas que son raíces.
4. Identificar si algunos de los problemas colocados son efectos del problema de desarrollo y colocarlo por encima de éste. Completar los efectos del problema central. Revisar el árbol, comprobar que es válido y completo, haciendo los ajustes necesarios.
5. Trazar líneas con flechas que apunten de cada problema-causa al problema-efecto que producen y asegurarnos si el diagrama tiene sentido.

Seleccionamos el problema que está en el nivel más alto del árbol de problemas y lo convertimos en un objetivo o manera de abordar el problema.

Luego trabajamos hacia abajo, convirtiendo cada causa en un medio de abordar el problema de desarrollo, formulando cada condición negativa del árbol de problemas como una condición positiva, es decir, objetivos que son deseados y factibles en la realidad.

Hecho esto, se revisan todas las relaciones medio-fin y tenemos el árbol de objetivos. En el árbol del problema podemos identificar claramente las causas y los efectos que tiene un problema central en este caso aclaremos sobre Educación Inicial Desconocimiento del juego para desarrolla el área cognitiva.

Existen diferentes causas y efectos por lo cual impide que el problema se resuelva para esto verificaremos las causas más notables las cuales conllevan a un efecto es por eso que mediante el árbol de problemas como su nombre lo indica trataremos de buscar una solución factible a nuestro problema central mediante esto nos podemos dar cuenta que una causa tiene un efecto.



Es decir si las docentes no son creativas al momento de impartir sus clases van a causar en los infantes poco interés por aprender, es por eso que debemos de tratar de dar soluciones inmediatas al problema para que de esta manera poder llegar a una conclusión adecuada para mejorar el sistema educativo en los niños y niñas.



3.01.02. Análisis del árbol de problemas

Enunciado del problema central que afecta a los niños/niñas de 3 y 4 años del CDI. Identificamos las causas directas del problema central consideradas como claves, y que corresponden a los factores que provocan directamente el apareamiento del problema, como son la falta de un manual o cartilla de juegos para desarrollar el área cognitiva, la poca creatividad y falta de interés del docente ante la realización de una buena planificación utilizando juegos, pero a veces también es por el desconocimiento de herramientas novedosas como la utilización del juego para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

A partir del problema central y los problemas percibidos por los involucrados, analizamos la relación de causa y efecto entre los mismos.

Establecemos los distintos niveles de causalidad entre los problemas como son Poco interés por parte de los docentes, sobre la necesidad de los juegos en el área cognitiva lo cual provoca que los niños y niñas sean poco activos, distraídos y desmotivados y lo que conlleva esto es que haya un evidente atraso en el proceso de enseñanza /aprendizaje en el área cognitiva. Las problemáticas anteriormente mencionadas se convertirán en (Causas directas, secundarias, estructurales). Establecemos los distintos niveles de efectos generados por el problema central (Efectos directos, secundarios y estructurales).

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que los maestros se actualicen en los juegos para desarrollar el área cognitiva, y al mismo tiempo los niños y niñas necesitan afianzar su conocimiento de una forma significativa que vaya acorde a su edad mediante la utilización de técnicas y materiales didácticos.



Por lo tanto se demanda aplicar una capacitación para elevar el nivel de las maestras en la utilización de los juegos educativos. (Ver apéndice B Pág. 112)

3.02. Árbol de objetivos

3.02.01. Introducción

El primer paso es convertir el árbol de problemas, en objetivos o soluciones a dichos problemas.

El análisis de objetivos lo usamos para:

1. Describir una situación que podría existir después de resolver los problemas
2. Identificar las relaciones medio-fin entre objetivos
3. Visualizarlo en un diagrama

Luego:

Seleccionamos el problema que está en el nivel más alto del árbol de problemas y lo convertimos en un objetivo o manera de abordar el problema.

Luego trabajamos hacia abajo, convirtiendo cada causa en un medio de abordar el problema de desarrollo, formulando cada condición negativa del árbol de problemas como una condición positiva, es decir, objetivos que son deseados y factibles en la realidad.

Hecho esto, se revisan todas las relaciones medio-fin y tenemos el árbol de objetivos.

3.02.02. Análisis del árbol de objetivos:

Convertir las relaciones causa y efecto en relaciones medios-fines a partir del problema central convertido en propósito, sus causas en medios y sus efectos en fines.



Establecer los distintos niveles jerárquicos de medios (medios directos Convertir las relaciones causa y efecto en relaciones medios-fines a partir del problema central convertido en propósito, sus causas en medios y sus efectos en fines.)

En el árbol de objetivos damos a conocer los fines positivos de nuestro problema , se desea contribuir con una cartilla de actividades lúdicas para estimular el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de tres y cuatro años , en la actualidad se realiza constantes capacitaciones las cuales son dictadas por varias instituciones que se encargan del proceso educativo , las actualizaciones que hoy en día se realizan son de temas creativos e innovadores , se ha creado capacitaciones sobre juegos o actividades lúdicas las cuales ayudan a los niños y niñas a tener un conocimiento significativo a través del juego ya que en los niños y niñas es algo innato el juego los cuales hacen que la clase sea práctica , divertida y eficaz .

La existencia de un conocimiento sobre juegos lúdicos por parte de la comunidad educativa pero en especial por parte de los padres de familia que las docentes lograremos desarrollar el área cognitiva mediante actividades lúdicas , observábamos que los niños y niñas llegan con más voluntad alegría al centro de desarrollo infantil ya que sus clases son divertidas lo cual hace que los niños y niñas se sientan bien al momento de realizar una actividad , ya que los docentes aplican nuevas técnicas para el desarrollo del área cognitiva es decir en sus planificación cuentan con un objetivo claro y con actividades lúdicas programadas lo cual permitirá a los niños y niñas sean capaces de realizar estas actividades .

En nuestros días se cuenta con recursos económicos los cuales son de gran ayuda ya que con este aporte económico se puede comprar material lúdico.



Lo cual, es indispensable en el desarrollo del área cognitiva y sobre todo en el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Al mejorar el nivel económico, permitirá la compra de material didáctico y lúdico, se mejoraría el afianzamiento de los conceptos significativos de los niños y niñas.

(Ver apéndice B .1 pág. 113)

CAPÍTULO IV

4.01. Diagrama de Estrategias

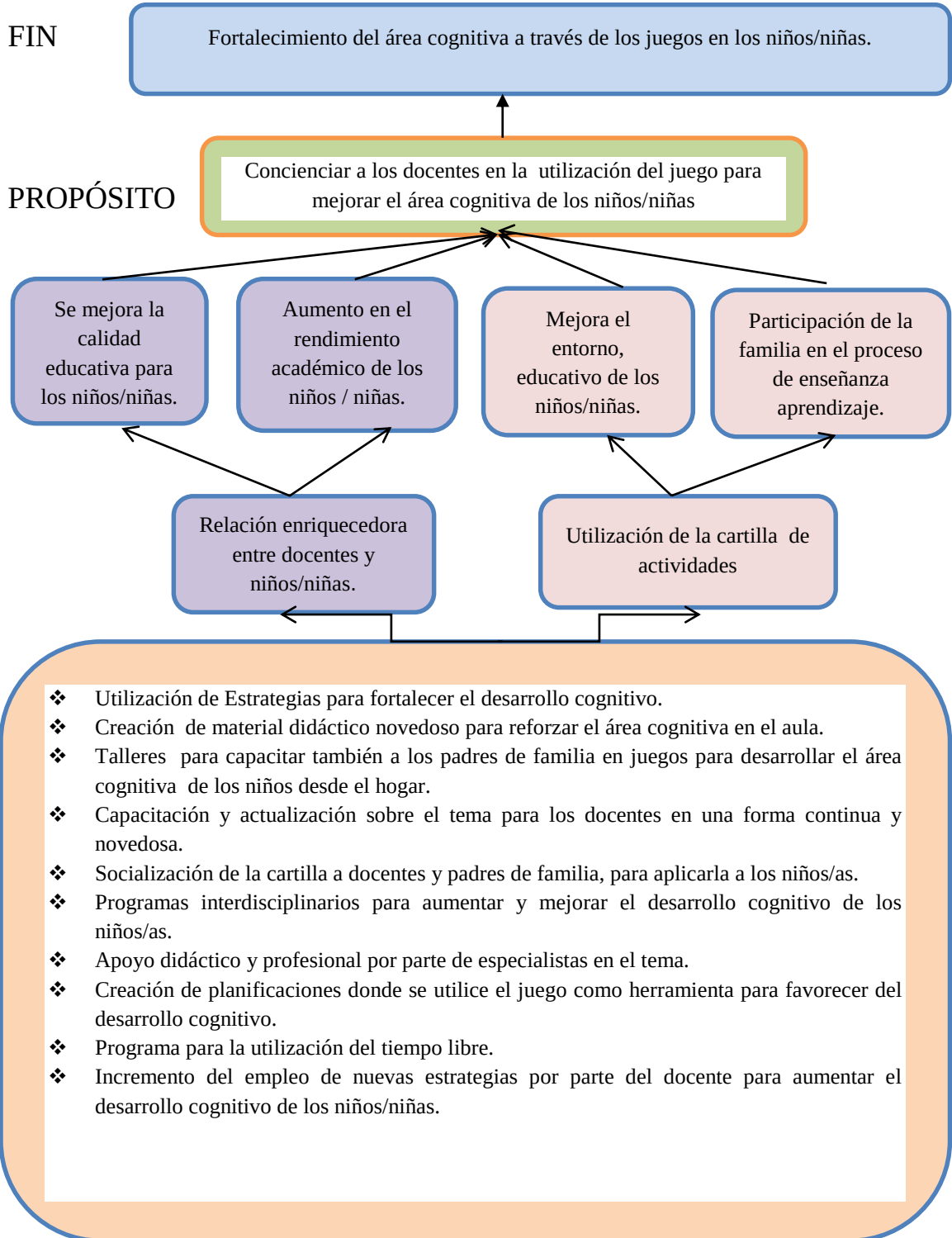


Figura 4. 1. Diagrama de Estrategias



4.02. Análisis del Marco Lógico

En la finalidad de nuestro marco lógico encontraremos el fin , el propósito, componentes y actividades las cuales están enmarcadas en el proceso de enseñanza / aprendizaje como fin de nuestro marco lógico tenemos la adquisición y fortalecimiento de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas esto conlleva a que los padres de familia sean el pilar fundamental para desarrollar el área cognitiva a través del juego lo cual se nota claramente en un 70% de mejora , hoy en la actualidad los centros de desarrollo infantil dan gran acogida a esta nueva metodología de juegos lúdicos lo cual ha mejorado un 75% en el desarrollo cognitivo de los infantes , estos porcentajes se han verificado en los centros de desarrollo infantil mediante registros de asistencia y sobre todo por las constantes evaluaciones sobre actividades que se encuentra en la cartilla para desarrollar el área cognitiva podemos testificar que los juegos que se encuentra en la cartilla son de gran utilidad ya que se reforzara notablemente en área cognitiva mediante metodologías lúdicas .

El propósito es el diseño e implementación de una propuesta de juegos y actividades para el desarrollo del área cognitiva en los niños y niñas , se ha realizado un cartilla que será de utilidad para toda la comunidad educativa pero en especial tendrá gran acogida por los niños y niñas ya que ellos serán los beneficiarios directos para la comprobación , se ha tomado una prueba piloto con un 50% de niños y niñas entre los tres y cuatro años de un centro de desarrollo infantil lo cual ha sido valida , la cartilla de actividades esta abalada por el centro de desarrollo infantil donde la misma será aplicada , mediante juegos dinámicos , materiales didácticos y como primordial el listado de todos los entes que van a ser partícipes de esta cartilla.

Contamos con distintos y variados componentes mediante el fortalecimiento del área cognitiva mejoraremos notablemente el aprendizaje en los niños y niñas ya que mediante la metodología lúdica podemos estimular esta área es decir permitiremos que los infantes sean autónomos y puedan tomar sus propias decisiones al monto de estimular el área cognitiva estamos ayudando a mejorar distintas áreas de aprendizaje como pueden ser la discriminación concentración , memoria , imitación , conceptualización y lo más importante poder resolver problemas , las docentes serán capacitadas para la aplicación de la propuesta anteriormente mencionada se deberá verificar si la propuesta ha sido valida mediante encuesta las cuales serán entregadas antes de la aplicación de la propuesta y después de la aplicación así nos daremos cuenta si nuestra propuesta ha sido valida o no , después de haber concluido con la aplicación del proyecto de innovación se debe tener un registro claro del seguimiento de nuestra propuesta y realizar un compromiso con la comunidad educativa los cuales deben seguir los compromisos requeridos .

Los docentes deberán estar capacitados y actualizados sobre el tema lo cual podemos verificar mediante registros de asistencia y los números de cursos que tenga cada una de las docentes esto mejorara notablemente el proceso de enseñanza ya que si tenemos docentes capacitadas en el tema ellas podrán mejorar el nivel de educación en los infantes , y ellas serán las encargadas de aplicar en los niños y niñas los conocimientos adquiridos anteriormente gracias a estas capacitaciones se ha visto una disminución de clases dadas en forma antigua es decir si las docentes se capacitan frecuentemente los niños y niñas contarán con un aprendizaje actualizado y moderno .



No se puede hablar de que se ha mejorado un 100% en las capacitaciones en las docentes, pero si hemos llegado a un 60% de docentes que si acuden a las capacitaciones para mejorar el nivel académico en los niños y niñas.

Mediante estos componentes se ha podido notar claramente que existe un incremento e interés del 50% de la participación de los beneficiarios en las actividades realizadas. Contamos con diferentes actividades como es el plan de capacitación de los docentes para desarrollar el área cognitiva es de suma importancia contar con estas capacitaciones ya que las docentes aprenderán nuevas metodologías y técnicas las cuales deben ser aplicadas al momento de realizar una clase, pero muchos de los centros de desarrollo infantil no cuentan con los recursos necesarios para la realización de estas capacitaciones, es de suma importancia contar con un ente primordial que son los padres de familia los cuales deben acudir a los talleres sobre la implementación de actividades y juegos para potencializar el desarrollo cognitivo desde los hogares, muchas de las ocasiones son dictadas por las docentes pero existe padres de familia que no les gusta acudir a estas capacitación siempre encuentra una excusa pero no se dan cuenta que esto perjudica notablemente en el proceso de aprendizaje de los infantes.

La compra de material bibliográfico y reproducción de materiales para el curso técnico y los recursos especializados son de suma importancia ya que se cuenta con material lúdico actual la cual ha sido visto con gran entusiasmo por parte de la comunidad educativa, es decir la aceptación de la cooperación y el apoyo al proyecto de una forma continua y entusiasta.

Para realizar las continuas capacitaciones a la comunidad educativa se debe contar con especialistas es decir con entendidos sobre el tema a tratar, lo cual ha sido aceptado, EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL

apoyado y cuentan con un claro compromiso de todos los involucrados en el mejoramiento de la comunidad educativa , como factor de suma importancia tenemos la realización de intercambios de experiencias a nivel institucional por parte del equipo multidisciplinario es decir tener diferentes puntos de vista sobre el tema a tratar de esta manera se puede transmitir diferentes experiencias en cuanto al ámbito educativo , se puede comprobar si existen diferentes capacitaciones sobre la cartilla de juegos mediante evaluaciones continuas la cual ha sido aceptada y apoyada por todos los involucrados mediante estas evaluaciones podemos verificar si es apta o se debe modificar ciertas actividades .

Para concluir con el mapeo de involucrados se debe realizar una auditoría institucional sobre el proyecto para saber si esta ha sido aplicada o no por la comunidad educativa.
(Ver apéndices C.2 páginas de la 116, a la 119)



CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01. Datos Informativos

Título:

“EL JUEGO. ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, DIRIGIDA A NIÑOS/ NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS, DEL CENTRO INFANTIL “NUEVOS SENDEROS” DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.

Beneficiarios:

Niños / Niñas y maestros

Ubicación: Centro de desarrollo infantil del buen vivir Nuevos Senderos Pichincha / Quito

Tiempo estimado para la ejecución:

Abril – Septiembre del 2013.

Tutor:

Lic. Marilyn Velasco Villegas

Investigadora: Katherine Lizette Loyola Riera.

5.02. Antecedentes de la Propuesta

Con esta investigación se pretende facilitar y contribuir al mejor desenvolvimiento del maestro dentro de su trabajo diario, fortalecer la relación maestro – alumno, así también se espera conseguir mejores resultados en la formación intelectual de los niños y niñas.

El juego aparece en la historia del ser humano, desde las más remotas épocas de la humanidad.

El juego recreativo es importante en la formación integral de los niños/niñas, puesto que influye en el desarrollo de la personalidad del niño/niña; estimula la imaginación, especulación e indagación así como estimula al desarrollo físico.

Es un mecanismo de emociones y sentimientos, el juego es un factor importante en la socialización, que permite adaptarse al mundo externo, es un factor de equilibrio, desarrolla los aspectos psicológicos, físicos, sociales, intelectuales, facilita el aprendizaje, se incorpora valores, es motivo de alegría, supera tensiones.

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

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez la práctica de juegos recreativos, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con espacio físico adecuado para poder enseñar de mejor manera las actividades lúdicas para un mejor aprendizaje en lo posterior.

Macro:

- En la Universidad Politécnica Salesiana sede en Cuenca ha realizado, Guamán María de Lourdes una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo dirigida a niños/ niñas de tres y cuatro años, pero no abarca todos los ítems que tiene nuestra propuesta.



- En la Universidad Técnica Particular de Loja ha realizado López Giselle una cartilla de juegos para desarrollar el área cognitiva , pero esta no abarca todas las modalidades que tiene nuestra propuesta
- En la Universidad Técnica de Manabí ha realizado Chango Ana una cartilla de juegos recreativos para niños/ niñas de cuatro años, pero no abarca todos los ítems como nuestra propuesta.

Meso:

- En la Universidad Central del Ecuador ha realizado Peña Julia una cartilla de juegos para el área cognitiva la cual no abarca todos los temas como la que contiene nuestra propuesta.
- En una búsqueda exhaustiva sabemos con certeza que no existe más cartillas de juegos que se hayan realizado en distintas universidades.

Micro:

- No se encuentra evidencia sobre el tema a tratar en los distintos centros de desarrollo infantil.

5.03. Justificación

La propuesta se justifica por la necesidad de dar solución al quehacer educativo, caracterizado por las siguientes realidades analizando a lo largo de la investigación.

Proponer los juegos recreativos acorde a las necesidades de la institución, y al mismo avance de la ciencia y tecnología.

A través de encuesta se demuestra de manera real y objetiva que existe una serie de falencias en el desarrollo del juego, el cual limita al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y niñas.



La permanente crisis que sufre la educación obliga a realizar profundas revisiones del proceso educativo al fin de encontrar solución sobre los juegos recreativos que se viene practicando en los niños/niñas de 3-4 años.

Según los datos analizados existe un problema escolar sobre los juegos pedagógicos y didácticos.

Capacitación permanente a los maestros sobre nuevas metodologías y formas de enseñanza que la educación intelectual tiene un fin práctico, y que el juego debe favorecer los descubrimientos y entretenimiento espontáneo del niño/niña.

5.04. Objetivos

5.04.01. Objetivo General

Diseñar una cartilla de juegos recreativos para desarrollar el área cognitiva en los niños/niñas de 3-4 años.

5.04.02. Objetivos Específicos

Brindar conocimientos claros y precisos relacionando a la educación en los juegos recreativos.

Estimular el desarrollo de actividades, habilidades y destreza favorables para la función del docente en aulas, talleres y espacios físicos.

Desarrollar el área cognitiva en los niños/niñas.

5.05. Análisis de Factibilidad

5.05.01. Factibilidad Económica

La institución educativa nos proporcionará los recursos económicos necesarios para realizar la propuesta.

Las mismas que la institución cuenta con dinero del Estado para invertirlo en capacitación o tramitación con la Dirección de Educación.

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL



5.05.02. Factibilidad Socio-Cultural

El hombre es socialmente activo, y debe conocer la medición para solucionar problemas diarios en su vida y en el medio social en que se realiza específicamente.

5.05.03. Factibilidad Legal

Está regido a la disposición de la autoridad para la aplicación obligatoria de técnicas motivacionales, entonces la normatividad legal de la institución se efectuará de forma positiva.

5.05.04. Factibilidad Tecnológica

Se cuenta gracias al avance de la ciencia y técnica con el uso de internet que nos indica innovar las diferentes teorías del conocimiento del hombre que cuenta con todo el material tecnológico indispensable para su ejecución.

5.06. Fundamentación

5.06.01. Juegos Recreativos

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual.

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez".

La vida de los niños/ niñas es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

5.06.02. Aspecto histórico del juego:

Los Juegos Olímpicos, Constituían las más importantes de las fiestas nacionales y se celebran en la ciudad de Olimpia, en la Elidía, se atribuía su creación de Heracles y la primera noticia de su creación data del año 776 A.C.



Inicialmente solo participaban los pueblos de Peloponesia, luego lo hicieron todos los pueblos de Grecia; los extranjeros solo eran espectadores, los esclavos y mujeres estaban totalmente impedidos de respetar si lo hiciesen eran condenados a la pena de muerte.

El ganador se hacía acreedor de una Corona de Oliva y una rama de palma; las principales pruebas en ese entonces eran: las carreras, la lucha, el pugilato, el pentlon y los lanzamientos de discos y jabalinas

Los Juego Isthimios, se celebraron en el Istmo de corintia, estos juegos se dedicaban al Dios Poseidón

Los Juegos Nemeos, se celebraban en nemeas, ciudad de Argelia y era dedicado al Dios Zeus; inicialmente era solo para militares, y luego se extendieron a todo el pueblo.

Los Juegos Piticos, Se celebraron cerca de Delfos (la antigua Pita) en honor al Dios Apolo y las diosas Artemisa y Letona. Los juegos de Roma y Grecia constituían las verdaderas fiestas nacionales.

5.06.03. Características del juego

1. El juego es una actividad libre.
2. El juego por mandato no es juego.
3. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
4. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
5. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
6. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.



7. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
8. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
9. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
10. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
11. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
12. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

5.07. Clasificación de los Juegos

5.07.01. Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

5.07.02. Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo.

5.07.03. Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

5.07.04. Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

5.07.05. Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

5.07.06. Juegos Recreativos

Se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

5.07.07. Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

- a) Juegos de Velocidad
- b) Juegos de Fuerza
- c) Juegos de Destreza

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

5.07.08. Juegos Atlético

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica



Importancia del juego en la primaria

a) Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

b) Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego.

El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

c) Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d) Para el cultivo de los sentimientos sociales.- El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños / niñas alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.



5.08. Desarrollo Cognitivo

La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros. Al realizar observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho antes de las recientes investigaciones sobre la memoria, el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del pensamiento durante la primera infancia.

Cuando los niños pueden recordar hechos y objetos, pueden comenzar a formar y utilizar conceptos: representaciones de cosas que no están en el entorno presente.

Entre los tres y cuatro años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa Pre operacional; en ella, éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

Durante la primera infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados.

5.08.01. El lenguaje es de dos tipos: social y privado.

1. El lenguaje social se pretende la comunicación con los demás.
2. El lenguaje privado, cuando los niños hablan en voz alta consigo mismos, no busca comunicar pero parece ayudarles a controlar sus acciones. Por lo general desaparece alrededor de los 9 o 10 años.

5.08.02. Desarrollo Físico

Los cambios en la apariencia de los niños reflejan importantes modificaciones internas.

El progreso en el crecimiento del esqueleto y los músculos los hacen más fuertes; los cartílagos se convierten en huesos a una velocidad mayor y los huesos se endurecen, dando a los niños una figura firme y protegiendo los órganos internos.



Estos cambios, coordinados con la madurez del cerebro y del sistema nervioso, permiten una expansión de las habilidades motrices de los músculos largos y de los músculos cortos.

Además el aumento de la capacidad de los sistemas circulatorio y respiratorio mejora la resistencia física y, junto con el desarrollo del sistema inmunológico, mantienen a los niños más sanos.

5.08.03. Desarrollo Psicomotor.

El desarrollo motor avanza con rapidez durante la primera infancia. Los niños progresan en las destrezas de motricidad gruesa y motricidad fina, y en la coordinación ojo mano.

Hacia la edad de los 6 años, los niños pueden atender muchas de sus necesidades personales.

5.08.04. Desarrollo Afectivo.

Los patrones del sueño cambian durante la primera infancia. Los niños de cinco años es normal desarrollar rituales a la hora de ir a la cama para retrasar ese momento. Sin embargo, las riñas para acostarse y los miedos nocturnos pueden indicar perturbaciones emocionales que necesitan atención.

Los terrores nocturnos, las pesadillas, el sonambulismo y hablar dormidos pueden aparecer en la primera infancia.

Mojar la cama es común, en especial en la noche. Es una causa de preocupación cuando ocurre por lo menos dos veces en un mes, después de los cinco años.



5.08.05. Procesos Cognitivos:

- **Discriminación:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- **Atención:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- **Memoria:** Capacidad para evocar información previamente aprendida.

Se involucra básicamente las siguientes fases:

Adquisición de la información: es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.) Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida, proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario.

- **Imitación:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales.
- El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- **Conceptualización:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de



objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

- **Resolución de Problemas:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.

Considerando pues estos conceptos básicos, conozcamos más detenidamente, de acuerdo con la teoría de Piaget, algunos de sus aspectos más destacados:

5.08.05.1. Objeto.

Se dice que existe esquema mental de objeto, cuando sabemos que existe algo aunque no lo veamos.

Esto se consigue normalmente al final del Período Sensorio motriz, en el 6º Estadio: Representación Mental (18- 24 meses).

5.08.05.2. Espacio

Al principio, el niño percibe tantos espacios como campos visuales, sin coordinarlos entre sí. Será al final del segundo año, cuando todos los espacios se unifiquen en un espacio general.

5.08.05.3. Causalidad

En los primeros momentos se trata de una causalidad mágica, relacionada directamente con la actividad, puesto que los niños / niñas no son capaz de diferenciar entre su yo y el mundo. Ya en el segundo año, los niños / niñas comprende que el funcionamiento del mundo físico es independiente de su propia actividad, por lo que descubre las relaciones causales que se dan entre los objetos.

No obstante este concepto seguirá evolucionando y progresando a lo largo del desarrollo evolutivo.



5.08.05.4. Tiempo

La construcción del concepto de tiempo se desarrolla en estrecha relación con los anteriores conceptos.

En el Período Sensorio motriz se pasa de, en un primer momento, estar ligado el tiempo a la satisfacción de las necesidades básicas (hambre, sueño...), a ser capaz de evocar hechos pasados, al final del período.

Y ya en el Período Pre operacional, conocerá las primeras nociones temporales: días de la semana, ayer, hoy, mañana... las que conocerá en su totalidad en Educación Primaria.

En Educación Infantil, para trabajar este concepto, es fundamental la organización de la jornada escolar a través de Rutinas, que les dé seguridad y les permita prever lo que va a ocurrir.

5.08.05.5. Número.

El desarrollo de este concepto va precedido de la adquisición de las nociones de cardinalidad (cantidad numérica) y ordinalidad (orden entre los números), que se trabajarán en Educación Infantil a través de agrupaciones, ordenaciones, composiciones y descomposiciones numéricas, series y filas... y especialmente a través del "conteo", que supondrá la base para adquirir otras nociones básicas.

Algunas pautas de intervención educativa en la adquisición de los conceptos básicos son: Proporcionar actividades que favorezcan la interacción (con objetos y personas).

Favorecer un ambiente adecuado y seguro.

Partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Realizar salidas y excursiones que amplíen las posibilidades de observación y exploración.



Utilizar variedad y riqueza de recursos materiales: vídeos, fotografías, diapositivas.

Verbalizar todo lo que hacemos.

5.09. Metodología

5.09.01. Modalidad Básica de la Investigación

Esta investigación está dentro de un enfoque crítico, por tal motivo se va a seguir una modalidad cuantitativa, porque requiere sustentar la comprobación a través de la interpretación a través de la interpretación de las diferentes fuentes y factores que intervienen en la recolección de datos e información entre ellos datos estadísticos; porque el objeto de investigación se incluye en la manifestación socio educativa como es el caso de la falta de aplicación de los juegos recreativo.

5.09.02. Tipo de Investigación

5.09.02.1. De campo

Estudio que lo realizamos en el mismo lugar en donde se produjo los acontecimientos, tiene la ventaja de la realidad, considerando a los niños/niñas, padres de familia y educadores como actores fundamentales de los hechos.

5.09.02.2. Bibliográfico

Hace referencia en algunos documentos como libros, revistas, textos, internet, para contextualizar el problema y fundamentar científicamente el marco teórico, relevando aspectos que consideremos útiles para nuestro trabajo.

5.09.03. Población y Muestra

En esta investigación la población es mínima, estudiantes 12 niños y niñas.

Por tener un universo pequeño no es necesario tomar ningún tipo de muestra.



5.09.04. Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de datos a través de la entrevista o encuesta a los niños/ niñas y maestros se analizará y procesará la información de la siguiente manera:

Revisión Crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria incompleta.

- Selección de la recolección en casos individuales para conseguir faltas de contestación.
- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio estadístico para presentación de resultados.
- Presentación gráficos.
- En la presente investigación se utilizará los gráficos en pasteles de acuerdo a porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo a la matriz de marco lógico.
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

5.10. Análisis e Interpretación de Datos.

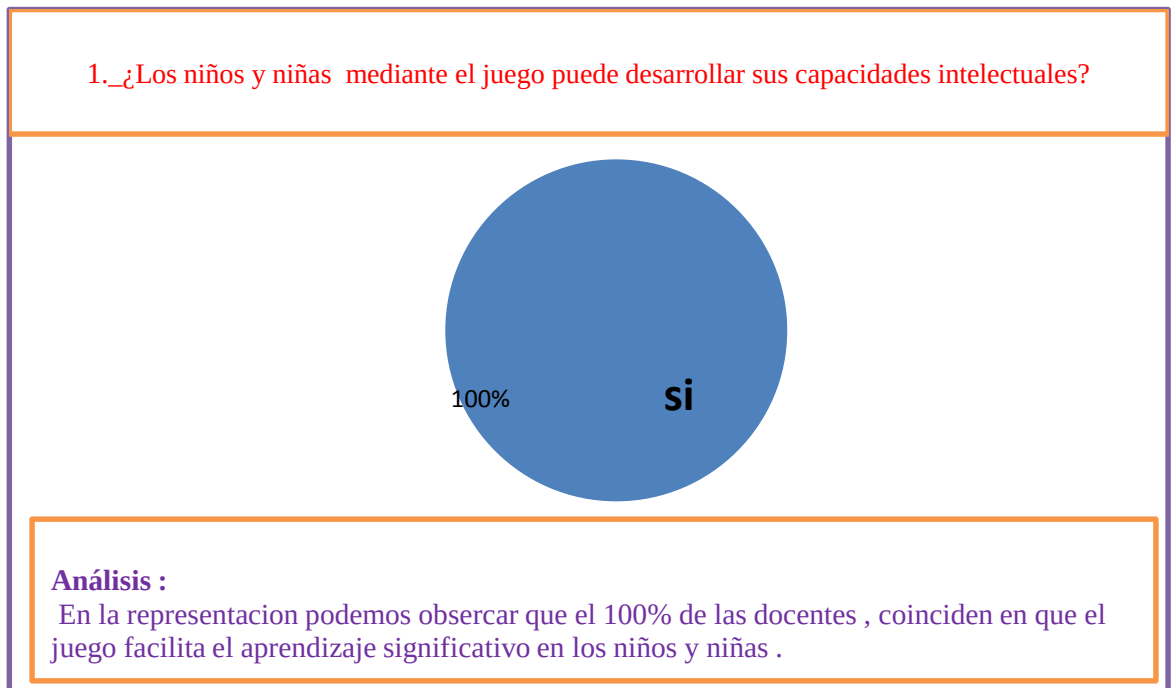


Figura 5. 1. Porcentaje de aceptación del juego y su apoyo en el aprendizaje

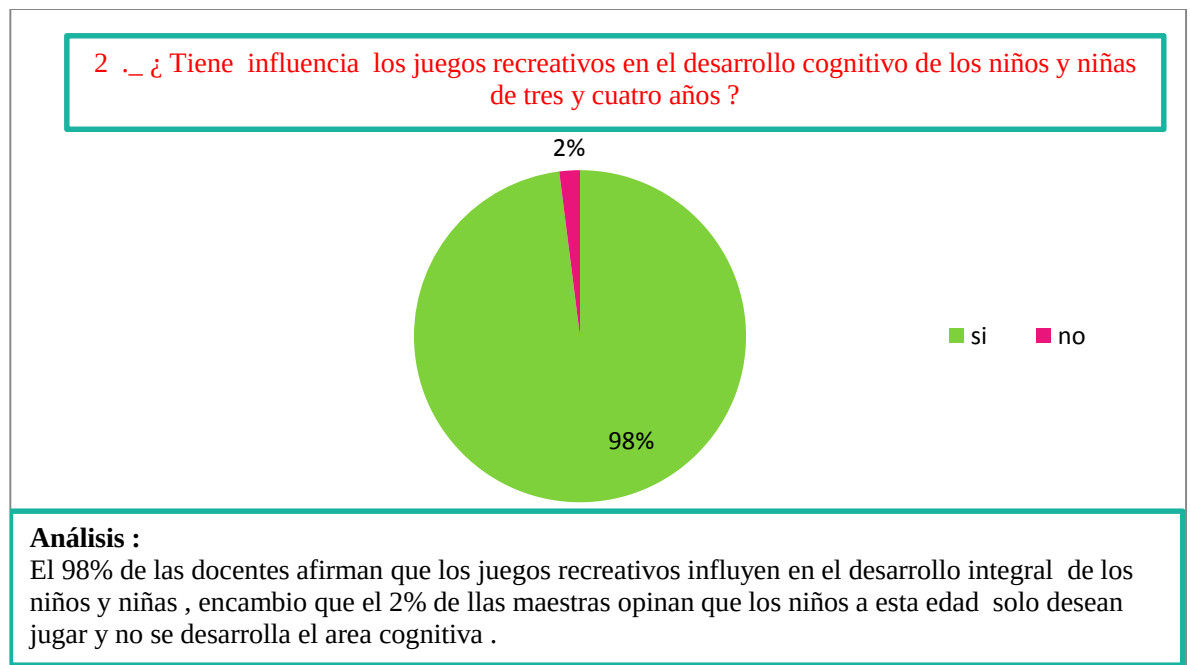


Figura 5. 2. Porcentaje de influencia con los juegos recreativos

3. _ ¿Los niños y niñas a través del juego desarrollan su expresión corporal ?



Análisis :

El 100% de las docentes afirman que a través del juego surgen diferentes movimientos corporales e influye en el área cognitiva de los niños y niñas de tres y cuatro años de edad.

Figura 5. 3. Porcentaje de influencia del juego en la expresión corporal

4. _ ¿Cree que los juegos ayudan a la estimulación de los niños y niñas ?

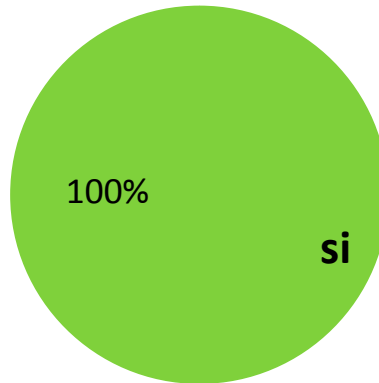


Análisis :

El 100% de las maestras afirman que los juegos recreativos son ejercicios prácticos los cuales permiten desarrollar todas las inteligencias múltiples .

Figura 5. 4. Porcentaje de aceptación del juego y su aporte en la estimulación

5 . _ ¿Mediante los juegos se despierta el aprendizaje en los niños y niñas ?



Análisis :

El 100% de las docentes afirman que el juego tiene un alto interés en el proceso de aprendizaje lo cual permite a los niños y niñas aprender de una manera divertida .

Figura 5. 5. Porcentaje de aceptación al juego y su aporte en el aprendizaje.

6 . _ ¿Los juegos transmiten emociones?



Análisis :

El 100 % de las encuestadas afirman que los juegos son transmisores de emociones y sentimientos en los niños y niñas .

Figura 5. 6. Porcentaje de aceptación de transmisión emocional a través del juego.

7. _ ¿ Mediante los juegos los niños y niñas pueden transmitir vivencias positivas y negativas ?

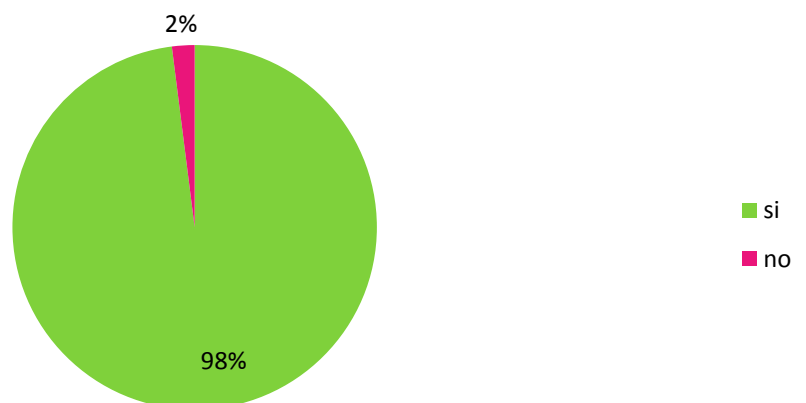


Análisis :

El 100 % de las docentes opinan que mediante el juego expresan los niños y niñas vivencias sean estas positivas o negativas y les permite a los infantes ser libres y espontáneos.

Figura 5. 7. Porcentaje de aceptación del juego en la transmisión de expresiones.

8. _ ¿ Cree usted que la estimulación temprana favorece el desarrollo cognitivo?



Análisis :

El 98 % de las educadoras afirman que la estimulación temprana son actividades programadas que favorece en el desarrollo integral de los niños y niñas y el 2% de las docentes afirman que el término educación temprana ya no se lo utiliza en la etapa inicial , ya que hoy en día se lo conoce como estimulación adecuada .

Figura 5. 8. Porcentaje de aceptación de la estimulación temprana

9._ ¿ De tener una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo usted la pondría en práctica ?

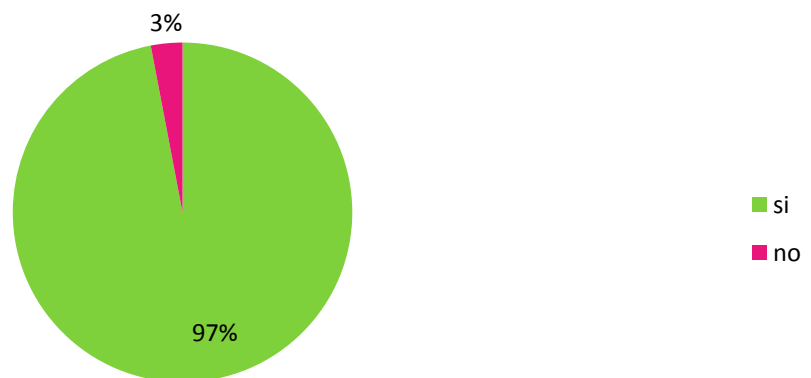


Análisis :

Al 100% de las docentes les gustaría contar con una cartilla de juegos , ya que de esta manera las maestras se basarian en actividades ya planificadas las cuales deben estar acorde a la edad de cada infante y ellas opinan que cada mes se debería cambiar las cartillas de actividades .

Figura 5. 9. Porcentaje de acogida en la utilización de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo.

10 ._ ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?



Análisis :

El 97% de las educadoras afirman que el desarrollo cognitivo abarca todo lo referente a aprendizaje y por ende a la conducta de los niños y niñas y el 3 % concuerdan que el desarrollo cognitivo abarcan diferentes procesos de aprendizaje .

Figura 5. 10. Porcentaje del desarrollo cognitivo en el pensamiento y en la conducta.

5.10.01. Tabla de indicadores antes de la aplicación de la cartilla

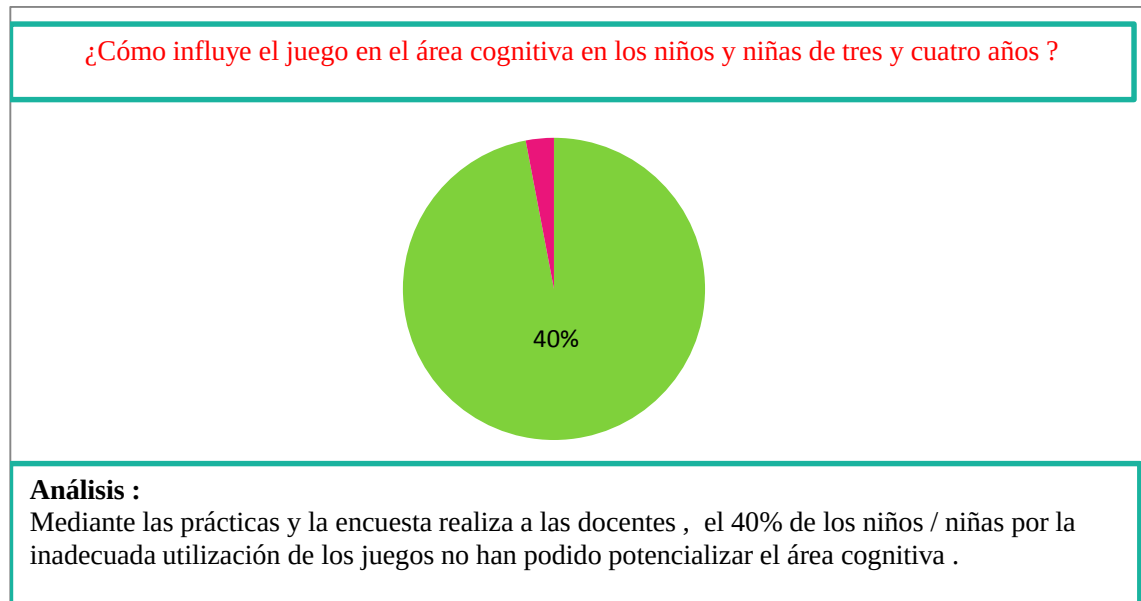


Figura 5. 11. Porcentaje de influencia del juego en el área cognitiva.

5.10.02. Tabla de Indicadores Después de la Aplicación de la Cartilla

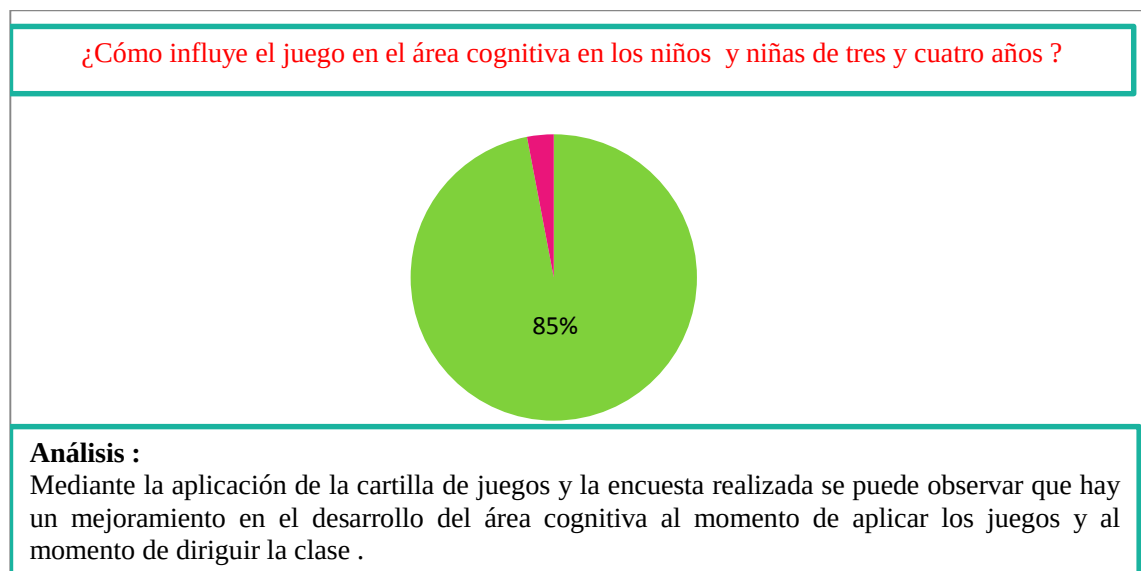


Figura 5. 12. Porcentaje de influencia del juego en el área cognitiva mediante la aplicación de la cartilla.

VER ANEXOS



5.11. La Propuesta

La herramienta que vamos a utilizar para dar solución a nuestro problema es la elaboración de una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo dirigida a niños y niñas de tres y cuatro años del Centro Infantil del buen vivir Nuevos Senderos del Distrito Metropolitano de Quito 2013.

Se realizará a los niños/ niñas del CDI "Nuevos Senderos". Ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

La cartilla está organizada de la siguiente forma.

- 1._Introducción.
- 2.- Objetivo General.
- 3.- Objetivos específicos.
- 4.- Características de los niños / niñas de 3-4 años en todas las áreas.

UNIDAD I

- ❖ Que es el área cognitiva.
- ❖ Procesos Cognitivos.
- ❖ Que es el juego.
- ❖ Características del juego.
- ❖ Clasificación del juego.

UNIDAD II

Características de los niños y niñas de 3-4 años en todas las áreas.

UNIDAD III

Actividades para el área motriz gruesa y fina

Actividades para el área del lenguaje.



Actividades para el área socio-afectiva.

Actividades para el área cognitiva.

UNIDAD IV

- ❖ Manualidades de una mariposa.
- ❖ Manualidades de caretas de animales.
- ❖ Manualidades de cajas decoradas.
- ❖ Manualidades de bolos.
- ❖ Manualidades de un conejo de fomix.
- ❖ Manualidades de guarda lápices.

UNIDAD V

- ❖ Cancionero.
- ❖ Fotografías de la aplicación de la cartilla.

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ COMELLAS, María de Jesús – PERPINYA, Anna (2007)
La Psico NAVARRO, Hugo (2007)
- ❖ El desarrollo de la inteligencia en el aula, Otavalo – Ecuador
motricidad en Preescolar EDICIONES CEAC, Barcelona.
- ❖ TAPIA, Fausto – Oña, Jorge (2000)
Las dificultades de Aprendizaje, EDITORIAL UNIVERSITARIA, Ibarra –
Ecuador

NETGRAFIA:

- ❖ [http: //Www. Ministerio de educaci3n. com](http://Www.Ministerio de educaci3n. com)
- ❖ <http : //Www. Plan del buen vivir 2013/2017 .com>
- ❖ <http : // Www. Plan decenal de educaci3n .com>
- ❖ <http://www.monografias.com.ec>
- ❖ www.educarjuntos.com.ar/document/t3cnicasgrafoplasticas.doc.

CARTILLA DE JUEGOS PARA EL ÁREA COGNITIVA



Fuente: www.annyjemwong.wordpress.com

Dedicatoria:

La presente cartilla de juegos la dedico a todos los niños y niñas del centro de desarrollo infantil del buen vivir "Nuevos senderos"; ya que ellos serán los beneficiarios directos de esta cartilla a mis padres y hermanos por su apoyo y confianza incondicional y a todas esas personas que me extendieron una mano amiga cuando lo necesite muchas gracias por el apoyo incondicional.

CARTILLA ELABORADA POR: Katherine Lizette Loyola Riera

Introducción de la cartilla de juegos en las distintas áreas



www.plasticamariarios.blogspot.com



Www.educar.com

INTRODUCCIÓN



[Www .imagenesfrasesmotivadoras.blogspot.com](http://www.imagenesfrasesmotivadoras.blogspot.com)

He visto la necesidad de crear una cartilla que ayude en el proceso de enseñanza / aprendizaje ya que los niños y niñas de tres y cuatro años de edad deben recibir distintos estímulos en las cuatro áreas de desarrollo las cuales son área cognitiva , área socio afectiva , área motriz , y el área lingüística son de suma importancia estimular estas áreas ya que ellos deben explorar , aprender mediante juegos divertidos los cuales deben ser dirigidos por las docentes las cuales deben tener como objetivo desarrollar todas las potencialidades de los infantes .

La maestra juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje ella será la encargada de elaborar, seleccionar y analizar su propuesta didáctica para que los infantes cumplan con actividades lúdicas programadas, la organización de las actividades cotidianas deben ser flexibles y adaptarse a las características evolutivas de los infantes, por ello las planificaciones de la docente no pueden ser rígidas sino dinámicas, creativas y sobre todo innovadoras.

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Diseñar una cartilla de juegos recreativos para desarrollar el área cognitiva en los niños/niñas de 3-4 años.



[Www .4.bp.blogspot.com](http://www.4.bp.blogspot.com)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Brindar conocimientos claros y precisos relacionando a la educación en los juegos recreativos.
- ❖ Estimular el desarrollo de actividades, habilidades y destreza favorables para la función del docente en aulas, talleres y espacios físicos.
- ❖ Desarrollar el área cognitiva en los niños/niñas.

Características en las distintas áreas de desarrollo en niños de tres y cuatro años

Niños y niñas de tres años



Www.123rf.com

Área cognitiva

- ❖ Aprende mediante la imitación, el juego, el dibujo y el lenguaje.
- ❖ Puede retener tres números.
- ❖ Abarca tres elementos.
- ❖ Ejecuta de dos a tres órdenes.
- ❖ Integra más de dos elementos dentro de un conjunto.
- ❖ El pensamiento es simbólico.
- ❖ Existe el egocentrismo.



www.alsalirdelcole.com

Área socioemocional

- ❖ Son muy individualistas.
- ❖ Demandan de la atención y de aprobación del adulto.
- ❖ Comienzan a manifestar curiosidad sexual.
- ❖ Tiene necesidad absoluta de estar con niños y niñas de su misma edad.
- ❖ Se manejan con plena afectividad.
- ❖ Adquieren el control diurnos y nocturno de sus esfínteres.
- ❖ Sabe a qué padre recurrir para lograr algo.



Www. .123rf.com

Área sensorio motriz

- ❖ Coordinación y equilibrio.
- ❖ Corre de una forma más armoniosa acelera y desacelera.
- ❖ Salta con los pies juntos, trepa, sube escaleras alternando los dos pies.
- ❖ Adquiere un mayor control sobre la motricidad fina.
- ❖ Comienza a recortar con la tijera.
- ❖ Marcha seguro en línea recta.
- ❖ Puede sostenerse en un pie.

Área lingüística

- ❖ Suele preguntar sin esperar respuestas.
- ❖ El vocabulario aumenta a 1.200 palabras.
- ❖ Lenguaje similar a los adultos
- ❖ Se incrementa el largo de las frases.
- ❖ Habla por teléfono.



Www.educacion.practicopedia.lainformacion.com

Niños y niñas de cuatro años

Área Cognitiva

- ❖ Su comprensión es muy limitada.
- ❖ Empieza orientarse temporalmente.
- ❖ Comparan longitudes.
- ❖ Repite tres dígitos.
- ❖ Copia un cuadrado.



www.maternidadcontinuum.com

Área socioemocional

- ❖ Desarrolla la personalidad social.
- ❖ Comienza a ser cooperativo en los juegos.
- ❖ Persiste conductas agresivas y egoístas.
- ❖ Aprende reglas de conducta.
- ❖ Puede realizar pequeños servicios y recados.
- ❖ Disfruta ayudando a los adultos en sus tareas.
- ❖ Tiene arranques de enojo.
- ❖ Sigue teniendo miedo a los ruidos, los animales etc.
- ❖ Sueña y puede relatar sus sueños.
- ❖ Depende de su madre
- ❖ Le gusta salir con su padre.



www.alventosapsicologa.com

Área sensorio motriz

- ❖ Baja las escaleras apoyando un pie en cada escalón.
- ❖ Salta un obstáculo sobre un pie.
- ❖ Da saltos sobre el mismo lugar, flexionado sus rodillas coordinación dinámica.
- ❖ Su tonicidad aumenta.
- ❖ Les produce placer las pruebas de coordinación fina.



[Www .estimulacionydesarrollo.blogspot.com](http://www.estimulacionydesarrollo.blogspot.com)

Área Lingüística

- ❖ Es casi como de un adulto sus conversaciones.
- ❖ Conoce alrededor de unas 1.800 palabras, aunque comprende muchas más.
- ❖ Todavía puede existir dificultad de pronunciación.
- ❖ Le encanta reír y contemplar sus gracias.
- ❖ Hace preguntas porque y como.
- ❖ Le gusta el juego de palabras.
- ❖ Combina hechos, frases y oraciones.
- ❖ No le gusta repetir las cosas.
- ❖ Puede pensar y realizar oraciones más largas.



CAPÍTULO I

¿Qué es el área cognitiva?

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Procesos cognitivos:

- **DISCRIMINACIÓN:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos.
- **ATENCIÓN:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo
- **MEMORIA:** Capacidad para evocar información previamente aprendida.
- **IMITACIÓN:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- **CONCEPTUALIZACIÓN:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves

¿QUÈ ES EL JUEGO?



Www. tiching.com

Se podría decir que el juego es casi un instinto con el que nacemos los seres humanos. En los primeros meses de vida el bebé juega con sus manos, las mira, las descubre y poco a poco entiende lo que puede hacer con ellas.

El juego es entonces la forma natural de incorporar a los niños en el medio que les rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas de la sociedad a la cual pertenecen.

Un bebé con su sonajero descubre sonidos y movimientos, una niña con su rompecabezas se divierte mientras piensa, relaciona y capta. Así mismo, un adolescente con los deportes como el fútbol o el baloncesto aprende la importancia del trabajo en equipo, el respeto al otro sea adversario o no y el acatamiento de normas en pro del entendimiento y la sana diversión.

El juego puede ser un fin porque proporciona diversión y esparcimiento pero también puede ser un medio para alcanzar un fin, y en ese sentido los padres pueden crear juegos para que sus hijos aprendan, por ejemplo, a recoger los juguetes después de jugar, despertarles el interés por algunos alimentos, enseñarles a lavarse los dientes y muchas cosas más.

Un niño que juega es un niño que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes les rodean, es un niño que sonríe y es feliz.



El juego es un derecho que tiene todo niño / niña y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños de disfrutar y admirarse con las cosas simples.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



www.imagui.com

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.



CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Juegos Sensoriales:

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos Motores:

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, etc.

Juegos Intelectuales:

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Sociales:

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Juegos Infantiles:

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales.

Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos:

Se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

CAPÍTULO II

Actividades

Área cognitiva

Tema: Adivina, adivinador



www.lavakitanikolasita.blogspot.com/

Objetivo: Estimular la concentración en los niños y niñas, mediante actividades de diferenciación.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Dividimos a los niños y niñas en grupos pequeños
- ❖ A cada grupo se le entregarán las tarjetas con imágenes correspondientes a las adivinanzas.
- ❖ Luego se le leerán a los niños y niñas las adivinanzas y se les pide que muestren la tarjeta correspondiente a la respuesta.
- ❖ El grupo que lo haga primero se ganará un aplauso.

Materiales:

Tarjetas con las imágenes correspondientes a cada adivinanza.

Evaluación:

Los niños y niñas serán evaluados durante la actividad.

Tema: un mundo mágico de texturas y temperaturas



[Www .un-mundo-manualidades.blogspot.com](http://www.un-mundo-manualidades.blogspot.com)

Objetivo: Estimular a los niños y niñas a reconocer diferentes texturas y temperaturas.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Poner al niño en contacto con objetos, animales y explicarle: el gato es suave, el perro tiene la nariz fría y húmeda, la corteza del árbol es dura, el algodón es suave, la liga es áspera y podemos utilizar diferentes objetos donde ellos puedan diferenciar las texturas.
- ❖ La docente llevará varios recipientes con agua y colocará las manos de los niños y niñas en el agua cuando esta fría, tibia, y un poco caliente con cuidado.
- ❖ La docente prepara jugo de naranja, a los niños y niñas se les hará probar en diferentes temperaturas y verbalizarle si está frío, tibio, o caliente.

Materiales:

Vasos, hojas, pelotas, telas u otros objetos que puedan servir para desarrollar esta actividad.

Evaluación:

Al momento de realizar la evaluación la docente será la encargada de observar cómo evolucionan los niños y niñas al momento de realizar la actividad.

Tema: Divertirse seriando frutas



www.vitonica.com

Objetivo: Enseñar a los niños y niñas a seriar por color, forma, etc. mediante juegos que llamen la atención, de los infantes.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Jugar con los niños y niñas a ordenar en secuencia grande-pequeña y por color las frutas.
- ❖ Complicar poco a poco la actividad incluyendo los elementos intermedios.
- ❖ Ofrecer a los niños y niñas en un recipiente varias frutas como pueden ser manzana picada en trocitos de color roja y verde, picar sandia, picar pera etc.
- ❖ Se le entregará a los niños y niñas un pincho sin punta.
- ❖ La docente explicara que deben colocar las frutas por color.
- ❖ Por último degustarán el pincho de frutas.

Materiales:

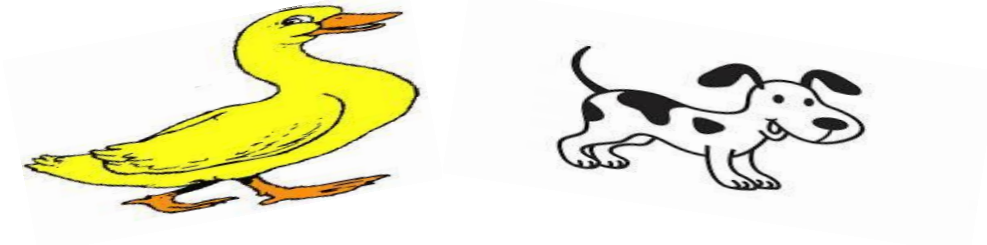
Frutas sandia, pera, manzana verde y roja.

Pinchos para colocar las frutas.

Evaluación:

Al momento que los niños y niñas vayan realizando su pincho de frutas la docente evaluará si han seriado de una manera correcta.

Tema: Animales Andantes



www.imaguin.com

Objetivo: Estimular la imaginación de una manera divertida imitando el caminar de los animales.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La maestra indicará varios animales de un cuento.
- ❖ Léele un cuento a los niños y niñas y anímalo para que camine como los animales de los libros.
- ❖ Ayúdale describiendo los movimientos y haciéndolos si es necesario. Por ejemplo, explícale cómo caminan los patos, dile que los cangrejos caminan de lado, que el canguro salta, que el elefante se balancea, que la oruga arquea el cuerpo y lo extiende hacia delante, que el conejo da saltitos, que la foca se desliza, que la serpiente reptar, etc.

Materiales:

- ❖ Lugar amplio y seguro.
- ❖ Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

Tema: ¿Que hace falta?



www.imagenesy dibujos para imprimir.com

Objetivo: Estimular la concentración visual en los niños y niñas mediante objetos que sean familiar para ellos.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Poner los objetos en el suelo o en una mesa, frente al niño.
- ❖ Después de que los haya examinado di sus nombres uno a uno en voz alta.
- ❖ Cubre los objetos con una manta o una toalla.
- ❖ Repasa los nombres de los objetos.
- ❖ Quita uno de los objetos sin dejar que los niños los vea.
- ❖ Quita la manta y di los nombres de los objetos que quedan.
- ❖ Pregúntale al niño cuál falta.
- ❖ Repite los pasos quitando cada vez un objeto distinto.
- ❖ Reúne otro grupo de objetos y juega de nuevo.

Materiales:

- ❖ Grupo de entre seis y ocho objetos, por ejemplo un juguete, una golosina, un libro, una prenda de vestir, etc.
- ❖ **Evaluación:**

Se la realizará al momento de realizar la actividad.

Tema: La caja misteriosa



www.artesanum.com

Objetivo: Desarrollar imágenes mentales en los niños y niñas mediante juegos lúdicos.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Reúne varios objetos familiares para el niño y ponlos en la bolsa de papel para que el niño no pueda verlos.
- ❖ Dile al niño que cierre los ojos y que saque un objeto de la bolsa y lo ponga en la caja.
- ❖ Dile que adentro hay algo misterioso.
- ❖ Deja que calcule el peso, que sacuda la caja y que piense durante un rato.
- ❖ Sigue dándole pistas hasta que adivine qué objeto hay en la caja.
- ❖ Abre la caja, descubre el objeto y juega otra vez.

Materiales:

- ❖ Varios objetos irrompibles que resulten familiares para los niños y niñas, por ejemplo, un zapato suyo, un juguete, su tasa, su libro favorito, etc.
- ❖ Bolsa de papel
- ❖ **Evaluación:**

La docente llevara cajas para los niños y niñas y les pedirá a sus papás que lleven un objeto que sea del agrado de los infantes, después adornaran su caja y se llevaran a su hogar.

ACTIVIDADES MOTRICES

Tema: Jugando a ser maripositas



www.colorearyaprender.com

Objetivo: Caminar y correr con cambios de dirección libremente y por planos en el piso.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Caminar dispersos por toda el área, lento y rápido, moviendo los brazos lateralmente, imitando el vuelo de las mariposas.
- ❖ La docente deberá dibujar una mariposa en el piso y una flor.
- ❖ Cada niño se coloca agachado dentro de la flor que ha sido colocada previamente en el piso. A la señal de la maestra salen a "volar" por toda el área. A la otra señal de "llegó el cazador", los niños corren a ocupar la flor.
- ❖ Previamente la docente llevara una mariposa dibujada en cartulina y pedirá a los niños que traten de coger a la mariposa, la docente correrá en varias direcciones.

Materiales:

- ❖ Tizas para dibujar en el piso las mariposas y las flores.
- ❖ Mariposa grande de cartulina.

Evaluación:

La docente llevará moldes de mariposas y los niños y niñas deberán dibujar y pintar los detalles de la mariposa.

Tema: Jugando a los bolos



Www.appszoom.com

Objetivo: Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los Movimientos hacia un objeto.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una Línea, a unos tres metros de ellos.
- ❖ Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los cartones, permaneciendo detrás de la línea.
- ❖ Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola.
- ❖ Felicita a los niños y niñas cuando derribe alguno.
- ❖ Cuando el juego se vuelva más fácil para él, incrementa progresivamente la distancia entre la línea de tirada y los bolos.

Materiales:

- ❖ Cartones de leche
- ❖ Botellas de plástico
- ❖ Pelotas

Evaluación:

La maestra deberá anotar en su libreta de apuntes cuantos bolos derriba cada niño y niña para saber cuál de los niños y niñas necesitan afianzar su motricidad.

Tema: Moldeando la plastilina



Www.123rf.com

Objetivo: Fortalecer en los niños y niñas los músculos de las manos.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Esconder objetos medianos en la plastilina ,
- ❖ Enseñarles a los niños y niñas a buscar los objetos escondidos dentro de la plastilina
- ❖ Los niños y niñas necesitan pellizcar la plastilina y después jalarla hacia los lados para poder sacar el objeto.
- ❖ También pueden jugar de cocineros y preparar diferentes alimentos, cómo pizza, hot-dog, frutas en donde el niño deba amasar, aplastar, realizar rollitos y bolitas para decorar.

Materiales:

- ❖ Plastilina.
- ❖ Objetos medianos
- ❖ Recipientes
- ❖ Moldes

Evaluación:

La docente evaluará durante la realización de la actividad.

Tema: Dibuja sobre lija



[Www .capusitalinda.blogspot.com](http://www.capusitalinda.blogspot.com)

Objetivo: Afianzar la precisión en los niños y niñas mediante actividades divertidas

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Entregar a los niños y niñas un pedazo mediano de lija.
- ❖ La docente entregará una tiza para que dibujen sobre la lija.
- ❖ Pídale a los niños y niñas que dibujen lo que ellos deseen.
- ❖ Se le pedirá a los infantes que trate de borrar con el dedo lo que dibujaron.

Materiales:

- ❖ Lija
- ❖ Tiza de colores
- ❖ Crayones

Evaluación:

La maestra solo deberá felicitar a los niños y niñas por realizar un excelente trabajo en la lija.

Tema: Ensarte Magnifico



Www.manualidades.com

Objetivos:

- ❖ Fortalecer el dominio de la pinza fina.
- ❖ Controlar el dominio del movimiento muscular logrando movimientos precisos y coordinados.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Perfore todo el contorno de la figura
- ❖ luego amarre cualquier punta de la lana en un orificio y entregue a las niñas y a los niños para que ensarten por cada uno de los orificios hasta acabar el contorno de la figura.
- ❖ Las figuras deben ser llamativas para los infantes. no deben llevar demasiados orificios.

Material:

- ❖ Dibujo de una figura de cualquier objeto
- ❖ Los gráficos deben ser de un material resistente si no se puede romper los orificios.

Evaluación

Se la realizará al momento de que los niños y niñas ensarten la lana en los orificios.

Tema: El mundo de la pelota saltarina



www.partysur.com

Objetivo: Estimular el Ajuste tónico-postural, orientación espacial.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ Situar al niño frente al adulto y tomar la posición de gateo.
- ❖ Al estar en posición, se empujará una pelota con la nariz para que el niño observe esta acción.
- ❖ Pedirle al infante que realice la misma acción.
- ❖ Esta actividad se debe realizar con mucho cuidado.

Material:

- ❖ Pelotas de tamaño grande

Evaluación

Se evaluará a los infantes al momento de realizar la actividad.

ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES

Tema: Secuenciación de la historia personal mediante fotos



.spanish.alibaba.com

Objetivo: Identificar cambios y permanencias en el tiempo.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente reúne a los niños y niñas en círculo y pide a cada niño que muestre la fotografía que más le gusta.
- ❖ Después de hablar de cada una de las fotografías, la docente pedirá que guarden las fotografías en la caja.
- ❖ A continuación les llevará la docente al aula y tendrá de dos a tres cartulinas donde los niños deberán pegar las fotografías.
- ❖ Por último la docente preguntará quiénes son las personas que están en las fotografías.

Material:

- ❖ Caja
- ❖ Cartulinas
- ❖ Fotografías

Tema: Reconocimiento del nombre de los compañeros



www.larepublica.com

Objetivo: Establecer vínculos con los demás niños, niñas y la maestra

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La primera en presentarse será la maestra la cual comenzará haciendo sonar un objeto ella dirá primero su nombre, luego pregunta a los infantes a que les gusta jugar, sus colores favoritos, y relata un suceso gracioso.
- ❖ La docente relatará una historia donde poco a poco nombrará a cada uno de los niños siendo ellos los protagonistas de la historia

Material:

- ❖ Objetos
- ❖ Cuento

Evaluación

La docente llevará en cartulinas un gráfico con cada uno de los nombres de los niños, niñas y los colocará en un perchero donde ellos poco a poco irán reconociendo su nombre.

Tema: Limpiecito y saludable



www.yeclablogedu.blogspot.com

Objetivo: Estimular la autonomía en el aseo personal de cada uno de los niños y niñas.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente será la primera en demostrar a los niños y niñas como se deben lavar las manos, la cara y los dientes.
- ❖ La docente explicará cómo se debe abrir la llave, mojarse, enjabonarse, enjuagarse, cerrar la llave, secarse y dejar la toalla en su sitio.
- ❖ Por último enseñará que todo alimento debe ser lavado antes de ingerirlo.

Material:

- ❖ vasos
- ❖ cepillo de dientes
- ❖ Jabón
- ❖ Toallas

Evaluación

La docente a media mañana formará un trencito con los niños y niñas, los cuales deberán realizar el lavado de la fruta al igual de sus manos para servirse el alimento.

Tema: El paseo de la familia conejo



[Www.demartina.com](http://www.demartina.com)

Objetivo: Identificar los diferentes roles de la familia.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente será la mama coneja la cual dará las órdenes.
- ❖ Ella dará los diferentes roles a los niños y niñas ellos van hacer los hijos de la coneja.
- ❖ La docente llevará orejas de conejos dibujadas les colocará y les llevará de paseo por el centro de desarrollo infantil a los niños y niñas.
- ❖ La mama coneja “la maestra” ira nombrando cada uno de las partes del centro de desarrollo infantil y los hijos conejos “niños y niñas “al momento de llegar al patio deberán saltar como conejo.

Material:

- ❖ cartulinas
- ❖ Caretas de conejos
- ❖ Espejo

Evaluación

La docente evaluará durante la aplicación de la actividad.

Tema: Mis niños adorados



Www.euik.com

Objetivo: Valorar a los niños y niñas desarrollando su autoestima.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ hacer sentir al niño importante y capaz, orgulloso de alguna actividad que realice.
- ❖ Para ello se le debe elogiar cuando se ha ganado ese elogio, pues este debe ser merecido y oportuno.
- ❖ Respetar al niño, oírlo mientras se le ve a los ojos. No gritarle para poder exigírselo, ayudarlo para pedirle ayuda.
- ❖ Tratar que las horas que se encuentre en el centro infantil sea de su agrado.

Material:

- ❖ Ninguno

Evaluación

La docente será la encargada de elogiar cada vez que los niños y niñas lo requieran.

ÁREA LINGÜÍSTICA

Tema: A ver si yo rimo



[Www.actividadesparaniños.org](http://www.actividadesparaniños.org)

Objetivo: Ejercitar el lenguaje oral a través de los juegos rimados.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente les invitara a rimar, ella comenzara por ejemplo sombrero con que rima puede ser con tablero, patio rima con gato etc.
- ❖ Se llevará varias tarjetas de ayuda por ejemplo en una tarjeta dibujado un gorro y en otras tarjetas dibujado un zapato un zorro y preguntará la docente con que rimara gorro será que rima con zorro.
- ❖ Así continuará la docente rimando palabras y pidiendo a cada unos de los niños y niñas que repitan con ella las rimas.

Material:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Gráficos
- ❖ Rimas

Tema A jugar con retahílas



[Www.wikepes.com](http://www.wikepes.com)

Objetivo: Incorporar elementos que asignen sentidos a la trama textual.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente narra brevemente un cuento conocido por los niños y niñas.
- ❖ La docente incorporará una retahíla al cuento por ejemplo Había una vez un lobo, y el lobo tenía una gran boca, el bozal en su boca no dejaba el aire entrar.
- ❖ La actividad consiste en que los niños y niñas memoricen la retahíla.

Material:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Gráficos
- ❖ Retahílas

Evaluación

La docente enviará en los cuadernos de apuntes una pequeña retahíla y pedirá a los padres que practiquen en casa la retahíla con sus hijos, después de dos semanas la maestra preguntará a cada niño y niña sus retahílas.

Tema: Caras que expresan



[Www.efotosbebes.com](http://www.efotosbebes.com)

Objetivo: Tomar conciencia de las distintas formas de comunicación (Verbal y no verbal) lengua oral.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente presenta fotografías grandes de distintas caras.
- ❖ Cada rostro tendrá una expresión distinta: alegre, triste, enfadado, sorprendido, miedo y llanto.
- ❖ La docente coloca a los niños y niñas en forma circular, la maestra les comunicará que cuando saque la fotografía ellos deberán imitar la cara que esta dibujada.
- ❖ La docente contará un breve cuento donde intervenga todas las expresiones.

Material:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Gráficos

Evaluación

La docente entregará a los niños y niñas plastilina donde ellos deberán plasmar un rostro con alguna expresión que a ellos les haya agradado.

Tema: Jugando a identificar gráficos



[Www .carmenelenamedina.wordpress.com](http://www.carmenelenamedina.wordpress.com)

Objetivo: Compartir actividades lúdicas, leer imágenes y expresar.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente llevará una pancarta de cartulina grande la cual debe tener varias imágenes grandes de animales novedosos.
- ❖ La docente deberá colocar en la pancarta animales domésticos, salvajes, acuáticos etc.
- ❖ La docente dará una breve reseña de lo que realizan estos animales y los sonidos que realizan los distintos animales.

Material:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Gráficos de animales

Evaluación

La docente llevará aparte varios gráficos de animales y pedirá que coloque por grupos a los animales, por ejemplo el león es salvaje lo podemos tener en casa una vez de mencionar las preguntas se pegará el león en la selva la cual debe estar dibujada en la pancarta.

Tema: Narración de pictogramas



[Www .fichasparaninos.blogspot.com](http://www.fichasparaninos.blogspot.com)

Objetivo: Ejercitar la oralidad a través de situaciones hipotéticas e imaginarias.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente llevará mediante pictogramas un cuento.
- ❖ Los niños y niñas en forma ordenada serán los narradores del cuento.
- ❖ La docente llevará una grabadora donde grabara lo que los infantes van narrando.
- ❖ Por último se practicará el cuento de pictogramas por varios días para que ellos vayan aprendiendo nuevas palabras.

Material:

- ❖ Cartulinas
- ❖ Cuentos
- ❖ Pictogramas

Evaluación

La docente evaluará durante la actividad realizada por los niños y niñas.

Tema: La orquesta



Www.conmishijos.com

Objetivo: Relacionar el lenguaje gestual con el oral mediante sonidos.

Desarrollo de la actividad:

- ❖ La docente llevará varios instrumentos musicales
- ❖ La docente formará varios grupos de músicos el primer grupo tendrá panderetas, el segundo guitarras, el tercero tambores.
- ❖ La docente dará la iniciativa de la música comenzará diciendo tocar solo el grupo de las panderetas y así con todos los instrumentos.
- ❖ Después preguntará instintivamente que sonido emite los tambores y ellos deberán realizar el sonido con su boca y con gestos.

Material:

- ❖ Guitarras
- ❖ Panderetas
- ❖ Tambores
- ❖ Maracas

Evaluación

La docente evaluará durante la actividad mientras la banda de músicos entona su canción.

EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL

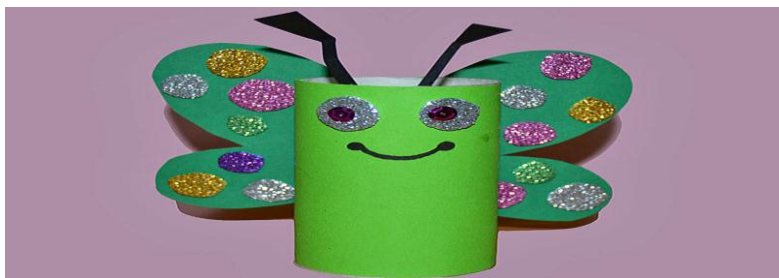
CAPÍTULO III

Manualidades

Mariposa

Materiales:

- ❖ Rollo del papel higiénico
- ❖ Cartulina
- ❖ Escarcha
- ❖ Ojos movibles



www.guiainfantil.com

Caretas de animales

Materiales:

- ❖ Fomix
- ❖ Tijeras
- ❖ Goma



www.descubriendolavidaprimaria.blogspot.com

Adornos con cajas

Materiales:

- ❖ Cajas de zapatos
- ❖ Cartulinas
- ❖ Fomix
- ❖ Adornos
- ❖ Escarchas



[Www .micuartodemanualidades.blogspot.com](http://www.micuartodemanualidades.blogspot.com)

Bolos

Materiales:

- ❖ Botellas plásticas
- ❖ Cartones de leche
- ❖ Fomix
- ❖ Temperas



[Www .actividadesinfantil.com](http://www.actividadesinfantil.com)

Conejo de fomix

Material:

- ❖ Fieltro
- ❖ Ajugas
- ❖ Hilos
- ❖ Ojos movibles
- ❖ Algodón



[Www.imagui.com](http://www.imagui.com)

Guarda lápices

Materiales:

- ❖ Fomix
- ❖ Escarcha
- ❖ Tarro



[Www .manualidadesmaravillosas.blogspot.com](http://www.manualidadesmaravillosas.blogspot.com)

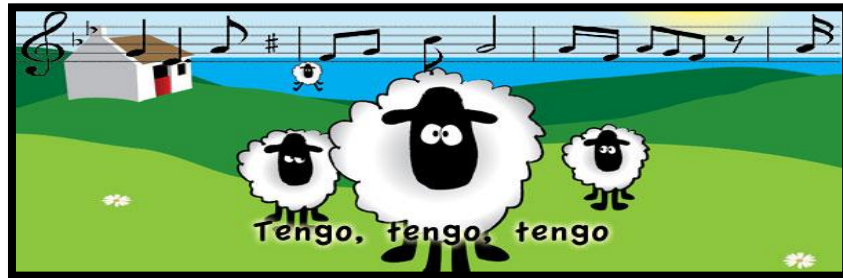
CANCIONERO

Canción: Todos los patitos



Todos los patitos
se fueron a nadar
y el más pequeñito
se quiso quedar
su mamá enfadada
le quiso regañar
y el pobre patito
se puso a llorar
Los patitos en el agua
meneaban la colita
y decían uno al otro
ay! que agua tan fresquita.
Los patitos en el agua
meneaban la colita
y decían uno al otro
ay! que agua tan fresquita.

Canción: Tengo tengo tengo



www.guiainfantil.co

Tengo, tengo, tengo.

Tú no tienes nada.

Tengo tres ovejas en una cabaña.

Una me da leche,

otra me da lana,

y otra me mantiene

toda la semana.

Caballito blanco

llévame de aquí.

Llévame hasta el pueblo donde yo nací.

Tengo, tengo, tengo.

Tú no tienes nada.

Tengo tres ovejas en una cabaña.

Canción: Hola Don Pepito, hola Don José



Www.chicoscontentos.com

Eran dos tipos requetefinos
eran dos tipos medio chiflaos
eran dos tipos casi divinos
Eran dos tipos desbaratados
Si se encontraban en una esquina
o se encontraban en el café
siempre se oía con voz muy fina
el saludito de Don José
- Hola don Pepito
- Hola don José
- ¿Pasó usted ya por casa?
- Por su casa yo pasé
- ¿Vio usted a mi abuela?
- A su abuela yo la vi
- Adiós don Pepito
- Adiós Don José

Canción: serpiente de tierra caliente



[Www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día
se vino a tierra fría
para hacerse un peinado
en la peluquería.

Pero ay qué tristeza
porque en su cabeza
no tiene ni un pelito
y no se pudo peinar

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.



La serpiente en un día
se vino a tierra fría
a comprarse zapatos
en la zapatería.

Pero ay que pereza
y que amarga sorpresa
como no tiene patas
nada pudo comprar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

Canción : Palmas palmitas



[Www.chicoscontentos.com](http://www.chicoscontentos.com)

Palmas, palmitas,
higos y castañitas,
azúcar y turrón
para mi niño/a son.
Palmas, palmitas,
que viene papa
palmas palmitas
que luego vendrá
Palmas, palmitas,
que viene papa
palmas palmitas
que en casa ya está.

Canción: Que llueva, que llueva



[Www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)

Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan
que sí, que no,
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón,
que se rompan los cristales
de la estación
y los míos no
porque son de cartón.

Canción: LA PATITA LULÚ



[Www.chicoscontentos.com](http://www.chicoscontentos.com)

Lulú es una patita que es muy divertida
todo el día se ríe a carcajadas.
Con su cua cua cua, por aquí, por allá,
porque hoy es un día especial.
¿A dónde vas Lulú corriendo tan deprisa,
con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas?
El baile va a empezar y no quiero llegar tarde
y bailar hasta que salga el sol.
Lulú menea la patita, menea la colita,
mueve las alitas y se da una vueltecita.
Se agacha despacito, se levanta bien prontito
y sigue así hasta que salga el sol.

Canción: El pavo y la pava se quieren casar



[Www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)

El pavo con la pava
se van a casar
todos les deseamos
muchoa felicidad
Pavo vente pa mi nido
yo contigo si me anido
quiero un pavo por marido
yo soy pavo y no he dormido

El pavo con la pava
se van a casar
todos les deseamos
muchoa felicidad
Pavo vente pa mi nido
yo contigo si me anido

Fotografías de la aplicación de la cartilla



EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

- La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias.
- Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado acerca de los juegos educativos para desarrollar el área cognitiva.
- Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos recreativos son de gran ayuda para los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil "Nuevos Senderos" y para quienes lo acojan, ya que es una cartilla innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su área cognitiva.
- La cartilla didáctica de los juegos recreativos que se propone servirá de pilar fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños/as dentro y fuera del establecimiento educativo ya que es elaborado de acuerdo a las necesidades de los mismos y ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas en el área cognitiva.
- El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños/as en el aula constituyéndose en un recurso importante en el aprendizaje, toda vez que el niño/a juega pone de manifiesto sus capacidades intelectuales y físicas lo que hace de él un individuo con muchas capacidades.



- El juego es un instrumento que ayudará que el proceso de enseñanza aprendizaje mejore, y de esta manera permitirá tener seguridad, confianza y así desarrollar la imaginación y la expresión.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda la aplicación de los juegos recreativos en el CDI ya que estos ayudan a desarrollar intelectualmente a los niños/as dentro y fuera del aula como entes activos del aprendizaje.
- Las autoridades de la institución deben brindar el apoyo necesario para organizar cursos de capacitación y seminarios dirigidos a implementar juegos recreativos que ayuden a mejorar el área cognitiva de los niños/as.
- La utilización de diferentes juegos recreativos con métodos, técnicas y actividades apropiadas deben orientar al estudiante a alcanzar logros y objetos planteados para contribuir al fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Se debe implementar en las aulas el material didáctico apropiado para la aplicación de juegos recreativos los mismos que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas de los niños/as.
- Poner en práctica todos y cada uno de los juegos recreativos ya que a través de estos el niño desarrolla capacidades físicas, psicológicas y afectivas, las mismas que hacen de él una persona analítica y crítica.
- Capacitar a los docentes en la utilización de los juegos como herramienta para estimular el área cognitiva en los niños/as.



ANEXOS

DIFERENTES FIGURAS Y TABLAS

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

ENTREVISTA

A PERSONAS CAPACITADAS EN EL TEMA

ENCUESTA APLICADA ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

ENCUESTA APLICADA DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE LA CARTILLA

Apéndice A

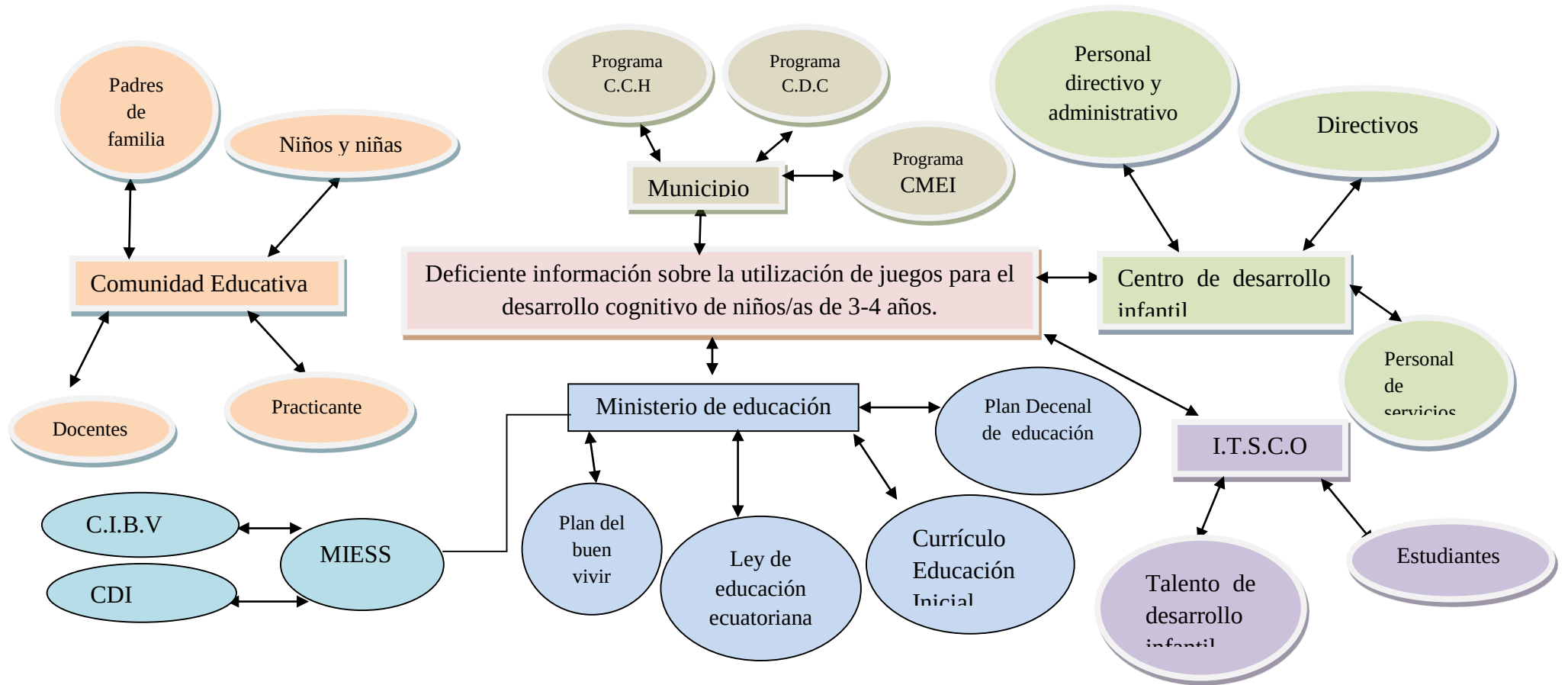


Figura. 1. Mapeo de involucrados

Apéndice A .1

Tabla 1.
Matriz de análisis de involucrados

Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas Percibidos	Recursos Mandatos y Capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Ministerio de educación.	Mejorar el sistema educativo en educación inicial.	Carencia de juegos didácticos para el proceso de aprendizaje.	Infraestructura inadecuada Privación de juegos recreativos.	Mejorar el sistema.	Conflicto con presupuesto económico, para la infraestructura.
Municipio.	Programas de capacitación a docentes Talleres para niños y niñas.	Falencias en el desarrollo cognitivo de niños y niñas.	Partidas presupuestales para programas como el C.D.C y C.C.H	Lograr mejorar en el área cognitiva mediante juegos lúdicos.	Insuficientes recursos.
MIESS.	Se preocupa por el desarrollo integral de los niños y niñas.	Atraso en la área cognitiva de los niños y niñas.	Capacitación a las docentes. Talleres de lúdica.	Mejorar la calidad de la educación y vida de los niños y niñas.	Insuficientes recursos.
El Centro De Desarrollo Infantil directivos.	Garantiza un proceso exitosos de enseñanza / aprendizaje.	Escasas capacitación de los docentes.	Aplicación según el currículo de educación inicial No cuentan con áreas ni juegos recreativos.	Solucionar el espacio para la realización de juegos recreativos, para mejorar el área cognitiva en los infantes.	Resistencia al cambio No cuentan con presupuesto económico.
Personal administrativo.	Contribuye con el proceso educativo.	No realizan gestiones.	Desconocimiento De los juegos recreativos, para el desarrollo del área cognitiva.	Facilidades para gestionar.	Resistencia al cambio por parte de esta identidad.
Padres de familia.	Colaboran en el proceso cognitivo.	No refuerzan lo aprendido en clase	Carencia de interés.	Infantes creativos.	Poco interés por el tema.
Niños y niñas de tres y cuatro años de edad.	Tener un avance en el proceso de enseñanza / aprendizaje.	No ponen interés por aprender.	Escases de materiales lúdicos y de juegos recreativos.	Toda la capacidad por aprender.	Niños y niñas con poco interés de aprender.
Docentes.	Aplicar el manual y mejorar el proceso de aprendizaje.	La no utilización de juegos recreativos como herramienta de apoyo en el desarrollo cognitivo.	Déficit en la elaboración de cartillas o guías para lograr la utilización de juegos recreativos para el desarrollo cognitivo.	Actualización de nuevas estrategias.	Poca disponibilidad para diseñar nuevas estrategias.
MCD.	No cuentan con estatutos o leyes claras.	Escases de propaganda y publicidad sobre talleres lúdicos	Poco interés de innovación.	Actualización de nuevas estrategias.	Poca disponibilidad.
ITSCO.	Formación integral de parvularias.	La necesidad de parvularias capacitadas.	Otorgar los conocimientos necesarios.	Las parvularias están capacitadas.	Resistencia al cambio.

Apéndice B

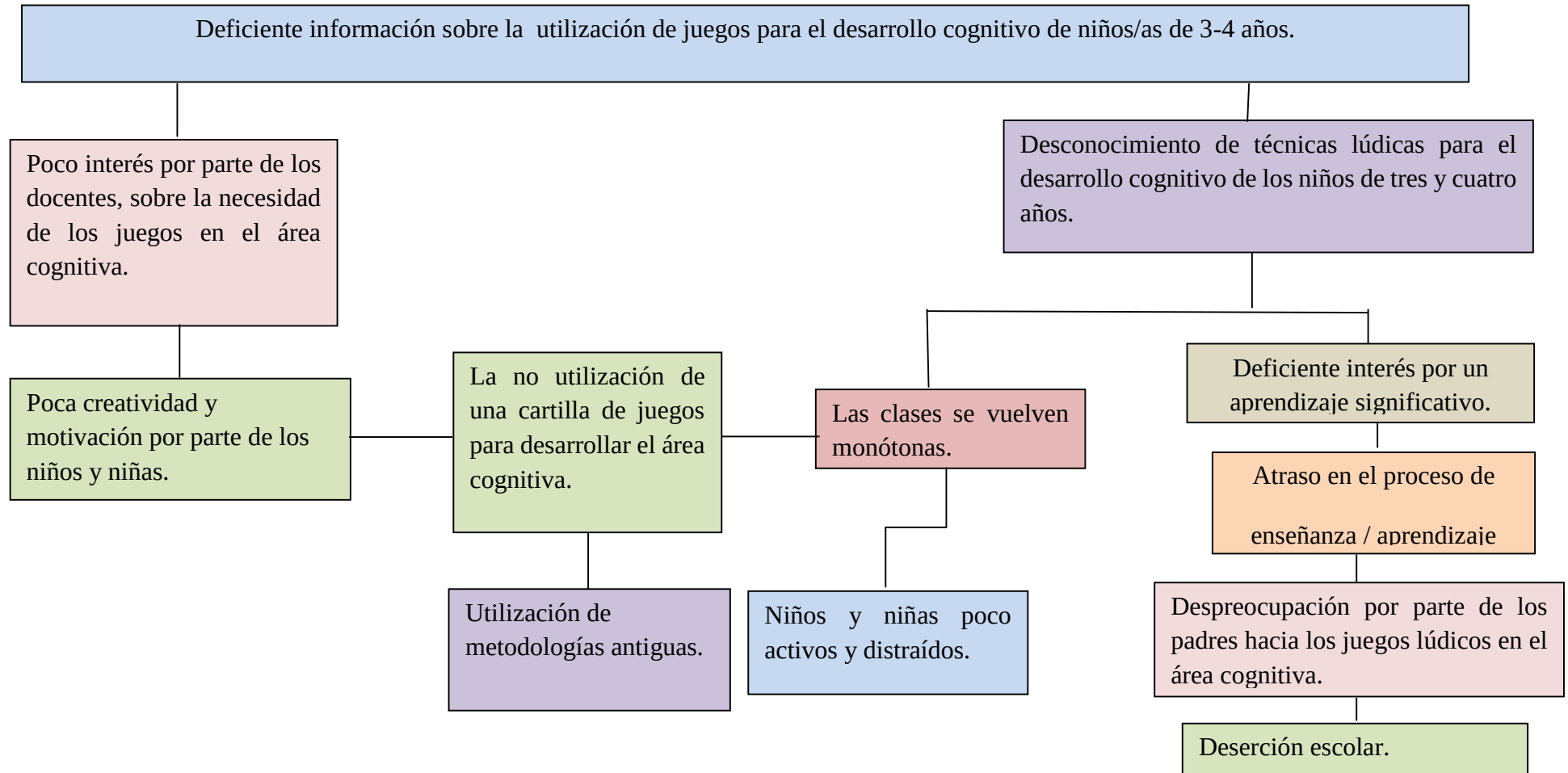


Figura. 2. Construcción del árbol de problemas

Apéndice B .1

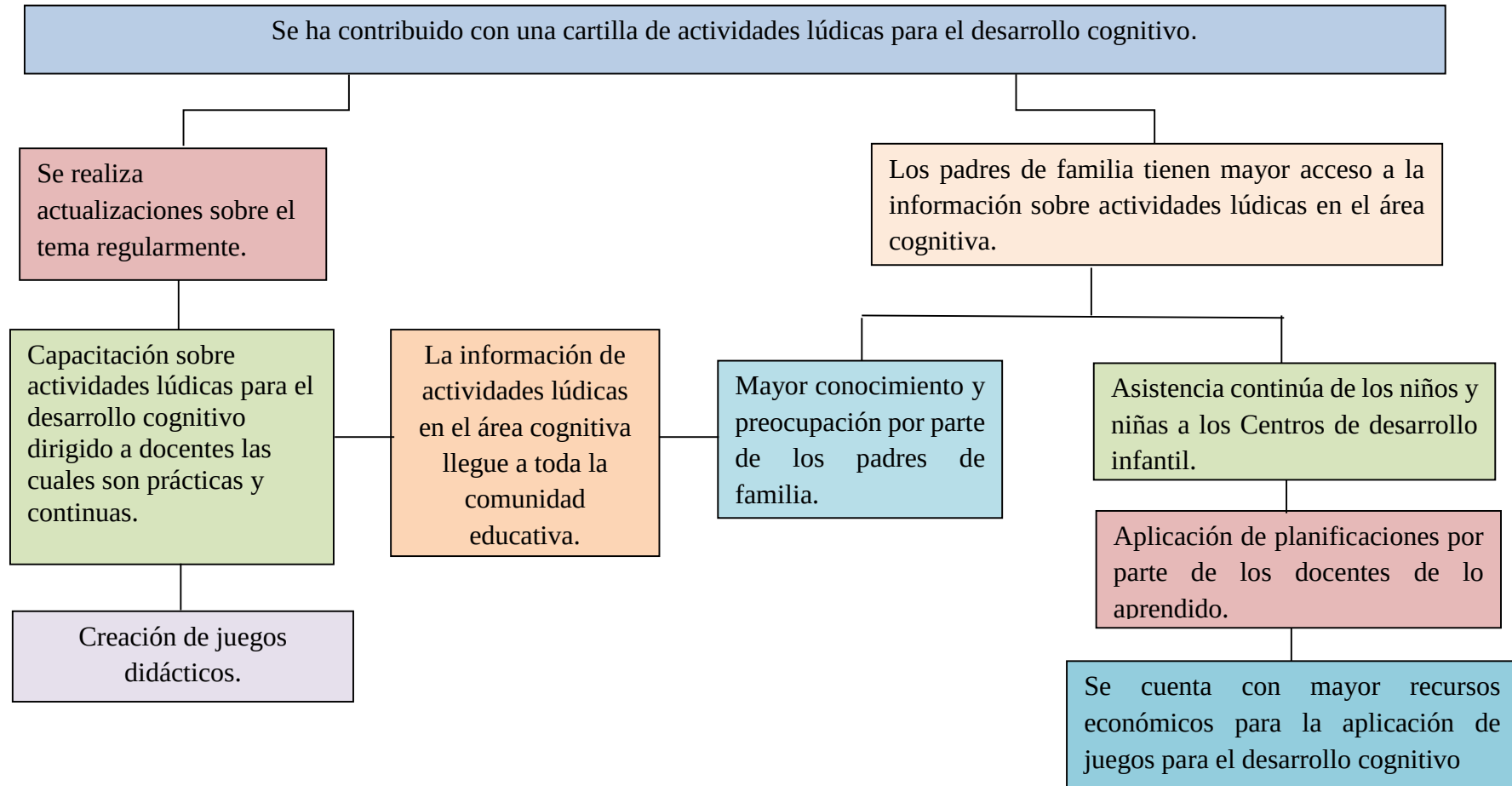


Figura. 3. Construcción del árbol de objetivos

Apéndice C

Tabla 2.
Matriz de análisis de alternativas

Apéndice C .1

MATRIZ ANALISIS DE ALTERNATIVAS							
OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORÍA
Padres de familia que acuden a talleres sobre actividades para el desarrollo cognitivo.	4	3	3	3	3	16	Media alta
Capacitación de docentes sobre actividades para el desarrollo cognitivo de niños/as.	4	3	3	4	3	17	Alta
Socialización de la guía de actividades con toda la comunidad educativa.	4	3	4	3	3	17	Alta
Conocimiento sobre el porcentaje de docentes que aplican actividades para mejorar el área cognitiva.	4	3	3	4	3	17	Alta
Desarrollo del material didáctico para estimular el área cognitiva en los niños y/as.	4	4	3	3	3	17	Alta
Preocupación de los docentes para implementar la guía de actividades para el área cognitiva.	4	4	3	3	3	17	Alta
Aumento del Nivel Académico de los niños/as.	4	3	2	3	3	15	Media
TOTAL	28	23	21	23	21	116	ALTA

Tabla 3.

Análisis del Impacto de los Objetivos

OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGROS. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	IMPACTO GÉNERO. DE Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	IMPACTO AMBIENTAL. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.- 1	RELEVANCIA. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.-	SOSTENIBILIDAD. Alto.- 4 Medio.- 2 Bajo.-	TO-TAL
Capacitación de docentes, continua y novedosa sobre juegos para el desarrollo cognitivo de los niños/as.	Los beneficios son mayores que los costos. (4)	Incrementa la participación de la mujer (4)	Contribuye a mejorar el entorno social. (4)	Responde a las expectativas de los docentes(2)	Fortalece el aprendizaje de los docentes y de los beneficiarios. (2)	
Implementación de juegos en el desarrollo cognitivo de los niños/as.	Existe tecnología para ayudar. (4)	Incrementa el Área cognitiva de los niños y niñas. (4)	Mejora el entorno cultural (4)	Prioridad que sienten los niños/as hacia el aprendizaje.(4)	Fortalece la calidad de la educación. (4)	
Información sobre la utilización de juegos para desarrollar el área cognitiva de los niños, para toda la comunidad educativa.	Cuenta con el financiamiento. (4)	Mejora el nivel de educación de los niños/as. (4)	Mejora el entorno social de los niños/as. (4)	Beneficio para niños/as (4)	Capacidad Institucional para buscar financiamiento. (2)	
Docentes que aplican la guía de actividades para desarrollar el área cognitiva de los niños/as..	Utiliza de actividades como aprendizaje (4)	Aumento del nivel cognitivo de los niños/(4)	Mejora el entorno educativo (4)	Beneficio educativo, cultural, para los niños/as. (4)	Capacitación continúa de los docentes . (2)	
Elaboración de material didáctico para estimular área cognitiva en los niños/as.	Buen manejo del material tanto pedagógico y didáctico para los niños/as (2)	Formación educativa de los niños/as.(2)	Aumento de la comunicación y la información de los niños/as. (4)	Potencia la investigación de los niños/as.)	Gestión de las directivas de los CDI, CIBV, para la consecución de material didáctico y espacio para la utilización del mismo. (1)	
Capacitación de padres de familia para que apliquen la guía de actividades para desarrollar el área cognitiva en los niños/as.	Interés de los padres por participar desde la casa en el desarrollo del área cognitiva de los niños con su participación en talleres de padres de familia para este tema. (2)	Mejora el nivel afectivo de los niños/as con los padres de familia. (2)	Contribuye a mejorar el entorno Educativo y social del CDI. (4)	Responde al interés de los beneficiarios (2)	Fortalece el interés de los niños por aprender a nivel cognitivo a través del juego. (4)	
Socialización de la guía de actividades para docentes, padres de familia y todo el interesado en el tema de hábitos de lectura para los niños/as.	Se logra con la guía de actividades. (4)	Incremento del nivel educativo de los niños/as. (4)	Favorece el desarrollo de diferentes temas para el área cognitivo (4)	Beneficios deseados para los niños y niñas y también para los docentes (4)	Fortalece el nivel educativo del CDI. (4)	
TOTAL	24	24	28	22	19	117 ALTA

Apéndice C .2

Tabla 4.
Matriz de Marco Lógico

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
<u>FIN</u> Adquisición y fortalecimiento de los juegos en el desarrollo cognitivo, de los niños.	Frecuencia de participación de los padres de familia en las actividades del CDI para desarrollar el área cognitiva a través del juego en los niños, aumentada en un 70%. Un CDI que da mayor acceso a la utilización de juegos para el desarrollo cognitivo de los niños/as. Aumenta en un 75% la participación de los beneficiarios directos en la adquisición y fortalecimiento del área cognitiva.	Registros de asistencia. Línea de base de los niños/as al inicio del proyecto. Evaluaciones continuas de las actividades de la cartilla para el desarrollo cognitivo en el aula.	La participación continúa de los padres de familia en el proceso de cognitivos del CDI. Disposición de los niños a adquirir y reforzar el área cognitiva en forma continua. No hay retraso en la aplicación continua de actividades para reforzar el área cognitiva por parte del docente.
<u>PROPÓSITO</u> Diseño e implementación de una propuesta de juegos y actividades, para el desarrollo del área cognitiva en los niños/as	Cartilla de actividades sostenible, desarrollada y validada. Prueba piloto con un 50% de la población de niños de un CDI para validar la propuesta.	De acuerdo al currículo de educación inicial. Programa y materiales didácticos Elaborados. Cartilla de actividades, avalada por el CDI. Documentos de las actividades impartidas. Materiales didácticos elaborados. Guías de campo elaboradas. Listado de participantes.	Cambios en las estructuras de los organismos gubernamentales de educación. Cambios desfavorables al proyecto a través de las políticas educativas del CDI Motivación y aceptación de la comunidad educativa del CDI, al proyecto y su aplicación en forma continua.

<u>COMPONENTES</u>			
Fortalecimiento del área cognitiva, mejorando el aprendizaje en los niños.	Frecuencia de los docentes en la capacitación y la aplicación de la propuesta en un 75% Disminución de la falta de interés por parte de los niños/as por tener un aprendizaje significativo en un 50%	Comparación de resultados antes y después de la capacitación. Registro del seguimiento del proyecto.	Que los docentes se comprometan a asistir a las capacitaciones. Que los miembros de la comunidad educativa cumplan con los compromisos adquiridos.
Conformación de un equipo interdisciplinario, para ayudar a la aplicación de la propuesta.	El 60% de los participantes realizan la supervisión de la aplicación de la propuesta en forma continua.	Informes realizados por el equipo de trabajo.	Apoyo de las entidades encargadas de sostener el proyecto.
Docentes capacitados y actualizados en el tema.	Número de cursos realizados por los docentes sobre el tema.	Registro de asistencias.	Docentes apliquen los conocimientos adquiridos.
Aprovechamiento de todos los recursos existentes.	Disminución de las clases dadas en forma antigua sin motivación e innovación en un 60%.	Registro de actividades realizadas.	Docentes asuman los compromisos adquiridos en la capacitación.
Beneficiarios con ganas de aprender.	Incremento de un 50% de la participación de los beneficiarios en las actividades realizadas.	Registro de participación y aprovechamiento en el aula.	El aumento del interés por parte de los beneficiarios.

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
Plan de capacitación de los docentes en juegos para desarrollar el área cognitiva.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Acontecimientos, condiciones y decisiones de importancia (fuera del control del ejecutor del proyecto) que deben ocurrir junto con las Actividades, para producir los Componentes/Productos del proyecto.
Plan de talleres para los padres de familia sobre la implementación de actividades y juegos para potencializar el desarrollo cognitivo desde casa.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Resistencia al cambio.
Conformación y capacitación metodológica del equipo multidisciplinario.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Docentes no dispuestos a aplicar lo aprendido.
Coordinación institucional y que permita desarrollar la aplicación de la propuesta.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Exista la aplicación de la estrategia.
Compra de material bibliográfico y reproducción de materiales para el curso técnico y los cursos especializados.	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación de la cooperación y apoyo al proyecto en un forma continúa.

Contratación de especialistas de los cursos	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados.
Realización de Intercambios de experiencias a nivel institucional por parte del equipo multidisciplinario	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados
Evaluaciones continuas del proceso de la aplicación de la propuesta.	❖ Costo de materiales y transporte ❖ Capacitación ❖ Total:	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados
Sistematización / Valoración del proceso	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados
Auditoría institucional sobre al proyecto	❖ Costo de materiales y transporte. ❖ Costo de insumos. ❖ Asistencia técnica. ❖ Publicaciones ❖ Equipo ❖ Capacitación	❖ Comprobantes ❖ Contratos ❖ Informes Financieros ❖ Estados de Cuenta	Aceptación, apoyo y compromiso de todos los involucrados

Apéndice D

Tabla 5.
PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

Presupuesto			
CANTIDAD	DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1Filmadora	Hd 25 Xa 300	\$400	\$400
1Proyector	Epson Vs 210	\$80	\$80
5 Resmas	SUMINISTROS Y MATERIALES	\$4.00	\$20.00
	Papel bond 75 grm		
12 Internet	C.N.T	\$20.00	\$240.00
3 Esteros	Bic de color negro y azul	\$0.30	\$0.90
Recarga de cartuchos	Tinta continua	\$5.00	\$50.00
Edición del video	Editar el video de comprobación	\$50.00	\$50.00
Luz	Luz del computador	\$30.00	\$30.00
Día positivas	Elaboración de día positivas	\$15.00	\$15.00
Elaboración de la cartilla	Material didáctico	\$50.00	\$50.00
Pasajes	Acudir al centro de desarrollo infantil	\$0.25	\$15.00
Valor de tutorías	Tutorías	\$100	\$200
	VALOR PARCIAL	\$ 1.050.90	
	10% IMPREVISTOS	\$ 105.09	
	TOTAL	\$ 1.155.99	

Tabla 7. Cronograma

[illegible]



ENCUESTA

A continuación encontrará una serie de preguntas, las cuales deben ser respondidas con toda sinceridad gracias.

Nombre: Paola de Paños

Edad: 30 Años

Ocupación: Licenciada

1. ¿Los niñ@s mediante el juego puede desarrollar sus capacidades intelectuales?

SI ☒

NO.....

Porque El juego desarrolla Toda sus Capacidades

2. ¿Tiene influencia los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niñ@s de tres y cuatro años ?

SI ☒

NO.....

Porque Son las edades más vulnerables en lo que desarrolla el aspecto cognitivo

3. ¿Los niñ@s a través del juego desarrollan su expresión corporal ?

SI ☒

NO.....

Porque El juego permite el movimiento en Todo el Cuerpo

4. ¿Cree que los juegos ayudan a la estimulación de los niñ@s ?

SI ☒

NO.....

Porque desarrollan Todas las áreas del niño

5. ¿Mediante los juegos se despierta el aprendizaje en los niñ@s ?

SI ☒

NO....

Porque es la mejor manera de enseñar a los niños

A

**"INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA"**

6. ¿Los juegos transmiten emociones?

SI ☒

NO.....

Porque... el juego... podemos desarrollar el área Social.....

7. ¿ Mediante los juegos los niñ@s pueden transmitir vivencias positivas y negativas ?

SI ☒

NO.....

Porque... mediante el juego se puede conocer los sentimientos de los niños.....

8. ¿Cree usted que la estimulación temprana favorece el desarrollo cognitivo?

SI ☒

NO.....

Porque... la estimulación temprana es un método que nos permite desarrollar la integración del niño.....

9. ¿ De tener una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo usted la pondría en práctica ?

SI ☒

NO.....

Porque... se ha de mucha utilidad por debería ser renovada cada mes.....

10. ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

SI ☒

NO.....

Porque... el pensamiento y la conducta nos permite tener acceso al conocimiento del niño.....

Gracias por su colaboración

ENCUESTA

A continuación encontrará una serie de preguntas, las cuales deben ser respondidas con toda sinceridad gracias.

Nombre: Yolanda Rivera

Edad: 25 años

Ocupación: Auxiliar Pedagogía

1. ¿Los niños mediante el juego puede desarrollar sus capacidades intelectuales?

SI ☒ NO ☐

Porque Desarrollan todas sus capacidades intelectuales

2. ¿Tiene influencia los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niños de tres y cuatro años?

SI ☒ NO ☐

Porque A través de los juegos ellos se adaptan, porque a ellos les gusta identificarse por uno de ellos

3. ¿Los niños a través del juego desarrollan su expresión corporal?

SI ☒ NO ☐

Porque Al momento de jugar los niños están en movimiento logrando un mejor desarrollo

4. ¿Cree que los juegos ayudan a la estimulación de los niños?

SI ☒ NO ☐

Porque Al realizar una correcta estimulación se logra que los niños elaboren en el momento que se está estimulando

5. ¿Mediante los juegos se despierta el aprendizaje en los niños?

SI ☒ NO ☐

Porque los niños aprenden mediante el juego, donde son más motivados e interesados en tener un mejor aprendizaje



"INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA"

6. ¿Los juegos transmiten emociones?

SI...✓....

NO.....

Porque Al observar a los niños que están jugando y un niño o niña no juega o esta desinteresada en por alguna situación que el este pasando y se ve sus emociones.

7. ¿ Mediante los juegos los niñ@s pueden transmitir vivencias positivas y negativas ?

SI...✓....

NO.....

Porque A través de los juegos los niños aprenden a ver lo bueno y lo malo y hay que enseñar las.

8. ¿Cree usted que la estimulación temprana favorece el desarrollo cognitivo?

SI...✓....

NO.....

Porque Si los niños son estimulados tienen mas desarrollado y tiene una mejor aprendizaje y suelen ser independientes.

9. ¿ De tener una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo usted la pondría en práctica ?

SI...✓....

NO.....

Porque Es una ayuda para la docente para impartir la clase y ser motivadora e innovadora para que no sea repetitiva y aburrida para los niños.

10. ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

SI...✓....

NO.....

Porque influye en el desarrollo cognitivo obteniendo un mejor pensamiento atención, concentración y conducta de cada niño y niña.

Gracias por su colaboración



ENCUESTA

A continuación encontrará una serie de preguntas, las cuales deben ser respondidas con toda sinceridad gracias.

Nombre: Gabriela Tasimbano

Edad: 25

Ocupación: Parulana

1. ¿Los niños mediante el juego puede desarrollar sus capacidades intelectuales?

☒ SI..... NO.....

Porque En cada el juego el niño explora, descubre, esa ayuda a que el niño aprenda algo de dicha actividad.

2. ¿Tiene influencia los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niños de tres y cuatro años?

☒ SI..... NO.....

Porque La creatividad en cada juego que se le presenta al niño es importante, logrando así un buen desarrollo en el niño.

3. ¿Los niños a través del juego desarrollan su expresión corporal?

☒ SI..... NO.....

Porque En gran tiempo ellos pasan en movimiento según el juego que ayuda a que el niño desarrolle su corporalidad.

4. ¿Cree que los juegos ayudan a la estimulación de los niños?

☒ SI..... NO.....

Porque En que cada actividad que se realice el niño está desarrollando sus áreas, es importante planificar bien las actividades que se va hacer para tener una buena respuesta por parte de los niños.

5. ¿Mediante los juegos se despierta el aprendizaje en los niños?

☒ SI..... NO.....

Porque el niño aprende en cada juego que está realizando y está aprendiendo ya que queda en ellos.



"INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA"

6. ¿Los juegos transmiten emociones?

(SI).....

NO.....

Porque... En el juego te puedes dar cuenta como está el niño anímicamente, esto te ayudará para que seas observadora en cada actividad que te realices.

7. ¿ Mediante los juegos los niñ@s pueden transmitir vivencias positivas y negativas ?

(SI).....

NO.....

Porque... En el juego el niño refleja y presenta aspectos negativos y positivos.

8. ¿ Cree usted que la estimulación temprana favorece el desarrollo cognitivo?

(SI).....

NO.....

Porque... Una buena estimulación logra en el niño un buen desarrollo cognitivo para lograr así un buen aprendizaje.

9. ¿ De tener una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo usted la pondría en práctica ?

(SI).....

NO.....

Porque... Si te tienes una planilla, eso quiere decir que cada juego fue planificado con un propósito para ayudar dicha obra, entonces sería importante realizarlo.

10. ¿ El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

(SI).....

NO.....

Porque... El desarrollo cognitivo abarca todo lo que es aprendizaje por ende también tiene que ver con la conducta.

Gracias por su colaboración



ENCUESTA

A continuación encontrará una serie de preguntas, las cuales deben ser respondidas con toda sinceridad gracias.

Nombre: Marisol Herrera

Edad: 28

Ocupación: Auxiliar Pedagógica

1. ¿Los niñ@s mediante el juego puede desarrollar sus capacidades intelectuales?

SI ☒ ..

NO.....

Porque Aprenden nociones, cantidades, incrementan su vocabulario.

2. ¿Tiene influencia los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niñ@s de tres y cuatro años ?

SI...☒

NO.....

Porque los niños de 3 y 4 años están en capacidad de adquirir todos los conocimientos y experiencias.

3. ¿Los niñ@s a través del juego desarrollan su expresión corporal ?

SI...☒

NO.....

Porque los juegos incluyen movimientos que ayudan a su motricidad.

4. ¿Cree que los juegos ayudan a la estimulación de los niñ@s ?

SI...☒

NO.....

Porque a través del juego se estimulan todos los órganos de los sentidos.

5. ¿Mediante los juegos se despierta el aprendizaje en los niñ@s ?

SI...☒

NO....

Porque todo juego es un acto que fomenta aprendizajes.



"INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA"

6. ¿Los juegos transmiten emociones?

SI...X...

NO.....

Porque...a través del juego se conocen sentimientos

7. ¿ Mediante los juegos los niñ@s pueden transmitir vivencias positivas y negativas ?

SI...X...

NO.....

Porque...por medio del juego transmiten experiencias que muchas veces no pueden expresar a su familia.

8. ¿ Cree usted que la estimulación temprana favorece el desarrollo cognitivo?

SI...X...

NO.....

Porque...actividades programadas adecuadamente favorecen a que el niño realice conexiones de neuronas y aprenda

9. ¿ De tener una cartilla de juegos para el desarrollo cognitivo usted la pondría en práctica ?

SI...X...

NO.....

Porque...es esencial poder basarnos en algo planificado a corde a la edad de los niños

10. ¿El desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta?

SI...X...

NO.....

Porque...a más de esto abarca memoria y procesamiento de información

Gracias por su colaboración



ENTREVISTA A LA DOCENTE MARGARITA RIVERA



"INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA"

ENTREVISTA

Nombre: Margarita Rivera

Edad: 30 años

Ocupación: Recuerada

Firma: Margarita Rivera

1. ¿Conoce usted que es el área cognitiva en los niños de tres y cuatro años de edad?

Se es la maduración del sistema nervioso central de cada infante

2. ¿Qué actividades puede desarrollar, para lograr un aprendizaje significativo en los niños de tres y cuatro años?

Se puede realizar diferentes actividades que conlleven juegos lúdicos los cuales son muy beneficiosos para los infantes

3. ¿La utilización de los juegos son una herramienta para mejorar el desarrollo cognitivo?

Si, ya que estimulamos todas las áreas de aprendizaje teniendo juegos con destrezas y habilidades

4. ¿Al tener una cartilla de juegos para mejorar el aprendizaje de nuevos conceptos en los niños de tres y cuatro años de edad usted lo aplicaría?

Si la aplicaría porque en ella podemos encontrar diferentes juegos lúdicos los cuales serán de beneficio para los infantes

5. ¿Como usted evaluaría el proceso de aprendizaje en los niños de tres y cuatro años de edad en el área cognitiva?

Evaluó al finalizar la clase mediante juegos y llenando indicadores de trabajo

TABLA DE INDICADORES NEGATIVOS

Evaluación de observación Nombre : Mayrly Cruzati Edad: 3 / 4 años			Fecha: 29-07-2013	
INDICADORES DE EVALUACIÓN			Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL		Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	✓	
		Pide ayuda cuando la necesita.		✓
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.		✓
		Comparte juegos y juguetes con los demás.		✓
		Describe alguna característica del juego.	✓	
		Participa en las rutinas de la clase.	✓	
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	✓	
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.		✓
		Conoce los números uno, dos y tres.		✓
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.		✓
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	✓	
		Forma frases sencillas.	✓	
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	✓	
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.		✓
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	✓	
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	✓	



Evaluación de observación		Fecha:	
Nombre : Alan Ulpisco		29-07-2013	
Edad: 3 / 4 años			
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	✓	
	Pide ayuda cuando la necesita.		✓
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL		✓
	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.		✓
	Comparte juegos y juguetes con los demás.		✓
	Describe alguna característica del juego.		✓
	Participa en las rutinas de la clase.	✓	
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	✓	
	Identifica los sabores de las frutas.	✓	
	Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	✓	
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	Conoce los números uno, dos y tres.	✓	
	Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	✓	
	LENGUAJE VERBAL		
	Comprende órdenes sencillas.	✓	
	Forma frases sencillas.	✓	
	Disfruta escuchando cuentos y canciones.	✓	
	LENGUAJE ARTÍSTICO		
	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.		✓
	Maneja adecuadamente su pinza motriz.		✓
	Comenta como estuvo el pincho de frutas.		✓



Evaluación de observación Nombre: <i>Cristina Díaz</i> Edad: 3 / 4 años		Fecha: <i>29-07-2013</i>	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.		X
	Pide ayuda cuando la necesita.	X	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	✓
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	✓
		Describe alguna característica del juego.	✓
		Participa en las rutinas de la clase.	X
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	✓
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	X
		Conoce los números uno, dos y tres.	✓
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	X
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	✓
		Forma frases sencillas.	✓
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	✓
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	X
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	X
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	X



Evaluación de observación Nombre: <i>Kimberli Jami</i> Edad: 3 / 4 años		Fecha: <i>29-07-2013</i>	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.		☒
	Pide ayuda cuando la necesita.		☒
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	☒
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	☒
		Describe alguna característica del juego.	☒
		Participa en las rutinas de la clase.	☒
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	☒
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	☒
		Conoce los números uno, dos y tres.	☒
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	☒
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	☒
		Forma frases sencillas.	
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	☒
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	☒
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	☒
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	☒



Evaluación de observación		Fecha:	
Nombre : Mayte Gualán		29-07-2013	
Edad: 3 / 4 años			
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	x	
	Pide ayuda cuando la necesita.	x	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL		
	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	x	
	Comparte juegos y juguetes con los demás.		x
	Describe alguna característica del juego.		x
	Participa en las rutinas de la clase.		x
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS		
	Identifica los sabores de las frutas.		x
	Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.		x
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN			
	Conoce los números uno, dos y tres.	✓	
	Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	x	
	LENGUAJE VERBAL		
	Comprende órdenes sencillas.	x	
	Forma frases sencillas.	x	
	Disfruta escuchando cuentos y canciones.	x	
	LENGUAJE ARTÍSTICO		
	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	✓	
	Maneja adecuadamente su pinza motriz.	x	
	Comenta como estuvo el pincho de frutas.	✓	

TABLA DE INDICADORES POSITIVOS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Evaluación de observación Nombre : <i>Mayerly Cruzati</i> Edad: 3 / 4 años		Fecha: <i>0-2-10-2013</i>	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	<i>X</i>	
	Pide ayuda cuando la necesita.	<i>X</i>	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	<i>X</i>
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	<i>X</i>
		Describe alguna característica del juego.	<i>X</i>
		Participa en las rutinas de la clase.	<i>X</i>
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	<i>X</i>
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	<i>X</i>
		Conoce los números uno, dos y tres.	<i>X</i>
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	<i>X</i>
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	<i>X</i>
		Forma frases sencillas.	<i>X</i>
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	<i>X</i>
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	<i>X</i>
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	<i>X</i>
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	<i>X</i>



Evaluación de observación Nombre : Alan Vélasco Edad: 3 / 4 años		Fecha: 02-10-2013	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	X	
	Pide ayuda cuando la necesita.	X	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL		X
	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.		X
	Comparte juegos y juguetes con los demás.	X	
	Describe alguna característica del juego.	X	
	Participa en las rutinas de la clase.	X	
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	X	
	Identifica los sabores de las frutas.	X	
	Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.		✓
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN		Conoce los números uno, dos y tres.	X
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	X
	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	✓
		Forma frases sencillas.	X
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	X
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	✓
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	✓



Evaluación de observación Nombre : <i>Cristina Díaz</i> Edad: 3 / 4 años		Fecha: <i>02-10-2013</i>	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	<i>X</i>	
	Pide ayuda cuando la necesita.	<i>X</i>	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	<i>X</i>
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	<i>X</i>
		Describe alguna característica del juego.	<i>X</i>
		Participa en las rutinas de la clase.	<i>X</i>
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	<i>X</i>
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	<i>X</i>
		Conoce los números uno, dos y tres.	<i>X</i>
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	<i>X</i>
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	<i>X</i>
		Forma frases sencillas.	<i>X</i>
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	<i>X</i>
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	<i>X</i>
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	<i>X</i>
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	<i>X</i>



Evaluación de observación			Fecha:	
Nombre : Kimberli Jami			02-10-2013	
Edad: 3 / 4 años				
INDICADORES DE EVALUACIÓN			Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL		Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	X	
		Pide ayuda cuando la necesita.	X	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	X	
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	X	
		Describe alguna característica del juego.	X	
		Participa en las rutinas de la clase.	X	
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	X	
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.		X
		Conoce los números uno, dos y tres.	X	
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	X	
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	X	
		Forma frases sencillas.	X	
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	X	
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	X	
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.		X
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	X	



Evaluación de observación		Fecha:	
Nombre : <i>Mayte Gualan</i>		02-10-2013	
Edad: 3 / 4 años			
INDICADORES DE EVALUACIÓN		Sí	No
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	Coordina brazos y piernas al lanzar la pelota.	X	
	Pide ayuda cuando la necesita.	X	
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL	Se relaciona con sus compañeros y compañeras.	X
		Comparte juegos y juguetes con los demás.	X
		Describe alguna característica del juego.	X
		Participa en las rutinas de la clase.	X
	MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDAS	Identifica los sabores de las frutas.	X
		Reconoce algunas propiedades de los objetos: grande/pequeño, grueso/delgado.	X
		Conoce los números uno, dos y tres.	X
		Entiende los cuantificadores muchos/pocos, uno/ninguno, más que/menos que.	X
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL	Comprende órdenes sencillas.	X
		Forma frases sencillas.	X
		Disfruta escuchando cuentos y canciones.	X
	LENGUAJE ARTÍSTICO	Identifica los colores primarios: rojo, verde, azul, negro, blanco etc.	X
		Maneja adecuadamente su pinza motriz.	X
		Comenta como estuvo el pincho de frutas.	X



CERTIFICADOS QUE VERIFICAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL NUEVOS SENDEROS



Yo, Licenciada Yadira Tatiana Barros Berrones , **DIRECTORA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DEL BUEN VIVIR NUEVOS SENDEROS**, certifico que la alumna **KATHERINE LIZETTE LOYOLA RIERA** con cédula de identidad **172453264-1** estudiante de **SEXTO Nivel** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN DEL DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA REALIZÓ LA APLICACIÓN DE SU CARTILLA DE PROYECTO DE GRADO CON LOS NIÑOS DE TRES Y CUATRO AÑOS DE EDAD .**

Cumpliendo con responsabilidad y eficacia su trabajo de grado , en el cual me he sentido satisfecha al ver tomado en cuenta al **CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL NUEVOS SENDEROS** , para la aplicación de su cartilla, la cual será de mucho beneficio para cada una de las docentes y sobre todo para los niños y niñas a los cuales se aplicara esta cartilla de juegos .

Es todo cuanto se puede afirmar en honor a la verdad.

Atentamente,

Licenciada: Yadira Barros.

Directora.





CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL NUEVOS SENDEROS



Yo, Promotora Karina Quinteros , **DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DEL BUEN VIVIR NUEVOS SENDEROS**, certifico que la alumna **KATHERINE LIZETTE LOYOLA RIERA** con cédula de identidad **172453264-1** estudiante de **SEXTO** Nivel de la **CARRERA DE EDUCACIÓN DEL DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA REALIZÓ LA APLICACIÓN DE SU CARTILLA** de juegos **DE PROYECTO DE GRADO CON LOS NIÑOS DE TRES Y CUATRO AÑOS DE EDAD** .

Cumpliendo con entusiasmo la aplicación de su cartilla, mediante la cual me siento contenta con observar el desenvolvimiento de Katherine al momento de realizar las actividades lúdicas.

Es todo cuanto se puede afirmar en honor a la verdad.

Atentamente,

PROMOTA: KARINA QUINTEROS.

FOTOGRAFÍAS DE VERIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



EL JUEGO, ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DIRIGIDA A NIÑOS /AS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "NUEVOS SENDEROS" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2013.