



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
"CORDILLERA"

**CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL**

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS  
DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO  
METROPOLITANO DE QUITO 2014-2015

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

**Autora:** Mila Proaño Dominique Valeria

**Tutora:** Lic. Marilyn Velasco V.

Quito, 2015

## DECLARATORIA DE TUTORÍA DE LA ESTUDIANTE

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

-----  
Dominique Valeria Mila Proaño

C.I.1716947302

---

## CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Dominique Valeria Mila Proaño alumna de la carrera Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo todos los derechos de autor de mi investigación a favor del INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA.

---

Dominique Valeria Mila Proaño

CI: 1716947302

---

## **CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELLECTUAL**

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante, Dominique Valeria Mila Proaño por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; nombres y apellidos completos 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 siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento I infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado,

**LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÌA PRÀCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO** para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos como estudiante.

b) Por iniciativa responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera 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 culminado 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 del proyecto descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del proyecto por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del proyecto; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del proyecto; d) Cualquier transformación o modificación del proyecto; e) La protección y registro del proyecto a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del proyecto; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

**TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-** El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman el proyecto y guía del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del mismo a favor del Cesionario.

**CUARTA: CUANTIA.-** 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 éste, 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 se 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 será 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 del arbitraje será el español; y,

g) La reconvencción, 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 se deja en blanco hasta la última semana.

f) \_\_\_\_\_

F) \_\_\_\_\_

Dominique Valeria Mila Proaño

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

C.I. N° 1716947302

C.I.N°

CEDENTE

CESIONARIO

---

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente muy agradecida con Dios quien ha derramado sus bendiciones para poder culminar una etapa más en mi vida, cumplir uno de mis tantos objetivos.

Como no agradecer a mi padre quien ha hecho posible terminar esta carrera , A mi tía quien ha sido mi segunda madre y como tal se ha entregado en su totalidad a mi hijo y de esa manera me ha dado la oportunidad de formarme profesionalmente . En fin toda mi familia es parte de esta meta alcanzada.

Sin duda un agradecimiento muy especial a mi tutora Lic. Marilyn Velasco quien con mucha paciencia ,amor y profesionalismo ha hecho posible que mi proyecto salga en pie .

## DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado sin duda alguna va dedicado a dos personas sumamente importantes en mi vida, mi madre y mi hijo ,quienes han sido mi fuerza para dedicarme día a día a lo que me entrego, a la maravillosa vocación de ser maestra .

A ti madre te la dedico con todo el amor del mundo desde el cielo me has sabido guiar para llegar a ser lo que tanto deseaste que sea, una maestra. A pesar de que que no estas presente físicamente siento tu fuerza ,la misma que no me deja rendirme.

Y como no dedicártela a ti mi pequeño, si llegaste a mi vida para llenarme de felicidad eres mi mayor inspiración ,todo lo que hago lo hago pensando en los dos seguiré luchando y esforzándome día a día por ti. Dedicado con amor Nelly y Diego

---

## INDICE GENERAL

CARATULA.....	i
DECLARATORIA DE TUTORÍA DE LA ESTUDIANTE.....	ii
CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL .	iv
AGRADECIMIENTOS .....	viii
DEDICATORIA .....	ix
INDICE GENERAL .....	x
INDICE DE TABLAS .....	xiii
INDICE DE FIGURAS .....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
ABSTRAC.....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	xix
CAPITULO I.....	1
CONTEXTO.....	1
1.1.-ANTECEDENTES. ....	1
1.2 Contexto.....	4
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	8
CAPITULO II.....	16
MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	16
CAPÍTULO V.....	31
PROPUESTA TÉCNICA .....	31
5. 01 ANTECEDENTES.....	31
5.02 DATOS INFORMATIVOS GENERALES .....	34
5.03 RESEÑA HISTORICA .....	35
5.04 OBJETIVOS .....	37
5.05 JUSTIFICACION .....	38
5.06. MARCO TEORICO.....	39
5.06.01 Características de los niños-niñas de 3 años. ....	39

---

5.06.02 EL JUEGO.....	41
5.06.03 ¿QUÉ ES LA LÚDICA? .....	44
5.06.04 OBJETIVOS DE LA LÚDICA. ....	45
5.06.05 PRINCIPIOS DIDÁCTICOS .....	46
5.06.06 METODOLOGÍA.....	47
5.06.07. IMPORTANCIA DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS	48
5.06.08 ¿Por qué a través de la lúdica? .....	49
5.06.09 PRINCIPIO DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS.....	50
5.07 EL JUEGO .....	57
5.07.01 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	58
5.07.03. NIVELES DE DESARROLLO DEL JUEGO. ....	59
5.07.04 NUEVA PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DEL JUEGO .....	60
5.07.05 BENEFICIOS DEL JUEGO.....	67
5.08 AREA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN LA ETAPA INICIAL.....	68
5.08.01 LOGROS COGNITIVOS.....	71
5.08.02 PROCESOS COGNITIVOS: .....	71
5.08.03 CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO: .....	73
5.08.04. ACTIVIDADES QUE PERMITEN ESTIMULAR EL DESARROLLO .....	75
5.09 DESCRIPCIÓN.....	77
5.09.01 METODOLOGÍA.....	77
5.09.02 MÉTODOS.....	77
5.10 TÉCNICAS.....	79
5.11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	80
5.11.01 TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS .....	80
5.12 TALLER DE SOCIALIZACIÓN .....	94
5.13 PROPUESTA.....	94
5.05. FORMULACIÓN DEL PROCESO DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	107
CAPITULO VI .....	109
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	109

---

---

6.01 Recursos .....	109
6.2 PRESUPUESTO .....	111
6.02 Presupuesto .....	115
Cronograma de actividades realizadas dentro del proyecto.....	117
CAPITULO VII.....	124
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	124
7.01 Conclusiones .....	124
7.02 Recomendaciones.....	125
GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS-NIÑAS DE 3 AÑOS.....	127
ANEXOS .....	125

---

## INDICE DE TABLAS

TABLA1 Matriz de Fuerzas T.....	11
TABLA2 MAPEO DE INVOLUCRADOS .....	18
Tabla 3 MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS.....	26
TABLA 4 MATRIZ DE ANLISIS DE IMPACTO .....	27
Tabla 5 .....	80
Tabla 6 .....	81
Tabla 7 .....	82
Tabla 8. ....	83
Tabla 9 .....	84
Tabla 10 .....	85
Tabla 11 .....	86
Tabla 12 .....	87
Tabla 13 .....	88
Tabla 14 .....	89
Tabla 15 .....	90
Tabla 16 .....	91
Tabla 17 .....	92
Tabla 18 .....	93

---

## INDICE DE FIGURAS

FIGURA.1 MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	17
FIGURA 2 ARBOL DE PROBLEMAS.....	22
FIGURA 3 ARBOL DE OBJETIVOS .....	24
FIGURA 4 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS .....	29
FIGURA 5 MARCO LÓGICO.....	30
Figura 6.....	80
Figura 7.....	81
Figura 8.....	82
Figura 9.....	83
Figura 10.....	84
Figura 11.....	85
Figura 12.....	86
Figura 13.....	87
Figura 14.....	88
Figura 15.....	89
Figura 16.....	90
Figura 17.....	91
Figura 18.....	92
Figura 19.....	93
Figura 20.....	115

---

## RESUMEN EJECUTIVO

Mediante la actividad lúdica, el niño-niña afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer el desarrollo integral del niño-niña.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección.

El juego o lúdica, es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar la lúdica como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que desarrolla la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., esto es, con numerosos ya que desarrolla fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

---

La lúdica es una necesidad vital, porque el niño-niña, necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo-enferma cuando no juega.

Jugando, el niño-niña aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980 a; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

---

## ABSTRAC

Through play activities, the boy-girl says her personality, develops their imagination and enrich their links and social manifestations. The study and observation of children's play is a valuable means of understanding the development of the boy-girl.

The first thing that defined the game is the pleasure, the game is always fun and usually arouses excitement and joy makes signs appear. In the same way the game is an experience of freedom as it occurs on a psychic background characterized by freedom of choice.

The game or fun, it is about a process, their motivations are not intrinsic or extrinsic goals purposes. Likewise, the game is an activity that involves action and active participation.

Studies from different epistemological perspectives allow us to consider the playful as a key part of comprehensive child development as it develops creativity, problem solving, learning social roles ..., that is, because it develops many cognitive phenomena social. The conclusions of these studies shows that the game is a vital and essential for human development activity, as it contributes to psychomotor development, social-emotional and intellectual.

---

The fun is a vital necessity, because the boy-girl, you need action, handle objects and interact. It is his most spontaneous activity to the point that we say is ill-sick when not playing.

Playing, the boy-girl learns that gets new experiences, because it is an opportunity to make successes and failures, to apply their knowledge and problem solving. The game encourages the development of thinking skills, children's creativity, and creates potential learning areas.

At the intellectual level, the development of fiction or simulation game incorporates many of cognitive development trends, all related to the development of a less concrete and more coordinated thought. These trends include decentration, contextualization and integration, while developing convergent and divergent thinking (Bruner, 1972; Dansky, 1980; Pepler and Ross, 1981) and represent a support for the development of many cognitive operations such as correspondence, conservation, classification, reversibility, and perspective taking.

---

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto propone establecer “La lúdica en el Desarrollo Cognitivo de los niños-niñas, de 3 años de edad, de CDI “Rayuela. Para desarrollar este trabajo se ha aplicado un cuestionario que permite a las maestras y padres de familia, reflexionen sobre la deficiente aplicación de los actividades lúdicas, para potencializar el desarrollo cognitivo de los niños-niñas.

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 implicaciones especialmente en el ámbito cognitivo, y si se está aplicando o no dentro del proceso educativo de los infantes.

Para un niño y una niña de Educación Inicial, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema de educación formal.

Su importancia radica en dar relevancia a la actividad lúdica, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital para que el desarrollo alcance los logros propuestos, con la seguridad de que la fundamentación teórica optimiza la labor pedagógica del docente, aplicando el juego como estrategia básica del proceso enseñanza y aprendizaje.

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo a nivel de los CDI, encargados del mismo.

La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño – pequeña para la vida.

Reforzar a través de estas actividades nos ayuda a fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana.

A través de la expresión lúdica, el pequeño de Educación Inicial, puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

El presente proyecto está estructurado en siete capítulos:

El capítulo I: Contiene el contexto, justificación y la matriz T o definición del problema.

El capítulo II: Lo conforman el mapeo de involucrados y la matriz de la misma.

El capítulo III: Aparece árbol de problemas y árbol de objetivos.

El capítulo IV, contiene: Matriz De Análisis De Alternativas, Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos, Diagrama De Estrategias, Matriz de Marco Lógico.

---

El capítulo V lo conforman: Antecedentes relacionados con el tema, Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución), Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.

Aparece el marco metodológico constituido por el tipo y diseño, de la investigación, población, muestra, u objeto de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, de igual forma, validación, confiabilidad y tabulación de

El capítulo VI: Aparece, Recursos, Presupuesto, Cronograma.

El capítulo VII, Aporta las conclusiones y recomendaciones.

---

## CAPITULO I

### CONTEXTO

#### 1.1.-ANTECEDENTES.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). <http://docs.com/VIVH>

Para Groos, "El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>

La teoría del desarrollo cognitivo, que propone Piaget, parte de la base que todos los individuos pasan irremediamente por diferentes etapas ordenadas y progresivas, aunque eventualmente con ritmos distintos; esto no significa que todos los hacen de la misma forma, ni que todas las personas alcanzan la etapa superior. Para Piaget el desarrollo intelectual es un proceso que sigue un camino ordenado, sistemático y secuencial, y que se da en cuatro etapas claramente identificables. Aun cuando enfatiza mayormente el área intelectual, no deja de lado lo social, lo afectivo y lo moral, ya que son todas dimensiones propias del ser humano. (Abarca, 2003, p.61)

Revisando las diferentes bibliografías en las páginas de internet de la Universidad Técnica de Ambato se llegó a la conclusión que si existen trabajos similares cuyo título es:

“Las técnicas lúdicas y su incidencia en la expresión corporal en los niños y niñas de primer grado de la Escuela de Educación Básica “Bereano” de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tumbaco.

Tema: Las Técnicas Lúdicas y su incidencia en la Expresión Corporal

Autor: Orellana Galarza Olga Margot y Valenzuela Vaca Martha del Roció

Año 03/06/2007

Conclusión: Las maestras de Educación Inicial, en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.

---

Tema: Incidencia de la Expresión Lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer años de Educación Básica de la Escuela Pedro Carbo del Cantón Tisaleo

Autor: Guerrero Arellano Maritza Elizabeth

Año 12/01/2012

Conclusión: Necesario poner en práctica, la Expresión Lúdica, para lograr niños más activos, creativos y sociables.

Debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias de aprendizaje en este ámbito.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el ámbito cognitivo, son de un nivel bajo sobre todo en el desarrollo de las actividades lúdicas.

El ambiente familiar no le permite al niño y niña desarrollar adecuadamente la los juegos lúdicos para su desarrollo intelectual, porque consideran que el juego es solo para divertirse y esto genera poca importancia en todas sus actividades lúdicas.

Del CDI “Rayuela” existe la necesidad de experimentar nuevas alternativas pedagógicas, que ayuden a un buen desarrollo del aprendizaje que le permita la mayor construcción posible de aprendizaje significativo y que los niños-niñas se conviertan en personas solidarias, críticas, reflexivas, creativas y todo lo que realicen lo interioricen y les sirva para la vida a través de las diferentes actividades lúdicas.

## 1.2 Contexto

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital, sin embargo, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

### **Macro.**

Brindar una educación de calidad a los niños-niñas de los CDI de Pichincha, donde vemos que a través del Estado la educación inicial hasta ahora está viendo la importancia y la utilización de la lúdica para un desarrollo integral, un aprendizaje significativo, con alternativas de trabajo y estimulación temprana en el ámbito cognitivo, formando de esta manera el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas, esta es la ayuda que brindara la utilización de los juegos lúdicos en las diferentes instituciones de Pichincha.

Por esta razón se deben implementar para fortalecer a través de él 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.

A nivel del país el juego ha sido una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que no ha fomentado el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el

juego no cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico por lo que no se desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

Este proceso educativo permite que los niños de 3 años puedan entrar al primer año de educación básica seguros de tener un proceso satisfactorio y gratificante.

Basándonos en el currículo de educación inicial 2014 el mismo que concibe la enseñanza-aprendizaje como un proceso sistemático e intencionado por medio del cual el niño construye conocimientos y potencia el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral, mediante interacciones positivas que faciliten la mediación pedagógica en un ambiente de aprendizaje estimulante.

---

Es decir el aprendizaje del niño depende mucho del entorno en el cual se encuentra ya sea que este fuese un ambiente positivo o negativo.

El Currículo de Educación Inicial conjuga los aspectos señalados en el gráfico para propiciar y hacer efectivo el desarrollo y el aprendizaje de los niños de 0 a 5 años.

Se ha propuesto el logro de aprendizajes significativos tomando en cuenta qué es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender desde el centro educativo y la familia, en procesos que permitan potencializar su pensamiento y sus actitudes explorar, experimentar, jugar y crear; construir una imagen positiva de sí mismo; sentirse amados, protegidos y valorados.

Ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura; participar e interactuar con los otros, con las diferentes culturas y con la naturaleza; aprender en su lengua materna y ser capaces de comunicarse. Todo esto debe producirse dentro de un contexto del buen vivir. (Currículo de educación inicial 2014.Bases teóricas del diseño curricular)

### **Meso.**

En la ciudad de Quito, no hay suficiente apoyo para que los CDI funcionen con sitios al aire libre para desarrollar los juegos lúdicos que son de vital importancia para el desarrollo intelectual de los niños, por tanto se debe implementar jardines integrados y círculos de recreación y aprendizaje para, así favorecer el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 años y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para la educación escolar y formal, en tal forma se garantiza una unidad

metodológica en educación inicial, detectando, previniendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo psicológico, intelectual, afectivo y de lenguaje de los niños y niñas.

La educación a nivel de Quito, presenta el temor de no dejar el tradicionalismo que impide convertirse en los promotores de cambio, es de poca importancia el espacio de interacción en el que el educando mediante actividades lúdicas, el niño-niña tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área cognitiva conllevan a un bajo nivel académico.

El nivel inicial no puede caer en este error, por el contrario, debe integrar la actividad lúdica o la actividad exploratoria en una propuesta que promueva placer, relación y adquisición de conocimientos; los alumnos son sujetos sociales concretos, portadores de una historia e insertos en una cultura determinada, por lo tanto sus valores, sus expectativas, sus costumbres y sus motivaciones se verán reflejadas en sus juegos.

### **Micro.**

En el CDI "Rayuela" es una institución que procura que la utilización de juegos o actividades lúdicas y otros factores sean potencializados para que no impidan el desarrollo cognitivo de los niños-niñas, pero la falta de una guía o programa de actividades lúdicas para potencializar el ámbito cognitivo es un gran obstáculo para las docentes de educación inicial.

Las actividades deben ser dirigidas a los niños y niñas, educadores, padres de familia, la comunidad y otras instituciones para lograr un excelente desarrollo cognitivos, para con los niños.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de procesos didácticos, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas. Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área cognitiva, que conllevan a un bajo nivel de los primeros conocimientos y aprendizajes.

En el Centro de Desarrollo Infantil "Rayuela", ubicado en el Sector Quito Tennis, se observa que la lúdica, a pesar de ser tomada en cuenta como una herramienta fundamental en el desarrollo de enseñanza de los niños y niñas no se fundamenta de mejor manera ya que los juegos que se desempeñan no tienen un objetivo lo cual supone un problema, ya que los niños-niñas, cuentan con todos los espacios y rincones en donde podrían explotar al máximo distintas actividades para su desarrollo cognitivo es por ello que he formulado la posibilidad de ejecutar actividades lúdicas para solucionar el problema. Pero los docentes con su poco conocimiento y la no capacitación de la utilización de los juegos para el desarrollo cognitivo, agrandan el problema.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Son varias las razones por las cuales se realiza esta investigación pero lo más importante se relaciona con la deficiente capacitación de las docentes de educación inicial y que exige la urgente necesidad de reorientar la enseñanza, aprendizaje

poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en los diferentes ámbitos tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo intelectual e integral del niño, niña. Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones:

En el aspecto científico – educativo: La incidencia de la aplicación de técnicas activas mediante la utilización y en el dominio de la actividad lúdica que favorece a todo el ámbito educativo del nivel inicial, a la vez que es un gran aporte científico por las metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.

Es importante la elaboración de una guía práctica de actividades lúdicas ya que mediante su aplicación podrán reprogramar sus actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de vivencias y experiencias docentes propias y de terceros.

Como maestras desarrolladoras del talento infantil conscientes de esta problemática y en base a las experiencias docentes de este nivel se cree conveniente elaborar una guía que se ajuste a la realidad, y sirva como una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos.

- La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.

- El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal
- como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”
- La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su  
responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.  
**(Currículo de educación inicial 2014, Marco legal)**

## 1.4 MATRIZ DE FUERZAS T

**TABLA1 Matriz de Fuerzas T**

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas con atraso en el desarrollo cognitivo por la inadecuada utilización de los juegos lúdicos.	Inadecuada aplicación de técnicas lúdicas para el mejoramiento del proceso cognitivo en los niños y niñas.				Aumento en el desarrollo cognitivo de niños y niñas, con la utilización de los juegos lúdicos.
<b>FUERZAS IMPULZADORAS</b>	<b>I</b>	<b>P.C</b>	<b>I</b>	<b>P.C</b>	<b>FUERZAS BLOQUEADORAS</b>
Capacitación para docentes sobre la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.	1	4	4	2	Apatía de los docentes para asistir a las capacitaciones sobre juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo cognitivo.
Campañas informativas sobre la utilización de los juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo cognitivo	1	4	4	2	Desinterés por realizar campañas de juegos lúdicos para el ámbito cognitivo dirigida a docentes.
Taller para los docentes sobre la planificación de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.	2	4	4	2	Indiferencia de los docentes por utilizar en la planificación diaria los juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.
Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial.	2	4	4	2	Escepticismo por parte de maestros que utilizan una metodología tradicional. Miedo a enfrentar una herramienta nueva para el desarrollo cognitivo.
Elaboración de una guía de juegos y actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo.	2	4	4	2	Desconocimiento de la utilización de la guía con juegos y actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo.

Elaborado por: Dominique Mila

---

## Conceptualización De La Matriz T.

Los proyectos se diseñan porque existe un problema de desarrollo, un obstáculo al desarrollo.

Ese obstáculo se genera porque existe un servicio público deficiente o inexistente. Muchas veces hay consenso de que la situación actual es insatisfactoria, que se requiere un cambio. A esa situación insatisfactoria la llamamos Situación Actual.

Si existe una situación actual insatisfactoria, podemos decir que existe también una Situación Futura Deseada que sería el resultado de una intervención diseñada para mejorar algunos o todos los elementos de la situación actual.

Esa intervención es un proyecto o un programa, que se ejecuta en el corto y mediano plazo para lograr en el mediano y largo plazo la situación deseada.

En la matriz T, como problema se ha determinado Inadecuada aplicación de técnicas lúdicas para el mejoramiento del proceso cognitivo en los niños y niñas, de 3 años de edad, es por esa razón que en la situación empeorada es que hay Niños y niñas con atraso en el desarrollo cognitivo por la inadecuada utilización de los juegos lúdicos. es por eso que las docentes deben utilizar el juego lúdico como una herramienta de apoyo y en una forma potencializadora en toda actividad impartida a los niños-niñas, logrando un aumento en el desarrollo cognitivo de estos.

Esta situación mejorada puede lograrse mediante fuerzas impulsoras que consisten en:

- ❖ Capacitación para docentes sobre la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.
- ❖ Campañas informativas sobre la utilización de los juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo cognitivo
- ❖ Taller para los docentes sobre la planificación de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.
- ❖ Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial.
- ❖ Elaboración de una guía de juegos y actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo.

Estas fuerzas impulsadoras o positivas son las que traen cambios, que afectan a una situación y se orientan en una dirección concreta. Tienden a ser el punto de partida del cambio y lo sostienen. Deben tener continuidad y cada vez mejorar el problema estudiado.

Para lograr que los niños-niñas tengan una mejor adquisición en el desarrollo cognitivo, estas fuerzas impulsadoras deben ser realizadas. Se debe realizar capacitaciones para hacer que las docentes se capaciten y especialmente en la planificación de juegos para el desarrollo cognitivo y se apliquen en la planificación diaria del CDI.

La planificación de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo, logra un aprendizaje significativo, y esto no se puede lograr si existe una indiferencia o desconocimiento de los docentes por utilizar en la planificación diaria los juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo, lo cual ocasionaría niños con un atraso en su

desarrollo cognitivo, ya que los niños y las niñas no se sienten motivados por parte de la educadora.

Es por ese motivo además de la información de este proyecto cuenta con una guía de juegos lúdicos, el cual conlleva la realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial, sin embargo se ve bloqueado por un escepticismo por asistir a estos eventos. De la guía de juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia, podemos decir que es una herramienta para lograr la potencialización de la inteligencia de niños-niñas y por lo tanto las educadoras deben saber utilizar el juego lúdico para lograr este fin.

Pero también tenemos las fuerzas bloqueadoras que son:

Apatía de los docentes para asistir a las capacitaciones sobre juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo cognitivo.

Desinterés por realizar campañas de juegos lúdicos para el ámbito cognitivo dirigida a docentes.

Indiferencia de los docentes por utilizar en la planificación diaria los juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.

Escepticismo por parte de maestros que utilizan una metodología tradicional.  
Miedo a enfrentar una herramienta nueva para el desarrollo cognitivo.

Desconocimiento de la utilización de la guía con juegos y actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo.

Las fuerzas bloqueadoras, son las que interfieren con el diseño, elaboración y utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas.

Las maestras parvularias se encuentran escolarizadas dentro de nuestro nivel, y se da poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el niño-niña, tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de cuerpo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área cognitiva, conllevan a un bajo nivel de los primeros conocimientos en el desarrollo de las actividades por medio de juegos y actividades lúdicas.

Las fuerzas bloqueadoras no le permiten al niño y niña desarrollar adecuadamente todo su desarrollo cognitivo, ya que existe el desconocimiento y limitado conocimiento sobre la utilización del juego para el desarrollo cognitivo.

Para esto es necesario que las maestras estén en constante capacitación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas.

---

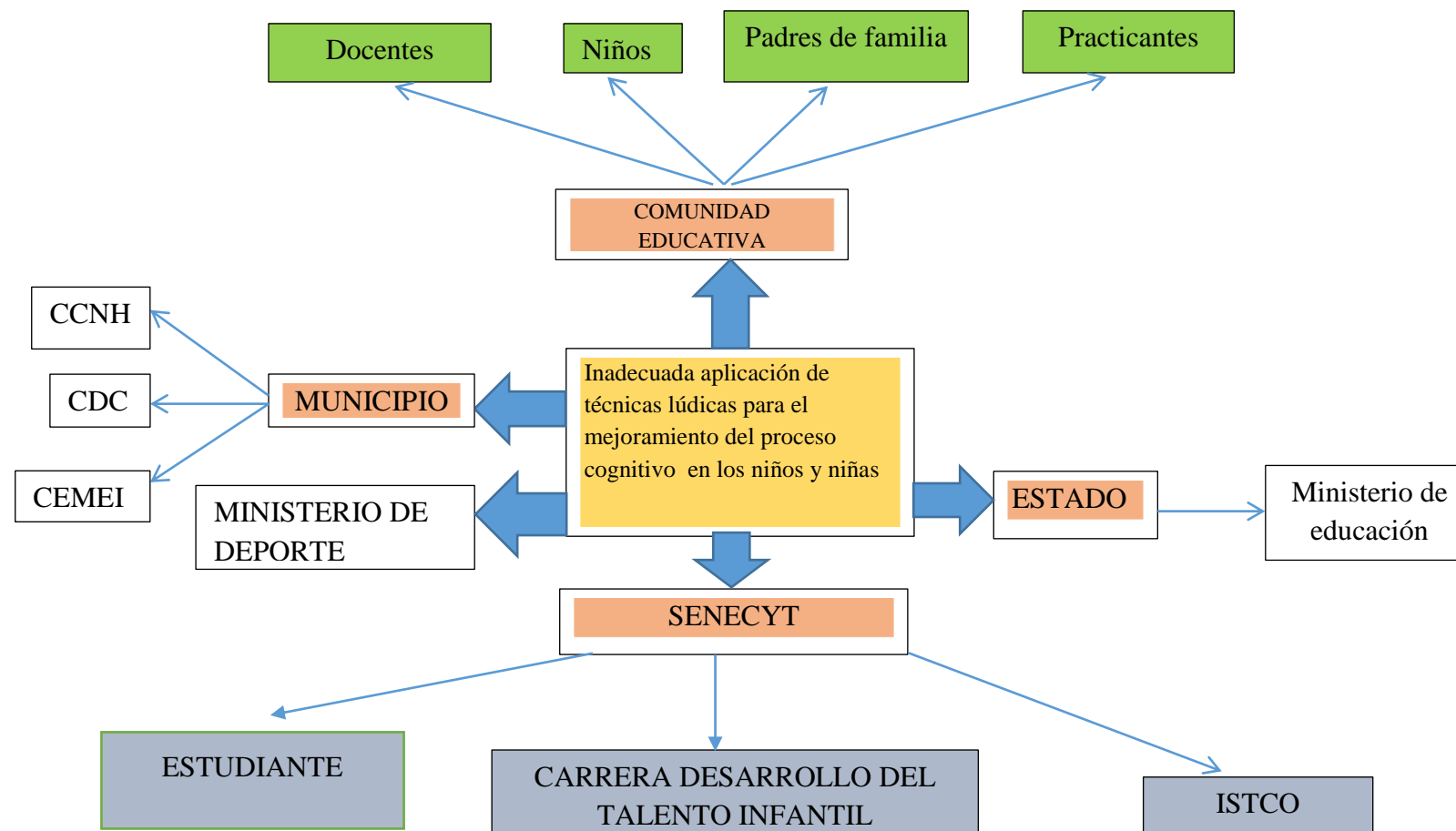
## CAPITULO II

### MAPEO DE INVOLUCRADOS

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.

## 2.1 MAPEO DE INVOLUCRADOS

FIGURA.1 MAPEO DE INVOLUCRADOS



Elaborado por .Dominique Mila

## 2.2 MAPEO DE INVOLUCRADOS

TABLA2 MAPEO DE INVOLUCRADOS

	Intereses sobre el problema Central	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y Capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Estado	Una educación eficiente, para lograr niños con un coeficiente de inteligencia alto.	Desinterés por parte de los docentes al no utilizar el juego lúdico para el desarrollo intelectual en niños y niñas.	Profesionales interdisciplinarios. PNBV Matriz productiva Agenda zonal Código de la niñez y adolescencia art.37 # 4 LOEI art. 22 Y art. 40 art. 27 Inclusion Educativa.	Aumento en el desarrollo intelectual de niños y niñas, con la utilización de los juegos lúdicos.	Apatía por parte de los docentes por capacitarse en el tema.
MINISTERIO DE EDUCACION	Proporcionar currículos para las docentes y así lograr un mejor desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas.	Docentes con deficiencia en la planificación y utilización de juegos lúdicos.	Profesionales interdisciplinarios.	Reducción del déficit intelectual en niños y niñas desarrollo por la no utilización de los juegos lúdicos.	Desinterés de los docentes de utilizar los juegos lúdicos en la planificación.
SENECYT	Carrera con planes de estudios a cardes a la necesidad de los niños-niñas y soportada sobre la optimización para las actividades lúdicas para la inteligencia.	Poca capacitación sobre el tema para las estudiantes.	Docentes Estudiantes	Carrera bien fundamentada sobre las necesidades intelectuales de los estudiantes.	Bajo nivel educativo de las estudiantes.
MUNICIPIO	Capacitar a las docentes sobre la importancia del juego lúdico en los niños y niñas	Escasa información de la importancia del juego lúdico para el desarrollo intelectual de los niños y niñas.	Profesionales interdisciplinarios	Lograr que en los niños y niñas de 5 años tengan un adecuado desarrollo de la inteligencia.	Desinterés por parte de la docentes para participar en las actividades que realizan en el municipio.
CDI	Brindar una educación de calidad para mejorar la inteligencia de los niños y niñas mediante el juego lúdico.	Déficit de al no saber planificar ni utilizar los juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas de 5 años.	Docentes. Profesionales interdisciplinarios.	Mejorar en los niños y niñas su desarrollo intelectual mediante actividades lúdicas.	Desinterés por parte de las docentes al no planificar ni utilizar los juegos lúdicos en el desarrollo de la inteligencia.
ITSCO	Estudiantes capacitadas sobre la utilización de los juegos lúdicos para la inteligencia	Estudiantes con pocos conocimientos sobre el tema.	Autoridades competentes del Instituto. Docentes Estudiantes	Aplicación del proyecto para mejorar el desarrollo intelectual en los niños y niñas de 5 años de edad	Atrasos Inasistencia de los estudiantes y un bajo rendimiento escolar.

Elaborado por Dominique Mila

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2014-2015

## CONCEPTUALIZACIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.

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.

En la actualidad se ha visto que en los centros infantiles hay un desconocimiento de la importancia del el juego lúdico y su utilización en el desarrollo intelectual de los niños y niñas, al tiempo que su planificación en la labor de enseñanza, es por esto que el proyecto va dirigido a las educadoras del centro infantil RAYUELA en la cual mediante la matriz de análisis de involucrados es básico para el problema.

Para llegar a tener buenos resultados mediante la matriz de involucrados está el ESTADO como el principal ente, el cuál proporciona capacitaciones para docentes, sobre la planificación y utilización de los juegos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia pero, tiene una falencia que es el no realizar estas capacitaciones en forma continua y además no llega a todas las maestras de los CDI.

---

Con el Plan Nacional de Buen Vivir con sus artículos 2,4,9,10, con el cambio de matriz productiva en el país y la organización zonal a la que Pichincha pertenece a la Zona 9 se está logrando un cambio, dando importancia a la Educación Inicial.

En el código de la niñez y adolescencia el niño y la niña tienen derechos a una educación digna, así mismo en el código de la niñez y adolescencia en el art. 37 #4 los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad y de un ambiente favorable para el aprendizaje. Sin embargo este proyecto tiene un interés en el cual los niños y niñas tengan una mejor

Adquisición en el aprendizaje, logrando el aumento en el desarrollo intelectual de los niños y niñas con la utilización del juego lúdico, pero esto no se puede lograr si el estado no realiza campañas para que las docentes estén informadas sobre el tema.

Es por eso que el estado cuenta con el MINISTERIO DE EDUCACION porque es el que proporciona currículos para las educadoras para un mejor desarrollo de la inteligencia, pero existen docentes con deficiencia en la utilización de juegos lúdicos, pero con este proyecto tiene como finalidad tener una reducción en el desarrollo intelectual de niños y niñas, con la utilización de los juegos lúdicos. Para lograr tener una adecuada educación se debe contar con profesionales interdisciplinarios que aportan nuevas ideas y así ponerlas en práctica con los niños y niñas para poder lograr, pero esto se ve afectado por el desinterés por los docentes de utilizar los juegos lúdicos en la planificación.

---

Es por eso que el ESTADO y EL MINISTERIO cuenta con la SENESCYT porque es la entidad encargada de evaluar a las instituciones de Educación superior, para lograr una educación excelente y así las estudiantes transmitirlo a los niños-niñas.

El Municipio es una parte importante para este proyecto ya que capacita a docentes del municipio y a la comunidad, para que en los hogares no solo las maestras sino los padres de familia, comprendan la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los hijos, ya que a través de ellos van adquiriendo conocimientos nuevos además les ayuda a tener una mejor adquisición del aprendizaje.

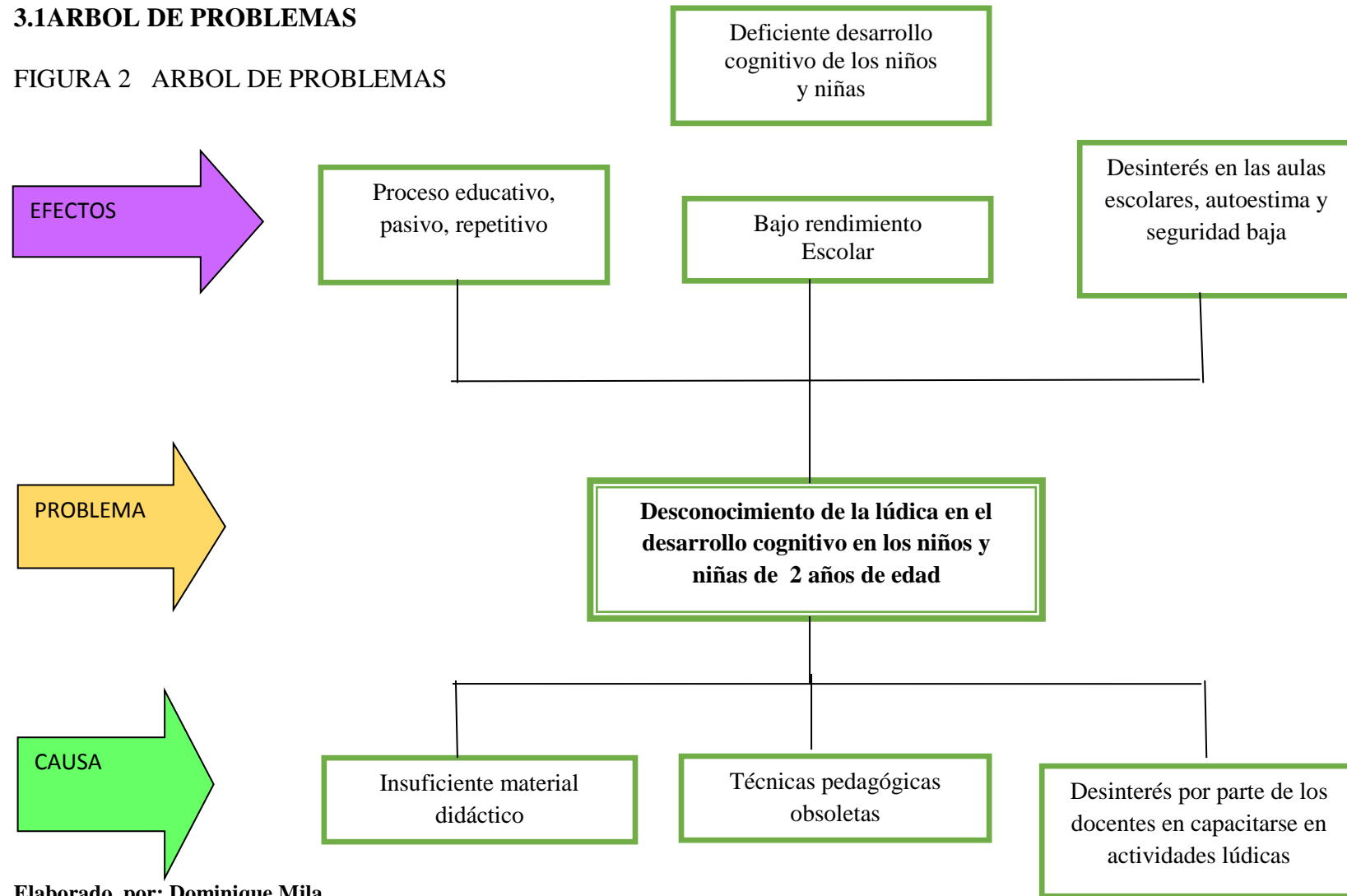
Las docentes deben utilizar como herramienta principal el juego lúdico en la educación, ya que a través del juego el niño logra tener un desarrollo intelectual adecuado y no tendrá ningún problema durante su periodo escolar.

Es por eso que el ISTCO permite que este proyecto sobre la importancia del juego lúdico en los niños y niñas de 5 años se pueda socializar en el centro infantil RAYUELA para que las docentes mediante la socialización de la guía se llenen de nuevos conocimientos y lo apliquen a sus estudiantes y teniendo en cuenta los parámetros de los niños-niñas.

El ISTCO, forma estudiantes, por medio de capacitaciones, talleres, clases, optativas, para lograr una educación excelente y así las practicantes y estudiantes transmiten este saber, tanto en los CDI como en su vida profesional

### 3.1 ARBOL DE PROBLEMAS

FIGURA 2 ARBOL DE PROBLEMAS



Elaborado por: Dominique Mila

## Análisis del árbol de problemas

Al realizar un análisis del problema central como se aprecia en la figura 2 se tiene como punto de partida las causas de la problemática que son:

Una de las causas que provoca inconveniente en el óptimo desarrollo cognitivo es la insuficiente de material didáctico el mismo que ocasiona desinterés y falta de atención en las actividades escolares ya que una de las características necesarias para centrar la atención de los niños y niñas es el uso de material didáctico novedoso, generado en los infantes el interés por aprender.

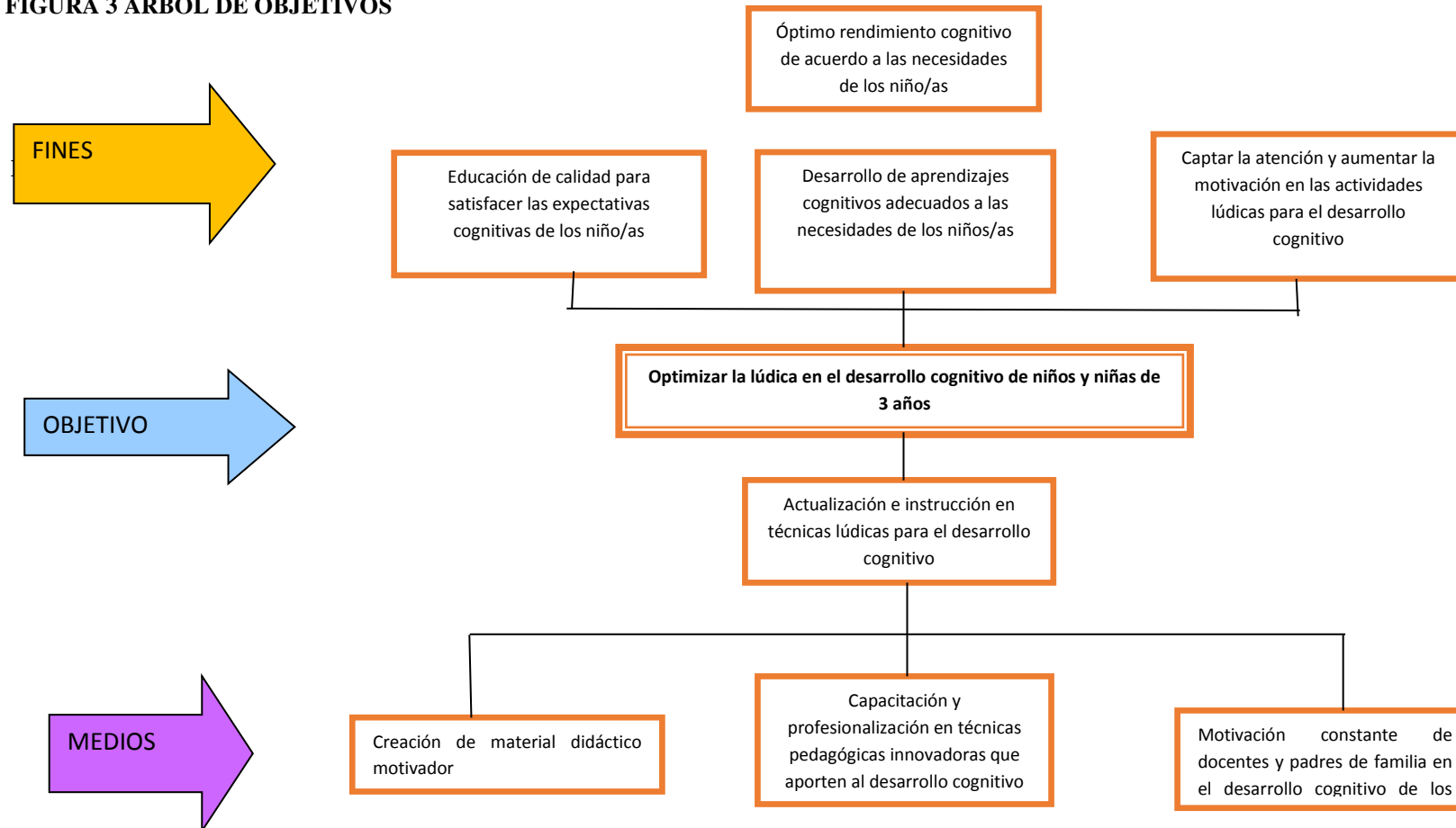
Una secuela de las técnicas pedagógicas obsoletas es un insatisfactorio y poco significativo aprendizaje cognitivo para los niños y niñas, por lo tanto el incumplimiento del propósito de la enseñanza, que es el motivar y desarrollar la concepción científica crítica y realista del mundo que los rodea.

El desinterés de los docentes en capacitarse en actividades lúdicas que contribuyen al fortalecimiento de habilidades cognitivas y por lo tanto genera un bajo rendimiento escolar. Las actitudes desmotivantes tanto de docentes y de los padres ante los avances cognitivos de niños y niñas, conlleva a que estos presenten bajo rendimiento del autoestima y debilitamiento de su seguridad.

Aspectos primordiales para el desarrollo integral a no ser tratados a tiempo generan consecuencias a nivel escolar, familiar, social.

### 3.2 Arbol de objetivos

FIGURA 3 ARBOL DE OBJETIVOS



ELABORADO POR: Dominique Mila

### **Análisis del árbol de objetivos**

El desarrollo cognitivo es de tal importancia porque eventualmente será el arma para desenvolverse en el mundo escolar, la creación de material didáctico es tan importante como la misma estrategia metodológica ya que contribuya a captar la atención y la motivación en las actividades cotidianas.

Si llevamos una eficaz actualización docente en materiales instrumentos y metodologías pedagógicas potenciaríamos el desarrollo cognitivo el cual se iría fortaleciendo y permita el desarrollo seguro y satisfactorio de los niños y niñas, ya que con docentes están a la par de las necesidades y expectativas y a solucionar posibles tropiezos en el proceso enseñanza – aprendizaje.

La capacitación y profesionalización de los docentes favorecen a una educación de calidad, un uso adecuado de los recursos, logrando un progreso no solo cognitivo sino individual y social.

La motivación constante promoverá un adecuado rendimiento escolar generando seguridad y autoestima fortalecidos para el desarrollo cognitivo en todo el ámbito de su vida.

Alcanzando logros importantes resultado aprendizajes bien logrados y significativos

#### 4.1 Matriz de análisis de alternativas

**Tabla 3 MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS**

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROYECTO	FACTIBILIDAD TECNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORIA
✓ Actualización e instrucción en técnicas lúdicas para el desarrollo cognitivo	5	4	5	4	5	23	ALTA
✓ Creación de material didáctico motivador	5	4	5	5	5	24	ALTA
✓ Capacitación y profesionalización en técnicas pedagógicas innovadoras que aporten al desarrollo	5	4	5	5	5	24	ALTA
✓ Motivación constante de docentes y padres de familia en el desarrollo cognitivo de los niños	5	4	5	5	5	24	ALTA
TOTAL	20	16	20	19	20	95	ALTA

ELABORADO POR: Dominique Mila

## 4.2 MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO

**TABLA 4 MATRIZ DE ANLISIS DE IMPACTO**

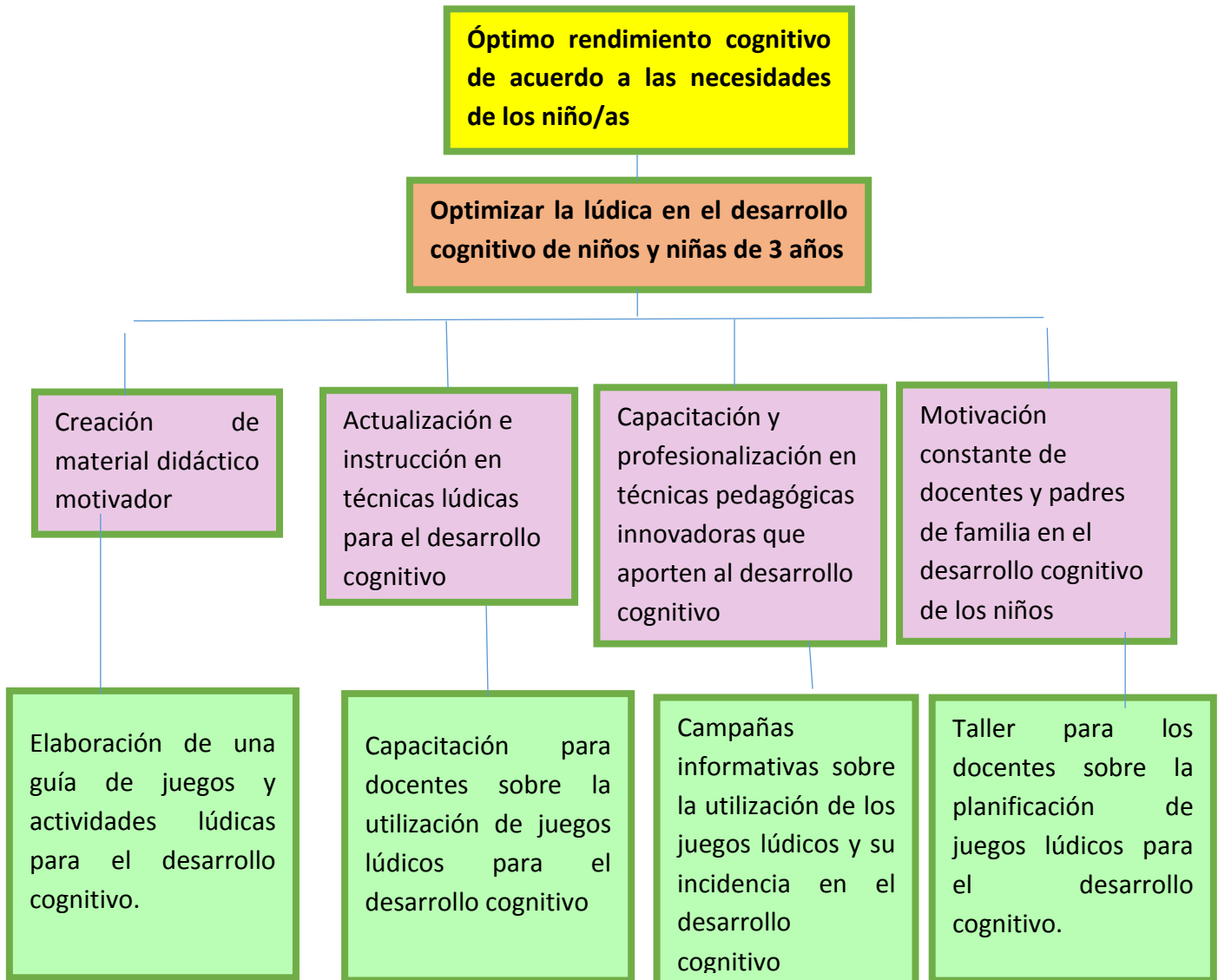
OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGRARSE	IMPACTO DE GENERO	IMPACTO AMBIENTAL	RELEVANCIA	SOSTENIBILIDAD	TOTAL	CATEGORÍAS
✓ <i>Capacitación y profesionalización en técnicas pedagógicas innovadoras que aporten al desarrollo</i>	El aprendizaje se da de manera innovadora generando desarrollo significativo (4)	Optimización de recursos y actividades de talento humano (4)	Generación de procesos educativos incluyentes y enfocados al desarrollo de niños y niñas (3)	Se potencializara los conocimientos y capacidades a un nivel óptimo (4)	Se aprovechara los recursos y capacitaciones para aportar nuevas experiencias(4)	19	Alta
✓ <i>Creación de material didáctico motivador</i>	Se intervendrá en el proceso de aprendizaje de forma dinámica y motivadora (4)	El impacto sobre los docentes, niños y niñas se logrará con aprendizaje significativo (4)	Mejoramiento del entorno social familiar y escolar (4)	Incluir a los docentes, niños y niñas a ser actores activos al proceso educativo sin discriminación(4)	Material diseñado con doble funcionalidad para desarrollar el área cognitiva y actividades cotidianas (4)	19	
✓ <i>Actualización e instrucción en técnicas lúdicas para el desarrollo cognitivo</i>	Los principales beneficiarios recibirán una educación acorde a sus intereses y necesidades (4)	Profesionales preparados sin discriminación de género comprometidos con la educación (3)	Mejoramiento de la calidad de vida de los docentes y también de los niños y niñas (4)	Contribuye a la formación de docentes reflexivos, analíticos, sistemáticos y a la vez eficientes4	El proceso de aprendizaje se da sin interrupciones(4)	19	
	Se actuara	Fortalecer destrezas	Preparación	Interacción del	Brindar un entorno	20	

✓ <i>Motivación constante de docentes y padres de familia en el desarrollo cognitivo de los niños</i>	oportunamente en los problemas percibidos con lo cuales e beneficiara a los docentes y a los niños y niñas (4)	y habilidades de acuerdo a la edad de niños y niñas (4)	constante y oportuna generando nuevos aprendizajes en los docentes y los infantes(4)	niño y niña con su entorno (4)	donde el niño y la niña adquiriera el conocimiento requerido (4)		
						70	Alta

ELABORADO POR: Dominique Mila

### 4.3 Diagrama de estrategias

FIGURA 4 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS



ELABORADO POR: Dominique Mila

## 4.4 Marco lógico

### FIGURA 5 MARCO LÓGICO

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
<b>FIN</b>	Se nota una mejoría en el rendimiento escolar de los niños y las niñas	Informes sobre el trabajo cotidiano de los niños y niñas	Si acepta trabajar en base a la guía de actividades lúdicas ya que aporta significativamente al proceso educativo
<b>PROPOSITO</b>	Desarrolla de forma satisfactoria el proceso cognitivo	portafolio	Capacitación docente que se plasma en el progreso escolar de los niños y las niñas
<b>COMPONENTES</b>	Progreso significativo del nivel cognitivo de niños y niñas	Ficha de evaluación y seguimiento de cada niño y niña	Apoyo profesional que tenga relación con el tema
	Ambiente armonioso e innovador generado por la atracción del material para el aula	Optimización de recursos para trabajos escolares	Compartir entre docentes y auxiliares pedagógicas los conocimientos para la elaboración de material
	Procesos educativos innovadores que motivan a los niños y niñas durante su desenvolvimiento escolar	Estudiantes motivados y dinámicos durante el proceso educativo ,están a la vanguardia en temas metodológicos y escolares	Convenciones institucionales que aporten a capacitaciones de docentes
<b>ACTIVIDADES</b>	Capacitación para docentes sobre la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.	Conocimiento preciso sobre la lúdica y su importancia	Taller acerca de juegos lúdicos para docentes
	Campañas informativas sobre la utilización de los juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo cognitivo	Concientización de la importancia de la lúdica	Socialización acerca de la importancia de la lúdica y su importancia en el desarrollo cognitivo
	Elaboración de una guía de juegos y actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo.	Ejecución de actividades lúdicas en actividades cotidianas	Uso de guía de actividades lúdicas como herramienta de apoyo en el aula
	Realización de un taller para socializar la guía, dirigida a docentes de Educación Inicial.	La lúdica como herramienta de enseñanza - aprendizaje	Mañana recreacional con la participación de docentes ,alumnos y padres de familia
Elaborado por Dominique Mila			

## CAPÍTULO V

### PROPUESTA TÉCNICA

#### 5. 01 ANTECEDENTES

El Ministerio de Educación del país, viene realizando acciones orientadas al desarrollo de las prácticas investigativas por parte de los docentes. Actualmente existen grupos de maestros realizando investigaciones sobre ambientes de aprendizaje en relación con los procesos cognitivos, las relaciones participativas y democráticas de la comunidad educativa y los ambientes lúdicos. Allí, el elemento tecnológico no aparece con la fuerza con que debería presentarse, si se atiende a los cambios contemporáneos al respecto. A manera de antecedentes, es importante mencionar algunos estudios y experiencias que se han desarrollado en el ámbito latinoamericano, de forma que permita tener una idea sobre la manera como se ha ido configurando el objeto central de este artículo.

El estudio de Hernando Romero (2007), presenta un análisis del espacio educativo como parte de la naturaleza de las actividades académicas, administrativas y de proyección social. Expone los campos de desarrollo y cómo se articula en ellos el espacio educativo, la relación existente entre este y la calidad de la educación, y finalmente analiza las relaciones de poder que propician los espacios educativos. Según el autor, no todos los espacios físicos son válidos para todos los modelos educativos



en la perspectiva de lograr la excelencia académica, por eso el espacio forma parte inherente de la calidad de la educación: Los espacios consagran relaciones de poder, tanto en el proceso pedagógico como en el organizacional y de poder gubernativo.

La relación entre la lúdica y el aprendizaje, es el tema abordado por uno de los estudios de la Fundación FES (1993, pp. 14-20), en donde se presenta una mirada a las complejas relaciones que existen entre el juego y la pedagogía. Se sugiere asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción del conocimiento con los niños que asisten a las escuelas colombianas. Se destaca que entre muchos pedagogos ha existido la concepción del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje, mientras que otros han optado por una oposición entre juego y aprendizaje.

La actividad lúdica en la niñez contribuye al desarrollo del área cognoscitiva y a la comprensión del mundo que le rodea. Ésta es a la vez una expresión del desarrollo humano y un medio para promoverlo por medio de experiencias significativas. El desempeño de roles les permite a las niñas y los niños ir elaborando el concepto que tienen de sí mismos. El juego es actividad creadora que:



- ❖ Estimula y perfecciona las coordinaciones neuromusculares, proporcionando experiencia motriz, táctil y visual.
- ❖ Favorece la socialización, el aprendizaje de reglas y permite reafirmar la personalidad.
- ❖ Produce placer y se convierte en un medio para descargar energías.
- ❖ Ayuda en el desarrollo de la inteligencia y de las capacidades motoras y físicas.
- ❖ Beneficia la salud.
- ❖ Permite al niño y a la niña explorar sus propias posibilidades y las que el ambiente le ofrece.

Ayuda a educar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, responsabilidad, y por ende, la afectividad (R. Hidalgo, comunicación personal, marzo del 2006). Dado que los juegos implican aprendizajes, en sus diversas manifestaciones, también es indispensable su presencia en el ámbito escolar. Además, desde el punto de vista del docente que está en contacto con el niño o la niña, el juego aporta información valiosa acerca de sus intereses, necesidades y nivel de desarrollo. Dado su valor didáctico, el maestro y la maestra debe posibilitar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los y las infantes realicen, efectúen y construyan aprendizajes. Sin embargo, la planta docente no debe “empobrecer la actividad lúdica reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico”, ya que el juego no es una acción automática sino libre del niño o niña que decide participar de la actividad (Gamboa,). El o la

docente propone actividades lúdicas, movilizadoras, estimulantes, en un ambiente facilitador y con el uso de materiales que las favorezcan; así los niños y la niñas deciden su adscripción al juego, con lo cual logran el aprendizaje y el desarrollo significativo.

En el CDI "Rayuela", es una de las instituciones que enfrenta la necesidad de fortalecer el desarrollo cognitivo de los infantes, utilizando a la lúdica como una herramienta importante y básica en el aprendizaje, cuando se eligió la temática de investigación, se consideró la lúdica porque desarrolla la acción de aprendizaje significativo y permitiendo que los niños-niñas, puedan utilizar su creatividad, imaginación resolución de problemas para que construyan su propio conocimiento y favorezca su desarrollo integral y el aprendizaje significativo.

## **5.02 DATOS INFORMATIVOS GENERALES**

### **Tema del proyecto**

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO 2014-2015

Nombre de la institución: Centro infantil Rayuela

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Chaupicruz

Dirección: Francisco Nates N 42 -296 e Hidalgo de pinto

Teléfono: 243 1991 - 246 5918 -098 412 634

Email: [may186aa@hotmail.com](mailto:may186aa@hotmail.com)

Régimen: Sierra

Sostenimiento: **Particular**

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutina y vespertina

Número de estudiantes: 45

Número de docentes: 10

Autoridad máxima: Lic.Ana Lucia Valverde

### **5.03 RESEÑA HISTORICA**

#### **QUIÉNES SOMOS**

Somos un equipo de profesionales sensibles a las necesidades de niños y niñas con amplia experiencia educativa para reforzar el desarrollo



intelectual, afectivo, social y físico de su hijo. Nuestro equipo de trabajo lo componen profesionales en pedagogía y psicología, contamos con el apoyo de especialistas en salud y nutrición.

## **CÓMO TRABAJAMOS**

En ambientes estimulantes diseñados para potenciar el desarrollo de los niños. Nuestra metodología promueve las experiencias de aprendizaje a través del juego y el arte, orientadas a que los niños tengan vivencias desafiantes que les hagan sentir gozo y asombro, que promuevan el desarrollo del su pensamiento, lenguaje, autonomía, convivencia, su expresión y la apreciación estética, garantizando la participación activa de los niños como protagonistas de sus descubrimientos. Estas experiencias de aprendizaje se organizan para permitir una interacción positiva y cálida entre niños, niñas y adultos.

## **FAMILIARIZÁNDOME CON MI NUEVO ESPACIO**

Etapa de grandes cambios en la vida de la familia, el período de adaptación del niño al centro infantil es un proceso particular de acuerdo a la individualidad de cada niño. En primer lugar ayudará mucho que los padres se sientan cómodos y seguros con el preescolar elegido; luego es muy importante conversar con el niño sobre su nuevo espacio, recordando siempre que los niños pequeños son muy perceptivos a las señales no verbales de los adultos.

Los padres deben acompañar al niño al centro infantil el tiempo que sea necesario para que gradualmente se vayan familiarizando con el personal e instalaciones.

Algunos niños presentan ligeras molestias asociados a esta etapa como alteración del sueño o falta de apetito. Suele ser algo pasajero y se soluciona con cariño, comprensión y diálogo en casa y en el centro infantil.

En estos momentos en "RAYUELA" encontrará un aliado que siempre mantendrá las puertas abiertas para una adaptación exitosa. Las evidencias de que el niño está adaptado las tendremos cuando se sienta seguro como para mostrar su mundo emocional con alegría, para dar y aceptar afecto, así como para intercambiar experiencias.

## **5.04 OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Elaboración de una guía de actividades lúdicas que sirvan de apoyo a los docentes del C.D.I RAYUELA tomando en cuenta la importancia de la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas guiándolos hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación de los infantes a lo largo de su vida..

### **Objetivos Específicos**

- Concientizar a docentes sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas



- Ejecución de actividades lúdicas a través de la guía práctica para los docentes del CDI RAYUELA
- Motivar a los docentes del CDI RAYUELA a lograr un mejor desarrollo cognitivo a través del juego lúdico
- Dar a conocer una diversidad de actividades innovadoras, que sea la herramienta de apoyo en su diario vivir con los niños y niñas
- Obtener un mejor resultado educativo en los niños y niñas despertando el interés de aprender algo nuevo

### **5.05 JUSTIFICACION**

El propósito de esta guía es brindar a los docentes una herramienta de apoyo para su uso diario lo más importante se relaciona con la concientización de las docentes de educación inicial persiguiendo un modelo de enseñanza de una manera innovadora, poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en los diferentes ámbitos tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo ,el juego ha sido una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que no ha fomentado el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego no cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico por lo que no se desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que

son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos. Este proceso educativo permite que los niños de 3 años puedan entrar al primer año de educación básica seguros de tener un proceso satisfactorio y gratificante.

## 5.06. MARCO TEORICO

### 5.06.01 Características de los niños-niñas de 3 años.

<b>DESARROLLO NEUROLÓGICO</b>	Equilibrio dinámico durante la marcha y la carrera. Salta con dos pies. Alrededor de los seis años, logra tener una buena coordinación. Estructuras espaciales y temporales.
<b>DESARROLLO COGNOSITIVO</b>	Período Preoperacional. Pensamiento simbólico. Egocentrismo. No separa su yo del medio que lo rodea. Dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro. Artificialismo (ultra-cosas) Atribuye a seres extraños el origen de algunos acontecimientos.
<b>DESARROLLO DEL LENGUAJE</b>	Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente. Progresiva utilización de los pronombres personales, preposiciones y adverbios. Coordinación de frases mediante conjunciones. Ordenan los acontecimientos y lo reflejan en sus frases. - Va adquiriendo las oraciones de relativo y las completativas. - Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción inmediata). - Presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales.
<b>DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO</b>	Capta expresiones emocionales de los otros. Le gusta jugar solo y con otros niños. Puede ser dócil y rebelde. Posee una conducta más sociable. "Crisis de independencia". Afianzamiento del yo. Aparecen conflictos en su identificación con el adulto. Asume las diferencias sexuales. Juego simbólico.
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos. Control de partida y llegada del dibujo. Acelera y modera la marcha a voluntad. Empieza a poder detenerse. Hace la pinza correctamente. Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro.

	<p>Inhíbe mejor los movimientos involuntarios. Desarrolla la independencia segmentaria</p>
<b>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</b>	<p>Aparecen entre los 36 y 42 meses los artículos "el" y "la". Progresivamente, se introducen "unos" y "los". Los pronombres personales "le", "la", "os", "me", "te", "nos" y "se" comienzan a producirse. Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de. El infinitivo presente aparece "yo no quiero comer". Se utiliza el presente de indicativo "el bebé duerme". Aparición de los auxiliares "ser" y "tener". Producción de subordinadas relativas y completivas con omisión del pronombre relativo o de la conjunción de subordinación "mamá dice que debes venir".</p>
<b>INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE</b>	<p>Hacia los 36 meses: comprender y producir preguntas utilizando: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿A quién? ¿Dónde? Hacia los 48 meses: comprender y producir frases negativas, integrando la negación en el cuerpo de la frase, por ejemplo: "nene no ha dormido".</p>
<b>JUEGOS</b>	<p>No busca la aprobación del adulto. Utiliza al adulto en caso de necesidad. No establece reglas en los juegos. Actividad lúdica y espontánea Hacia los cuatro años representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc. Le da importancia a la ropa y al maquillaje. Realiza onomatopeyas, como por ejemplo: pollito (pio, pio...), pato (cua-cua), gato (miau), etc...</p>
<b>HABITOS DE VIDA DIARIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Avisa cuando tiene ganas de hacer pipi o caca durante el día.</li><li>- Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara.</li><li>- Con ayuda del adulto se lava los dientes.</li><li>- Se desnuda con poca ayuda del adulto.</li><li>- Utiliza cubiertos.</li><li>- Bebe solo con copa o taza.</li><li>- Tiene una hora establecida para ir a dormir.</li><li>- Juega solo durante 15 minutos aproximadamente.</li><li>- Recoge los juguetes con ayuda.</li><li>- Sube escaleras, poniendo un pie en cada escalón.</li></ul>

Tomado de: [www.eljardin.com.ar](http://www.eljardin.com.ar)



## 5.06.02 EL JUEGO

El tipo de juego característico del niño de tres años es el juego simbólico o juego de ficción ("hacer como si").

Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo).

El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación.

En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto. Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Esta función la cumple el juego simbólico, que transforma lo real, por asimilación casi pura, a las necesidades del yo.



En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño\_

- Ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo, hacer "como si" tomara la sopa. etc.)

- Atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, "hacer dormir" a su osito, "hacer pasear" a su muñeca, etc.)

Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.).

Por ejemplo, hace "como si" arreglara el auto, se pintara los labios, hablara por teléfono.

El niño practica esos juegos por el placer de ejercer sus poderes y revivir sus experiencias. Son un modelo de expresión y afirmación del yo.

A veces, pueden tener el carácter de compensación, cuando se quiere corregir la realidad. Por ejemplo, un niño tiene prohibido comer chocolate porque le hace mal; entonces le dice a su muñeca que no coma, que podrá enfermarse.

El juego también puede convertirse en "catarsis", una forma de reaccionar contra el miedo que una situación le provoca. Por ejemplo, tiene temor de acercarse a un perro, entonces juega a que lo acaricia, que lo lleva a pasear, etc.



Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

1- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).

2- No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como en un "monólogo colectivo")

3- Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).

4- Los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamá" o "papá", etc.).

5- No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.

6- No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. Alrededor de los cuatro años, el juego simbólico adopta las siguientes notas distintivas:

1- Los niños comienzan a aceptar el simbolismo del otro y comparten esa ficción.

- 2- Paulatinamente, se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad).
- 3- Los roles se hacen más variados. El juego se torna más socializado, comienza la interacción.  
  
Se observa mayor orden y coherencia.  
  
El sentido del juego no se agota en el simple placer: existe ya cierta intencionalidad, en relación a un motivo de juego propuesto.
- 4- Dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que el maestro lo favorezca. Al respecto, es particularmente efectiva la influencia de su estímulo en el perfeccionamiento del simbolismo del niño, cuando éste orienta y organiza su juego, favoreciendo la coherencia y estructuración. En este sentido, el maestro utilizará el Juego Centralizador y más adelante el Juego Trabajo con sus niños.  
  
([salaamarilla2009.blogspot.com/.](http://salaamarilla2009.blogspot.com/))

### 5.06.03 ¿QUÉ ES LA LÚDICA?

La lúdica como tal es una necesidad del ser humano, para comunicarse, para sentir, para poder expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, generador de emociones

(<https://sites.google.com/site/4006educacionfisica/-que-es-la-actividad-ludica>)



La lúdica como experiencia cultural es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería, e inclusive todos aquellos actos cotidianos que se producen cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2005, p. 133)

#### **5.06.04 OBJETIVOS DE LA LÚDICA.**

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.



---

### 5.06.05 PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

2. **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

3. **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

4. **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente,



por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

5. Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

6. Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

7. De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

8. De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.  
(<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>)

#### **5.06.06 METODOLOGÍA**

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso



educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra. (Jiménez, Carlos. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia.

**Colombia: Fundación Universidad Montserrat.)**

### **5.06.07. IMPORTANCIA DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES.**

De acuerdo con la importancia y los beneficios de la lúdica, la lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y traJiménez, Carlos. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.dicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.

De lo anterior, se puede reflexionar, que la lúdica la podemos considerar como esa estrategia pedagógica, la cual nos sirve para crear y generar ambientes adecuados y agradables para la interacción de los niños,



permitiéndoles conocer otras culturas, tradiciones y costumbres las cuales se pueden llegar a intercambiar a través del juego o de la lúdica.

La lúdica les permite a los niños dejar volar su imaginación y creatividad, con el fin, que sean los mismos niños sean los que propicien sus espacios de integración e interacción, llevando a cabo procesos relacionales con los demás compañeros de escuela.

### **5.06.08 ¿Por qué a través de la lúdica?**

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. (Todo ello hace referencia a la socialización como el proceso de inducción amplio y coherente de los seres humanos en el grupo social que les tocó en suerte en el momento de nacer, que le permite aprehender y construir la realidad a partir de los parámetros de su grupo de referencia, y posteriormente ampliar su marco de referencia y cosmovisión a través de su vinculación en otros grupos, subculturas y culturas diferentes a la suya).

Por ende, la lúdica es parte fundamental del proceso de socialización entre las personas de "forma natural" porque todo esto es simbólico y por tanto humano.

Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerarse como el potencial creativo y gozoso que hay en cada uno de nosotros y que se



expresa a través de diferentes medios de comunicación como la música, el deporte, el arte, etc.

No obstante, la lúdica emplea la imaginación y la creatividad del ser humano, promoviendo que los niños aprendan a conocer ya explorar el mundo que los rodea de manera divertida impulsados por sus necesidades e intereses; razón por la cual una manera entendible para ellos es mediante la lúdica, pues la lúdica puede llevarse a cabo mediante del juego, rondas infantiles, el baile, el arte, entre otras, permitiéndole a cada niño seleccionar una actividad la cual le permita desenvolverse y descubrirse a sí mismo y al mundo que lo rodea.

#### **5.06.09 PRINCIPIO DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES.**

El principio de lúdica desde el Ministerio de Educación, por medio del currículo de Educación Inicial 2014 “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas”.

Cabe agregar, que desde el Ministerio de Educación, también se reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y



convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

” Para desarrollar el principio de la lúdica según Vallejo Magdalena, “se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute”.

Ronderos María Helena, aporta que el niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado.

Según el Ministerio de Educación, el niño necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente.

La lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para todos los seres humanos.(Currículo Educación Inicial 2014)

---

### 5.02.0.10 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan:

Jean Piaget considera al juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento de la niña y el niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización. Las actividades lúdicas favorecen en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad,

convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

Se tratan de actividades sociales que, en muchas ocasiones, se realiza junto a otros jugadores, lo cual le convierte en escenario ideal para ejercitarse en los valores morales y en aquellos que son necesarios para la convivencia con los demás, la cooperación, el aprendizaje de las normas sociales, etc. si nos enfocamos en diferentes áreas podremos ver específicamente de que manera significativa aporta en cada una de ellas

- **INTELLECTUAL-COGNITIVO**

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

- **VOLITIVO-CONDUCTUAL**

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc

- **AFECTIVO-MOTIVACIONAL**



Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo

- Sirve como medio de adecuación o integración al entorno social y natural.
- Estimula globalmente el desarrollo físico, afectivo, social e intelectual.
- Desarrolla en particular las capacidades de creatividad, agilidad mental, la imaginación y la fantasía.
- Posibilita la interiorización de aprendizajes significativos.
- Ayuda a estructurar el lenguaje y el pensamiento.
- Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
- Permite evadirse de la realidad cotidiana ayudando a regular tensión.

#### **5.06.0.11 CLASIFICACIÓN DE LA LÚDICA**

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación,



conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

#### **5.06.0.12 ENFOQUE PEDAGÓGICO**

Desde el enfoque pedagógico, es necesario resaltar planteamientos, de Motta: “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria”



---

### 5.06.0.13. ¿QUE FOMENTA LA LUDICA?

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que el niño-niña tiene.

Es un medio para que el niño-niña, descubra sus valores culturales tales como el canto, el baile, las coplas, la música, los juegos, las costumbres, etc.

### 5.06.0.14. MÉTODO LÚDICO

Para tener en cuenta Es importante que el docente entienda, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño. Se deben seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación; Sus variantes son los juegos vivenciales y dinámicos.

No dejamos de jugar porque envejecemos; Envejecemos porque dejamos de jugar; los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades.( <http://myslide.es/education/la-ludica-en-preescolar-2011.html>)



---

### 5.06.0.15. EXPRESIONES LÚDICAS EN PREESCOLAR

- Reconocer el juego como herramienta básica para el disfrute de la vida preescolar, resaltando su importancia en el desarrollo integral de la niña y el niño.
- Identificar el cuerpo como primer juguete creativo y lúdico, que permite jugar, crear, y estimular el ritmo en el desarrollo corpóreo.
- Vivenciar las expresiones lúdicas a partir de las diferentes formas de juego, como elementos fundamentales de la ludología en preescolar.
- Sistematizar las experiencias lúdicas en preescolar como soporte teórico práctico de su quehacer lúdico creativo.

### 5.07 EL JUEGO

El juego según Vigotsky “es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar.

Para Federico Froebel el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en esta edad de la vida. Es por lo general el modelo de la vida del hombre generalmente considerado de la vida natural, interna y misteriosa, es por ello que el juego origina gozo, libertad, satisfacción y paz con el mundo ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))



---

### 5.07.01 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es una actividad desinteresada, que tiene un fin en sí misma, frente a otras actividades en las que está presente la preocupación por el resultado.
- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- Es una actividad espontánea y libre, es decir no requiere de motivación, ni preparación, la niña o el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego, por supuesto en función de la necesidad e interés de cada momento.
- El juego es placentero, divertido, voluntario y lo más importante no es obligatorio.
- El juego es una fuente de alegría porque permite a la niña o al niño divertirse aunque no sea esto lo que se busque.
- En el juego encontramos un medio de aprendizaje, pudiendo iniciar y ejercitar muchas facultades, facilitando el conocimiento del entorno y las relaciones sociales.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Tiene un carácter de seriedad, es decir para la niña y el niño, el juego es una actividad importante, es su trabajo mientras es pequeño.



- El juego está lleno de misterio e inseguridad, que más adelante se transformará en ganancia de seguridad y satisfacción.

**([www.centroadleriano.or](http://www.centroadleriano.or))**

### **5.07.02 OBJETIVOS DEL JUEGO**

Los Objetivos principales del juego son fundamentalmente los siguientes:

- Pasarlo bien y divertirse
- Identificar cualidades personales
- Aceptar a los demás
- Conocer el mundo que le rodea
- Cooperación
- Conocerse a sí mismo
- Aprender a compartir
- Establecer amistad

### **5.07.03. NIVELES DE DESARROLLO DEL JUEGO.**

Según Elkonin (1985), el argumento del juego, es decir, al reconstruir los niños y niñas una misma esfera de actividad, el lugar central en el juego del niño lo ocupan de hecho diversos aspectos de esa realidad.

**PRIMER NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO** - El contenido central del juego son principalmente las acciones con determinados objetos dirigidas al compañero de juego.

---

**SEGUNDO NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO** - El contenido principal del juego es la acción con el objeto. Pero se pone en primer plano la correspondencia de la acción lúdica a la acción real.

**TERCER NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO** - El contenido fundamental del juego llega a ser la interpretación del papel y la ejecución de las acciones dimanantes de él.

El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil a destacar las acciones transmisoras del carácter de las relaciones con los otros participantes en el juego.

**CUARTO NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO.** - El contenido fundamental del juego es la ejecución de acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas cuyos papeles interpretan otros niños y niñas.

#### **5.07.04 NUEVA PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DEL JUEGO**

En esta última clasificación, la cual está compartida por otros autores (Gutiérrez Delgado, 1989), los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

**1. Juegos de coordinación psicomotriz.** Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr.

- ❖ Juegos de motricidad gruesa: coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
- ❖ Juegos de motricidad fina: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
- ❖ Juegos donde intervienen otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo. (Ruiz Pérez, L. M. (2007). Desarrollo Motor y Actividades Físicas. Madrid: Gymnos.)

**2. Juegos de estructuración perceptiva:**

- ❖ **-Juegos que potencien el esquema corporal:** conocimiento de las partes del cuerpo. Para Ajuriaguerra (1978), hay tres niveles: nivel del cuerpo vivenciado (hasta los 3 años), nivel de la discriminación perceptiva (de los 3 a 7 años) y nivel de la representación mental y de conocimiento del propio cuerpo (de 7 a 12 años).
- ❖ **Juegos de lateralidad:** respecto a la lateralidad deberemos respetar que hasta los cinco años el niño y la niña utilizan las dos partes de un modo poco diferenciado. En este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario.

- ❖ **Juegos de percepción espacio-visual:** percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado,... - Juegos de percepción rítmico-temporal: percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal,... - Juegos de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual. - Juegos de organización perceptiva.

### **Los juegos de ejercicio**

Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos.

Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros.

Utilidad:

- Desarrollo de los sentidos.
- Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.



- Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

#### ❖ **Juegos de ensamblaje o armado**

Consisten en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas. Este juego se desarrolla cuando un niño o niña se fija una meta, la de construir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue.

Utilidad:

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano.
- La diferenciación de formas y colores.
- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia.
- Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

#### ❖ **juegos simbólicos**

Característico de los dos a 6 años. Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde la niña y niño atribuyen toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos.

Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores, etc.

Utilidad:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje porque los niños y niñas verbalizan continuamente mientras lo realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecen también la imaginación y la creatividad.

#### ❖ **Juego de reglas**

Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Este tipo de juegos contribuyen al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y de la socialización de la niña/o, estos juegos de regla inician en la organización y la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo, la niña y el niño aprenderán a ser ella/él y aprenderá a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

Utilidad:

Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
- Habilidades de pensamiento: cuando construyen una torre de bloques, siguen las instrucciones de algún juego, o adivinan cómo armar las piezas de un rompecabezas.
- Habilidades de motricidad fina: cuando ensartan cuentas, hacen figuras de arcilla y cortan con tijeras.
- Habilidades de motricidad gruesa: cuando juegan con una pelota, patinan y corren carreras de relevos.
- Habilidades creativas: cuando se imaginan cuentos, presentan un espectáculo de títeres, y se atavían con ropa de juego. Habilidades sociales: cuando forman los equipos para juegos de pelota, discuten las reglas de un juego de naipes, y deciden quién realizará cuál papel en un juego dramático.
- **Juegos tradicionales**



Son juegos solemnes transmitidos de generación en generación, pero por su origen se remontan a tiempos muy lejanos.

Estos juegos están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Utilidad:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Inician en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- Favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Hay juegos de buen tiempo y otros para cuando hace frío.
- Desarrollan habilidades Psico motrices de todo tipo: correr saltar esconderse agacharse
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo social y ético de los niños.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.
- Los juegos populares facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes pensamientos criterios y valores que van más allá del propio juego.
- **Juegos de mesa**



Son juegos que requieren de una mesa o de un soporte similar y que es jugado generalmente en grupo, en el cuál es necesario estrategias y razonamiento para poder jugar.

Utilidad:

- Desarrolla la correspondencia lógica, atención, concentración, el pensamiento creativo.
- Contribuyen a identificar las partes que componen un todo.
- Aprende a compartir, normas de respeto y afectividad
- Favorece a la memoria visual y auditivo

#### **5.07.05 BENEFICIOS DEL JUEGO**

- El juego representa una herramienta indispensable para la/el docente. Ya que le facilita la adaptación de las niñas/os con sus compañeras/os, además les permite combatir los miedos e inseguridades que
- Entre los innumerables beneficio que tiene el juego podemos mencionar:
- La construcción de una relación social positiva, genera comportamientos pro-sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- La empatía: capacidad para ponerse en la situación de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.



- La cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta, a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o el control.
- La comunicación, desarrollando la capacidad para expresar deliberada y auténticamente los estados de ánimo, percepciones, conocimientos y emociones.
- La participación
- El aprecio y el auto-concepto positivo, desarrollando una imagen positiva de sí misma/o y apreciando y expresando la importancia de las otras personas.
- La alegría ya que la finalidad en cualquier proyecto educativo es formar personas felices.
- Es indispensable para la socialización de niñas y niños.
- Posibilita el desarrollo moral.
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades.
- Permite el intercambio generacional.
- Propicia la horizontalidad de las relaciones.

## **5.08 AREA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN LA ETAPA INICIAL**

A los 3 años de edad, los niños a menudo se sumergen en crear mundos e historias. Aunque estas actividades parecen alegres o incluso tontas, en realidad juegan un papel muy importante en el desarrollo cognitivo de esa



edad. Los años del preescolar de 3 a 5 años, son momentos de curiosidad y exploración. Apoyando las actividades educativas e imaginativas, ayudas a estos niños a continuar desarrollando sus capacidades cognitivas y lingüísticas

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.

Jean Piaget dedicó varios de sus trabajos al estudio de las estructuras cognitivas en el niño. El niño desde que nace, va desarrollando sus estructuras cognitivas por medio de las experiencias. Decía Ortega y Gasset que "somos lo que hacemos". El pensamiento del niño corre secuencialmente y en paralelo a su crecimiento, llevando a cabo varias funciones de coherencia como son las de clasificación, simulación, explicación y relación.

Piaget concibe la inteligencia como la capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos indisociables: la acomodación y la asimilación.



El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño inicia a realizar un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras.

Este desarrollo (generalista, nunca definitivo de un niño en particular) prosigue un orden determinado, que incluye cuatro etapas, sensorio-motor (0-3 años).

**(Velásquez, N. J. de Jesús. Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, diseño y operación. México: Trillas)**

Una de las teorías que explican mejor las etapas del desarrollo de la inteligencia en el niño es la de Jean Piaget. Básicamente, esta teoría explica que la inteligencia se va desarrollando primero, desde los reflejos y las percepciones. Es decir, desde lo que es la etapa sensorio motriz, donde el niño va experimentando acciones y desarrollando conductas, en base a la experiencia de los sentidos y su destreza motriz.

Luego comienza a desarrollarse un nivel más abstracto de pensamiento, donde se va complejizando la inteligencia. Los mecanismos de la asimilación y la acomodación van logrando que el niño incorpore la experiencia y la conceptualice o interiorice. Otras teorías como el psicoanálisis hacen hincapié en el desarrollo emocional o afectivo y tienen puntos en común con la teoría cognitiva como por ejemplo, en cuanto al desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje que van a tener en común en el niño, la búsqueda de la repetición de experiencias de satisfacción.



---

### 5.08.01 LOGROS COGNITIVOS

- Nombra correctamente algunos colores
- Comprende el concepto de contar y puede saberse algunos números
- Aborda los problemas desde un solo punto de vista
- Comienza a tener un sentido más claro del tiempo
- Sigue órdenes de tres partes
- Recuerda partes de una historia
- Comprende el concepto de igual/diferente
- Participa en juegos de fantasía

### 5.08.02 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



---

### 5.08.03 CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO:

Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas).

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características .

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones



y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa.

De la misma manera comprende la representación definida en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, símbolos o signo. El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás

La cognición es la capacidad del niño para pensar combinada con la capacidad de ver, oír y recordar similitudes y diferencias, creando así vínculos entre ideas y cosas.

El área cognitiva hace referencia a los estímulos que el niño necesita para relacionar y comprender su entorno, a la vez que se adapta a nuevas situaciones por medio del pensamiento y de la interacción con los objetos del mundo, y por ende aporta a la toma de decisiones de los niños y niñas en su vida diaria.

En esencia, se trata de la habilidad del niño para adquirir conciencia de sí mismo y lo que le rodea, para empezar a organizar la realidad que se le manifiesta, a través de asociaciones y estructuras mentales que a su vez le empujan a: exploración, comparación, elección, clasificación de todo su mundo

#### **5.08.04. ACTIVIDADES QUE PERMITEN ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO:**

- Escoger Recursos (Observar)
- Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas (Comunicar).
- Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar (Clasificar).
- Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.
- Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales (Comparar).



- Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
  - Clasificar objetos.
  - Seriar por ensayo y error.
  - Comparar cantidades, muchos, pocos.
  - Establecer correspondencias uno a uno.
  - Reconocer y corresponder numerales.
  - Ordenar y establecer relaciones.
  - Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.
  - Relatar situaciones de los personajes.
  - Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.
  - Anticipar escenas durante los relatos.
  - Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
  - Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.
  - Comentar sobre las palabras escritas en los cuentos o cualquier otro material impreso.
  - Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales.
- (Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.)**

---

## 5.09 DESCRIPCIÓN

### 5.09.01 METODOLOGÍA

La propuesta detallada a continuación, ha sido elaborada con el fin de motivar a las docentes a desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas mediante el ambiente de cocina, estos basándose en el juego y la diversión, permitiendo fomentar una educación motivadora y creativa.

Este trabajo da la oportunidad de experimentar, practicar e incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje, una metodología que está relacionada directamente con el juego, son actividades lúdicas de aprendizaje y conocimiento, los cuales se puede trabajar de forma individual, grupal o en parejas, de esta forma se brindara un prototipo a las docentes.

La estructura de programa metodológico se encuentra distribuida en tres partes que facilitaran la comprensión y uso del presente:

### 5.09.02 MÉTODOS

**Método de observación.-** estará en todo el proceso de investigación ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, el marco teórico, su proceso conllevara a obtener resultados reales y arribar a conclusiones.

**Método inductivo- deductivo.-**La aplicación de este método en el proyecto se evidencia en el capítulo I ya que aquí podemos encontrar las diversas necesidades que existen en el centro infantil, una vez localizadas las necesidades se aplicará una serie de estrategias para mejorar y proyectar objetivos afines. En este centro infantil las docentes desconocen la importancia de trabajar en el ambiente de cocina



**Método Analítico - Sintético:** en este proyecto la guía de aplicación es muy importante porque nos ayuda a encontrar diversas actividades para desarrollar la lógica matemática en los niños y niñas para que de esta forma las docentes apliquen en sus planificaciones.

**Método de disertación (Wikipedia 2015)**

Es un método para que el alumno investigue y ponga en juego sus habilidades críticas. En este procedimiento los alumnos tienen que defender sus puntos de vista a partir de una aseveración hecha.

Es una exposición oral individual, en la que se desarrolla un tema con la intención de analizar a fondo los hechos, es un proceso intenso de comunicación donde existe un solo emisor que guía el proceso y cuenta con una estructuración.

**Entrada.** Puesta en común del emisor a los receptores, donde capta la atención, despierta curiosidad y logra una empatía.

**Exposición:** Presentar el tema a tratar y su enfoque.

**Desarrollo:** Secuencia lógica de ideas, que permiten lograr el objetivo propuesto y se debe dirigir a la audiencia en segunda persona y plantear preguntas.

**Aspectos Centrales:** Recaltar los aspectos importantes y pedir aportaciones para lograr un efecto contundente.

**Conclusión final:** Planteamiento breve en el que se resume la idea central de la disertación.

---

## 5.10 TÉCNICAS

Para la resolución de datos se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue elaborado previamente. Se aplicó para la recopilación de información, teniendo en cuenta que fue dirigida a padres de familia y docentes.

Se aplicaron para recibir información sobre el conocimiento del tema, y con el propósito de respaldar el proyecto y verificar los conocimientos sobre la utilización del juego para el desarrollo del área cognitiva.

Para realizar la siguiente investigación utilizamos el siguiente instrumento:

- La. **Encuesta:** En el CDI. “Rayuela” se aplicó la encuesta a 15 docentes, con la finalidad de adquirir información acerca del conocimiento que tienen sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas .
- De Campo: Este tipo de investigación se aplica en el CDI a los docentes
- Bibliográfico: Se utilizó como apoyo, ya que se usan diferentes fuentes ya sean en textos, revistas, periódicos como páginas web.
- Participantes Población: La investigación realizada en el CDI “Rayuela” en el cual se aplica a quince docentes.

## 5.11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 5.11.01 TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS

#### 1. ¿Conoce la definición de lúdica?

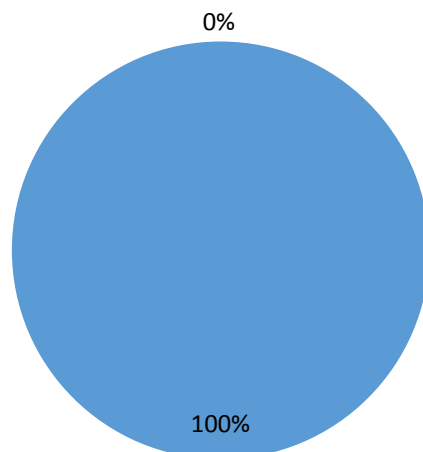
Tabla 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0
TOTAL		100%

Fuente. Docentes del CDI Rayuela.

Elaborado por: Dominique Mila.

Figura 6



Fuente. Docentes del CDI Rayuela.

Elaborado por: Dominique Mila.

**Análisis.** El 100%, de las docentes encuestadas identifican lo que es lúdica, pero es una forma muy general y lo relacionan con el juego.

**2. ¿Cree importante la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**

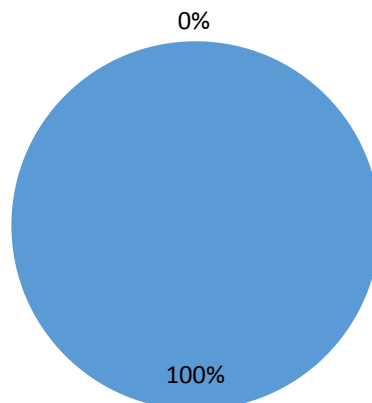
**Tabla 6**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0
TOTAL		100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila.**

**Figura 7**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila.**

**Análisis.** El 100% de los encuestados creen que es importante la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, pero al justificar su respuestas se evidenció cierto desconocimiento.

### 3.. ¿Con que frecuencia utilizas la lúdica como herramienta de apoyo dentro del aula

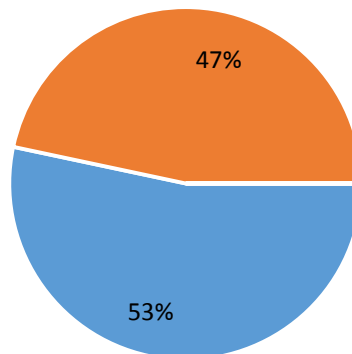
**Tabla 7**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	8	53%
A VECES	7	47%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila.**

**Figura 8**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila.**

**Análisis:** El 53% de las docentes utilizan la lúdica como herramienta de apoyo dentro del aula mientras que el 47% usan otra estrategia.

#### 4. ¿En qué espacios o ambientes aplica la lúdica?

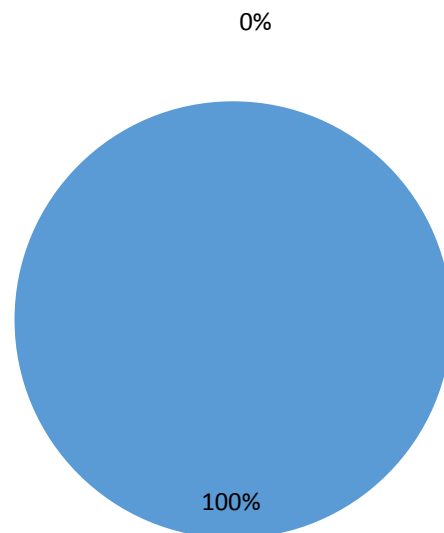
Tabla 8.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
PATIO	15	100%
AULA	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente. Docentes del CDI Rayuela.

Elaborado por: Dominique Mila.

Figura 9



Fuente. Docentes del CDI Rayuela.

Elaborado por: Dominique Mila.

**Análisis.** El 100% de las docentes aplican la lúdica en el patio del C.D.I

5. ¿Considera usted que la lúdica se centra en la experiencia de los niños y niñas?

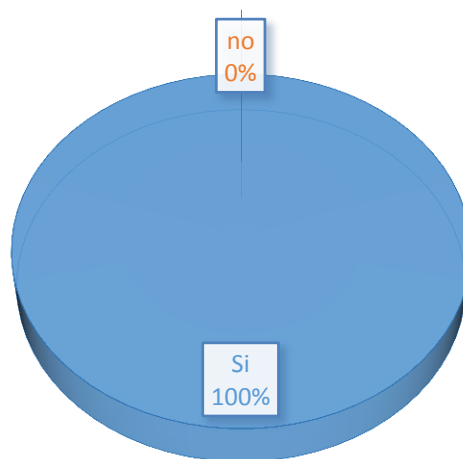
**Tabla 9**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila.**

**Figura 10**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis.** El 100% de las docentes concuerdan con que la lúdica se centra en la experiencia de los niños y niñas

**6. ¿Cree usted que se fomenta el interés del aprendizaje a través de la lúdica?**

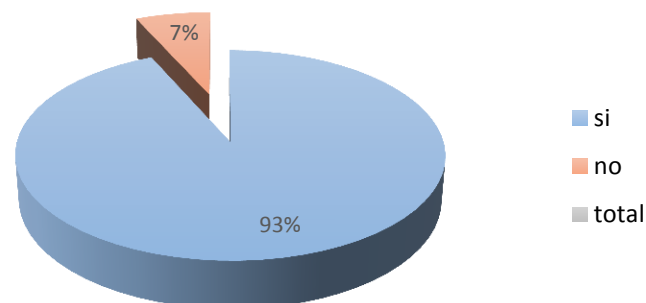
**Tabla 10**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	93%
NO	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 11**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 93% de las docentes considera que la lúdica fomenta el interés por aprender en los niños y niñas mientras que el 7% opina lo contrario

**7. ¿Con que frecuencia usa material didáctico e innovador en el aula?**

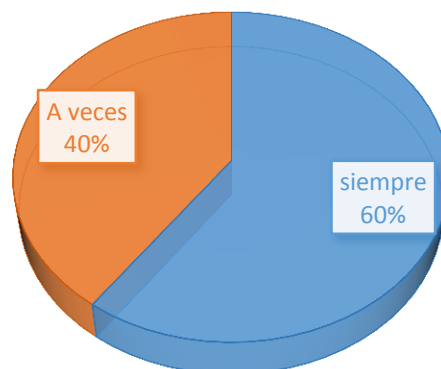
**Tabla 11**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
siempre	9	60%
A veces	6	40%
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 12**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 60% de las maestras en el C.D.I RAYUELA usan material didáctico en el aula mientras que el 40% los usa a veces

**8. ¿Propicia la oportunidad de que sus niños y niñas imiten un personaje y ponga en manifiesto la fantasía?**

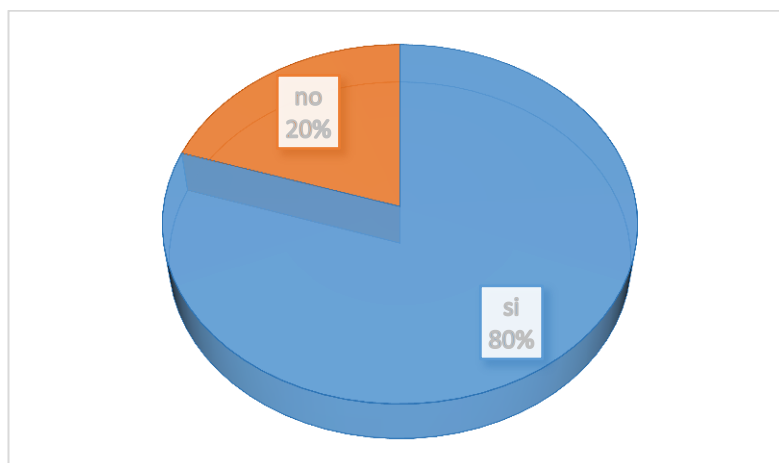
**Tabla 12**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	80%
NO	3	20%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 13**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis.** El 80% de las docentes opinan que la lúdica propicia el manifiesto de la fantasía mientras que el 20% opina que no

**9. ¿Cree usted que la lúdica ayuda a prevalecer la cooperación en el aula?**

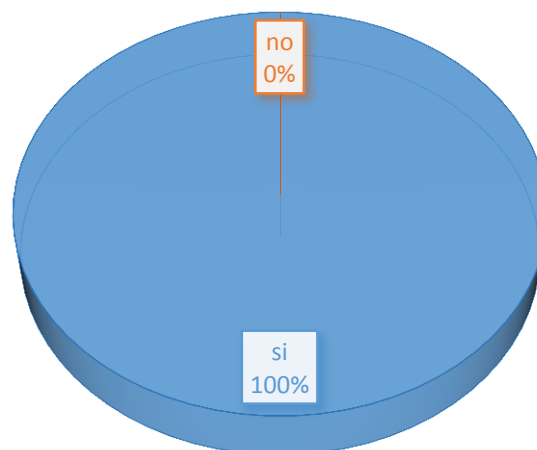
**Tabla 13**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 14**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 100% de las docentes opinan que la lúdica prevalece la cooperación en el aula

**10. ¿Considera que la lúdica es un acercamiento de los niños y niñas a la naturaleza como recurso?**

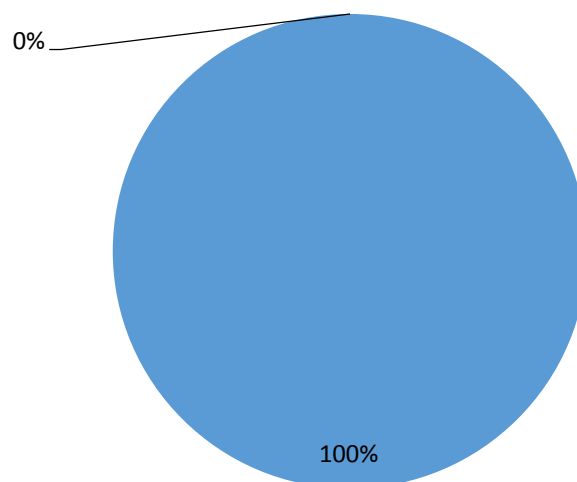
**Tabla 14**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 15**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** el 100% de las docentes opinan que la lúdica es un acercamiento de los niños y niñas con la naturaleza

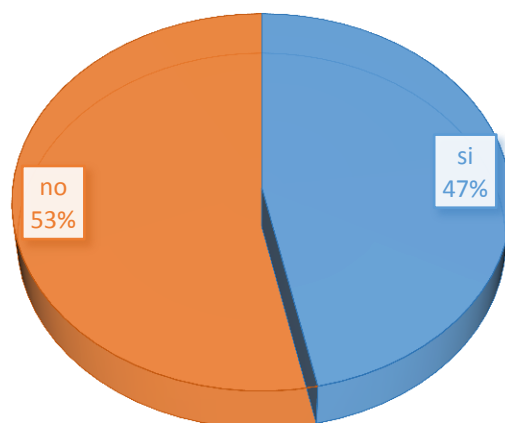
**11. Emplea actividades lúdicas de expresión plástica con el fin de fomentar el razonamiento en la etapa inicial de los niños y niñas**

**Tabla 15**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	47%
NO	8	53%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.  
Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 16**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** el 47% de maestras emplea actividades de expresión plástica en la etapa inicial mientras que el 53% no lo emplea

**12. Cree usted que la lúdica despierta el interés por aprender en los niños y niñas.**

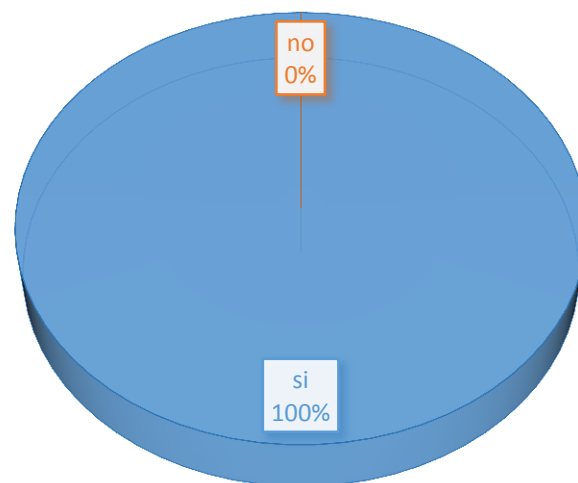
**Tabla 16**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 17**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 100% de las maestras consideran que la lúdica despierta el interés por aprender en los niños y niñas

**13. considera usted que los juegos pueden ser evaluados.**

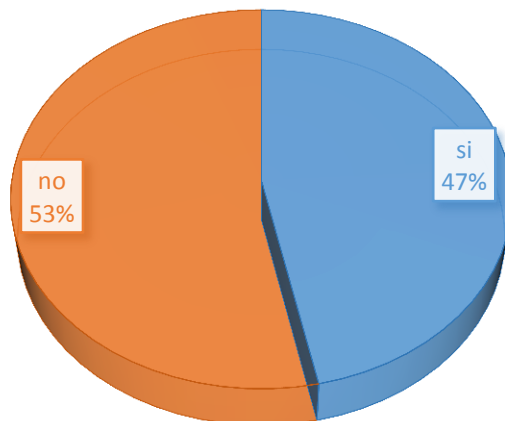
**Tabla 17**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	47%
NO	8	53%
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 18**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 47% de los docentes considera que los juegos pueden ser evaluados, mientras que el 53% considera que el juego no puede ser evaluado

**14. Cree que el espacio con el que cuenta el centro infantil le limita a realizar actividades lúdicas**

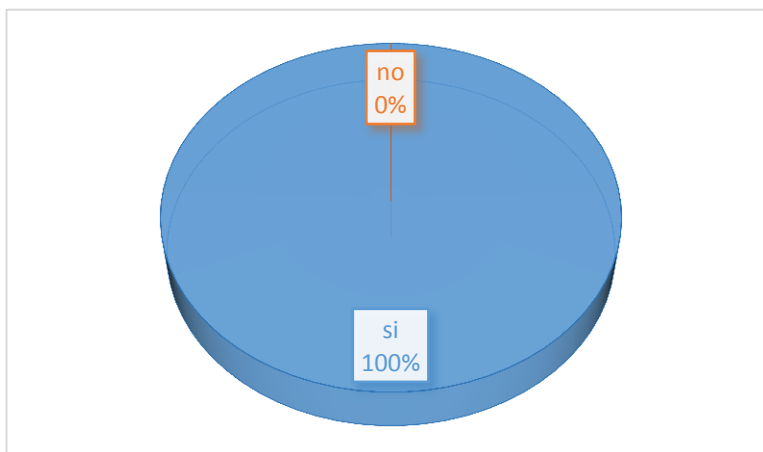
**Tabla 18**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	100%
NO	0	0
TOTAL	15	100%

**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Figura 19**



**Fuente. Docentes del CDI Rayuela.**

**Elaborado por: Dominique Mila**

**Análisis:** El 100% de las docentes consideran que el espacio que existe en el centro infantil limita a que se puedan realizar actividades lúdicas.



---

## 5.12 TALLER DE SOCIALIZACIÓN

1. **Invitación:**

2. **Bienvenida a los asistentes**

3. **Dinámica de inicio:** Se titula la dinámica de la PRENDA

4. **Objetivos generales:** Que las docentes conozcan la importancia de utilizar actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños-niñas de 3 años.

5. **Exposición del tema:** se utilizara diapositivas y un video de la aplicación del tema con los niños-niñas.

6. **Ejercicio o actividades:** Se realizaran actividades lúdicas..

7. **Análisis y reflexión:** realizaremos un conversatorio del tema

8. **Dinámica:** El terremoto

9. **Evaluación:** se les aplicara una pequeña encuesta del tema a tratar

## 5.13 PROPUESTA

La propuesta es una herramienta que permite dar solución a un problema.

Por ejemplo:

- Guía
- Manual
- Video
- Software (manual de usuario)

Para presentar la propuesta debe tener las siguientes características:



- Portada (documento, CD, entre otros) o Logo del instituto o Logo de la carrera o Tema de la propuesta o Lugar donde se aplica la propuesta
- Introducción
- Índice general
- Contenido
- Referencias Bibliográficas



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

### DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

**LA LÚDICA EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3  
AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE  
ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A  
DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL  
DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO**

2014 - 2015



## MISION

Teniendo en cuenta que las actividades lúdicas son un medio significativo para vincularse y favorecer el aprendizaje de niños y niñas con diferentes niveles de comprensión y con necesidad de mejorar sus relaciones interpersonales se ha diseñado esta propuesta con el fin de fortalecer la motivación del uso de la lúdica como herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza aprendizaje, los niños y niñas podrán desplegar su potencial dentro del área cognitiva por lo que se pretende que el niño o niña participe de forma activa en relación con sus pares.



## LA LUDICA

Necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

## IMPORTANCIA DE LA LÚDICA

La actividad lúdica favorece, en La infancia, la autoconfianza, la autonomía la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea



## OBJETIVOS DE LA LÚDICA

- Enseñar a los estudiantes tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo
- Contribuir a la asimilación de nuevos conocimientos, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad



## AREA 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

En base al desarrollo de habilidades perceptivo visuales y auditivas, memoria, conceptos aritméticos y razonamiento.

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL ÁREA COGNITIVA

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



Desarrollo del Talento Infantil

### CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS DEL NIÑO DE 3 A 4 AÑOS

- Su pensamiento es egocéntrico,
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.
- Identifica los colores primarios y algunos secundarios.
- No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.
- Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.
- Hace clasificación por 1 atributo.
- Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.
- Recuerda la melodía de las canciones conocidas.

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



- Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.
- Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.
- Identifica y nombre objetos que son iguales y/o diferentes.
- Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).
- Representa la figura humana como un monigote.
- A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.
- Separa objetos por categorías.
- Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



## Actividades



## FELIPE MI AMIGO COLORIDO



LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

### OBJETIVO:

Enseñar al niño a reconocer colores.

### ACTIVIDAD:

Utilizaremos un pulpo de fieltro el mismo que tendrá sus tentáculos de diferentes colores cada uno con bolsillos usaremos las cuentas de colores. Para pedirle que coloque las mismas en el bolsillo que corresponda

### RECURSOS:

- Pulpo elaborado con fieltro relleno de plumón
- Cuentas de colores

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



## MI CAJA DE SORPRESAS



LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



### OBJETIVO:

Estimular al niño a reconocer diferentes texturas y temperaturas

### ACTIVIDAD:

Usaremos una caja de realizada con varias texturas de manera que pueda diferenciarlas a través del tacto .

### RECURSOS:

- Caja de cartón
- pintura
- Feltro
- Lija
- Plumón

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## ME VOY DE COMPRAS



LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



### OBJETIVOS:

Desarrollar el reconocimiento de las comidas y perfeccionar la habilidad de clasificar

### ACTIVIDAD:

Clasificar los diferentes alimentos con los que contamos en el rincón de la tienda. Podemos clasificarlos por frutas y verduras, por tamaños incluso por colores.

### RECURSOS:

- Rincón de la tienda

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## ¿QUIEN SOY?



LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL OS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



### **OBJETIVO:**

desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.

### **ACTIVIDAD:**

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

### **RECURSOS:**

- tarjetas ilustradas con diferentes animales.

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL OS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## MI CUENTO FAVORITO



LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

### **OBJETIVO:**

Desarrollar la memoria, fantasía y creatividad

### **ACTIVIDAD:**

Jugar con escenas o representaciones de un cuento que sea del agrado de los niños la docente debe contar la historia y podemos preguntar y que paso después el niño deberá interpretar la imagen y continuar la historia.

### **RECURSOS**

- Imágenes de un cuento

LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ELOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES, DEL CDI RAYUELA, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



---

## 5.05. FORMULACIÓN DEL PROCESO DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

La herramienta a utilizar para enfrentar el problema planteado es la elaboración y socialización de una guía lúdica dirigida a los docentes del CDI "RAYUELA" del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015.

Esta guía estará organizada de la siguiente forma:

### Características de la propuesta:

- ❖ Portada de las guía
- ❖ Logo del instituto
- ❖ Logo de la carrera

### Tema de la propuesta

Guía lúdica dirigida a los docentes del centro infantil "Rayuela" del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015.

### Lugar donde se aplica la propuesta

Centro infantil RAYUELA , Hidalgo de Pinto y Francisco Nates sector Quito Tenis

- ❖ INTRODUCCIÓN
- ❖ ÍNDICE

### PRIMERA UNIDAD

- ❖ Que es la lúdica
- ❖ Objetivos de la lúdica



- ❖ Importancia de las actividades lúdicas
- ❖ Área de desarrollo cognitivo en la etapa inicial
- ❖ Logros cognitivos
- ❖ Características del área de desarrollo cognitivo.

#### SEGUNDA UNIDAD

- ❖ Características de los niños y niñas de tres años.

#### TERCERA UNIDAD

- ❖ Objetivo general
- ❖ Objetivos específicos

#### CUARTA UNIDAD

- ❖ Actividades para los niños de tres años

#### UNIDAD V

- ❖ Cancionero.

#### BIBLIOGRAFÍA

## CAPITULO VI

### ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 6.01 Recursos

A continuación el detalle de los recursos usados dentro del proyecto **investigativo**. A continuación se detalla los recursos usados dentro del proyecto de investigativo.

<b>1.- RECURSOS HUMANOS TÉCNICOS:</b>	
<b>1.1.</b>	Estudiante del ITSCO efectuando el presente proyecto
<b>1.2.</b>	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la importancia del Juego como Estrategia Metodológica para el Desarrollo de los Objetivos de Aprendizaje del Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad.
<b>1.3.</b>	Autoridades y docentes del ITSCO
<b>2.- RECURSOS HUMANOS NO TÉCNICOS:</b>	
<b>2.1.</b>	Auxiliar para el desarrollo de las encuestas
<b>2.2.</b>	Auxiliar técnico para la realización de taller en el CDI "Rayuela" Quito.
<b>3.-RECURSOS HUMANOS RELACIONADOS CON EL CDI:</b>	
<b>3.1.</b>	Autoridades del CDI taller en el CDI "Rayuela" Quito..
<b>3.2.</b>	Docentes del CDI taller en el CDI "Rayuela" Quito.
<b>3.3.</b>	Niños y niñas del CDI "taller en el CDI "Rayuela" Quito.
<b>3.4.</b>	Padres y madres de familia del CDI "Pequeños Amigos" Quito.

**4.-RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS :**

4.1.	Biblioteca del ITSCO
4.2.	Recursos bibliográficos de PDF localizados en google y otros buscadores.

**5.-RECURSOS MATERIALES:**

5.1.	Materiales de oficina: lápices, esferos, cuaderno, flash memory, cd, borrador
5.2.	Materiales para taller en el CDI "Rayuela" Quito.: laptop, flash memory, marcadores, globos, frases, registro de asistencia, CD de videos, pizarrón.
5.3.	Materiales para el trabajo con los niños y niñas: pizarra, espacio amplio,
5.4.	Materiales para las diferentes actividades.

**6.-RECURSOS EQUIPOS (elementos que no se gastan rápidamente, elementos tecnológicos, otros ):**

6.1.	Equipos de oficina: laptop, impresora
6.2.	Equipos para trabajos de campo: laptop, cámara, pizarrón, infocus, grabadora
6.3.	

**RECURSOS DE LOGÍSTICA EN GENERAL:**

7.1.	Por transporte: transporte público para desplazarse desde y hasta el CDI "Rayuela" Quito.
7.2.	Por alimentación: el tiempo que dure la realización del proyecto en encuestas, taller, información del centro, otros.
7.3.	Por fotocopias y reproducción del material bibliográfico.

**Elaborado por: Dominique Mila**

## 6.2 PRESUPUESTO

1.- RECURSOS HUMANOS TÉCNICOS:		COSTO POR UNIDAD (US \$)	SUBTOTAL (US \$)
1.1.	Estudiante del ITSCO efectuando el presente proyecto	Debido a ser la principal beneficiaria del Proyecto no recibe remuneración	No aplica
1.2.	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la importancia del Juego como Estrategia Metodológica para el Desarrollo de los Objetivos de Aprendizaje del Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad.	Varias consultas, costo incluido en el pago final al ITSCO	No aplica
1.3.	Autoridades y docentes del ITSCO	costo incluido en el pago final al ITSCO	No aplica
2.- RECURSOS HUMANOS NO TÉCNICOS:		COSTO POR UNIDAD (US \$)	SUBTOTAL (US \$)
2.1.	Auxiliar para el desarrollo de las encuestas	1 día de apoyo 10 \$	10,00
2.2.	Auxiliar técnico para la realización del CDI "Rayuela" Quito.	1 día de apoyo 10 \$	10,00
2.3.	Auxiliar para la Ejecución de Actividades con los niños y niñas del CDI "Rayuela" Quito.	1 día de apoyo 10 \$	10,00

<b>3.-RECURSOS HUMANOS RELACIONADOS CON EL CDI:</b>		<b>COSTO POR UNIDAD (US \$)</b>	<b>SUBTOTAL (US \$)</b>
<b>3.1.</b>	Autoridades del del CDI "Rayuela" Quito.	No se considera un pago para ellos	0,00
<b>3.2.</b>	Docentes del del CDI "Rayuela" Quito.	No se considera un pago para ellos	0,00
<b>3.3.</b>	Niños y niñas del CDI "Rayuela" Quito.	No se considera un pago para ellos	0,00
<b>3.4.</b>	Padres y madres de familia del del CDI "Rayuela" Quito.	No se considera un pago para ellos	0,00
<b>4.-RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS :</b>		<b>COSTO POR UNIDAD (US \$)</b>	<b>SUBTOTAL (US \$)</b>
<b>4.1.</b>	Biblioteca del ITSCO	El costo de su uso se encuentra incluido en el pago final al ITSCO	No aplica
<b>4.2.</b>	Recursos bibliográficos de PDF localizados en google y otros buscadores.	10 horas uso de internet diarios durante un mes	21,00

<b>5.-RECURSOS MATERIALES:</b>		<b>COSTO POR UNIDAD (US \$)</b>	<b>SUBTOTAL (US \$)</b>
<b>5.1.</b>	Materiales de oficina: lápices, esferos, cuaderno, flash memory, cd, borrador	Todo	45,00
<b>5.2.</b>	Materiales para de la Escuela Fiscal "27 de febrero "de El Quinche: laptop, flash memory, marcadores, globos, frases, registro de asistencia, CD de videos, pizarrón.	Todo	60,00
<b>5.3.</b>	Materiales para el trabajo con los niños y niñas: pizarra, espacio amplio,	Todo	60,00
<b>6.-RECURSOS EQUIPOS (elementos que no se gastan rápidamente, elementos tecnológicos, otros ):</b>		<b>COSTO POR UNIDAD (US \$)</b>	<b>SUBTOTAL (US \$)</b>
<b>6.1.</b>	Equipos de oficina: laptop	Costo de adquisición de todo eso	500,00
<b>6.2.</b>	Equipos para trabajos de campo: laptop, cámara, pizarrón, grabadora	Costos de	300,00
<b>6.3.</b>	Alquiler de infocus	5 horas	25,00
<b>6.4.</b>	Impresiones fuera de casa	35 centavos las impresiones	50,00

RECURSOS DE LOGÍSTICA EN GENERAL:		COSTO POR UNIDAD (US \$)	SUBTOTAL (US \$)
7.1.	Por transporte: transporte público para desplazarse desde y hasta el del CDI "Rayuela" Quito.	Diez viajes de ida y vuelta	20,00
7.2.	Por alimentación: el tiempo que dure la realización del proyecto en encuestas, taller, información del centro, otros.	Diez días de trabajo 1 persona	30,00
7.3.	Por fotocopias y reproducción del material bibliográfico.	Varios	50.00

**ELABORADO POR: Dominique Mila**

## 6.02 Presupuesto

Figura 20

### Presupuesto

<b>SUMINISTROS Y MATERIALES</b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Valor Total</b>
<b>Elaboración de guías</b>			
15	Impresiones socialización		\$ 30.00
2	Impresión original		\$ 100.00
<b>Elaboración del Proyecto</b>			
	Pasajes		\$60.00
	Internet		\$30.00
3	Impresión 3 borradores		\$ 30.00
2	Impresión 2 originales		\$ 60.00
<b>Material de Oficina</b>			
6	Marcadores	\$ 1.00	\$ 6.00
5	Pliegos de cartulina	\$ 0.80	\$ 4.00
1	Masking tape	\$ 1.00	\$ 1.00
1	Proyector	\$ 5.00	\$ 5.00
1	Libreta de anotaciones	\$ 1.20	\$ 1.20
<b>Material de actividades</b>			
3	fieltro de colores	5.50	17.50
1	cuentas	1.20	1.20



1	cajas de cartón	0.75	0.75
1	marcadores	0.60	0.60
1	ojos móviles	1.60	1.60
1	palos de helado	1.50	1.50
1	espuma Flex	1.80	1.80
1	limpia pipas	3.00	3.00
1	esponja	0.30	0.30
1	plumón	5.60	5.60
12	Tarjetas didácticas	12.00	12.00
1	lija	0.25	0.25
	<b>Socialización</b>		
1	Pastel	25.00	25.00
2	Jugo	1.10	2.20
25	Vasos	0.75	0.75
50	servilletas	0.75	0.75
25	cucharas	0.75	0.75
25	platos	1.00	1.00
	<b>TOTAL</b>		<b>403.95</b>

Elaborado por: Dominique Mila

### Cronograma de actividades realizadas dentro del proyecto

TABLA

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Elaboración del documento del plan de proyecto de Grado</b>				X																												
<b>Aprobación del plan de proyecto de Grado del ITSCO y designación de tutora</b>												X																				
<b>Elaboración de la selección de ANTECEDENTES: Introducción general al tema+ Contexto Macro, Meso, Micro</b>													X																			
<b>Elaboración de la selección ANTECEDENTES: Justificación</b>																X																
<b>Elaboración de la selección ANTECEDENTES: Definición del problema Central (Matriz T)</b>																	X															

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS: Mapeos de involucrados												X																
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS: Matriz de análisis de involucrados												X																
Elaboración de la selección de PROBLEMAS Y OBJETIVOS: Árbol de problemas													X															
Elaboración de la selección de PROBLEMAS Y OBJETIVOS: Árbol de objetivos													X															
Elaboración de la selección BIBLIOGRAFÍA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS: Matriz de análisis de alternativas													X															
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS: Matriz de análisis de impacto de los objetivos															X													
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS: Diagrama de estrategias															X													
Elaboración de la selección ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS: Matriz de Marco lógico																	X											
Elaboración de la selección PROPUESTA TÉCNICA: Antecedentes.																												

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Elaboración de la selección PROPUESTA TÉCNICA: Descripción o metodología aplicada.</b>																			X									
<b>Elaboración de la selección PROPUESTA TÉCNICA: Documento descriptivo de la GUÍA PARA DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA PARA EL TALLER</b>																				X								
<b>Elaboración de la selección PROPUESTA TÉCNICA: Descripción de la forma en la que se aplicó la GUÍA PARA DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA EN EL TALLER</b>																					X							

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Estructuración de las selecciones preliminares del documento del proyecto: portada o caratula Declaración de Autoría de la estudiante, Declaración y contrato de cesión de derechos al ITSCO, Dedicatoria, Agradecimientos, índice general, índice de tablas, índice de figuras, resumen ejecutivo																					X	X		X								
Elaboración de la selección ASPECTOS ADMINISTRATIVOS: Recursos, presupuesto, cronograma																								X	X							

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<b>Elaboración de la selección CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES más la de los ANEXOS.</b>																													X			
<b>Integración de las diferentes selecciones y entrega al ITSCO del informe técnico del proyecto que cumple los mejores resultados del mismo.</b>																														X		
<b>Revisión y calificación de tal documento por parte del TUTOR Y EL LECTOR: Elaboración y entrega a la estudiante de la declaración de la aprobación por el Tutor y el Lector.</b>																														X		

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Presentación del documento final del proyecto de grado y defensa pública del mismo																															X	X	X			

FUENTE: INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Elaborado por: DOMINIQUE MILA

## CAPITULO VII

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 7.01 Conclusiones

- Con el desarrollo y ejecución del presente proyecto se pudo evidenciar que las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los infantes no se utilizan ni se planifican dentro del trabajo diario de algunas docentes.
- Los docentes solo las utilizan como recreación y no para lograr un aprendizaje significativo.
- Al no planificar actividades lúdicas con un objetivo claro y preciso no desarrollan la creatividad, imaginación de los infantes.
- Se debe considerar que las actividades lúdicas desarrolladas en forma apropiada, genera en los niños-niñas procesos integradores que le servirán a lo largo de toda su vida.
- En las primeras etapas de la vida el juego con un objetivo juegan un papel importante, porque entre los 0-6 años es donde el cerebro, realiza la mayoría de las conexiones sinápticas, gracias a la plasticidad cerebral, es por ello que debemos propiciar los mayores y mejores estímulos en los entornos favorables de los niños y niñas.
- Al analizar las encuestas preliminares se pudo demostrar que las personas responsables del cuidado y enseñanza de los infantes, no cuentan con la capacitación

y un conocimiento suficiente en las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo y el papel relevante que cumplen éstas en el desarrollo del aprendizaje significativo.

• Con este proyecto se motivó a los docentes a crear no solo material didáctico para estas actividades, el equipamiento de las aulas, sino que además se incentivó a que ayuden a los infantes a desarrollar la imaginación, la creatividad, a realizar actividades y trabajos con dificultades.

• El desarrollo cognitivo es un proceso tan relevante en la educación inicial, porque no solo ayuda en el correcto desenvolvimiento en la vida diaria, además de facilitar los procesos cognitivos y pedagógicos posteriores como son: la iniciación de la lectoescritura, coordinación entre otros.

## 7.02 Recomendaciones

- Después de la realización del proyecto y su socialización se puede recomendar que:
- Se proporcione al niño-niña, actividades novedosas y atractivas, que los motiven evitando el cansancio y aburrimiento.
- Cuando los infantes han aprendido algo, deje que lo disfrute todo el tiempo que quiera o que necesite para practicarlos.
- Dele tiempo y espacio para practicar el juego libre, a fin de que desarrolle su creatividad y su capacidad para tomar iniciativas.
- Respetar las necesidades de descanso del niño-niña después de cada aprendizaje o actividad.



- Estimular a los infantes a seguir trabajando y aprendiendo los diferentes conceptos.
- Es muy importante que los padres de familia también se involucren en este proceso facilitando otros procesos.
- Mediante el aprendizaje significativo, se mejoran las relaciones humanas, enriqueciendo contactos personales, facilitan el exponer sus pensamientos y ampliar su horizonte.
- Las actividades lúdicas tienen gran importancia en el proceso del desarrollo cognitivo y la maduración de los infantes, por ello la planificación diaria en el trabajo de las docentes es punto clave del proceso.
- La comunidad educativa, debe capacitarse en actividades y juegos lúdicos para lograr un desarrollo cognitivo fácil y con alegría.
- Las docentes se deben capacitar continuamente en la utilización de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo cognitivo.

---

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA**

**CARRERA DE ARROLLO DEL TALENTO INFANTIL**

**GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS-NIÑAS DE 3 AÑOS**



[www.google.com](http://www.google.com) 1

ELABORADO POR: DOMINIQUE MILA

2015

---

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto propone establecer “La lúdica y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños-niñas, de 3 años de edad, de CDI “Rayuela. Para desarrollar este trabajo se ha aplicado un cuestionario que permite a las maestras y padres de familia, reflexionen sobre la deficiente aplicación de los actividades lúdicas, para potencializar el desarrollo cognitivo de los niños-niñas.

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 implicaciones especialmente en el ámbito cognitivo, y si se está aplicando o no dentro del proceso educativo de los infantes.

Para un niño y una niña de Educación Inicial, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema de educación formal y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

---

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo a nivel de los CDI, encargados del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño – pequeña para la vida.

Reforzar a través de estas actividades nos ayuda a fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana.

A través de la expresión lúdica, el pequeño de Educación Inicial, puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

## UNIDAD I



[www.google.com](http://www.google.com) 2

## CONCEPTOS

## ¿QUÉ ES LA LÚDICA?

La lúdica como tal es una necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, generador de emociones. La lúdica como experiencia cultural es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería, e inclusive todos aquellos actos cotidianos que se producen cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2005, p. 133)



## OBJETIVOS DE LA LÚDICA



[www.google.com](http://www.google.com) 4

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.



[www.google.com](http://www.google.com) 5

---

## IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan:

Jean Piaget considera al juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento de la niña y el niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

Las actividades lúdicas favorecen en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.



[www.google.com](http://www.google.com) 6

## AREA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN LA ETAPA INICIAL

A los 3 años de edad, los niños a menudo se sumergen en crear mundos e historias. Aunque estas actividades parecen alegres o incluso tontas, en realidad juegan un papel muy importante en el desarrollo cognitivo de esa edad. Los años del preescolar de 3 a 5 años, son momentos de curiosidad y exploración. Apoyando las actividades educativas e imaginativas, ayudas a estos niños a continuar desarrollando sus capacidades cognitivas y lingüísticas



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.

## LOGROS COGNITIVOS

- Nombra correctamente algunos colores
- Comprende el concepto de contar y puede saberse algunos números
- Aborda los problemas desde un solo punto de vista
- Comienza a tener un sentido más claro del tiempo
- Sigue órdenes de tres partes
- Recuerda partes de una historia
- Comprende el concepto de igual/diferente
- Participa en juegos de fantasía



[www.google.com](http://www.google.com) 8

## 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



[www.google.com](http://www.google.com) 9

## CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO:

Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas).

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características .

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desensamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa



[www.google.com](http://www.google.com) 10

## UNIDAD DOS

### CARACTERÍSTICA DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

#### DESARROLLO NEUROLÓGICO

Equilibrio dinámico durante la marcha y la carrera.

Salta con dos pies.

Estructuras espaciales y temporales.

#### DESARROLLO COGNOSITIVO

Período Pre operacional.

Pensamiento simbólico.

Egocentrismo.

No separa su yo del medio que lo rodea.

Dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro.

Artificialismo (ultra-cosas) Atribuye a seres extraños el origen de algunos acontecimientos.



[www.google.com](http://www.google.com) 11

#### DESARROLLO DEL LENGUAJE

Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente.

Progresiva utilización de los pronombres personales, preposiciones y adverbios.

Coordinación de frases mediante conjunciones.

Ordenan los acontecimientos y lo reflejan en sus frases.

- Va adquiriendo las oraciones de relativo y las completa.

- Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción



[www.google.com](http://www.google.com) 12

inmediata.

- Presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales.

### DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

Capta expresiones emocionales de los otros.

Le gusta jugar solo y con otros niños.

Puede ser dócil y rebelde.

Posee una conducta más sociable.

"Crisis de independencia".



[www.google.com](http://www.google.com) 13

Afianzamiento del yo.

Aparecen conflictos en su identificación con el adulto.

Asume las diferencias sexuales.

Juego simbólico.

### PSICOMOTRICIDAD

Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos.

Control de partida y llegada del dibujo.

Acelera y modera la marcha a voluntad.

Empieza a poder detenerse.

Hace la pinza correctamente.

Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro.

Inhíbe mejor los movimientos involuntarios.

Desarrolla la independencia segmentaria

### LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Aparecen entre los 36 y 42 meses los artículos "el" y "la".



---

Progresivamente, se introducen "unos" y "los".

Los pronombres personales "le", "la", "os", "me", "te", "nos" y "se" comienzan a producirse.

Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de.

El infinitivo presente aparece "yo no quiero comer".

Se utiliza el presente de indicativo "el bebé duerme".

Aparición de los auxiliares "ser" y "tener".

Producción de subordinadas relativas y completivas con omisión del pronombre relativo o de la conjunción de subordinación "mamá dice que debes venir".

## INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE

Hacia los 36 meses: comprender y producir preguntas utilizando: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿A quién? ¿Dónde? Hacia los 48 meses: comprender y producir frases negativas, integrando la negación en el cuerpo de la frase, por ejemplo: "nene no ha dormido".

## JUEGOS

No busca la aprobación del adulto.

Utiliza al adulto en caso de necesidad.

---

No establece reglas en los juegos.

Actividad lúbil y espontánea Hacia los cuatro años representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc.

Le da importancia a la ropa y al maquillaje.

Realiza onomatopeyas, como por ejemplo: pollito (pio, pio...), pato (cua-cua), gato (miau), etc..



[www.google.com](http://www.google.com) 16

## HABITOS DE VIDA DIARIA

- Avisa cuando tiene ganas de hacer pipi o caca durante el día.
- Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara.
- Con ayuda del adulto se lava los dientes.
- Se desnuda con poca ayuda del adulto.
- Utiliza cubiertos.
- Bebe solo con copa o taza.
- Tiene una hora establecida para ir a dormir.
- Juega solo durante 15 minutos aproximadamente.
- Recoge los juguetes con ayuda.
- Sube escaleras, poniendo un pie en cada escalón.



[www.google.com](http://www.google.com) 17



[www.google.com](http://www.google.com) 18

---

## UNIDAD TRES

### OBJETIVOS

#### OBJETIVO GENERAL

guía de actividades lúdicas que sirvan de apoyo a los docentes del C.D.I RAYUELA tomando en cuenta la importancia de la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas guiándolos hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación de los infantes a lo largo de su vida..

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concientizar a docentes sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas
- Ejecución de actividades lúdicas a través de la guía práctica para los docentes del CDI RAYUELA
- Motivar a los docentes del CDI RAYUELA a lograr un mejor desarrollo cognitivo a través del juego lúdico
- Dar a conocer una diversidad de actividades innovadoras, que sea la herramienta de apoyo en su diario vivir con los niños y niñas
- Obtener un mejor resultado educativo en los niños y niñas despertando el interés de aprender algo nuevo

## UNIDAD CUATRO

### ACTIVIDADES PARA LOS NIÑOS-NIÑAS DE 3 AÑOS



## 1.- FORMEMOS PAREJAS

Hacer parejas es ideal para el desarrollo de las habilidades cognitivas y de pensamiento de niño-niña. Haz que resulte más entretenido dándole al niño-niña, muchas cosas que despierten su interés y que estén relacionadas.

### Habilidades:

- Clasificación
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Habilidades de pensamiento

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

Pares de objetos que estén relacionados, por ejemplo, plato y cuchara, lápiz y papel, jabón y toalla, queso y galleta, calcetín y zapato, etc.



www.google.com 20

24672159  
Sergiy Dreamstime.com

## Desarrollo:

1. Reúne varios objetos sencillos que estén relacionados, como los que se describen más arriba. Si lo deseas, pon uno o dos pares de objetos más complejos para que el niño-niña, tenga que pensar más.
2. También puedes utilizar tarjetas.
3. Pon los objetos sobre la mesa de modo que las parejas no queden cerca.
4. Lleva al niño-niña, hasta la mesa y enséñale los objetos.
5. Elige uno y dile al niño-niña, que busque entre los demás a ver cuál va con ese. Si es necesario, dale algunas pistas.
6. Hazle elogios cuando encuentre la pareja. Pon la pareja a un lado y elige otro objeto.
7. Continúa con el juego hasta haber hecho todas las parejas.

**Seguridad:** Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño-niña.



[www.google.com](http://www.google.com) 21

## 2.-DONDE ESTÁ LA MÚSICA!

Los niños-niñas, aprenden acerca del mundo a través de los sentidos. Sus percepciones producen respuestas motrices que lo llevan a niveles más altos de pensamiento. Este juego contribuye a mejorar los dos sentidos más importantes del niño-niña: el oído y la vista.

Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos simples
- Resoluciones de problemas
- Sentido del oído
- Sentido de la vista

Tiempo de realización: 30 minutos

**Materiales:**

- Jugete musical o reproductor de CD
- Habitación de los juguetes

**Desarrollo:**



www.google.com 22

1. Pon en marcha el juguete musical y escóndelo en la habitación.
2. Dile al niño-niña, que entre y busque el juguete guiándose por el oído.
3. Cuando el niño-niña, encuentre el juguete hazle elogios, dile que salga de la habitación y esconde el juguete nuevamente.

**Seguridad:** No escondas el juguete en sitios en que sea muy difícil encontrarlo ni donde el niño-niña tenga que subirse sobre muebles o dar vuelta a las cosas.



[www.google.com](http://www.google.com) 23

### 3.- CUENTACUENTOS

Cuando al niño-niña, le gusta algo tiende a repetirlo una y otra vez. Ésta es una entretenida manera de complacerlo al tiempo que mejora sus habilidades cognitivas.

#### Habilidades:

-Desarrollo del lenguaje y el vocabulario

-Habilidades auditivas

-Habilidades de autoayuda en la lectura

Tiempo de realización: 30 minutos

Materiales:

- Grabador de casetes
- Casete
- Libro ilustrado



[www.google.com](http://www.google.com) 24

- Zona cómoda para escuchar

### Desarrollo:

1. Ponte al niño-niña, en tus piernas y abre el libro.
2. Enciende la grabadora para grabar tu voz.
3. Léele el libro pronunciando claramente las palabras para que queden bien grabadas.
4. Al acabar el libro, apaga la grabadora y rebobina la cinta.
5. Pon al niño en un sitio cómodo y dale el libro.
6. Pon la grabadora cerca de él y enséñale a encenderlo o enciéndelo tú.
7. Haz que mire el libro y pase las páginas a medida que suena el cuento en el grabador.



[www.google.com](http://www.google.com) 25

**Seguridad:** Usa un grabador infantil portátil para que el niño-niña, pueda hacerlo funcionar con seguridad.

#### 4.- BOLICHE INFANTIL

En vez de que el niño-niña, haga rodar una pelota una y otra vez, haz el juego un poco más complicado dándole algunos objetos para que los golpee con la pelota.

¡Enséñale a jugar a los bolos infantiles!

Tiempo de realización: 30 minutos

##### Habilidades:

- Causas y efectos
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos simples

##### Materiales:

- Entre seis y diez objetos que sirvan de bolos, por ejemplo, cajas de leche vacías, botellas de plástico vacías, vasos de papel invertidos, etc.
- Superficie grande y sin obstáculos



[www.google.com](http://www.google.com) 26

- Cinta adhesiva
- Pelota de voleibol, de fútbol o de baloncesto

### Desarrollo:

1. Pon los bolos de manera que formen un triángulo, como en el boliche.
2. Aléjate unos cuantos pasos y pon una línea de cinta adhesiva.
3. Haz que el niño se coloque detrás de la línea.
4. Dale la pelota y dile que intente tirar los objetos con la pelota.
5. Haz que siga lanzando la pelota hasta que los haya tirado todos.
6. Coloca de nuevo los objetos y haz que vuelva a jugar.



www.google.com 27

**Seguridad:** No uses bolas de bolos reales, son demasiado pesadas para el niño-niña. No uses como bolos objetos que se puedan romper.

### 5.- AYUDANTE DE LIMPIEZA

A la mayoría de los niños-niñas, de esta edad les encanta hacer “trabajos reales”. Dale al niño-niña, una brocha y una cubeta de agua y mira como limpia lo que lo rodea.

### Habilidades:

- Causas y efecto
- Aumento de la autoestimas
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos simples

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Brocha grande y limpia
- Útiles de limpieza que el niño-niña, pueda usar con seguridad, por ejemplo, esponjas, toallas, botella con dispensador de agua, estropajos, trapos para el polvo, etc.
- Dos cubetas pequeñas



[www.google.com](http://www.google.com) 28

- Agua

### Desarrollo:

1. Pon los artículos de limpieza en un cubo para que el niño-niña, pueda llevarlos de un lado a otro.
2. Llena de agua la otra cubeta.
3. Lleva fuera al niño-niña y enséñale cómo “pintar” la casa con la brocha y agua.
4. Después deja que experimente con los otros artículos de limpieza.
5. Felicita lo bien que ha hecho el trabajo de limpiar la casa.



[www.google.com](http://www.google.com) 29

**Seguridad:** Asegúrate de que los artículos de limpieza no representen ningún riesgo para el niño-niña. Ésta es una buena ocasión para enseñarle al niño-niña, los peligros de productos venenosos, en este caso diversos líquidos de limpieza.

## 6.- GARABATEANDO

El niño –niña, pronto aprenderá a escribir su nombre y el primer paso del control de los movimientos precisos en ese sentido son los garabatos.

Los garabatos se convierten en dibujos y los dibujos en pinturas y, antes de que te des cuenta, el niño-niña, escribe.

### Habilidades:

- Expresión de emociones
- Desarrollo de la motricidad fina
- Desarrollo del lenguaje

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Marcadores grandes lavables
- Hojas grandes de papel blanco
- Mesa para niños-niñas.

### Desarrollo:



[www.google.com](http://www.google.com) 30

1. Pon sobre la mesa los marcadores lavables y el papel.
2. Sienta al niño-niña, a la mesa.
3. Siéntate a su lado y haz garabatos con él. Anímalo para que haga distintas formas: puntos, líneas rectas, curvas y círculos
4. En vez de preguntarle qué ha dibujado dile que hable sobre ello.
5. No hagas dibujos para que los copie; deja que garabatee lo que quiera. A medida que domine mejor los rotuladores sus dibujos se podrán reconocer mejor.

**Seguridad:** Usa rotuladores no tóxicos. Dile al niño-niña, que no se los lleve a la boca.

## 7.- ¡BAILA SIN PARAR!

A la mayoría de los niños-niñas, de esta edad les encanta expresarse mediante la música y el baile. Dale al niño-niña, la oportunidad de que se exprese con el cuerpo.

### Habilidades:

- Equilibrio y ritmo
- Conciencia del cuerpo
- Creatividad
- Habilidades auditivas

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Músicas diversas, por ejemplo rumba, vals, polca, rock and roll, etc.
- Reproductor de CD.
- Superficie grande



[www.google.com](http://www.google.com) 31

### Desarrollo:

1. Graba unos cuantos minutos de cada una de las músicas de modo que haya lo suficiente para disfrutar de la música y el baile. Graba las canciones seguidas de modo que la música suene sin interrupciones.
2. Pon la música y colócate con el niño-niña, en el centro de la habitación.
3. Cuando empiece la primera canción, baila y anima al niño-niña, para que haga lo mismo.
4. Cuando cambie la música, baila al ritmo de la nueva y dile al niño-niña, que te siga.
5. Baila hasta que se cansen.

**Seguridad:** Asegúrate de que la habitación esté libre de obstáculos para no tropezar al bailar. Si se cansan, tomarse un descanso.



[www.google.com](http://www.google.com) 32

## 8.- DESFILE DE MODA Y DISFRACES

A esta edad el niño-niña, quiere parecerse a sus padres. Dale la oportunidad de que haga de adulto (o al menos que se vista como ellos) para luego hacer un desfile de modas.

### Habilidades:

- Identificación del género
- Conciencia de sí mismo
- Habilidades de autoayuda, habilidad para vestirse
- Secuencias

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Varias prendas de vestir, por ejemplo sombreros, chaquetas, guantes, pelucas, zapatos, pantalones, vestidos, bufandas, joyas, etc.
- Espejo grande



**Desarrollo:**

1. Busca diversas prendas de vestir fáciles de poner, cómodas y, sobre todo, divertidas para una pasarela de modelos.
2. Pon las prendas en una caja.
3. Curiosear en la caja junto con el niño-niña.
4. Probarse algunas prendas juntas y mirarse en el espejo.
5. Una vez disfrazados, hacer una pasarela de modelos por la casa.

**Seguridad:** Vigila que no se enrede con la ropa el niño-niña y tropiece. Asegúrate de no mezclar cuadros con rayas (¡es broma!)



---

[www.google.com](http://www.google.com) 34

## CUENTOS DE FIELTRO

El lenguaje y el vocabulario del niño-niña, mejoran a pasos agigantados, pero a veces sus palabras no son suficientes para sus necesidades de expresión. Dale un simple tablero de franela y deja que cuente un cuento.

### Habilidades:

- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Un metro de tela de franela o fieltro de color oscuro

- Una tabla de 90 cm por 90 cm aproximadamente
- Pegamento
- Trocitos de fieltro de distintos colores
- Libros de cuentos ilustrados.

### Desarrollo:

1. Cubre la tabla con el metro de fieltro o franela, fíjalo con pegamento y déjalo secar.
2. Busca entre los libros ilustrados favoritos del niño-niña, y elige algunos personajes. Corta trozos de fieltro con la forma de los personajes.
3. Añade detalles a las siluetas con marcadores.
4. Pon la tabla contra la pared.
5. Siéntate con el niño-niña, frente al tablero y pon en él los personajes de fieltro.
6. Cuenta el cuento y mueve a los personajes a medida que lo vas contando.



[www.google.com](http://www.google.com) 35

**Seguridad:** Asegúrate de que la tabla esté bien apoyado en la pared para que no caiga y pueda lastimar al niño-niña.

## 10.- ¿QUÉ FALLA?

Cuando el niño-niña, aún está intentando comprender cómo funciona el mundo es un buen momento para el juego de “¿Qué falla?” Mira si puede descubrir la parte absurda del juego y la forma de corregirla.

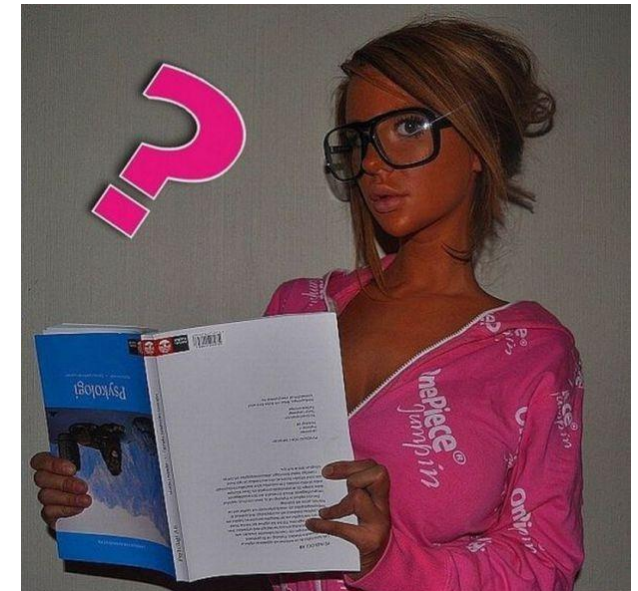
### Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos precisos
- Resolución de problemas
- Interacción social

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Libro ilustrado
- Calcetín y zapato
- Cepillo de dientes y pasta de dientes



[www.google.com](http://www.google.com) 36

- Vaso y agua
- Galleta y mermelada

### Desarrollo:

1. Reúne los objetos anteriores u otros que se puedan girar o voltear o hacer que se vean de manera distinta a la normal.
2. Ponte al niño-niña, en las piernas. Coge el libro del revés y empieza a leer. Mira si el niño-niña, se da cuenta de esto y lo resuelve.
3. Ponle al niño-niña, un zapato y luego el calcetín. Mira si se da cuenta del error e intenta corregirlo.
4. Pon pasta de dientes en la parte posterior del cepillo de dientes. Mira si el niño-niña, se da cuenta del error y lo soluciona.
5. Pon un poco de agua en una taza y dile al niño-niña, qué le has traído de beber. Mira si se da cuenta de que tendrías que haberle dado un vaso.
6. Pon mermelada en una galleta y ponla boca abajo en un plato. Mira si el niño-niña, le da la vuelta.

**Seguridad:** Asegúrate de que el niño-niña, no se haga daño corrigiendo estas tareas absurdas.

## 11.- ¿QUÉ PASARÁ?

Ayuda al niño-niña, a prever problemas y a resolverlos. Haz que resulte más divertido encontrar las soluciones.

### Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Resolución de problemas
- Habilidades para ordenar secuencias.

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Libro ilustrado con un cuento interesante



[www.google.com](http://www.google.com) 37

### Desarrollo:

1. Selecciona un libro de cuentos en el cual sucedan cosas que el niño-niña, pueda prever.
2. Siéntate con el niño-niña, en una silla cómoda y empieza a leer el cuento.
3. Antes de pasar la página detente y pídele que diga qué cree que va a pasar. Deja que lo piense un poco.
4. Pasa la página, lee otra parte del cuento y mira si el niño-niña, estaba en lo cierto.
5. Continúa hasta acabar el cuento.

**Seguridad:** Asegúrate de que los libros que elijas no le produzcan angustia por lo que va a pasar, por ejemplo la muerte de un personaje

## 12.- ARENA Y AGUA.

La arena y el agua son elementos que ofrecen al niño-niña, una amplia gama de actividades de duración indefinida. Lo único que necesita es una caja de arena y un cubo de agua para jugar a que está en la playa.

### Habilidades:

- Causas y efectos
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Exploración con los sentidos

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Caja grande de cartón o madera
- Arena fina



[www.google.com](http://www.google.com) 38

- Cubo de agua
- Juguetes para la arena y animales y figuras de plástico
- cubiertos, tazas, palas, cucharas u otros elementos de cocina

### Desarrollo:

1. Pon una caja grande de cartón o madera en el jardín, el parque o la playa y llénala de arena fina hasta una profundidad de unos 30 cm.
2. Prepara un cubo de agua, juguetes para la arena y elementos de cocina.
3. Deja que el niño-niña, use su imaginación y se divierta cavando en la arena.



**Seguridad:** Vigila que al niño-niña, no le caiga arena en la cara.

[www.google.com](http://www.google.com)

## 13.- EL NÚMERO UNO. VAMOS A CONTAR

Tiempo de realización: 30 minutos

### Habilidades:

Reconocer el número uno.

Asociar la grafía del número a la cantidad.

Conocer el número 1.

Conocer su grafía y la cantidad que indica.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Materiales necesarios

- Página impresa de la actividad.

- Lápiz.

- Cera de color amarillo.

Sugerencias para realizar la actividad de la ficha



[www.google.com](http://www.google.com) 39

1. Indique al niño-niña, que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.
2. Léale al niño –niña, el enunciado de la actividad.
3. Cuente con el niño-niña, distintos elementos cercanos a su entorno (lápices, ceras, tenedores, cucharas...)
4. Tras realizar la ficha, pídale al niño-niña, que colorea la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho.



[www.google.com](http://www.google.com) 40

## 14.- TE PRESENTO AL NÚMERO DOS

Tiempo de realización: 30 minutos

### Habilidades:

Reconocer e identificar el número dos.

Realizar su grafía.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Materiales necesarios para la tarea

Página impresa de la actividad.

Plastilina verde o una cera verde.

Lápiz.

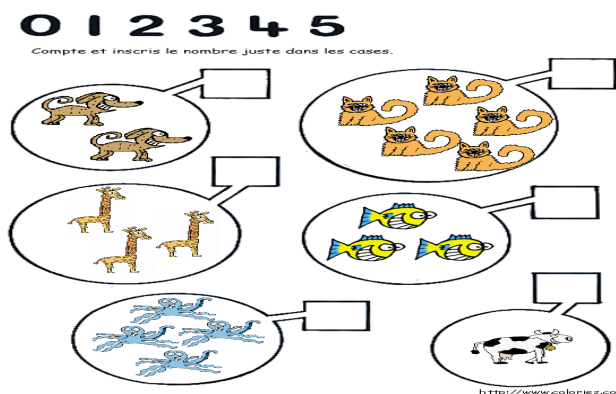
Ceras de colores.



[www.google.com](http://www.google.com) 41

## Sugerencias para realizar la actividad

1. Indique al niño-niña, que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.
2. Léale al niño-niña, el enunciado de la actividad.
3. Propóngale antes de la realización de la ficha que el niño-niña, repase con su dedo la grafía del número siguiendo la direccionalidad.
4. Tras realizar la ficha, pídale al niño-niña, que coloree la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho.



[www.google.com](http://www.google.com) 42

## 15.-CONTAR HASTA TRES.

Tiempo de realización: 30 minutos

### Habilidades:

Reconocer el número tres.

Asociar la grafía del número a la cantidad.

Conocer el número 3.

Conocer su grafía y la cantidad que indica.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Materiales necesarios

Página impresa de la actividad.

Fichas.

Cera de color naranja.



© Can Stock Photo - csp9343552

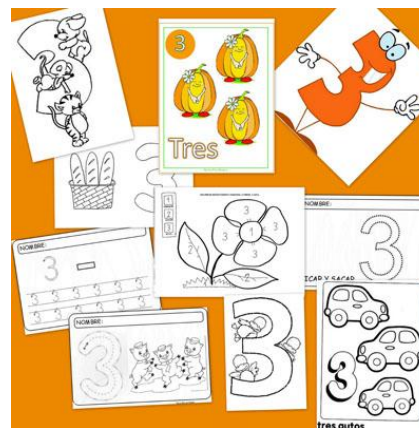
## Sugerencias para realizar la actividad

Indique al niño-niña, que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.

Léale al niño-niña, el enunciado de la actividad.

Cuente con el niño-niña, distintos elementos cercanos a su entorno.

Tras realizar la ficha, pídale al niño-niña, que coloree la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho.



[www.google.com](http://www.google.com) 43

## 16.-APRENDER A CONTAR

Tiempo de realización: 30 minutos

### Habilidades:

Reconocer el concepto de cantidad de los números uno, dos y tres.

Identificar y utilizar la grafía de estos números.

Conocer los números uno, dos y tres.

Conocer las grafías y las cantidades que indican.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Materiales necesarios

- Página impresa de la actividad.

- Lápiz.



[www.google.com](http://www.google.com) 44



[www.google.com](http://www.google.com) 45

### Sugerencias para realizar la actividad.

1. Indique al niño-niña, que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.
2. Léale al niño-niña, el enunciado de la actividad.
3. Cuente con el niño –niña, distintos elementos cercanos a su entorno.
4. Tras realizar la ficha, pídale al niño –niña, que coloree la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho.



[www.google.com](http://www.google.com) 46

## 17.- HISTORIAS LOCAS

Cuando el niño-niña, crea que ya comprende el mundo, cuéntale un cuento disparatado y haz que piense de nuevo. Para este divertido juego es necesario uno de los libros de cuentos favoritos del niño.

### Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Uno de los libros ilustrados favoritos del niño-niña.



[www.google.com](http://www.google.com) 47

### Desarrollo:

1. Elige uno de los libros ilustrados favoritos del niño-niña, uno que le leas con frecuencia.
2. Sienta al niño-niña, en tu regazo de modo que esté cómodo.
3. Empieza a leerle el libro igual que siempre.
4. Tras unas páginas, en vez seguir leyendo, cambia el cuento de manera que resulte disparatado. Por ejemplo, si le lees el de Los tres cerditos, en vez de que aparezca el lobo, haz que aparezca un gorila.
5. Detente durante un momento antes de “leer” la parte disparatada para ver la reacción del niño-niña. Cuando diga “¡No, no es así!”, lee correctamente unas páginas más.
6. Vuelve a sorprenderlo con otro cambio disparatado.
7. Continúa inventando partes del cuento hasta el final.

**Seguridad:** Si el niño-niña, se molesta con los cambios, deja el juego para otra ocasión.

## 18.- BUSCA LA PAREJA

Cuando el niño-niña, empieza a reconocer las similitudes y las diferencias entre el mundo tridimensional y sus representaciones en dos dimensiones, como las fotografías, juega a hacer parejas y mira si puede relacionar los objetos de tres dimensiones con las imágenes de dos.

### Habilidades:

- Clasificación y correspondencia
- Objetos reales y representaciones
- Discernimiento visual



[www.google.com](http://www.google.com) 48

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Fotografías de revistas que representen objetos que se puedan encontrar en casa; por ejemplo, pasta de dientes, comida, un sombrero, un juguete, zapatos, un reloj, etc.
- Objetos reales que coincidan con las fotografías

### Desarrollo:

1. Busca imágenes que representen objetos que haya en casa, según se explica más arriba.
2. Reúne objetos reales que coincidan con las imágenes.
3. Pon los objetos en fila en el suelo o en una mesa.
4. Sienta al niño-niña, cerca de ti, frente a los objetos.
5. Muéstrale la imagen de uno de los objetos y pídele que encuentre el objeto correspondiente.

**.Seguridad:** Asegúrate de que sean objetos que el niño-niña, pueda manipular con seguridad. Dale ánimos, ayúdale y elógielo mucho para que no se frustre.



[www.google.com](http://www.google.com) 49

## 19.- EL TEATRO DE LOS CUENTOS

Si el niño-niña, tiene un cuento favorito, conviértelo en una representación real con máscaras, accesorios y trajes. Mira cómo se divierte cuando los personajes que le son familiares pasan del papel al escenario.

### Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Manta
- Libro de cuentos favorito
- Disfraces para los personajes que elijas



[www.google.com](http://www.google.com) 50

## Desarrollo:

1. Extiende una manta en el centro de una habitación para hacer el escenario.
2. Elige uno de los cuentos favoritos del niño-niña.
3. Crea disfraces de los personajes del cuento.
4. Léele el cuento al niño-niña.
5. Saca los disfraces, disfrázate con el niño-niña, de los personajes del cuento.
6. Recrea el cuento sobre la manta escenario.



[www.google.com](http://www.google.com) 51

## 20.- EL TEATRO DE LOS CUENTOS

Si el niño-niña, tiene un cuento favorito, conviértelo en una representación real con máscaras, accesorios y trajes. Mira cómo se divierte cuando los personajes que le son familiares pasan del papel al escenario.

### Habilidades:

- Creatividad e imaginación
- Representación teatral
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Manta
- Libro de cuentos favorito
- Disfraces para los personajes que elijas

### Desarrollo:

1. Extiende una manta en el centro de una habitación para hacer el escenario.



[www.google.com](http://www.google.com) 52

2. Elige uno de los cuentos favoritos del niño-niña, por ejemplo La Cenicienta o Peter Pan.
3. Crea disfraces de los personajes del cuento.
4. Léele el cuento al niño-niña.
5. Saca los disfraces, disfrázate con el niño-niña, de los personajes del cuento.
6. Recrea el cuento sobre la manta escenario.

**Seguridad:** Si el niño-niña, se asusta durante la representación, recuérdale que se trata sólo de un juego. Para hacer que el juego resulte más entretenido, haz que el niño-niña, elija el personaje que desee representar.



[www.google.com](http://www.google.com) 53

## 21.- ADIVINA LOS SONIDOS

A los niños-niñas, les encanta escuchar música, voces animales, etc. Mejora su capacidad para escuchar poniéndole diversos sonidos que reconozca. Todo lo que necesitas es un grabador de CD.

### Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades de clasificación
- Habilidades auditivas

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Grabador de CD
- Sonidos que interesen al niño



www.google.com 54

### Desarrollo:

1. Graba diversos sonidos, por ejemplo, el ladrido de un perro, canciones infantiles conocidas, el sonido de juguetes musicales, la voz del padre, el ruido del teléfono, el tintineo de las llaves, etc. Deja silencios entre los ruidos.

2. Reproduce la cinta y mira si puede distinguir los sonidos. Si no has dejado suficiente espacio entre éstos, detén la reproducción después de cada uno para que el niño-niña, tenga tiempo de pensar.

3. Reproduce de nuevo la cinta, esta vez mostrándole la fuente de cada uno de los sonidos mientras suenan.



**Seguridad:** Los sonidos deben ser lo suficientemente altos para que el niño-niña, los oiga, pero no demasiado pues podría sobresaltarse.

[www.google.com](http://www.google.com) 55

## 22.- TESOROS ESCONDIDOS

¿Se puede engañar a un niño-niña, de entre uno y dos años? Cuando era más pequeño era posible, pero ahora que es más grande no resulta tan sencillo.

### Habilidades:

- Coordinación de la vista y las manos
- Resolución de problemas
- Agudeza y seguimientos visuales

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Mesa
- Tres contenedores pequeños de distintos colores.



[www.google.com](http://www.google.com) 56

- Caramelos o galletas.

### Desarrollo:

1. Sienta al niño-niña, a la mesa.
2. Coloca boca abajo sobre la mesa tres contenedores de distintos colores.
3. Pon un caramelo o una galleta frente a uno de los contenedores.
4. Cubre la golosina con un contenedor.
5. Mezcla los contenedores y haz que el niño-niña, centre su atención en la golosina escondida.
6. Pregúntale, “¿Dónde está la golosina?”
7. Deja que levante un contenedor para ver si la golosina se encuentra allí.
8. Si acierta, deja que se la coma.
9. Juega de nuevo.

Seguridad: Mueve los contenedores despacio para que el niño-niña, pueda seguir la golosina. El propósito de este juego es que el niño acierte, no que se frustre.

Usa golosinas con las que no se corra el riesgo de que el niño-niña, se ahogue.

### 23.- ANIMALES ANDANTES

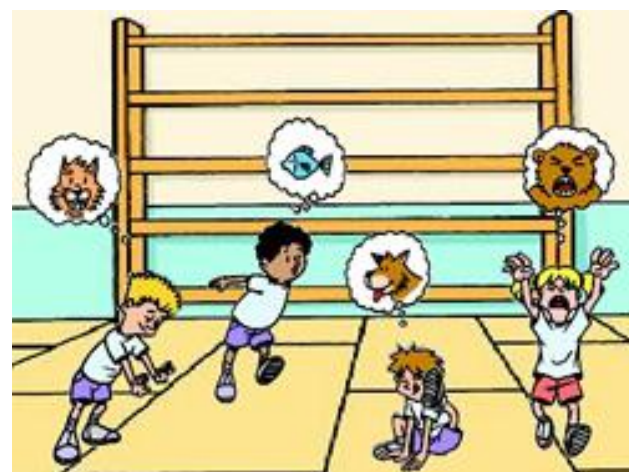
El niño-niña, se divertirá caminando como los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

#### Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Representación teatral
- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos simples
- Habilidades sociales

Tiempo de realización: 30 minutos

#### Materiales:



[www.google.com](http://www.google.com) 57

- Habitación grande
- Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

### Desarrollo:

1. Hojea varios libros ilustrados de animales.
2. Léele al niño-niña y anímalo para que camine como los animales de los libros.
3. 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 rept, etc.



[www.google.com](http://www.google.com) 58

**Seguridad:** Asegúrate de que no haya obstáculos en el espacio de juego.

## 24.- COCHE CAJA

Una simple caja puede convertir al niño-niña, en un genio creativo que puede aprender a hacer cosas maravillosas con sus ideas y su cuerpo.

### Habilidades:

- conciencia de cuerpo
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos
- Relaciones espaciales

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Caja grande, más o menos de la mitad del tamaño del niño
- Tijeras o cúter
- Cinta canela



[www.google.com](http://www.google.com) 59

- Rotuladores lavables, lápices de cera, pintura, calcomanías y otros materiales de decoración
- Libro sobre coches y camiones

### Desarrollo:

1. Lee con el niño-niña, un libro sobre coches y camiones y haz que mire bien las imágenes.
2. Quita las tapas superior e inferior de la caja.
3. Si es necesario, pon cinta canela en los bordes y las esquinas para suavizarlos y reforzarlos.
4. Ayuda al niño-niña, a decorar el exterior de la caja para que parezca un coche o un camión, para ello emplea rotuladores, pinturas, pegatinas, etc.
5. Cuando el coche esté terminado deja que el niño-niña, lo conduzca por toda la casa o el jardín.
6. Para más diversión, haz calles marcándolas con gises y pon señales de "Stop".

**Seguridad:** Ten cuidado al usar las tijeras o el cúter cuando el niño-niña, esté cerca.



www.google.com 60

## 25.- HAZ UN LIBRO

Anima al niño para que te cuente un cuento y haga su propio libro igual a los libros reales de la biblioteca de casa.

Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad de imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades para ordenar secuencias

Tiempo de realización: 30 minutos

**Materiales:**

- Revistas infantiles o libros ilustrados baratos
- Papel, pegamento, cinta adhesiva y engrapador

**Desarrollo:**



[www.google.com](http://www.google.com) 61

- 
1. Recorta ocho o diez imágenes de revistas infantiles o de libros ilustrados.
  2. Pon todas las imágenes en el suelo para poder verlas bien.
  3. Pega las imágenes en hojas de papel (una en cada página) dejando suficiente espacio en la parte inferior para escribir unas cuantas líneas.
  4. Haz que el niño elija una imagen, luego otra y así sucesivamente hasta que todas queden en una pila.
  5. Pon una hoja de papel encima de la pila y engrapa las hojas.
  6. Dile al niño que mire la primera imagen y empiece a contar un cuento relacionado con el contenido de la imagen.
  7. Escribe debajo de la imagen lo que dice el niño.
  8. Pasa la página y dile que mire la segunda imagen y continúe con el cuento. Escribe debajo de la imagen lo que dice.
  9. Continúa hasta llegar al final del libro.
  10. Haz que el niño le ponga un título y escríbelo en la portada.

---

**Seguridad:** Ten cuidado al trabajar con las tijeras y la engrapadora. También se puede grabar el cuento y escribirlo después.

## 26.- ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE VISUAL

El aprendizaje visual del niño-niña, incluye el dibujo y la pintura, los colores vivos y los libros ilustrados. Puede que disfrute más ordenando objetos, apilando bloques y mirando a las personas que hablando con ellas. Muéstrale cómo se hace algo y lo más probable es que pronto pueda hacerlo solo.

Usa la vista para comparar las formas de las letras de sus libros, sus bloques y las señales o las etiquetas, y con frecuencia puede recordar lo que ha visto. Le encanta mirarte.

Por lo general es así como aprende.

Aunque en esta etapa el niño-niña, tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle el oído y el tacto.

### Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos
- Capacidad de observar
- Resolución de problemas

Tiempo de realización: 30 minutos

## ESCRITURA INVISIBLE

En este juego debes turnarte para escribir letras en el aire con el dedo y adivinar de qué letra se trata. También se puede escribir la letra en la espalda del otro, o jugar en la oscuridad a escribir letras en el techo o en la pared con una linterna.

### LETRAS QUE DESAPARECEN

Escribe una letra en una pizarra con una esponja pequeña humedecida. Pídele al niño que diga rápidamente de qué letra se trata, antes de que desaparezca. Cuando el niño conozca la letra, mira si la puede escribir.

Cuando el niño pueda reconocer todas las letras del alfabeto, prueba con esta variante: pídele que diga la letra en voz alta y luego más y más bajo a medida que la letra desaparece.



[www.google.com](http://www.google.com) 62

---

## 27.- ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE AUDITIVO

En su etapa de aprendizaje auditivo a los niño-niñas,s le encantan las repeticiones y los versos. Canta con él la canción del abecedario.

Probablemente sabe muchas letras de canciones y puede recitar de memoria los libros que le has leído; ¡hasta habrá quien crea que puede leer! Disfruta con el sonido de tu voz (especialmente si le cantas o le lees), el de su propia voz (puede tender a hablar mucho) y con muchos tipos de música. ¡Ten cuidado con lo que dices, es normal que lo recuerde todo!

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad auditiva, resulta beneficioso estimularle los sentidos de la vista y el tacto.

Tiempo de realización: 30 minutos

### Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos
- Reconocimiento de las palabras

---

## DIVERTÍRNOS CON LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO

Añadiéndole algunas cosas puedes convertir la canción del alfabeto en una experiencia de aprendizaje en que estén implicados los sentidos.

Muchos niños aprenden el alfabeto con esta canción, les encanta recitarla una y otra vez y se sienten orgullosos cuando la pueden cantar correctamente.

Prueba estas ideas sobre juegos en que están implicados los sentidos y ayuda al niño-niña, a aprender más sobre el lenguaje y a mejorar sus habilidades auditivas.

### AÑADE RITMO

Cuando el niño-niña, cante la canción del abecedario, muéstrale cómo aplaudir o dar golpecitos con los pies para seguir el ritmo; o haz de ésta una experiencia más musical dándole un instrumento sencillo que pueda tocar mientras canta. Prueba con cascabeles en la muñeca (o en el tobillo). Otros instrumentos que no requieren de movimientos muy coordinados las manos son el triángulo, el pandero o los tambores de juguete.

Muestra al niño-niña, que incluso los objetos cotidianos puede producir sonidos interesantes: golpear bloques y cajas con palos o sacudir botellas llenas de piedritas o botones, cascabeles o sonajas.

---

## INTENTA CON VOCES DIFERENTES

Anima al niño-niña, a que emplee distintos tonos y voces cuando canta la canción del abecedario. ¿Puede susurrarla? ¿o cantarla en voz muy alta? ¿O cantarla con voz muy alta y después muy baja? Puede intentar hacer el sonido del pato o el del ratón, o el gruñido del perro. Hazlo sonreír cantándole la canción con una voz divertida.

Túrnate para cantar con voces divertidas.

Es posible que al niño-niña, le guste cantar la canción primero muy despacio y luego muy rápido.

La versatilidad vocal permite una excelente práctica auditiva y lingüística que contribuye al desarrollo de la lectura. Cuando el niño-niña, aprende a escuchar y a hacer diversos sonidos emplea la habilidad necesaria para notar las diferencias de los sonidos de las letras — B, D, P, y T!

## SEGUIR EL RITMO

Invita al niño-niña, a que baile por la habitación mientras canta la canción del abecedario. Dale accesorios para que se inspire en ellos para sus movimientos; por ejemplo cintas, una bufanda larga o un trozo de tela ligera. ¿Es capaz de bailar con zapatillas de bailarina? Puede marchar y seguir el ritmo como un soldado o zapatear como un bailarín de ballet.

## 28.- ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE TÁCTIL.

En cuanto al sentido del tacto, con frecuencia encontrarás al niño-niña, en la caja de arena, construyendo un castillo. Es muy probable que le guste construir cosas para derribarlas después sólo para ver lo que pasa. Los juguetes que se pueden manipular son sus favoritos, de modo que puede aprender el alfabeto recogiendo fichas de letras, dibujando letras con el dedo, o sintiéndolas. Aprende por imitación, de modo que ¡ten cuidado con lo que haces! Aunque en esta etapa al niño-niña, le gusta mucho aprender tocando cosas, haciéndolas y moviéndolas, también puede agudizar sus habilidades visuales y auditivas mediante actividades que involucren estos sentidos.

### Habilidades:

- Reconocimiento de letras
- Predicción
- Habilidades creativas y de pensar
- Mediciones
- Comparación y hacer forma de  
Letras



[www.google.com](http://www.google.com) 63

### HACER LETRAS Y HORNEARLAS

El niño-niña, puede aprender las letras y sus formas si hacen juntos galletas en forma de letras.

Todos los sentidos entran en juego cuando se hacen galletas en forma de letras. El niño te ayudará a medir y mezclar los ingredientes, a amasar y a dar forma a las letras, tal vez copiándolas de la tabla del abecedario o de sus fichas de letras. Al tiempo que disfruta con esto, también se deleitará con el olor que sentirá a su alrededor, y, cuando las galletas salgan del horno, probando el delicioso resultado. Decir las letras en voz alta a medida que las formes. Habrás creado una experiencia sensorial completa para el niño-niña.

Lo que necesitas:

- ✚ Una cucharadita de levadura rápida
- ✚ Una taza de agua
- ✚ Una cucharadita de azúcar
- ✚ Dos tazas de harina
- ✚ Una cucharadita de aceite

Utensilios:

- ✚ Taza de medir
- ✚ Cuchara de madera
- ✚ Tazón



[www.google.com](http://www.google.com) 64

- 
- + Cuchillos y tenedores de plástico
  - + Palillos para modelar
  - + Tabla de madera
  - + Papel de hornear

### Desarrollo:

Primero tienes que calentar el horno a 200 grados centígrados. Sólo un adulto deberá encargarse de usarlo.

Mide el agua, el azúcar y la levadura, ponlas en una cuenco y mézclalas espera dos o tres minutos hasta que la levadura se ablande.

Añade una taza de harina y remueve; añade el aceite, sal y la otra taza de harina.

Espolvorea harina en una tabla de madera. Coloca la masa en la tabla y amasa durante unos cinco minutos. Si la masa se te paga en las manos, puedes añadir un poco de harina.

Pon la masa en el tazón y cúbreala durante 45 minutos para que crezca.

Forma una bola con la masa y sepárala en porciones pequeñas.

Dale a las porciones de masa forma de letras. Para ello, emplea cuchillos y tenedores de plástico y palillos de modelar. Puedes hacer las letras del nombre del niño-niña, o las del de otros miembros de la familia, o incluso las de la mascota.

Pon las letras sobre papel de hornear y mételas en el horno durante 15 minutos.

Lo que el niño puede hacer:

- ❖ Ayudar a medir, a poner y a mezclar los ingredientes.
- ❖ Tocar la levadura con el dedo para ver si se ha ablandado.
- ❖ Espolvorear harina sobre la tabla y trabajar la masa.
- ❖ Decidir qué letras hacer.
- ❖ Ayudar a formar las letras con ayuda de fichas de letras o la tabla del alfabeto si es necesario.
  
- ❖ Mirar la masa de vez en cuando para que vea cómo crece.



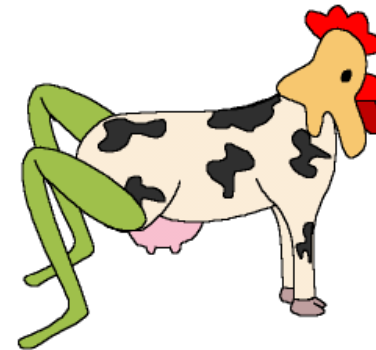
[www.google.com](http://www.google.com) 65

## 29.- PARTES DE LOS ANIMALES

Haz que el niño haga parejas con las mitades de distintos animales, o deja que se divierta creando animales disparatados.

### Habilidades:

- Reconocimiento de letras
- Predicción
- Habilidades creativas y de pensar
- Mediciones



[www.google.com](http://www.google.com) 66

### Materiales:

- Imágenes de animales sacadas de revistas o libros ilustrados baratos
- Hojas de cartulina
- Mesa o el suelo

---

## Desarrollo:

1. Recorta las imágenes de varios animales.
2. Corta las imágenes por la mitad, separando la parte de la cabeza de la cola.
3. Pon las mitades delanteras en el suelo o en la mesa frente al niño.
4. Saca una de las partes traseras y haz que el niño la empareje con la mitad delantera correspondiente.
5. Haz que pegue en una cartulina los animales que haya completado.

**Seguridad:** Después de recortar las figuras guarda las tijeras. Asegúrate de que el niño no se ponga pegamento en la boca.

## 30- ¡SALTA, BAILA, GIRA Y BRINCA!

El niño-niña, debe escuchar con atención unas sencillas instrucciones. Si no es así, acabará dando saltitos cuando se le pida.

### Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad de imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades para ordenar secuencias

Tiempo de realización: 30 minutos

### Materiales:

- Superficie grande



[www.google.com](http://www.google.com) 67

### Desarrollo:

1. Poner en una superficie grande y libre de obstáculos para que el niño-niña, tenga suficiente espacio.

2. Pídele que haga una de las siguientes cosas: dar saltitos, dar saltos grandes, ir de cojito o hacer piruetas y haz que responda de la manera apropiada.
3. Dale otra orden y haz que cambie a esa actividad.
4. Sigue dándole órdenes, pero cada vez más rápido hasta que empiece a reír a carcajadas.
5. Juega de nuevo añadiendo órdenes, por ejemplo las de bailar, girar, aplaudir, abrir y cerrar las piernas mientras salta, etc.

**Seguridad:** Si el niño se confunde o se frustra, dale las órdenes más despacio o deja de jugar.



[www.google.com](http://www.google.com) 68

---

### 31.- Adivina el final

Enseña al niño-niña, a imaginar el fin de un cuento. Después podrá aplicar esta habilidad a todo tipo de tareas cognitivas, especialmente a la resolución de problemas.

#### Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad de imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades para ordenar secuencias

Tiempo de realización: 30 minutos

#### Materiales:

- Libro de cuentos ilustrado con un final emocionante

### Desarrollo:

1. Busca un lugar cómodo y agradable para leer.
2. Léele al niño una parte del cuento y detente antes de llegar al final.
3. Pídele que te diga qué cree que pasará.
4. Anímalo para que piense en varios finales posibles.
5. Lee el resto del cuento para ver cómo termina.
6. Compara con el niño-niña, el final del libro y los que él inventó.
7. Repite el juego con otros libros.



[www.google.com](http://www.google.com) 69

**Seguridad:** Es una buena idea elegir cuentos con final feliz, en los que los problemas ya se hayan resuelto y las soluciones sean satisfactorias; de otro modo el niño-niña, podría frustrarse.

## 32. PUPO MI AMIGO COLORIDO

### OBJETIVO:

Enseñar al niño a reconocer colores.

### Desarrollo:

Utilizaremos un pulpo de fieltro el mismo que tendrá sus tentáculos de diferentes colores cada uno con bolsillos usaremos las cuentas de colores. Para pedirle que coloque las mismas en el bolsillo que corresponda

### RECURSOS:

Pulpo elaborado con fieltro relleno de plumón

Cuentas de colores



[www.google.com](http://www.google.com) 70

### 33. MI CAJA DE SORPRESAS

#### OBJETIVO:

Estimular al niño a reconocer diferentes texturas y temperaturas

#### ACTIVIDAD:

Usaremos una caja de realizada con varias texturas de manera que pueda diferenciarlas a través del tacto .

#### RECURSOS:

Caja de cartón

pintura

Fieltro

Lija

Plumón



[www.google.com](http://www.google.com) 71

## 34. ME VOY DE COMPRAS

### OBJETIVOS:

Desarrollar el reconocimiento de las comidas y perfeccionar la habilidad de clasificar

### Desarrollo:

Clasificar los diferentes alimentos con los que contamos en el rincón de la tienda Podemos clasificarlos por frutas y verduras, por tamaños incluso por colores.

### RECURSOS:

Rincón de la tienda



[www.google.com](http://www.google.com) 72

## 35. MI CUENTO FAVORITO

### OBJETIVO:

Desarrollar la memoria, fantasía y creatividad

### Desarrollo:

Jugar con escenas o representaciones de un cuento que sea del agrado de los niños la docente debe contar la historia y podemos preguntar y que paso después el niño deberá interpretar la imagen y continuar la historia.

### RECURSOS

Imágenes de un cuento



[www.google.com](http://www.google.com) 73

## EXPERIMENTOS PARA NIÑOS DE 3 AÑOS.



[www.google.com](http://www.google.com) 74

## 1.- DESAPARECE EL COLOR.

Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan un riesgo para hallar soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.

Objetivo.

Que el niño se cuestione el ¿por qué? de los fenómenos naturales e incentivarlo a la búsqueda de respuestas.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material.

Colorante para alimentos, de color rojo.

Blanqueador.

Un gotero.



[www.google.com](http://www.google.com) 75

## Desarrollo:

- ❖ Llena el frasco hasta la mitad, con agua.
- ❖ Agrega al agua dos gotas de colorante rojo para alimentos y mezcla.
- ❖ Usa el gotero para agregar una gota de blanqueador al agua coloreada.
- ❖ Agrega gotas de blanqueador, hasta que la solución roja se torne incolora.
- ❖ Ahora, agrega una gota del colorante rojo al líquido incoloro.

## ¿Qué sucede?

El agua de color rojo se decolora a medida que el blanqueador pasa a través de ella. Al agregar el colorante rojo a la solución transparente que contiene blanqueador, se produce un interesante efecto: el color rojo desaparece en cuanto toca el líquido. Estás presenciando una reacción química.



[www.google.com](http://www.google.com) 76

---

## 2.- ELECTRIZACIÓN POR FROTAMIENTO

¿Por qué los seres humanos generamos electricidad?

Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan un riesgo para hallar soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.

Objetivo:

Que el niño se interese en la observación de fenómenos naturales y participe en situaciones de experimentación, que abran oportunidades para preguntar y elaborar explicaciones.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

Una regla de plástico. Pedacitos de papel bond, o papel de china.

## Desarrollo:

1. Toma una regla de plástico y frótala en tu cabeza durante 10 o 15 segundos.
2. Acerca la regla a los pedacitos de papel, y observa qué sucede.

## ¿Qué sucede?

Los pedacitos de papel se pegan a la regla. Algunos otros pedacitos se mueven cuando les acercamos la regla.



[www.google.com](http://www.google.com) 77

---

### 3.- LA LATA MISTERIOSA

Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan un riesgo para hallar soluciones y respuestas a problemas, y preguntas sobre el mundo natural.

Objetivo:

Que los niños experimenten lo que sucede cuando se frota un globo contra la ropa, o el cabello, y luego se acerca hacia una lata de aluminio.

Tiempo de realización: 30 minutos

Materiales:

Una lata de refresco vacía de aluminio.

Una por cada niño.

Un globo por cada niño.

Un paño de lana.

Desarrollo:

1. Coloca la lata encima de una mesa, o en el suelo.
2. Infla un globo.
3. Frota el globo varias veces con un paño de lana (también es útil una prenda acrílica).
3. Frota el globo varias veces con un paño de lana (también es útil una prenda acrílica).

### ¿Qué sucede?

Al acercar el globo hacia la lata, sin tocarla, observaremos que ésta empieza a moverse hacia el globo. Si vamos retirando el globo, la lata intentará acercarse a él y conseguiremos que haga un pequeño recorrido.

### Sugerencias

Trabajar en grupos pequeños.

### Variantes

Inflar un globo; frotarlo contra el cabello y pegarlo en la pared, o bien, ponerlo junto a los pedacitos de papel para que éstos se adhieran directamente al globo.



[www.google.com](http://www.google.com) 78

## 4.- LOS NUTRIENTES COMO SE TRANSPORTAN.

Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Objetivo:

Que los alumnos descubran el fenómeno de la capilaridad y el cómo las plantas obtienen nutrientes.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

Tres vasos desechables.

Dos cucharaditas de azúcar.

Agua.

Una cuchara.

Tres tallos frescos de apio, con sus hojas.



**Desarrollo:**

1. Marca cada vaso con un número (1,2, 3).

2. Llena con agua a los tres vasos, sólo hasta la mitad.
3. Agrega una cucharadita de azúcar a los vasos 2 y 3. En el vaso 1 no pongas azúcar.
4. Con la cuchara mezcla el azúcar que hay en el vaso 2, hasta disolverla.
5. Coloca una rama de apio en cada vaso.
6. Coloca los vasos en el refrigerador, por 48 horas o dos días.
7. Ahora saborea las hojas de cada uno de los tallos.

### ¿Qué significa?

Al igual que se disolvió el azúcar en el vaso 2, el agua disuelve los nutrientes del suelo y los transporta dentro de la planta, desde sus raíces hasta sus hojas. La planta absorbe del suelo el agua y la lleva hasta las hojas por el xilema (tejido conductor que transporta los líquidos en las plantas). En nuestro experimento ocupamos tallos sin raíces, y el efecto de absorción se llevó a cabo a través de los capilares del xilema.

### Sugerencias

Cuestionar a los alumnos sobre ¿cómo se alimentan las plantas?

¿Por qué fue necesario guardar los vasos en el refrigerador?

¿Qué sucedió con el agua en los vasos?

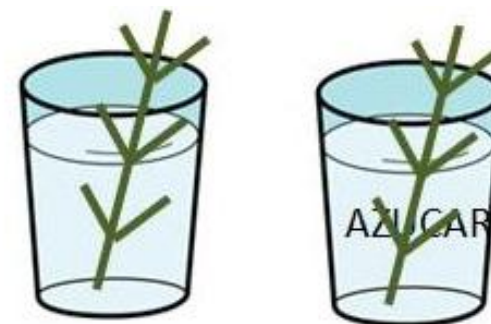
Trabajar por equipos.

Registrar diariamente los resultados por medio de dibujos y anotaciones personales de los niños.

Variantes

Pintar con colorante al agua con azúcar que va a utilizarse, para poder observar mejor la absorción de la mezcla en el apio.

Llevar una planta con su raíz y ponerla en un vaso con agua, poner otra planta igual con raíz en un vaso solo, después de varios días ¿observar qué sucedió?



[www.google.com](http://www.google.com) 80

---

## 5.- LA FLOR QUE SE PINTA

Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre con fenómenos naturales.

Objetivo:

Que el alumno conozca cómo se alimentan las plantas y su relación con el fenómeno de capilaridad.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

Un vaso transparente.

Agua.

Dos o tres flores blancas (claveles).

Anilina de diferentes colores.

Desarrollo:

1. Coloca agua en el vaso, por encima de la mitad.
2. Disuelve la anilina en el agua y coloca las flores en el vaso.
3. Deja el vaso con las flores en un lugar fresco y promueve que los niños construyan sus hipótesis acerca de lo que sucederá al siguiente día.

¿Qué sucede?

Al día siguiente de haber realizado el experimento, observarás que las flores adquirieron el color de las anilinas.

¿Qué significa?

En el tallo de las plantas se presentan pequeños tubos, conocidos como “capilares”, que le sirven a la planta para absorber agua y nutrientes del suelo. Mediante los capilares el agua y los nutrientes se distribuyen por toda la planta.

Sugerencias

Se recomienda que cada niño tenga una flor, para que el experimento pueda observarse de manera individual.

Preguntar qué sucederá al colocar la flor en el vaso.

Escuchar las hipótesis de los niños, para después comprobar lo sucedido.



[www.google.com](http://www.google.com) 81

---

## 6.- LECHE Y JABÓN

Formula explicaciones acerca de los fenómenos naturales que observa.

Objetivo:

Que el niño-niña conozca lo que pasa con las mezclas.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material.

Un recipiente pequeño donde verter la leche.

Un vaso con leche.

Jabón líquido para lavar trastos.

Pinturas vegetales líquidas.

Desarrollo.

1. Vacía la leche dentro del recipiente.
2. Incorpora, poco a poco, la pintura vegetal en el recipiente con leche (no mezclar).
3. Coloca una gotita de jabón líquido. 4. Observa lo que sucede al agregar el jabón líquido.

### ¿Qué sucede?

El jabón y la leche no se mezclan, y en los colores se notan movimientos de los elementos que se incorporaron.

### Variantes

Será interesante trabajar con leche de soya, jabón líquido para manos y jabón líquido para ropa.

### Sugerencias

Con este experimento puede explicarse a los niños la acción de los jabones quita-grasa.

También pueden ver las diferencias entre los líquidos grasos y el agua.



[www.google.com](http://www.google.com) 82

## 7.- MASA QUE FLUYE

Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe o supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Objetivo:

Que el alumno construya sus hipótesis a partir de un planteamiento que se le haga, y tenga la oportunidad de comprobarlo.

si presionamos con fuerza la mezcla, la notaremos tan dura como una piedra, pero si presionamos lentamente la cuchara se hundirá en ella.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material

Una taza con agua.

Una y media taza de maicena.

Un tazón grande.

Una cuchara.

Desarrollo:

1. Vacía el agua en el tazón.
2. Cuando vayas revolviendo la mezcla, golpea suavemente la superficie de vez en cuando.
3. Añade la maicena, revolviendo poco a poco hasta que la mezcla esté ligeramente más espesa que la crema de leche.
4. Observa qué sucede con la mezcla.
5. Toma un poco de la mezcla e intenta hacer una pelotita. ¿Qué sucede?

¿Qué sucede?

La mezcla líquida se comporta en ocasiones como tal, y en otras como un sólido.

¿Qué significa?

Lo que has producido es un líquido “no newtoniano”. Éste tiene las propiedades tanto de un líquido como de un sólido. En un líquido las moléculas se mueven libremente, mientras que en un sólido se mantienen en una posición fija. En la mezcla que hiciste largas cadenas de moléculas se enroscan unas alrededor de otras, permitiendo en momentos moverse con facilidad, y en otras no.

## Variantes

Se puede emplear pintura vegetal, a fin de que sea más atractivo para los niños.

Se puede utilizar una mesa, extender la masa para que todos los niños puedan observar.



[www.google.com](http://www.google.com) 84



[www.google.com](http://www.google.com) 83

## 8.- ¿SE PUEDE INFLAR UN GLOBO DENTRO DE UNA BOTELLA?

Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe o supone del medio natural, y de lo que hace por conocerlo.

Objetivo:

Que el alumno descubra que el aire ocupa un lugar en el espacio.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

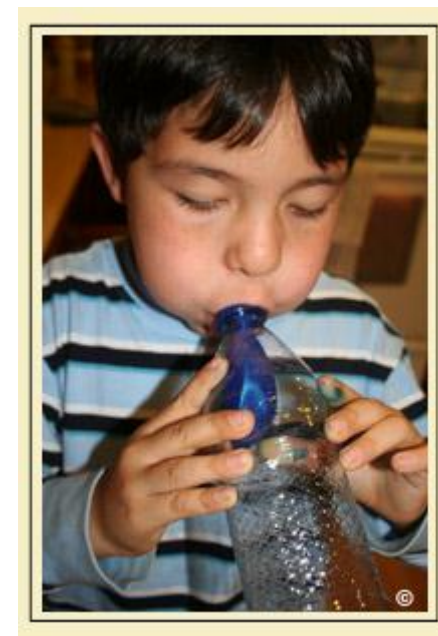
Dos botellas de plástico, vacías.

Un globo.

Aire.

Desarrollo:

1. Organiza por parejas a tus alumnos.
2. Sopla el globo y observa si se infla.
3. Pide a los niños que pongan un globo en una de las botellas de plástico, manteniendo la boquilla del globo cerca de la boca de la botella.
4. En la parte de debajo de la segunda botella haz una perforación.



[www.google.com](http://www.google.com) 85

5. Coloca el globo dentro de la segunda botella, y sopla.

¿Qué significa?

El aire es una mezcla gaseosa, sin olor ni sabor, que llena todos los espacios considerados como vacíos.

En cada aspiración, la gente y muchos animales llenan de aire sus pulmones.

Una persona adulta inhala de 13,000 a 15,000 litros de aire por día. La calidad del aire que inhalamos no sólo es importante para la salud de nuestros pulmones, sino que de ella depende la pureza de nuestra sangre, la capacidad de nuestro organismo para sintetizar alimentos, la eliminación de los productos tóxicos, la energía de nuestros músculos, la lucidez de nuestro cerebro y, en definitiva, la duración y la calidad de nuestra vida.

¿Qué sucede?

Notarás que en la botella donde no hiciste perforación, no se infla el globo. Por el contrario, en la botella perforada sí se infla.

Sugerencias

Durante el experimento ve planteando a los alumnos las siguientes preguntas:

¿puedes inflar un globo dentro de una botella?, ¿qué ocurrirá cuando metas



[www.google.com](http://www.google.com) 86

## 9.- ¿FLOTA O SE HUNDE?

Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe o supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Objetivo:

Conozca porque flotan algunos objetos.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

Tres vasos grandes.

Un huevo.

Agua. Sal. Azúcar.



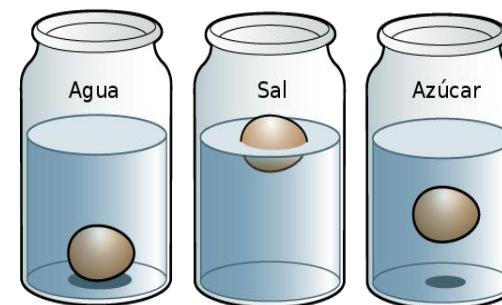
[www.google.com](http://www.google.com) 87

## Desarrollo:

1. Con un plumón escribe en un vaso la palabra azúcar, en otro vaso escribe la palabra sal y en otro la palabra agua.
2. Llena con agua hasta la mitad de los tres vasos. 3. En el vaso con la palabra escrita "sal" añade una cucharada de sal, revuelve con una cuchara y trata de disolver la mayor cantidad de sal posible. 4. En el vaso con la palabra escrita "azúcar", añade una cucharada del elemento.

5. Coloca el huevo en el vaso que tiene escrita la palabra agua. Observa que el huevo se deposita en el fondo del vaso.

6. Coloca el huevo en el vaso en el que has disuelto azúcar. Observa que sucede.



[www.google.com](http://www.google.com) 88

7. Coloca el huevo en el vaso en que has disuelto la sal. Observa que el huevo flota.
8. Ahora en el vaso con agua salada vierte un poco de agua. Observa que el huevo se hunde. Si a continuación añades un poco de agua salada, lo verás flotar de nuevo. Si vuelves añadir agua, nuevamente se hundirá y así sucesivamente. ¿

### ¿Qué sucede?

El empuje que sufre un cuerpo en un líquido depende de tres factores:

¿Qué significa? Sobre el huevo actúan dos fuerzas; su peso (la fuerza con la que el huevo es atraído hacia el centro de la Tierra, llamada fuerza de gravedad) y el empuje (la fuerza que ejerce hacia arriba el agua). Si el peso del huevo es mayor que el empuje del agua, el huevo se hundirá. En caso contrario flotará, si el peso del huevo y el empuje del agua son iguales, el huevo quedará entre dos aguas.

### Recomendaciones para su aplicación en grupo

Tener listo y marcado el material para cada equipo. Al comenzar la actividad mostrar la sal y azúcar, puede darlos a probar. Al introducir el huevo a las soluciones preguntar en cada ocasión ¿qué creen que va a pasar?

## 10.- LAS VIBRACIONES DE TU VOZ

Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan un riesgo, para hallar soluciones.

Objetivo;

Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan un riesgo para hallar soluciones y respuestas a problemas, y preguntas sobre el mundo natural.

Tiempo de realización: 30 minutos

Material:

Una botella de plástico.

Un globo.

Un trocito de espejo.



[www.google.com](http://www.google.com) 89

Cinta adhesiva.

Una superficie clara y plana.

Un día soleado.

Desarrollo:

1. Corta el globo y colócalo estirado en uno de los extremos de la botella de plástico.
2. Pégallo con cinta adhesiva (como si se quisiera hacer un tambor sin fondo).
3. Localiza una superficie plana donde se reflejen rayos solares.
4. Pega un trocito de espejo (de 2 x 2 cms más o menos) sobre el globo a un cm, aproximadamente, de la orilla opuesta a la boquilla del globo.
5. Habla a través de la lata y observa qué sucede.

## ¿Qué significa?

El sonido viaja a través de ondas que no podemos ver, aunque sí podemos observar el efecto que provocan al pasar por el aire. Estas ondas son las vibraciones. Cuando hablas generas vibraciones que mueven el aire que está dentro del tubo, por lo que el globo y el reflejo vibran también.

## Sugerencias

Explorar los conocimientos de los niños en relación con las vibraciones del sonido, preguntando: ¿Se puede ver el sonido?, ¿cuando hablo, se ve algo?, ¿saben que su voz emite vibraciones?, ¿han sentido las vibraciones de su voz? Recomendar a los niños que coloquen su mano en la garganta y hablen. Preguntarles si sienten algo.

---

## UNIDAD V

### CANCIONES



## LA TIA MONICA

Tenemos una tía	los hombros mueve así //	no sabe que comprar //	los pies mueve así //
la tía Mónica	La tía Mónica	Así mueve las rodillas	Tenemos una tía
que cuando va de compras	De compras siempre va	las rodillas mueve así	la tía Mónica
no sabe que comprar //	Se mueve sin parar	así mueve las rodillas	que cuando va de compras
Así mueve el sombrero	Alegre siempre está //	las rodillas mueve así //	no sabe que comprar //
el sombrero mueve así	Tenemos una tía	La tía Mónica	Así mueve todo el cuerpo
así mueve el sombrero	la tía Mónica	De compras siempre va	todo el cuerpo mueve así
el sombrero mueve así //	que cuando va de compras	Se mueve sin parar	así mueve todo el cuerpo
Tenemos una tía	no sabe que comprar //	Alegre siempre está //	todo el cuerpo mueve así //
la tía Mónica	Así mueve la cintura	Tenemos una tía	La tía Mónica
que cuando va de compras	la cintura mueve así	la tía Mónica	De compras siempre va
no sabe que comprar //	así mueve la cintura	que cuando va de compras	Se mueve sin parar
Así mueve los hombros	la cintura mueve así //	no sabe que comprar //	Alegre siempre está //
los hombros mueve así	Tenemos una tía	Así mueve los pies	<a href="http://www.eljardinonline.com.ar">www.eljardinonline.com.ar</a>
así mueve los hombros	la tía Mónica	los pies mueve así	
	que cuando va de compras	así mueve los pies	

EL TRENCITO

chiqui chiqui	Chu chu chiqui chiqui chiqui tren
chiqui chiqui	Chu chu chiqui chiqui chiqui tren
chiqui chiqui tren ////	Chu chu chiqui tren
Andar en tren (andar en tren)	Es de lo mejor (es de lo mejor)
Es de lo mejor (es de lo mejor)	Andar en tren (andar en tren)
Se tira el cordel (se tira el cordel)	Es de lo mejor (es de lo mejor)
Para parar el tren (para parar el tren)	Se tira el cordel (se tira el cordel)
El conductor (el conductor)	Para parar el tren (para parar el tren)
Se enojará (se enojará)	El conductor (el conductor)
Y mandará (y mandará)	Se enojará (se enojará)
A detener el tren (a detener el tren)	Y mandará (y mandará)
Chu chu chiqui chiqui chiqui tren	A detener el tren (a detener el tren)
Chu chu chiqui chiqui chiqui tren	Chu chu chiqui chiqui chiqui tren
Chu chu chiqui chiqui chiqui tren	Chu chu chiqui chiqui chiqui tren
Es de lo mejor (es de lo mejor)	Chu chu chiqui chiqui chiqui tren
	Es de lo mejor (es de lo mejor)

Chu chu chiqui chiqui chiqui tren

Chu chu chiqui chiqui chiqui tren

Chu chu chiqui tren

Es de lo mejor (es de lo mejor)

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)



[www.google.com](http://www.google.com) 90

## LOS NUMEROS

El juego de los números está por comenzar

Del uno hasta el diez todos vamos a contar

Uno, dos, tres, cuatro, cinco

Seis, siete, ocho, nueve, diez.

El uno es un palito

El dos es un patito

El tres es un gusanito

El cuatro un garabato

El cinco pega un brinco

El seis es un ganchito

El siete es un piquete

El ocho es un biscocho

El nueve es una cuerda

Para atrapar al diez. ///

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)

### LAS SARDINAS

Una sardina

dos sardinas

tres sardinas

Y un gato, miau..

Decidieron

la manera

de meterse

en un zapato

En un zapato.

a la bom, bom, bom, bom, bom chiguagua

a la bom, bom, bom, bom, bom chiguagua

a la bom, bom, bom, bom, bom chiguagua

a la bom, bom, bom, bom, bom

chiguagua //

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)



[www.google.com](http://www.google.com) 91

	La cabeza nic nic nic	Estamos disfrutando	Zapateemos todos ya
<b>MOVIENDO EL CUERPO</b>	La cintura noc noc noc	Con las manos clas clas clas	Izquierda izquierda derecha derecha
Ya llego la hora de cantar y bailar	Un pasito para atrás	Con los pies cles cles cles	Izquierda derecha un dos tres
Moviendo todo el cuerpo tú te divertirás	Una vuelta y nada más	La cabeza nic nic nic	Izquierda izquierda derecha derecha
Manos pies cabeza cintura moverás	La canción dice que	La cintura noc noc noc	Izquierda derecha un dos tres
Al ritmo de este baile vamos a disfrutar	Vamos todos a saltar	Un pasito para atrás	Con las manos clas clas clas
Con las manos clas clas clas	Saltando saltando	Una vuelta y nada más	Con los pies cles cles cles
Con los pies cles cles cles	Todo el mundo saltando	La canción dice que	La cabeza nic nic nic
La cabeza nic nic nic	Saltando saltando	Vamos todos a reir	La cintura noc noc noc
La cintura noc noc noc	Todo el mundo saltando	Ja ja ja Je je je Ji ji Jo jo Ju ju ju	Un pasito para atrás
Un pasito para atrás	Seguimos bailando	Con las manos clas clas clas	Una vuelta y nada más
Una vuelta y nada más	Seguimos cantando	Con los pies cles cles cles	La canción termino
La canción dice que	Moviendo todo el cuerpo	La cabeza nic nic nic	Hora de descansar
Vamos todos a aplaudir	Estamos celebrando	La cintura noc noc noc	<a href="http://www.eljardinonline.com.ar">www.eljardinonline.com.ar</a>
Arriba, abajo, a un lado y al otro	Manos pies cabeza	Un pasito para atrás	
Con las manos clas clas clas	Cintura piernas brazos	Una vuelta y nada más	
Con los pies cles cles cles	Con este ritmo nuevo	La canción dice que	

### CANCION DE LAS MANITAS

Tengo dos manitas chiquitas bonitas  
Que cuando las muevo son maripositas  
Con ellas me baño me visto y me peino  
Y mis zapatitos yo puedo lustrar  
Cuando sea grande muy grande muy grande  
Muchas cosas buenas hare yo con ellas  
Pero nunca debo olvidar  
Que mis dos manitas limpias han de estar//  
Con nuestras manos hacemos mariposas  
Nos bañamos nos vestimos nos peinamos  
Saludamos comemos escribimos  
Y hasta nos rascamos  
Cuantas cosas hacemos con nuestras manos  
Tengo dos manitas chiquitas bonitas  
Que cuando las muevo son maripositas

Con ellas me baño me visto y me peino  
Y mis zapatitos yo puedo lustrar  
Cuando sea grande muy grande muy grande  
Muchas cosas buenas hare yo con ellas  
Pero nunca debo olvidar  
Que mis dos manitas limpias han de estar  
Con nuestras manos hacemos mariposas  
Pintamos aplaudimos rebotamos la pelota  
Lustramos los zapatos y los amarramos  
Cuantas cosas hacemos con nuestras manos///

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)



[www.google.com](http://www.google.com) 92

<b>CANCION DE LOS DEDITOS</b>		
	El de en medio el de en medio donde estas	El meñique el meñique donde estas
Mira mira bien atento quien viene ahí	Aquí estoy	Aquí estoy
Los deditos de la mano ya quieren salir	Gusto en saludarte gusto en saludarte	Gusto en saludarte gusto en saludarte
Pulgarcito pulgarcito donde estas	Ya me voy	Ya me voy
Aquí estoy	Yo también	Yo también
Gusto en saludarte gusto en saludarte	Que otro amigo falta aquí	El toda la manita toda la manita donde estas
Ya me voy	Dime tu o tu o tu o tú	Aquí estoy
yo también	(El de los anillos)	Gusto en saludarte gusto en saludarte
El que indica el que indica donde estas	El de los anillos el de los anillos donde estas	Ya me voy
Aquí estoy	Aquí estoy	Yo también
Gusto en saludarte gusto en saludarte	Gusto en saludarte gusto en saludarte	Todos los deditos juntos se van a dormir
Ya me voy	Ya me voy	Un besito buenas noches hora de dormir
yo también	Yo también	<a href="http://www.eljardinonline.com.ar">www.eljardinonline.com.ar</a>

<b>A MOVER TU CUERPO</b>	A lado y lado están tus ears	Te invadirá de la cabeza a los pies	Te invadirá todo el cuerpo de cabeza a pies
A mover a mover tu cuerpo	Con ellos oyes música vaya alegría	A mover a mover tu cuerpo	Ah, ah aha
Muévelo ya te gustara	Con mi mouth como lo que me gusta comer	Don't stop este ritmo nunca va a parar	Ee...ooh...
A mover a mover tu cuerpo	Helados postres y uno que otro pastel	A mover a mover tu cuerpo	Si, si como me gusta a mi
Te invadirá de la cabeza a los pies	Te invadirá todo el cuerpo de cabeza a pies	Vamos a empezar muévete ya	Ee...ooh
A mover a mover tu cuerpo	Aja...te va a gustar	Muevo mis shoulders y el mudo responde	Si, si como te gusta a ti
Don't stop este ritmo nunca va a parar	Te invadirá todo el cuerpo de cabeza a pies	Agito mis arms porque quiero volar	A mover a mover tu cuerpo
A mover a mover tu cuerpo	Ah, ah aha	Golpeo mis hands.....(clap, clap, clap)	Muévelo ya te gustara
Vamos a empezar muévete ya	Ee...ooh...	Y lo que escucho es un aplauso sonar	/A mover a mover tu cuerpo
Si empiezas por arriba	Si, si como me gusta a mi	Hip contra hip yo me muevo así	Te invadirá de la cabeza a los pies
Encontraras la head	Ee...ooh...	Bailar este boggie me enloquece a mí	A mover a mover tu cuerpo
Ahí pones tu sombrero	Ee...ooh	Tus leggs como ves no no te dejan caer	Don't stop este ritmo nunca va a parar
Y nunca lo debes perder	Si, si como te gusta a ti	Y si bailas dance sé que no vas a parar	A mover a mover tu cuerpo
Luego vienen dos luceros	A mover a mover tu cuerpo	Te invadirá todo el cuerpo de cabeza a pies	Vamos a empezar muévete ya/bis
Que brillan como el sol	Muévelo ya te gustara	Aja...te va a gustar	<a href="http://www.eljardinonline.com.ar">www.eljardinonline.com.ar</a>
Son tus eyes colores hay	A mover a mover tu cuerpo		

### LLUVIA LLUVIA VETE YA

Lluvia, lluvia, vete ya!

Otro día volverás.

BB quiere jugar,

Lluvia, vete ya!

Quiero jugar en el tobogan!

Lluvia, lluvia, vete ya!

Otro día volverás.

Incy Wincy quiere jugar,

Lluvia, vete ya!

Quiero jugar en el carrusel!

Lluvia, lluvia, vete ya!

Otro día volverás.

pequeña niña quiere jugar,

Lluvia, vete ya!

Quiero jugar en el columpio!

Lluvia, lluvia, vete ya!

Otro día volverás.

Bebe Panda quiere jugar,

Lluvia, vete ya!

Quiero jugar en el balacin!

Lluvia, lluvia, vete ya!

Otro día volverás.

Todos queremos jugar,

Lluvia, vete ya



[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)

### MI CUERPO EN MOVIMIENTO

La cabeza, la cabeza

A los lados, a los lados

Adelante, adelante

Y hacia atrás, hacia atrás

Es mi cuerpo... en movimiento....

Y los brazos, y los brazos

Estiramos, estiramos

Encogemos, encogemos



[www.google.com](http://www.google.com) 93

Abrazamos, abrazamos

Es mi cuerpo... en movimiento....

Con las manos, con las manos

Sujetamos, sujetamos

Aplaudimos, aplaudimos

Saludamos, saludamos

Es mi cuerpo... en movimiento....

Con las piernas, con las piernas

Subimos. Subimos

Bajamos, bajamos

Nos sentamos, nos sentamos

Es mi cuerpo... en movimiento....

Con los pies, con los pies

Saltamos, saltamos

Corremos, corremos

Paseamos, paseamos

Es mi cuerpo... en movimiento....

Dios nos ama, Dios nos ama

Nos creó, nos creó

Y nos dio, y nos dio

Nuestro cuerpo, nuestro cuerpo

Y por eso.....

Estoy contento.....

DOY GRACIAS A DIOS.

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)

### LA BATALLA DEL MOVIMIENTO

Esta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

A mover los pies sin parar un momento

A mover los pies sin parar un momento

Los pies, los pies, los pies, los pies.

Eta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

A mover las piernas sin parar un momento

A mover las piernas sin parar un momento

Los pies, los pies y ahora las piernas

Eta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

A mover la cola sin parar un momento

A mover la cola sin parar un momento

Los pies, los pies, las piernas y ahora la cola

Eta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

A mover los brazos sin parar un momento

A mover los brazos sin parar un momento

Los pies, las piernas, la cola y ahora los brazos

Eta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

Mueve la cabeza sin parar un momento

Mueve la cabeza sin parar un momento

Los pies, las piernas, la cola, los brazos y ahora la cabeza.

Eta es la batalla del movimiento

Esta es la batalla del movimiento

A mover el cuerpo sin parar un momento

A mover el cuerpo sin parar un momento

Los pies, las piernas, la cola, los brazos, la cabeza y ahora el cuerpo.

[www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar)

---

## BIBLIOGRAFIA.

- Currículo de educación inicial 2014
- Ideas creativas para educar de Enrique Sánchez:
- GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos de Eurídice Cabañes y María Rubio:
- Jugar es pensar dos veces de Eloisa Montero y Beatriz Díaz
- CAIATI, M., DELAC, S., MÜLLER, A. (1987). Juego libre en el jardín de la infancia (2). Barcelona:
- COLL, C. MARTÍN E. (2004). El Constructivismo en el aula. Barcelona.
- CHAMORRO, M. (2005). Didáctica de las matemáticas para educación preescolar. Madrid España
- MANUAL DE AUTO CAPACITACIÓN DEL MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL (1999),
- MIRALLES, Ana María (julio de 2001).El debate latinoamericano sobre la comunicación Revista Documentos, volumen 3, No. 1, Medellín
- UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL (1999).Manual de auto capacitación, Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Protección de Menores.Quito
- DECROLY,O (2006) El Juego Educativo
- Estimulación Temprana inteligencia emocional y cognitivo

---

## NETGRAFIA

- <http://docs.com/VIVH>
- <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>
- [www.eljardin.com.ar](http://www.eljardin.com.ar)
- [www.salaamarilla2009.blogspot.com](http://www.salaamarilla2009.blogspot.com)
- <https://sites.google.com/site/4006educacionfisica/-que-es-la-actividad-ludica>
- (<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>)
- (<http://myslide.es/education/la-ludica-en-preescolar-2011.html>)
- ([www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com))
- ([www.centroadleriano.or](http://www.centroadleriano.or))

# ANEXOS

---

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD

Nombre:

Edad:

Género:

F\_\_M\_\_

1) Conoce la definición de lúdica?

SI            NO

2) Cree importante la lúdica en el desarrollo cognitivo del niño ?

SI            NO

PORQUE?

3) Con que frecuencia utilizas a la lúdica como herramienta de apoyo dentro del aula?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

4) En qué espacio o ambientes aplica la lúdica?

PATIO

AULA

FUERA DEL CENTRO INFANTIL

OTROS

5) Considera usted que la lúdica se centra en la experiencia de los niños y niñas?

SI NO

PORQUE

6) Cree usted que se fomenta el interés del aprendizaje a través de la lúdica?

SI NO

7) Con que frecuencia usas material didáctico e innovador en el aula?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

8) Propicia la oportunidad que sus niños y niñas imiten un personaje y ponga en manifiesto su fantasía?

SI NO

9) Cree usted que la lúdica ayuda a prevalecer la cooperación en el aula?

SI NO

10) Considera que la lúdica es un acercamiento de los niños con la naturaleza como recurso

SI NO

11) Emplea actividades lúdicas de expresión plástica con el fin de fomentar el razonamiento en la etapa inicial de los niños y niñas

SI                      NO

12) Cree que la lúdica despierta el interés de aprender en los niños

SI                      NO

13) Cree usted que los juegos pueden ser evaluados

SI                      NO

14) Cree que el espacio que cuenta el centro infantil le limita a implementar actividades lúdicas

SI                      NO

PORQUE

## SOCIALIZACIÓN DEL TEMA







## APLICACIÓN DE LA PROPUESTA





