



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TESIS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN “EDUCACIÓN INFANTIL”**

TEMA:

**INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO
DEL APRENDIZAJE EN LOS/LAS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO
INFANTIL “AUGUSTO BETANCOURT” DE LA PARROQUIA DE AMAGUAÑA EN
EL AÑO LECTIVO 2011-2012.- PROPUESTA ALTERNATIVA**

DIRECTOR

Dr. Orestes Jiménez

CODIRECTOR

Dr. Milton Benalcázar

AUTORA:

María Belén Jiménez Jaramillo

**Sangolqui – Ecuador
Junio 2012**

CERTIFICACIÓN

En nuestra calidad de Director y Codirector, certificamos que la Sra. María Belén Jiménez Jaramillo egresada de la carrera d Educación Infantil ha desarrollado su proyecto de tesis titulado “INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN LOS/LAS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL “AUGUSTO BETANCOURT” DE LA PARROQUIA DE AMAGUAÑA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012.- PROPUESTA ALTERNATIVA”.

Luego de revisada la tesis en su totalidad se encuentra que cumple con la Aplicación de los conocimientos teóricos, académicos y metodológicos. Por lo tanto autorizamos su presentación y defensa

Atentamente

.....
Dr. Orestes Jiménez

DIRECTOR

.....
Dr. Milton Benalcázar

CODIRECTOR

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la fortaleza necesaria para llevar acabo mi proyecto de tesis

Mi gratitud a la Escuela Superior Politécnica del Ejército por la oportunidad de prepararme y cursar mis estudios superiores en la Carrera de Educación Infantil a sus autoridades y a todos y cada uno de los Docentes que fueron parte de mi preparación académica

Al personal docente y administrativo del Centro Infantil “ Augusto Betancourt” que contribuyeron y apoyaron en el desarrollo de esta tesis

De manera especial al Dr. Orestes Jiménez Director y Dr. Milton Benalcazar, Codirector de tesis, por su asesoría, responsabilidad y consejos

A mi familia y amigos por la colaboración en el desarrollo y culminación de la presente tesis.

DEDICATORIA

A Dios por su total bendición en mi vida, permitiéndome culminar con éxito mi Carrera Profesional y poder compartirla con mis seres queridos, los cuales comparten mi triunfo profesional.

A mi hija María José, mi pequeña compañera de vida, mi inspiración divina a quien dedico mi esfuerzo y entrega en esta tesis, la cual te servirá de ejemplo de lucha y perseverancia y como muestra de mi gran amor hacia ti. Te agradezco por comprender mis largas horas de ausencia, las cuales serán recompensadas en un futuro de logros para disfrutarlo contigo, recuerda primero se siembra y luego se cosecha mi niña

A mis pilares de vida, mis padres Mercy y Vinicio por su total e incondicional apoyo, han sido un pilar fundamental en mi superación personal y profesional, mi madre por su entrega, paciencia y consejos permanentes y mi padre por su apoyo, guía y consejos. La presente tesis es producto de la confianza que ustedes tuvieron en mí.

A mis queridos hermanos Jairo y Christopher por su cariño, soporte y alegría lo cual me ayudo a superar los obstáculos que se presentaron en el camino, este trabajo es para ustedes.

A todos y aquellos seres queridos y amigos que me alentaron a culminar mi carrera Profesional con consejos y experiencias de vida.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	PÁGINAS
Certificado	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria.....	ix
Índice.....	x
Resumen.....	xi
Introducción.....	xii
CAPITULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACION	
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del Problema.....	3
1.3. Objetivos.....	3
1.3.1. General.....	3
1.3.2. Específicos.....	3
1.4. Justificación e importancia.....	3
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	
UNIDAD 1. LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA.....	6
1.1. ¿Qué es la estimulación temprana.....	6
1.2. Fundamentos de la estimulación temprana.....	7
1.3. Importancia de la estimulación temprana.....	8
1.3.1. La estimulación temprana relacionada con el comportamiento	11
1.3.2. La estimulación temprana relacionada con el aprendizaje	12
1.4. ¿Qué áreas trabaja la estimulación temprana en el niño?	14
1.4.1. ¿Cómo se puede estimular estas áreas?.....	15
1.4.2. Recomendaciones para su aplicación.....	16
UNIDAD 2. EL JUEGO	18
2.1. Conceptualización.....	18
2.2. Teorías del juego.....	20
2.2.1. Teoría de las necesidades.....	21
2.2.2. Teoría de la energía sobrante.....	21
2.2.3. Teoría de atavismo o de la recapitulación.....	22
2.2.4. Teoría del ejercicio preparatorio.....	22
2.2.5. Teoría general del juego.....	23
2.2.6. Teoría de la ficción.....	23
2.2.7. Teoría del instinto del placer.....	24
2.2.8. Teoría del desarrollo.....	24
2.2.9. Teoría sociocultural.....	25
2.2.10. Teoría ecológica.....	26
2.3. El juego como un proceso de desarrollo y aprendizaje del niño	26

2.4. Los ámbitos del desarrollo infantil y aprendizaje del niño a través del juego.....	27
2.4.1. Ámbito psicomotor.....	27
2.4.2. Ámbito cognitivo.....	28
2.4.3. Ámbito afectivo.....	28
2.4.4. Ámbito social.....	29
2.5. El juguete.....	29
2.5.1 Definición y funciones del juguete.....	29
2.5.2. Clasificación del juguete.....	30
2.5.3. El juguete y la trasmisión de valores.....	31
2.6. La clasificación del juego.....	31
2.6.1. Juegos psicomotores.....	32
2.6.2. Juegos cognitivos.....	33
2.6.3. Juegos sociales.....	33
2.6.4. Juegos afectivo- emocionales.....	33
UNIDAD 3. EL DESARROLLO COGNITIVO.....	34
3.1. El desarrollo cognitivo en el niño.....	34
3.2. Factores relacionados con el desarrollo cognitivo.....	35
3.2.1. La maduración y la herencia.....	36
3.2.2. La experiencia activa.....	36
3.2.3. La interacción social.....	37
3.3. Esquemas mentales del niño.....	37
3.4. Características de los esquemas.....	38
3.4.1. Por lo general se forma en edades tempranas.....	38
3.4.2. Son estructuradas con contenidos rígidos.....	38
3.4.3. Su aparición es automática.....	39
3.4.4. Tienen la particularidad de ser reestructuradas.....	39
3.5. Estadios del desarrollo cognitivo del niño.....	39
	41
UNIDAD 4. EL APRENDIZAJE.....	
4.1. Definición de aprendizaje.....	41
4.2. Tipos de Aprendizaje.....	42
4.2.1. Por habituación.....	42
4.2.2. Por condicionamiento clásico.....	42
4.2.3. Por condicionamiento operante.....	42
4.3. El aprendizaje en el niño.....	43
4.4. Teorías del aprendizaje	44
4.4.1. Según Piaget.....	46
4.4.2. Según Vygotsky.....	46
4.4.3. Según Ausubel.....	46
4.4.4. Según Bruner	47
4.5. Relación entre el aprendizaje y la enseñanza.....	47
4.6. El aprendizaje desde la teoría conductista.....	49
4.7. Procesos del aprendizaje cognitivo.....	49
4.7.1. Motivación.....	50
4.7.2. Concentración.....	50

4.7.3. Actitud.....	51
4.7.4. Organización.....	51
4.7.5. Comprensión.....	52
4.7.6. Repetición de conductas.....	52
5.4. Glosario.....	54

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.....	56
3.1.1. Investigación descriptiva.....	56
3.1.2. Investigación de campo.....	56
3.1.3. Investigación documental.....	56
3.2. Métodos.....	56
3.2.1 Método inductivo.....	57
3.2.2. Método deductivo.....	57
3.2.3. Método científico.....	57
3.3. Técnicas de investigación.....	57
3.3.1. Observación.....	57
3.3.2. Entrevista.....	57
3.3.3. Trabajo con grupos focales.....	57
3.4. Hipótesis.....	57
3.5. Operacionalización de variables.....	57
3.6. Población y muestra.....	59
3.6.1. Población.....	59
3.6.2. Muestra.....	59
3.7. Instrumentos de recolección de datos.....	60

CAPÍTULO IV. INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Presentación e interpretación de los resultados de la prueba de funciones básicas por área.....	61
4.2. Presentación e interpretación de los resultados de las características psicopedagógicas del aprendizaje.....	67
4.3. Comprobación de hipótesis.....	70

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	72
5.2 Recomendaciones.....	73
5.3. Bibliografía.....	74
5.3.1. Fuentes bibliográficas.....	74
5.3.2 net grafías	74

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

1. Tema.....	75
2. Datos Informativos.....	75
3. Abstracto.....	75
4. Justificación e importancia.....	76
5. Objetivos.....	77
5.1. General.....	77

5.2. Específicos.....	77
6. Descripción de la propuesta.....	77
7. Referencias Bibliográficas.....	95
7.1 Bibliografía.....	95
7.2 Net grafías.....	95
7.3. Anexos.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDOS	PÁGINAS
1. Estadios de desarrollo cognitivo según el autor Piaget.....	24
2. Clasificación de los juguetes.....	30
3. Clasificación del juego por el aspecto que desarrolla.....	32
4. Características del desarrollo cognitivo en base al autor Piaget.....	39
5. Teorías del aprendizaje.....	45
6. Operacionalización de variables.....	58
7. Tabulación de resultados de la aplicación de la prueba de funciones básicas.....	62
8. Distribución de frecuencias y porcentajes de resultados de la prueba de funciones básicas	63
9. Tabulación de resultados de la aplicación de la lista de cotejo.....	68
10. Distribución de frecuencias y porcentajes de los resultados de la aplicación de la lista de cotejo.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS	PÁGINAS
1. Representación gráfica de los resultados de la aplicación de la prueba de funciones básicas	64
2. Representación gráfica de los resultados de la aplicación de la lista de cotejo.....	69

RESUMEN

El trabajo de tesis se realizó en base a la inquietud que nació a través de la observación de algunos Centros infantiles donde se evidencio casos de niños que no son estimulados de manera apropiada para su edad y el diálogo que se mantuvo con madres de familia y docentes, acerca de cómo afecta la estimulación temprana para el aprendizaje en niños y niñas

Por lo cual el objetivo de la investigación fue determinar ¿cómo influye la estimulación temprana en el desarrollo del aprendizaje en niños/as de 4 a 5 años?, se observó y entrevistó a 22 niños/as de pre básica del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña, con la utilización de dos instrumentos los cuales fueron la Prueba de funciones básicas y una lista de cotejo.

Vale destacar que para el correcto desarrollo de la tesis se realizó una investigación documental, la cual permitió conocer acerca de los contenidos teóricos sobre la estimulación temprana y el aprendizaje, así poder tener claro lo que se buscaba observar, investigar y comprobar.

Luego de la aplicación de los instrumentos, se pudo observar y comprobar la hipótesis de investigación, la cual se refería a que si la estimulación temprana influye directamente en el aprendizaje de los niños/as. Así los resultados evidenciaron claramente que solo un 46% de niños/as están siendo estimulados y el 56% no está recibiendo una estimulación temprana estructurada y planteada en respuesta a las características psicopedagógicas de cada uno de los niños/as

Después de haber investigado y lograr resultados evidentes de que los niños/as necesitan una estimulación temprana, se planteo una propuesta para solucionar el problema que se investigo, la cual se baso en un programa lúdico que busca estimular las diferentes áreas de las funciones básicas de los niños/as de 4 a 5 años y así generar y facilitar un aprendizaje integral en ellos

ABSTRACT

The work of this thesis came to life after observing that in some daycare centers some children were apparently not being stimulated appropriately. This was noticed and drawn to attention in intensive conversations with teachers and workshops with the corresponding parents; the importance of Early Stimulation and its positive effects was also discussed.

Therefore, it was determined to investigate, among others, and to determine how early stimulation influences in the learning process in children between the ages of 4 – 5. It was decided to work with 22 children of the prekindergarten and kindergarten of the Child Center “Augusto Betancourt” in Amaguaña. For this purpose two measuring instruments were chosen for use, to say: a functions test and a matching list

It is to be remarked that for a correct development of the thesis, it was decided to carry out a documentary investigation, which permitted an overview of the theoretical contents on early stimulation and learning in order to assert the study objects of the observation, investigation and demonstration.

After applying the instruments, the hypothesis of the investigation could be observed and evaluated. This referred to the fact if and how far early stimulation influences in the learning process of children. Based upon the schematization, it could be determined that only 46% of the children in observation were being stimulated properly, while 54% lacked of structured psycho pedagogical stimulus from the parents.

After investigating and obtaining enough and convincing backing up data, the evident result is that children do need of early stimulus. So a proposal was presented to alleviate the stated problem in question. This latter is based on a ludic program intended mainly to stimulate areas of basic functions on children in ages between 4 and 5, aiming to the generation and facilitation of an integral learning process

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en el Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña se está viendo estancado, por una estimulación temprana debilitada, que se está dando por diferentes factores como recursos didácticos, cantidad elevada de niños, la carga horaria y poco conocimiento acerca de cómo la estimulación temprana influye en el desarrollo del aprendizaje.

Por ello en mi calidad de alumna de la carrera de educación infantil, busca indagar y brindar un aporte en la sociedad acerca de cómo los niños/as al ser correctamente estimuladas pueden aprender de mejor manera, siendo fundamental conocer la importancia del como una estimulación temprana directa, clara y enfocada mediante actividades lúdicas, puede mejorar el desarrollo cognitivo de los niños/as y así causar un aprendizaje optimo, esto puede llevarse a cabo con actividades recreativas, las cuales siendo aplicadas, tomando en cuenta el beneficio permanente que generaría en los niños/as y no solo el hecho de entretenerlo, causaría un efecto potencializador de todas las capacidades y destrezas en cada una de las áreas del aprendizaje de los niños y así facilitar que la docente pueda transmitir los conocimientos necesarios de una manera más fácil, ya que los niños/as están con una predisposición a aprender la cual no aparece por casualidad sino, por una aceptación de que los niños deben ser respetados y tomado en cuenta cada una de sus necesidades y características individuales y fusionarlas para crear el mejor ambiente para su desarrollo.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de estímulos afectivos, sensoriales, físicos y ambientales producen retrasos en el desarrollo que podrían llegar a ser irreversibles. A partir de esta evidencia, en la década de los 70 se demostró que el pronóstico de los niños con enfermedades o problemas que afectan a su desarrollo psicomotor, mejoraba con la aplicación precoz de una intensa estimulación sensorial y motora, la cual puede darse mediante el juego, el motor que impulsa y motiva a los niños, y así poder iniciar e inducir al niño en su desarrollo, por ello considero que estimular al niño mediante actividades lúdicas ayuda y facilita toda actividad que se considera fundamental para un niño. De este modo, cuando un niño recibe estímulos directos, claros y enfocados en su edad, necesidades y desarrollo puede potenciar al máximo sus capacidades, porque han sido previamente desarrolladas paso a paso según su evolución, física, emocional y cognitiva.

Claro que se debe tener en cuenta las características de cada niño ya que no todos son iguales y por ello no reaccionan igual ante ciertos estímulos y tener en cuenta el desarrollo de cada uno para cierta aplicación de estímulos y hacerlo a medida de sus reacciones ya que por el contrario, si el niño es estimulado excesivamente, puede provocar un efecto negativo para él. La estimulación debe tener un sentido, los niños lo deben pasar bien con lo que está haciendo, deben estar motivados; Pero si se acosa a un niño no se logrará un mejor desarrollo mental y sensorial, ya que deben tener su tiempo de descanso, de hacer “nada”, o simplemente de investigar aquello que deseen

Se debe tener claro que se busca estimular al niño/a de manera temprana, pero nunca imponerse al niño, por cumplir un objetivo del adulto sino para ayudarlo en su desarrollo y cuando se tenga claro este objetivo, será fácil ver Los beneficios luego, ya que tendremos un niño feliz, el cual actuará de manera libre, pero con bases las cuales se dieron mediante una estimulación lúdica.

La estimulación propuesta como una metodología aplicable en la infancia, pretende aprovechar estos precisos momentos de plasticidad del cerebro, con conocimiento de esta fundamentación. Y de acuerdo con los periodos sensitivos. El infante está listo para aprender los movimientos de su cuerpo y de sus extremidades, de tal manera que logrará la coordinación ideal y el perfeccionamiento de los movimientos más gruesos y la precisión de los más finos, a través del conocimiento y dominio de su cuerpo, está desarrollando capacidades que le conduzcan al aprendizaje. El lenguaje es una habilidad que el infante desarrolla en estos primeros años de su vida, ningún ser humano esperó llegar a la adultez para aprender a comunicarse.

El Centro Infantil “Augusto Betancourt” actualmente se encuentra ubicado en la Parroquia de Amaguaña, el mismo que cuenta con 180 niños/as en edad preescolar. Su parte administrativa y docente está conformada por Hna. Carmen Ortega Coordinadora del Centro Infantil “Augusto Betancourt”, una psicóloga, 4 docentes. En entrevista mantenida con la Hermana Coordinadora se manifestó que “El tiempo de juego dirigido en el Centro es limitado ya que no hay el tiempo suficiente para hacerlo, y que las pocas veces que se lo logra hacer el cambio en los niños es positivo, lo cual causa en ellos, motivación y apego por realizar más actividades”

Además consideran que el juego como elemento de estimulación de los sentidos sin duda ayudaría a que ellos aprendan de mejor manera, pero que lamentablemente se ven limitadas por la ausencia de personal especializado en lo referente a estimulación y desarrollo lúdico, la carga horaria no es la suficiente y sobre todo la mala distribución de los recursos didácticos. Causando que no se dé el ambiente propicio para que ellos se desenvuelvan y de esta manera sus destrezas, habilidades y capacidades no se desarrollan de manera total, lo cual genera que el proceso de enseñanza – aprendizaje no se dé en forma adecuada a los requerimientos del niño/a y de la docente, sino limitadamente.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo influye la estimulación temprana, en el desarrollo del aprendizaje en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1 General:

- Determinar la influencia que tiene estimulación temprana en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña

1.3.2 Específicos

- Examinar la fundamentación teórica de la Estimulación Temprana para planificar, los diferentes aspectos del proyecto en desarrollo.
- Establecer los factores o aspectos que intervienen en la Estimulación Temprana para el desarrollo del Aprendizaje en los/las niños y niñas
- Identificar la relación que existe entre la estimulación temprana y el desarrollo del Aprendizaje
- Estructurar una propuesta alternativa la misma que promueva la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de la Estimulación Temprana

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La utilización del juego como medio educativo y fuente de aprendizaje no ha sido una constante a lo largo de la historia pedagógica. A pesar de que los filósofos y pensadores como Platón y Aristóteles ya en sus obras hablan del empleo del juego y de las actividades lúdicas como recursos utilizados para fomentar el aprendizaje, lo cierto es que de forma tradicional la escuela ha sido considerada durante muchos años como un espacio instructivo, dentro de la llamada actividad escolar.

Pero al igual que ha ocurrido con el resto de ciencias, el avance epistemológico ha sido notable y numerosas han sido los autores que se han dedicado a

investigar y analizar la relación que existe entre juego, desarrollo infantil y aprendizaje.

Este cambio de visión y estos avances teóricos han ido impregnando y convenciendo a todos los profesionales del ámbito educativo y han puesto y consolidado los cimientos necesarios para el desarrollo y puesta en práctica, fundamentalmente en la etapa infantil, de una metodología educativa centrada en el juego como base de los aprendizajes. En la actualidad, el juego es la actividad que predomina durante la etapa infantil y está considerada como una actividad lúdica, vital y necesaria, facilitadora y potenciadora del desarrollo del niño en todos sus ámbitos: biológico, físico, afectivo, psíquico y social,

Además, el juego es considerado como una actividad lúdica que se ha de manifestar de una forma libre y espontánea y que gracias a esto los niños desarrollan de forma adecuada sus capacidades, evolucionan de unas conductas innatas y reflejan a un grado de desarrollo biológico, físico, afectivo, psíquico y social cada vez más complejo y adaptado y por supuesto totalmente necesario para la supervivencia. Será precisamente mediante estas continuas actividades lúdicas que los niños y niñas más pequeños logren ejercitar y coordinar, manipulen sus objetos más cercanos e interaccionen con las demás personas, al principio con adultos y más tarde con sus iguales, y todo ello de una forma placentera y positiva.

A medida que pasan los años estas actividades se vuelven más complejas y elaboradas, los campos de acción se amplían, así como las interacciones y las experiencias a escala personal y grupal. Ello permite un desarrollo en los ámbitos psicomotor, cognitivo y afectivo ajustado para lograr la integración de estos niños en un ámbito social donde se tienen que desenvolver durante toda su vida.

Dentro de la estimulación el juego se convierte en el facilitador esencial del aprendizaje ya que de manera natural el niño aprende jugando, lo cual hace que el conocimiento se dé fácilmente, ya que el niño se concentra, motiva y

desarrolla su creatividad de manera impresionante, recibiendo en cada estimulación lúdica una carga de nuevos componentes para su aprendizaje, las cuales serán receptadas y adaptadas según su necesidad.

Por ello considerar que el juego solo es una actividad que complementa el desarrollo del niño es una equivocación, por que sin duda es el pilar fundamental en toda actividad que realice el niño, por ello la estimulación pretende motivar al infante para que haga uso de esta capacidad que le permite descubrir, generar el conocimiento por más sencillo que parezca, es significativo, en tanto constituye las bases para nuevos aprendizajes.

Es evidente la ayuda que el adulto puede ofrecer al infante, con este propósito. A partir de los primeros años, a través de la estimulación, es posible generar conocimiento, permitiendo que el infante manipule, explore, elija, compare, construya, demuestre, clasifique, agrupe, pregunte, escuche, etc. los materiales que para tal propósito se proporcionen, permiten incentivar el juego como herramienta de aprendizaje, la carencia de ellos, retarda el proceso. Jugar es una oportunidad para crear, imaginar, fantasear, despierta la mente y mantiene la curiosidad e interés por descubrir cómo son y cómo funcionan las cosas.

La presente investigación radica su importancia en lo mencionado anteriormente de ahí que los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de 4 a 5 años quienes a futuro tendrán las bases, emocionales y psicopedagógicas suficientes como para poder continuar con éxito la educación básica

“Los niños más competentes tienen menos motivos para lloriquear y más motivos para sonreír”

Doman G. 1999

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

UNIDAD 1. LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

1.1. ¿Qué es la estimulación temprana?

Según Cabrera C. y Sánchez C¹. 1996: “La estimulación nace de la obligación de potenciar las capacidades, las necesidades físicas e intelectuales del niño mediante actividades reguladas y continuas llevadas a cabo en todas las áreas: motriz, intelectual, afectiva”

La estimulación temprana hace uso de experiencias significativas en la que intervienen los sentidos, la percepción y el gozo de la exploración, el descubrimiento, el autocontrol, el juego y la expresión artística. El objetivo no es desarrollar niños precoces, ni adelantarlos en su desarrollo natural, sino ofrecerles una amplia gama de experiencias que sirvan, para el desarrollo de su inteligencia, pero sin dejar de reconocer la importancia de unos vínculos afectivos sólidos y una personalidad segura como base para futuros aprendizajes, recordando que todo aprendizaje se basa en experiencias previas, entonces, mediante la estimulación se le proporcionarán situaciones que le inviten al aprendizaje.

La idea es abrir canales sensoriales para que el niño (a) adquiera mayor información del mundo que le rodea. Es sumamente importante conocer al niño (a) y hacerle una valoración mediante la observación focalizada, para saber por dónde empezar a estimular al niño, dando énfasis en sus áreas de desarrollo y al mismo tiempo ir estimulando la atención, la memoria y el lenguaje, “ ya que el niño necesita estimulación y orientación por parte de los adultos para potenciar su confianza en sí mismo”²

Se debe indicar que en base a lo expuesto en el libro “Amar la mejor forma de estimular”, la estimulación es:

¹ Almeida Reyes Isabel, Amar la mejor forma de estimular -Cabrera C y Sánchez C. 1996- pág. 5

² Woolfson Dr. Richard, Hijo Genial, 2003. G pág. 6

- **Activa:** porque al ponerse en práctica las diferentes sugerencias permite al infante poner en movimientos su cuerpo, ejercitar su pensamiento y favorecer su lenguaje
- **Motivadora:** el infante que se siente querido y atendido por sus padres y maestros, manifiesta satisfacción a la vez que responde positivamente a los estímulos del medio que le rodea. Motivadora para el adulto que observa los logros del infante, en respuesta a su dedicación y empeño
- **Aplicable en la infancia:** en la edad preescolar en la cual la plasticidad del cerebro permite captar, recibir fácilmente todos los estímulos del ambiente sean estos positivos o negativos. Los positivos constituyen instrumentos de éxito y los negativos de fracaso.

1.2. Fundamentos de la estimulación temprana

La estimulación temprana se fundamenta en los siguientes principios básicos:

- Utilización de experiencias significativas: esto se lo hace como complemento de las actividades de estimulación, se debe trabajar experiencias significativas, cuyas vivencias de juego y gozo permitirán al niño emplear sus distintas áreas de desarrollo alrededor de un propósito determinado.
- Orientación hacia el desarrollo integral: se busca el desarrollo integral del niño y dentro de este, el crecimiento de la inteligencia y la creatividad, a favor de las habilidades del hemisferio derecho e izquierdo, a partir de la metodología que se utilizará, intentaremos crear espacios y las condiciones necesarias para que los niños crezcan ágiles y seguros de sí mismos, demostrando sus potencialidades.
- Creación de un ambiente de afecto: Durante la mediación en las acciones de estimulación se privilegiará el afecto, el buen trato, la formación de vínculos afectivos, la seguridad personal y la paz interior para consigo mismo y hacia los demás

- Énfasis en el descubrimiento, la exploración, el juego y el arte: Las actividades de estimulación pretenderá desarrollar la exploración, el descubrimiento y el dominio de las habilidades a través del juego y la expresión artística.
- Trabajo en áreas de desarrollo y campos de aprendizaje: Lo cual le facilitará al niño poder desarrollar los distintos aspectos a través de los que el niño experimenta una maduración y crecimiento, en diferentes áreas como la sensorial, al percepción, la coordinación motriz, la inteligencia, el lenguaje y el área socioemocional.
- Ambientes variados: La estimulación temprana debe darse de manera directa en el niño, donde el ambiente puede variar según la circunstancia pero la finalidad para la cual se lleva a cabo debe estar clara.

1.3. Importancia de la estimulación temprana

La estimulación temprana considera múltiples acciones que favorecen al desarrollo del ser humano en sus primeros años, entre los que tenemos principalmente la provisión de diferentes estímulos que impresionan a los diversos receptores, como lo señala también el artículo de Paty Fernández³ . Una significativa área de la estimulación está en el hecho de trabajar alrededor de los sentidos de la visión, audición y tacto. Si bien es cierto que estos receptores son importantísimos en el desarrollo integral, tampoco deja de serlo la estimulación que se da mediante el juego, la llamada estimulación lúdica

¿Qué son los estímulos? Consideramos como tales, en un sentido amplio, todos aquellos impactos sobre el ser humano, que producen en él una reacción, es decir, una influencia sobre alguna función. Los estímulos son entonces de toda índole, tanto externos como internos, tanto físicos como afectivos.

La estimulación del niño pequeño, es vieja como el mundo porque de ella también depende el ser humano para su existencia. Su maduración resulta no sólo de lo

³ http://www.nutrisa.com/spip.php?page=article_nutricion&id_article=498

que trae consigo al nacer, sino también de lo que el medio le regala. De la gama de estímulos que bombardean al pequeño, éste toma lo que necesita: "aquí y ahora, con esta maduración y en este momento, debo (puedo) tomar esto y esto de mi ambiente". Tan estricto es este intercambio, que si en el momento crítico de incorporación de un estímulo en otro tiempo; la función consiguiente ya se instaló de modo alterado, los sistemas funcionales en que ella participa,

Por qué la estimulación temprana lo antes posible?

La importancia de la estimulación temprana es tal que se considera un requisito básico para el óptimo desarrollo del cerebro del niño, ya que potencia sus funciones cerebrales en todos los aspectos (cognitivo, lingüístico, motor y social) Nuestro cerebro requiere información que le ayude a desarrollarse. Su crecimiento depende de la cantidad, tipo y calidad de estímulos que recibe; las capacidades no se adquieren sólo con el paso del tiempo.

El niño precisa recibir estos estímulos a diario, desde el momento de su nacimiento. Si recibe estímulos pobres, de una forma irregular o en cantidad insuficiente, el cerebro no desarrolla adecuadamente sus capacidades al ritmo y con la calidad que cabría esperar. Por otro lado, una estimulación temprana, abundante, periódica y de buena calidad nos garantiza un ritmo adecuado en el proceso de adquisición de distintas funciones cerebrales.

La estimulación temprana de los niños es más eficaz porque su cerebro tiene mayor plasticidad; esto hace que se establezcan conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia, las deficiencias o falta de estimulación en el primer año de vida del niño pueden tener consecuencias en el desarrollo óptimo de sus habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales.

En muchas ocasiones los padres, aún sabiendo y siendo conscientes de lo importante que es una buena estimulación temprana, suelen pasar por alto algunos aspectos fundamentales, tales como su carácter general (es decir, que abarcan todas las áreas del desarrollo y no centrarnos sólo en una en concreto), la abundancia de estímulos o la regularidad en el tiempo. No sólo se trata de

reforzar, por ejemplo, aspectos intelectuales o lingüísticos, sino que la estimulación temprana también debe abarcar las demás áreas (motora, sensorial y social) del desarrollo del niño.

El cerebro de los niños /as puede procesar y adquirir toda una serie de conocimientos mediante la repetición sistemática de estímulos o ejercicios simples, comúnmente llamados unidades de información o bits. De este modo, lo que se hace es ayudar a reforzar las distintas áreas neuronales (relacionadas con el lenguaje, la motricidad, la inteligencia...)

El máximo desarrollo neuronal está comprendido entre el nacimiento y el tercer año de vida, para luego ir poco a poco desapareciendo hasta llegar a los seis años, momento en el que las interconexiones neuronales del cerebro ya están establecidas y los mecanismos de aprendizaje se asemejan a los de un adulto. Todo niño nace con un gran potencial y, para que ese potencial se desarrolle al máximo de la forma más adecuada y satisfactoria, nosotros somos los encargados de aprovechar esa oportunidad en su proceso de maduración.

Todo esto lo podemos hacer aprendiendo a leer el comportamiento del bebé, a respetar sus necesidades, a hacerle sentirse bien y cómodo, a proporcionarle una alimentación sana y equilibrada, a asegurarnos de que lleve una vida saludable y, lo esencial, a jugar con él. Sin duda la estimulación temprana en los niños le permitirá al niño vivir y participar en la generación de experiencias significativas, placenteras, pedagógicamente construidas adecuadas desarrollo evolutivo y apropiado a la madurez del cerebro y el sistema neuronal:

Por ello la estimulación debe ser considerada, y aplicada porque se convierte en:

- Un medio que favorece el contacto físico y la compenetración adulto-niño
- Permite al adulto y al niño descubrir las capacidades e intereses de este ultimo
- Ayuda a construir la inteligencia en una etapa neurobiológica clave, como lo es la de los primeros años de vida

- Es un dinamizador de la personalidad, en cuanto a que el niño sentirá satisfacción y elevará su autoestima al descubrir el alcance de sus potencialidades
- Es útil para la detección, prevención y tratamiento de retrasos en el desarrollo intelectual de los niños.

1.3.1 La estimulación temprana relacionada con el comportamiento

El comportamiento de los niños, los jóvenes, es obviamente, en parte, una manifestación del desarrollo del cerebro a edades tempranas. Los comportamientos pueden variar desde un comportamiento antisocial, hasta problemas de salud mentales como la depresión y la esquizofrenia. Estudios realizados en seres humanos y en animales, particularmente en monos macacos Rhesus, han mostrado una relación entre el desarrollo infantil a edades tempranas y problemas ulteriores del comportamiento en la vida. Varios estudios longitudinales muestran que la carga de los problemas de comportamiento antisocial se dio en los adolescentes y los adultos jóvenes comienzan en los años tempranos.

En un artículo de Tremblay y sus colegas⁴, han encontrado que el comportamiento violento es evidente a los dos años de edad (los terribles dos), pero que se pone bajo control durante los próximos años, si el niño está en un buen ambiente para su desarrollo. Como un niño de 2 años no está desarrollado físicamente y no es fuerte este comportamiento no es un problema grave, como lo es en la juventud y en los adultos jóvenes. Una niñez temprana adversa afecta las vías neurobiológicas que influyen en el comportamiento. Aproximadamente un cuarto de los niños varones muestran un comportamiento antisocial en el momento de su inicio escolar y de ellos el 5% permanecerán siendo disociadores en su adolescencia y madurez joven. Parece que este grupo de núcleo duro, es un producto de un desarrollo temprano pobre, particularmente de circunstancias asociadas con las familias disfuncionales y violentas.

⁴ <http://www.oas.org/udse/dit2/relacionados/archivos/desarrollo-cerebral.aspx>

Un ejemplo dramático de cómo la experiencia temprana influye en el comportamiento años más tarde, se obtiene de la forma en que nuestro sistema de cuidado de salud manejaba a los niños prematuros. Debido a la preocupación de que los niños con muy bajo peso al nacer sobrevivieran, estos se colocaban en unidades de aislamiento con un contacto humano directo mínimo. A medida que los niños crecieron, muchos mostraron problemas de comportamiento.

Reconociendo que la falta de contacto (el tacto) a tan poco tiempo del nacimiento, podría estar contribuyendo a esto, un grupo de la Universidad de Columbia decidió ver qué resultado se obtenía si los prematuros se ponían en contacto cercano con las madres, en lugar de colocarlos en aislamiento. Los prematuros tratados de esta manera tuvieron menos problemas de comportamiento cuando crecieron. A esta técnica se le llama, apropiadamente la "técnica del canguro".

El descuido en la niñez a edades tempranas puede llevar a un desarrollo pobre y a problemas del comportamiento significativos. Esta conclusión se ha obtenido en parte, a través, de los estudios llevados a cabo con los niños de los orfanatos.

1.3.2. La estimulación temprana relacionada con el aprendizaje.

Grantham-McGregor y sus colegas en Jamaica llevaron a cabo un importante estudio sobre el valor de la nutrición y la estimulación en el desarrollo de los niños atrasados a edades tempranas. En el estudio, los grupos que se nutrieron o estimularon, mejoraron. El grupo que se le dio estimulación y nutrición alcanzó en dos años el mismo nivel de rendimiento del grupo de control. En este estudio, los beneficios de la nutrición sobre la cognición de la nutrición no se manifestaron claramente después de los 11 años de edad. Sin embargo, los beneficios del estímulo permanecieron, lo cual se señaló en una investigación realizada por estos investigadores⁵.

El trabajo que muestra la relación entre el desarrollo del niño y su cerebro a edades tempranas y el aprendizaje en países en vías de desarrollo proviene de

⁵ <http://pensarenpsicologia.blogspot.com/2012/03/un-avance-de-tres-estudios-importantes.html>

una amplia variedad de estudios. Algunos son estudios longitudinales de intervenciones con poblaciones de "alto riesgo" y otros de los estudios longitudinales que involucran a niños de todas las clases sociales.

Una cosa que queda clara de todos estos estudios es que los efectos beneficiosos de buenos programas de desarrollo del niño a edades tempranas tienden a persistir a lo largo de la escuela hasta su vida adulta. Aquellos que no llegan a la escuela preparados para aprender como consecuencia de un desarrollo pobre tienden a quedarse rezagados en el sistema escolar.

Uno de los estudios que muestran el efecto de un buen programa preescolar de desarrollo y desempeño del niño en el sistema escolar nace del trabajo de Osborn y Milbank. Ellos trabajaron con niños que son parte de la cohorte británica de 1970. Ellos encontraron que los buenos programas preescolares tenían un efecto beneficioso en el desarrollo cognoscitivo subsecuente, en el logro educativo, y en el comportamiento de los niños en esta cohorte de niños.

En un reciente informe, ellos concluyeron:

- Los impactos en los niños a la edad de cuatro años fueron asociados al mejoramiento de la orientación de los padres cuando los niños tenían tres años. El incremento de la capacidad de los padres apoya el desarrollo de los niños.
- Los programas que son enfocados tanto en el adulto como en el niño son mas dados a incrementar los resultados del rendimiento en el desarrollo que aquellos programas que se enfocan solo en los padres o en los niños. Los investigadores recomiendan que las actividades centradas en el programa Head Start deben aumentar la atención para apoyar a los padres, y llevarlos hacia las interacciones diarias con los programas.
- Los impactos más fuertes se lograron con los niños cuyas familias se enrolaron antes. Los programas que involucran a los niños de las familias lo más pronto posible (preferentemente antes del nacimiento) tienen un efecto más significativo en los resultados de ECD.

Los recientes resultados en los Estados Unidos del Programa Head Start muestran que los beneficios son mejores en los programas que empiezan más temprano. Así una reciente valoración de los programas preescolares hecho por Sylva y sus colegas del Instituto de Educación en la Universidad de Londres concluyen:

- La experiencia preescolar mejora el desarrollo del niño.
- La duración de la asistencia es importante.
- Empezar temprano es mejor para el desarrollo intelectual, la concentración, y sociabilidad.
- La calidad de los programas preescolares está directamente relacionada con el desarrollo intelectual, social, y el comportamiento.
- Los niños se desempeñan mejor en centros totalmente integrados.
- Es importante involucrar a los padres.

Toda esta evidencia es compatible con mi comprensión de la importancia del desarrollo del niño y el cerebro a edades tempranas para la competencia futura, su comportamiento, y las habilidades para enfrentar de los niños.

1.4. ¿Qué áreas trabaja la estimulación temprana en el niño?

Es muy importante que la familia y el profesional trabajen juntos en la planificación y realización de metas y objetivos y en movilizar recursos para solucionar los problemas.

Es importante diseñar programas para el niño, considerar la situación familiar, seleccionar los objetivos, intervenir y evaluar el progreso hacia las metas establecidas. Se deben trabajar todas las áreas, aunque se hará más hincapié en unas que en otras, de acuerdo a la necesidad del niño. Las áreas junto con los objetivos que se trabajan son

- **Motricidad gruesa y fina:** el objetivo está orientado para que el niño obtenga un control sobre sus músculos grandes y pequeños, que le permitirán tener la coordinación necesaria para moverse libremente

- **Lenguaje:** se encamina a lograr la comprensión de su lenguaje, para expresarse a través de él de una manera correcta para su edad y así poder interrelacionar con los demás.
- **Cognición:** Le permitirá su integración intelectual. Y así podrá aprender de mejor manera las diferentes cosas que el entorno le va presentando y adquirir así un mundo de conocimiento.
- **Personal y emocional:** se ocupa de hacer al niño independiente en tareas tales como alimentarse y vestirse. esta área está compuesta por emociones, sentimientos, sensaciones, manifestaciones de independencia y seguridad, las relaciones sociales, etc. es decir el proceso de formarse como un ser único y relacionado a la vez.
- **Social:** Le proporciona los elementos necesarios para adaptarse al medio ambiente donde se desenvuelve y así poderse integrar con las demás personas de manera positiva.

Hay que tener en cuenta el tipo de intervención, la frecuencia de las sesiones y el lugar donde se realizan, el tipo de material que se va a utilizar, etc. Esto va a depender del tipo de alteración o de aquello que queramos potenciar en cada niño y las necesidades que cada uno tenga.

1.4.1. ¿Cómo se puede estimular estas áreas?

- Actuar con espontaneidad
El niño aprende mucho simplemente observando e interactuando, como parte de su rutina cotidiana; algo que puede parecer insulso, para él es emocionante. Por ello se debe utilizar cualquier posibilidad de aprendizaje que surja de forma natural, además de las que pueden ser planeadas para un desarrollo en espacial.
- Divertirse.
La estimulación en un ambiente tenso no es divertida, ni para el niño y para la persona que lo realiza, y él aprende menos cuando está ansioso. Por ello se debe procurar que la estimulación sea una experiencia agradable para él. No se tiene que reír continuamente, pero si disfrutar con lo que se hace

- Estimular el juego libre
El desarrollo del niño también se potencia con muchos episodios de juego libre, cuando él elige que hacer. Estos momentos le permiten practicar por su cuenta lo que ya aprendido
- Elogiar los progresos
El entusiasmo de un niño por afrontar nuevos retos de aprendizaje se nutre del placer de sus padres ante sus progresos. Está motivado intrínsecamente a avanzar por sí solo, pero el orgullo que ve en el rostro del adulto supone un impulso adicional.
- Disfrutar de la compañía del niño
Todo niño tiene una mezcla única de características, habilidades y capacidades; eso es lo que lo convierte en el maravilloso niño que es. El amor que recibe cuando alguien lo estimula aumenta su confianza por aprender.

1.4.2. Recomendaciones para su aplicación.

Según Arango M. Infante, López M⁶.(1996), para aplicar la estimulación conviene tomar en consideración las siguientes recomendaciones.

- Los padres como maestra, deberán estar enterados del objetivo que se pretende.
- Interactuar en un clima de afecto
- Distribuir las actividades en diferentes momentos de rutina diaria
- Considerar que el infante necesita tiempo para descansar entre un ejercicio y otro
- Identificar el momento oportuno y las condiciones para aprovechar la estimulación
- La motivación que se provoque, mantendrá el interés del infante
- Procura que las actividades de estimulación, sean parte de la vida diaria del infante.

⁶ Almeida Reyes Isabel, Amar la mejor forma de estimular – Arango M.1996 recomendaciones para la aplicación de una correcta estimulación temprana pag.15.

Como indica el autor Arango, se debe brindar a los niños todos los componentes necesarios para una estimulación directa, correcta y eficaz, como lo es el apoyo de su familia, un ambiente de armonía, la motivación permanente y brindar actividades que refuercen su desarrollo de manera lúdica.

“Niños estimulados son aquellos que mantienen viva su curiosidad por todas las cosas del mundo.”



UNIDAD 2. EL JUEGO

2.1. Conceptualización

El juego se ha constituido en el motor de toda actividad de los niños, ya que lo impulsa, lo motiva y le genera interés por realizar diversas actividades, de manera natural, durante toda la historia de la humanidad los niños de todas las culturas, y diferentes épocas han jugado, claro que a pesar de que el juego se da en todo niño este varía de acuerdo a la cultura, necesidades y características de cada cultura, pero que busca sin duda alguna satisfacer un deseo en cada niño.

Por lo cual el niño debe disfrutar de cada actividad lúdica que haga que estas acciones podrán desencadenar habilidades que le ayudaran a que en un futuro sea una persona con emociones estables y pensamientos definidos, por lo cual se debe buscar que el niño goce y desarrolle el juego como en la *Declaración de los derechos del Niño, Adoptada por La Asamblea General de la ONU*⁷. Artículo 7. “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”

Se debe considerar que el juego tiene el papel principal de ser el motor de desarrollo del niño, pero también desde las diferentes disciplinas como la psicología, la pedagogía, la sociología o antropología tienen un criterio conceptual acerca del juego pero no se puede dar uno solo de manera radical o definitiva, ya que dentro del juego intervienen diferentes variables las cuales pueden variar de acuerdo a cada autor así:

Desde el criterio del *filósofo e historiador J Huizinga*⁸ “El juego se define como una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser

⁷ Declaración de los derechos del niño-ONU

⁸ Romero Virginia Metodología del Juego -Filósofo e historiador J.Huizinga pág. 8.

algo diferente de lo que se es en la vida corriente”. Para este autor el juego se debe dar en un contexto de libertad para decidir si se hace o no y si se lo quiere o no hacer, sin tener una finalidad específica si no la de provocar alegría en quien lo realiza y solo por el hecho de realizar esta actividad. Lo importante es el desarrollo del juego aunque este no genere un fin específico, más que el de generar bienestar momentáneo.

Por otro lado para la psicología, para *Lev Vygotsky*⁹ “El juego constituye el motor de desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia” Como se puede observar (como se puede observar) para este psicólogo el juego es la base que desarrolla las capacidades de los niños y también podrá realizar sus deseos insatisfechos creando una realidad ficticia la cual sin duda podría apoyarse también en el hecho de que los niños tienen como único trabajo jugar, como *María Montessori*¹⁰ declaró:” el juego es el trabajo de los niños”, donde creando situaciones ficticias aprenden la cooperación la equidad, los acuerdos, el triunfo y la derrota, es decir habilidades importantes que en un futuro en un trabajo real las expondrán de manera natural.

El juego en el niño es su actividad favorita, el juego es su trabajo y mediante él aprenderá cada vez más y más. A la edad de 4 a 5 años le interesan los amigos, los busca y siente la necesidad de compartir, pues se da cuenta que de esta manera podrá disfrutar de sus amigos favoritos. Este hecho motiva a los niños a ingresar de buen agrado a un centro infantil.

A esta edad le gusta el juego imitativo, que bien lo hacen cuando imitan al doctor, a la enfermera, al bombero, al carpintero, al periodista, etc. Y es aquí la oportunidad de inculcar en los niños valores como respeto los demás, admiración a quien desempeña diferentes labores, expresar un gracias y pedir de favor, es la oportunidad de desarrollar la sensibilidad en el niño admirando la naturaleza.

⁹ Romero Virginia Metodología del Juego - Lev Vygotsky y el juego pág. 8.

¹⁰ María Montessori- declaración sobre el juego

El juego en esta edad tiene un fin, para ello utiliza diferentes materiales para construir lo que desea. Dedicar un tiempo para estar solo y aprender a reconocer que es lo que es real del juego y que es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de sus actividades favoritas tendientes a cambiar fácilmente, de un momento a otro.

Luego de analizadas estas definiciones desde diferentes puntos de vista se puede concluir que el juego es una actividad necesaria, natural y real en las personas, la cual tiene un papel fundamental en la esfera social, puesto que hace que se adopte, practique e interiorice conductas sociales que le servirán para una vida futura, desarrollando paulatinamente capacidades cognitivas, afectivas y motoras, pero siempre de manera placentera, en un lugar y espacio destinado para ello.

2.2. Teorías del juego

Sin duda alguna el juego ha estado presente en todas las culturas, generando conceptualizaciones acerca de este desde antes del siglo XIX. Donde los políticos y los hombres de ciencia veían en el juego una forma de neutralizar a las masas o una diversión de los niños

Uno de los primeros autores que señalaron algo respecto al juego fue *Platón*¹¹ (488-387 a.C.) El cual dio valor al juego como instrumento para una instrucción, tanto así como la utilización para explicar las aritméticas (jugando con manzanas). De esta manera él señala “El juego debe ser un instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida adulta” donde debían darse también el proceso de socialización y transmisión de valores ya que indicaba que “de los tres a los seis años los niños deben jugar en grupo en los santuarios de las aldeas, bajo la vigilancia de las nodrizas y estando presente sus habitantes”. Lo mismo asigna *Aristóteles*¹².(384-322 a.C.) el cual aborda de manera parecida al juego, donde este habitúa al niño para actividades futuras, pero este autor le da una nueva cualidad la cual es la de carácter medicinal “mediante el juego se compensa la

¹¹Romero Virginia Metodología del Juego - Platón- pág. 12

¹²Romero Virginia Metodología del Juego - Aristóteles – reflexión sobre el juego pág. 12

fatiga producida por el trabajo, ya que a través del placer que produce se obtiene el descanso y la relajación “

Vale destacar en esta época el primer autor que señaló al juego como motivador fue Quintiliano el cual aconseja que para evitar la fatiga del niño en el estudio se lo resuelva como cosa de juego al proceso educativo. Ahora de manera enfática hablaremos de las primeras teorías que se dieron sobre el juego las cuales aparecieron hacia mediados y finales del siglo XIX

2.2.1 Teoría de las necesidades

El autor que se puede destacar en este siglo y que describió esta teoría es Friedrich Von Schiller (1759-1805). Donde para este autor el juego se da para eliminar energía sobrante, donde el juego se da por placer y no por una finalidad establecida. Y se puede dar como actividad física o estática, donde se lleva a cabo la socialización del individuo y sirve para que el cuerpo y el espíritu descansen de otras actividades

2.2.2 Teoría de la energía sobrante.

Herbert Spencer (1820-1903) explica el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, la cual tiene que ser liberada mediante esta actividad la cual para Spencer era superflua, pudiendo gastar estas energía en actividades realmente importantes y trascendentes, pero que no eran importantes en niños y jóvenes de la época. Sin embargo en aquella época hubo un contrapunto a esta teoría la cual la dio *Moritz Lazarus*¹³ (1824-1903) el cual propuso la **Teoría de la Relajación** donde este autor consideraba que “el juego no era un gasto de energía sino la posibilidad de recuperar energía luego de una actividad específica y así poder salir de la rutina”

¹³ Romero Virginia Metodología del Juego - Moritz Lazarus (1824-1903) y la teoría de la relajación pág. 14

3 Teoría del atavismo o de la recapitulación. Según el profesor americano de psicología y pedagogía *Stanley Hall*¹⁴ (1846-1924) El juego es una manera para que las personas recuerden y reproduzcan experiencias vividas por sus antepasados las cuales fueron gratificantes y positivas, "el niño juega para eliminar las funciones rudimentarias que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar así el desarrollo posterior" es decir que genéticamente las personas heredan las habilidades aprendidas por sus antecesores, pero luego por estudios sobre genética y la función de los genes se desarticula esta teoría

Vale indicar que años más tarde que este autor indique sobre su teoría, adjunto que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo, es decir, tienen la función preparatoria para la vida adulta

El juego desde el siglo xx hasta la actualidad

A diferencia de las anteriores teorías el juego desde el siglo XX se preocupa por indicar al juego como una actividad específica y elemento contribuyente del desarrollo del ser humano.

2.2.4 Teoría del ejercicio preparatorio

Karl Gross (1898-1901) considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados.

En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo, emulando una serie de papeles donde ellos representan diferentes roles y así mediante la madurez de sus instintos permitirá que los individuos diferencien la realidad de la ficción, de esta manera las aportaciones de Gross fueron estudiadas y analizadas por su razonamiento sobre

¹⁴ Romero Virginia Metodología del Juego - Profesor americano en psicología y pedagogía *Stanley Hall* (1846-1924) pág. 14.

la importancia del juego en el desarrollo, así Gross¹⁵ escribe “Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de convivencia pertenece al juego, de manera que podamos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez para que podamos jugar”

Vale destacar la importancia que da el autor Gross a que el niño juega de acuerdo a su necesidad y que esto constituye parte de su desarrollo lo cual le facilita su adaptación al ambiente y así mejorar su posterior aprendizaje

2.2.5. Teoría general del juego

Esta teoría fue expuesta en radical oposición a la señalada por Gross, donde el autor *Buytendijk*¹⁶ (1887-1974) indica que “el niño juega porque es niño”. Ya que el carácter infantil no le permite otra actividad seria más que jugar, indica también que mientras para el autor Gross el juego explica la importancia de la niñez, debido a que en él se practican los comportamientos específicos y heredados, para Buytendijk la infancia explica el juego, esto es que el juego está dentro de las características de la infancia. A la vez indica que el niño juega por impulso lo cual lo lleva a realizar movimiento y no por instinto

2.2.6. Teoría de la ficción

La ficción fue citada por el autor *Claperede*¹⁷ como elemento importante en sus formulaciones sobre el juego donde la conducta real se transforma en lúdica, donde el juego puede ser el refugio donde el niño cumple sus deseos, anhelos de jugar con lo prohibido, de jugar como un mayor. Definiendo al juego “como una

¹⁵ Romero Virginia Metodología del Juego- Karl Gross (1898- 1901) y la teoría del juego preparatorio pág. 15.

¹⁶ Romero Virginia Metodología del Juego - Buytendijk (1887-1974) y la teoría general del juego, contrapunto a la teoría de Gross pág. 16

¹⁷ Romero Virginia Metodología del Juego - Claperede, autor sobre el juego, mediante la teoría de la ficción.pág 16.

actitud distinta del organismo ante la realidad”, donde el juego no está en la forma exterior del comportamiento, que puede ser completamente igual tanto si juega como si no lo hace, sino en la actitud interna del sujeto ante la realidad.

2.2.7. Teoría del instinto del placer

Así es como el neurólogo y psiquiatra austriaco *Sigmund Freud* (1856-1939) señala que se da el juego, hablando como un proceso interno de naturaleza emocional, donde proporciona una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil, así , el juego es la expresión de sentimientos inconscientes, pero también en 1920 mediante la experiencia personal con su nieto de año y medio pudo darse cuenta que el juego también se da por experiencia reales y no solo como proyecciones del inconsciente y la realización de deseos solamente .este autor reconoce también que es la posibilidad de expresar sentimientos reprimidos en el proceso educativo del niño y que el juego está influido por el deseo del niño de ser adulto y de querer ser como él (policía, bombero o el padre.....)

2.2.8. Teoría del desarrollo

El psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) estudia el juego y sus transformaciones, en relación con las funciones de la construcción del conocimiento, donde lo más destacado es su teoría del desarrollo, donde señala que el niño tiene la necesidad de jugar porque es la única forma que posee para poder interrelacionar con la realidad que le desborda, así señalo el juego en diferentes tipos de acuerdo al desarrollo del niño, ya que considera que el juego cambia, y evoluciona de acuerdo al desarrollo cognitivo del niño así para Piaget el juego se da de la siguiente manera

Tabla 1: Estadios de desarrollo cognitivo según el autor Piaget

EDAD	ESTADIO DEL DESARROLLO	TIPOS DE JUEGO
0 años	Sensoriomotor	Funcional
2 años	Pre operacional	Simbólico
6 años	Operacional concreto	Reglado
12 años	Operacional formal	Reglado

Fuente: Libro “Metodología del Juego.”

Pero vale señalar que Piaget indica que el juego se da por su desarrollo cognitivo, pero también por su manera de interaccionar con la realidad, estas son tres:

- Adaptación: cuando el niño busca amoldarse a situaciones externas
- Acomodación: cuando el niño utiliza sus capacidades para modificar las condiciones del medio en que vive en función de sus deseos
- Equilibración: cuando el niño tiene que equilibrar y coordinar las dos actuaciones anteriores, donde en momentos podrá imponer sus deseos, pero otras lo hará el medio.

Para terminar la explicación de este autor vale indicar el merito que tiene en estudiar el desarrollo de la inteligencia infantil, tanto así que el juego simbólico es importante ya que se dan varias manifestaciones del desarrollo, como la imitación, el lenguaje, el dibujo, la imagen mental, el lenguaje, y esto permite representar la realidad que el niño vive y poder saber lo que está pasando en él

2.2.9. Teoría sociocultural

Para el autor *Lev Vygotsky*¹⁸(1896-1934) defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo, donde considera que el juego no solo sirve para expresar capacidades consolidadas, sino que facilita el paso de adquisiciones inmaduras a la adquisición de capacidades afianzadas y permanentes. Pero para esto también da importancia a la interacción social que el niño tiene, con su entorno donde los adultos y niños aportan de manera importante para que facilitar que el niño consiga sus objetivos y así el niño paulatinamente consiga tener la capacidad de resolver problemas de manera independiente.

Un elemento importante para esto sin duda es el juego, donde el niño, observa, interacciona, imagina y ejecuta acciones concretas. Ya que para Vygotsky el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos y eso lo impulsa al niño a interaccionar y buscar respuesta a sus necesidades e

¹⁸ Romero Virginia Metodología del Juego - Psicólogo Lev Vygotsky (1896-1934)y la Teoría sociocultural pág. 19

inquietudes. Es a través del juego que el niño aprende de una manera suave y relajada los valores y los pequeños detalles de la vida cotidiana, “Si apelamos al hombre primitivo, veremos que en los juegos de los niños sobreviene su preparación profesional para la actividad que realizará en el futuro: caza. El rastreo de animales y la guerra. El juego de los niños está orientado a la actividad que realizará de forma futura pero principalmente a la de carácter social. El niño observa la actividad en los adultos que lo rodean, la imita y la transforma en juego, y en el juego adquiere las relaciones sociales fundamentales”

Otro autor que apoya esta teoría es *Daniil Elkonin* (1980) el cual adiciona que también es importante estudiar y explicar el cambio de actitud del niño con el papel que representa en el juego-

2.2.10. Teoría ecológica

Fue propuesta por *Brofenbrenner* (1979) la cual es una orientación del desarrollo en la que se destaca el papel de los entornos en las que transcurre la existencia humana. Lo que importa para la conducta es como se percibe el ambiente, más que como puede ser la realidad objetiva. Según esta teoría, el desarrollo de un niño consiste en una remodelación de la realidad de acuerdo con sus capacidades, necesidades y deseos las cuales se dan en el juego.

2.3. El juego como un proceso de desarrollo y aprendizaje del niño

El juego es importante en la vida del niño, es considerado como una actividad lúdica, que se ha de manifestar de una forma libre y espontánea, y que gracias a este juego los niños desarrollan de forma adecuada sus capacidades, evolucionan de unas conductas innatas y reflejas a un grado de desarrollo más complejo será precisamente mediante estas continuas actividades lúdicas que los niños y niñas más pequeños logren ejercitar y coordinar sus movimientos, descubran su espacio circundante, manipulen sus objetos más cercanos e interaccionen con las demás personas.

2.4. Los ámbitos del desarrollo infantil y aprendizaje del niño a través del juego

La actividad lúdica sin duda contribuye al desarrollo de las diferentes capacidades básicas las cuales serán explicadas de manera independiente, para entender de mejor manera como el juego influye en cada una, sin que esto indique que funcionan así, ya que no sucede de esta manera, al contrario una va encadenada a otra y viceversa.

2. 4. 1 Ámbito psicomotor

El juego sin duda es el mayor estímulo para el desarrollo psicomotor de los niños, ya que mediante este el niño puede de manera espontánea, ir adquiriendo un control cada vez mayor de las partes de su cuerpo, controlara su postura con un endurecimiento progresivo de la columna vertebral, aumentará la fuerza de sus piernas hasta que están consigan mantenerlo en pie y por fin conseguirá el equilibrio y la marcha. Cuando esto ocurre, cuando el niño camina, todo un mundo por investigar aparece delante del pequeño, todo es imitable, todo es fantástico, todo es deseable y será mediante la actividad lúdica que el pequeño se atreverá a satisfacer esta curiosidad por el universo, solo estas actividad le permitirán tener este mundo a su alcance y dominarlo, facilitando de esta manera una adecuada adaptación al ambiente físico y social que lo rodea.

Podemos concluir que gracias al juego y a la continua practica de estos juegos, el niño saltara, correrá, dará volteretas, aprenderá a orientarse espacial y temporalmente e irá mejorando poco a poco su desarrollo psicomotor. Este desarrollo tendrá un gran avance con el establecimiento de la lateralización y el predominio de la utilización de un aparte del cuerpo sobre otra y que se completará durante su adolescencia con el domino y pleno desarrollo de su cuerpo y movimientos.

2.4.2 Ámbito cognitivo

Como se indico en el aspecto psicomotor del niño el juego interviene directamente, así también lo es el aspecto cognoscitivo ya que el niño desde la cuna hace movimientos continuos que favorecen un avance en las percepciones y en la coordinación motora y sin duda este avance es posible por que el niño aprende, graba en su mente unos pequeños esquemas de acción que luego le permiten la repetición de los mismos con un grado de perfección cada vez más elevados. Pero vale resaltar que para la asimilación de estos esquemas de acción se necesita la mediación externa del ámbito social, ya sea esto por los adultos o por sus pares apoyados estos en el lenguaje.

Por eso los niños mediante el juego aprenden muchas cosas, más aun con el juego simbólico, donde el niño aprende trata de dar a conocer o representar un determinado tema y a la vez el dominio del lenguaje, por la búsqueda incesante de que con las personas que juega lo entiendan. El niño mediante el juego, puede ajustar su pensamiento puede cometer errores y luego solucionarlos sin que esto cause efectos negativos, puede solucionar problemas y así paulatinamente introducirse en el mundo de los adultos sin temores y miedos.

2.4.3 Ámbito afectivo

El afecto es imprescindible para el desarrollo y el equilibrio emocional de la persona durante toda su vida, pero es en la infancia que de darse una carencia esta marcara negativamente la vida del individuo, dando niños poco sociables, retraídos, inseguros, agresivos, e incapaces de mostrar una mínima muestra de afecto. Por ello el juego es un elemento importantísimo para que el niño reciba, y pueda dar señales de afecto lo cual le enfrenta a la vez ante un mundo donde los sentimientos compiten y empieza a justar su mundo y vivencias a las de los demás, en la etapa infantil el juego permitirá ampliar el panorama del niño, su fantasía le transporta a un mundo donde el crea una realidad y puede resolver conflictos que lo aquejan.

2.4.4.Ámbito social

La socialización es el proceso por el cual las personas desarrollan su manera de pensar, sentir y actuar las cuales se dan por la interacción con otros. Al principio el juego en el niño es individual lo cual denota su inmadurez y egocentrismo, lo cual genera que no pueda interaccionar con los demás de manera apropiada, pero con el pasar del tiempo el juego se da de manera descentralizada y los niños pueden compartir situaciones elementos y espacios y se da el juego cooperativo y es aquí donde se da el aprendizaje social, aprende a relacionarse con los demás, aguardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, en fin aprende a superar su egocentrismo

Es mediante la interacción en el juego es que el niño establece sus primeros vínculos de amistad, el niño aprende la simpatía, la cooperación y la empatía. Pero se debe tener claro que debe haber una guía, control y directrices ya que también en el juego puede aprender el niño la competición, rivalidad, la envidia, los celos en fin a veces las relaciones sociales pueden ser positivas pero también generar grandes conflictos.

2.5. El juguete

2.5.1 Definición y funciones del juguete

Los juguetes son herramientas esenciales para el buen desarrollo del niño. Juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en los niños. Desde siempre, los niños han tenido la necesidad de una actividad; de moverse, curiosar, de manipular y experimentar objetos, de crear, de relacionarse, e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos.

La función que el juguete se la puede determinar que es la de desarrollar la creatividad, contribuir a la socialización y, sobre todo, hacer que el niño aprenda. Éstas son algunas de las funciones principales del juguete, un elemento imprescindible en la vida del niño, pero que, mal elegido, puede ser incluso perjudicial para el correcto desarrollo de los más pequeños.

Así, entre los 0 y los 3 años, los niños necesitan juguetes que contribuyan al desarrollo de lenguaje y que aumenten tanto su psicomotricidad como los aspectos neuropsicológicos (atención, concentración y memoria). Es decir, juegos con luces, sonidos y colores, que interactúen con el niño. Entre los 3 y los 6 años, el juguete del niño tiene que tender al desarrollo emocional y las consecuencias del juego deben permitir al niño aprender algo.

El juguete cumple una función inicial, y es que la creatividad del niño se desarrolle; por lo que no deben ser ni muy complejos, ni muy elaborados, ni destinados sólo a una única función. Los juguetes muy elaborados limitan la creatividad del niño y que no perjudique el desarrollo psicológico y emocional del niño: un videojuego de violencia destinado a los adultos, por ejemplo, en manos de un niño puede influir negativamente, porque no distingue bien entre realidad y ficción.

La etapa comprendida entre los 6 y los 11 años, necesita juegos más complejos, que impliquen conductas elaboradas que desarrollen hábitos positivos, sin perder nunca de vista que jugar es aprender; es enfrentarse a situaciones distintas que exigen una respuesta.

2.5.2. Clasificación de los juguetes

La siguiente clasificación la realizó el Instituto Tecnológico del Juguete AIJU, la cual es basada en el área de desarrollo que fomenten

Tabla 2: Clasificación de los juguetes

Desarrollo que fomentan		Tipo de juguetes
Motricidad	Gruesa	Andadores, triciclos, bicicletas, patines ,juegos de puntería y cualquier juego que incite al niño a moverse y desarrollar con precisión y coordinación sus movimientos
	Fina	Juegos de construcción, juegos de habilidad por ejemplo juguetes que proponga a los niños manipular piezas pequeñas
Sociabilidad		Juegos de imitación como cocinitas, vehículos, carpinteros, juegos de mesa, deportivo en fin todo lo que implique participación de varias personas

Inteligencia	Juegos de asociar, diferenciar, establecer relaciones, memorizar, reflexionar, construir, en fin todos aquellos que inviten a pensar
Creatividad e imaginación	juegos de imitación, expresión, construcción, manualidades, disfraces, etc.
Afectividad	Muñecas de peluche y todo tipo de personajes u objetos que despierten en los niños los sentimientos de apego
Lenguaje	Juegos de expresión, imitación, marionetas, títeres, etc. Que ayuden a jugar pero mediante la participación directa del lenguaje.

Fuente: Libro "la metodología del juego"

2.5.3 El juguete y la trasmisión de valores

El juguete es, entre otras cosas, un transmisor de valores que va formando la sensibilidad y hábitos del niño predisponiéndole hacia sus conductas de adulto. Si el niño aprende a socializarse a través de objetos violentos, es posible que aprendan a resolver sus conflictos personales de manera violenta. Muchos educadores y psicólogos opinan que los juguetes bélicos inducen a la conducta violenta de los niños en su infancia y en el futuro. Los niños tienden a imitar lo que ven de los adultos más cercanos. Pero también tienden a reproducir conductas que ven en los medios de comunicación y en la calle. El psicólogo Albert Bandura realizó experimentos donde se expuso a niños a ver en una pantalla a otros niños agrediendo un muñeco. Inmediatamente después de ver la agresión de los niños agrediendo el muñeco los niños que observaron reprodujeron la misma conducta agresiva. Los niños imitaban la agresión

Una de las tareas fundamentales de la escuela, padres y entorno de los niños es la transmisión de valores (fomentar la paz, la tolerancia, el respeto a los demás...)

2.6. La clasificación del juego.

El juego es muy amplio y diverso, por lo cual su clasificación varía de acuerdo a diferentes criterios, pero para la investigación que vamos a realizar, la clasificación la haremos en base al aspecto que desarrolla cada juego. En este sentido se puede diferenciar entre: Juegos psicomotores, cognitivos, juegos sociales, juegos afectivo-emocionales, así:

Tabla 3: clasificación del juego por el aspecto que desarrollan

Juegos Psicomotores	Conocimiento corporal
	Motores
	Sensoriales
	Condición física
Juegos Cognitivos	Manipulativos
	Exploratorio o de descubrimiento
	De atención y memoria
	Imaginativos
	Lingüísticos
Juegos Sociales	Simbólicos o de ficción
	De reglas
	Cooperativos
Juegos afectivo-emocionales	De rol o dramáticos
	De autoestima

Fuente: Libro “la metodología del juego”

2.6.1 Juegos psicomotores:

Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y los objetos que lo rodean, haciéndolos participes de sus juegos.

Dentro de los juegos psicomotores están:

- a) Los juegos de conocimiento corporal.- Sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo
- b) Los juegos motores.- Ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico y la relajación y la organización
- c) Los juegos sensoriales.- Trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa
- d) Los juegos de condición física.- Ayudan al fortalecimiento de los músculos en general.

2.6.2 Juegos cognitivos:

Hay diferentes tipos de juego que principalmente ayudan al desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- a) Los juegos manipulativos.- Entre los cuales se encuentra el juego de construcción, que presenta un interés especial debido a su gran flexibilidad, ya que estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora entre otros aspectos.
- b) El juego exploratorio o de descubrimiento.- Donde los niños de forma libre están en contacto con los objetos, manipulándolos y experimentándolos.
- c) Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos, que se utilizan para un mayor progreso en la expresión y comunicación de los niños.

2.6.3. Juegos sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relaciona en con otros niños, lo que ayuda a su socialización y ala progreso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los de cooperativos por sus características internas son necesarios en el progreso de socialización del niño

2.6.4. Juegos afectivo-emocionales:

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

UNIDAD 3. EL DESARROLLO COGNITIVO

3.1. El desarrollo cognitivo en el niño

Para muchos teóricos, el infante asume un rol activo en su desarrollo cognoscitivo, ya que los niños son seres activos, alertas y creativos, donde su pensamiento, aprendizaje, percepción, recuerdo y comprensión hará que evoluciones su desarrollo cognitivo.

Piaget indica que el niño es un ser sujeto activo que construye su conocimiento desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que lo rodea, a través de los procesos de asimilación y acomodación que le permitan avanzar hacia esquemas mentales más complejos. Cuando las experiencias de un niños sobre su entorno no encajan en su estructura mental se produce en el una situación de desequilibrio (confusión).en un primer momento, se produce un asimilación del estímulo sin que esto constituya un cambio en la estructura mental; pero luego, dentro de un proceso de acomodación, se modifica su estructura mental para incorporar nuevos elementos esto se da por un estado de equilibrio mental.

El niño cerebralmente sano es curioso, investigativo, inquieto por encontrar la explicación a lo que le rodea; la infancia es la edad ideal para iniciarle en el conocimiento, para ello es necesario contar con padres y maestros preparados que pueden darle significado a la curiosidad del niño, es decir proveerle la respuesta y sentido a las cosas.

Para Lipman, M¹⁹. 1998 “Hoy en día hay muchos niños aburridos y apáticos, esta es una consecuencia directa del ambiente familiar; pero si el entorno familiar no pusiera por lo menos inicialmente un cierto estímulo, los niños llegarían al jardín de infancia con los ojos muy abiertos, curioso y dispuestos a aprender”

Por mínimo que sea el estímulo que recibe el infante en su hogar, la apertura y disposición de su mente se mantiene latente; condición que motiva al adulto consciente de esta realidad, a mantener el deseo de aprender; de manera que

¹⁹ Almeida Reyes Isabel, Amar la mejor forma de estimular- Lipman M 1998, criterio sobre la estimulación pág. 9.

está en nuestras manos hacer de este proceso natural del pensamiento, momentos placenteros para el infante y de enormes satisfacciones para el adulto.

El pensamiento, característica influyente no solo en el aspecto cognitivo, sino en otras áreas , atraviesa por varios periodos; inicialmente según Piaget, el lactante aprende a través de los sentidos y sus respuestas se relacionan con su cuerpo, posteriormente con el mundo que le rodea para luego aparecer las respuestas exploratorias, que combinadas pasarán a formar preconceptos. Si no se ha estimulado oportunamente cada periodo, difícilmente el infante alcanzará las metas propuestas.

El desarrollo cognitivo da paso al apareamiento del lenguaje como capacidad única de los seres humanos; estimularlo adecuada y oportunamente permite establecer la relación con el mundo que le rodea. El juego ligado a la comunicación se convierte en una herramienta para el desarrollo del pensamiento. Básicamente son las capacidades del infante que deben ser estimuladas apropiada y oportunamente para dar paso al segundo de los objetivos, prepararle para aprendizajes futuros, con menores dificultades en medio de procesos adaptativos que favorezcan la inserción en la escuela, la asimilación de un nuevo mundo del que deben disfrutar. Las habilidades del pensamiento desarrolladas a través de estrategias apropiadas conducirán al niño al conocimiento.

La observación es una habilidad del pensamiento, estimulada cuanto antes favorece el aprendizaje. Los investigadores como Gamba²⁰ (2000), afirman: “La inmensa mayoría de los niños, nace cerebralmente normal y ello significa que cualquiera sea la etnia, condición sociocultural, ya antes de nacer, posee un cerebro superdotado y tiene derecho natural, cada ser humano, a que se le permita llegar a ser una persona integral, a que desarrolle sus potencialidades”

²⁰ Almeida Reyes Isabel, Amar la mejor forma de estimular - Investigador Gamba 2000, afirmación sobre el desarrollo cognitivo del niño pág. 10.

3.2. Factores relacionados con el desarrollo cognitivo

Los factores que intervienen en el desarrollo cognitivo sin duda son muchos pero tomaremos los indicados por el psicólogo Jean Piaget el autor que aportó más con su perspectiva de la teoría del desarrollo cognitivo, él cual indica como principales factores:

3.2.1 La maduración y la herencia

Piaget cree que la herencia tiene un papel en el desarrollo cognoscitivo aunque por sí misma no pueda explicar el desarrollo intelectual. Afirma que la herencia establece límites amplios para el desarrollo, y que la maduración -grado de desarrollo de las capacidades heredadas- es el mecanismo mediante el cual se establecen estos límites.

La maduración, en lo que respecta a las funciones cognoscitivas, simplemente determinan la gama de posibilidades de una etapa específica: no provoca la actualización de las estructuras. La maduración solo señala si es o no posible la construcción de una estructura específica en una etapa específica; no contiene dentro de sí una estructura previamente formada, sino que permite las posibilidades. Así, los factores de maduración (o herencia) marcan amplias restricciones al desarrollo cognoscitivo.

3.2.2 La experiencia activa

La experiencia activa es uno de los cuatro factores del desarrollo cognoscitivo. Para cada tipo de conocimiento que elabora el niño, es necesario que interactuar con objetos o personas. Las acciones pueden ser manipulaciones físicas de objetos, sucesos o fenómenos, o bien manipulaciones mentales (pensamiento) de objetos o acontecimientos. Las experiencias activas son aquellas que provocan la asimilación y el ajuste y que provocan cambios cognoscitivos (en las estructuras o esquemas).

3.2.3 La interacción social

La interacción social es otro factor del desarrollo cognoscitivo. Por interacción social Piaget se refiere al intercambio de ideas entre las personas, y esto, ya se ha visto, es especialmente importante en el desarrollo del conocimiento social.

Los conceptos o esquemas que desarrollan las personas pueden clasificarse de la siguiente manera:

- Los que tienen referentes físicos sensorialmente accesibles (aquellos que se pueden ver, oír, etc.)
- Los que carecen de dichos referentes.

En la medida que los conceptos sean arbitrarios, o socialmente definidos, el niño dependerá de la interacción social para formarse de estos conceptos y confirmarlos. La interacción con otras personas también puede servir para provocar un desequilibrio. Cuando los niños se encuentran en situaciones en las que sus pensamientos entran en conflicto con los de otros niños (o adultos) esto puede ser el instrumento que los obliga a cuestionar sus propios pensamientos (desequilibrio).

Toda interacción social es importante para el desarrollo cognoscitivo.

3.3. Esquemas mentales del niño

El niño posee esquemas mentales o propiedades organizadas de inteligencia que corresponden a su nivel de desarrollo biológico y a las experiencias adquiridas a través de su interacción con el medio.

En psicología, el sistema cognitivo se relaciona con las facultades mentales superiores, como esta, en constante relación sistémica nos relaciona con nuestro mundo circundante, el objetivo “natural” de este sistema es conocer y conectarnos a la realidad. ¿Cuáles son estas facultades mentales superiores?; la percepción, la memoria, el lenguaje y el pensamiento. El título del presente artículo

se refiere a los esquemas, que viene a ser en otras palabras, representaciones de la realidad y pertenecen a la función del pensamiento.

Viene a ser una organización de patrones codificados en la memoria, construye y clasifica la información como una especie de modelo mental a seguir, por lo tanto, es un proceso activo de reinterpretación continua.

Una cualidad de los esquemas es que su aparición y manifestación son automáticas, y busca una concordancia entre lo que se vive y lo que se conoce, existe en los esquemas una especie de retroalimentación positiva donde continuamente el esquema cognitivo selecciona la información para confirmar los patrones de clasificación previos. Nuestra mente por medio de los esquemas, tendría una tendencia natural a "proyectar" lo conocido sobre la nueva experiencia, el asunto de los esquemas, es que su estructura y contenido es rígido, son formados desde vivencias tempranas, son arraigados en el tiempo e interfieren con la interacción social, una persona con esquemas rígidos no sacará provecho de la experiencia y de las relaciones sociales y muchas veces se vuelve un problema, la cuestión es identificar estos esquemas y proceder a su reestructuración.

3.4. Características de los esquemas

3.4.1 Por lo general se forma en edades tempranas:

Las vivencias de edades tempranas tienen un componente poderoso en la estructura de los esquemas, junto con la característica icónica, ósea la imagen, y para decirlo en forma práctica y objetiva, el modelo, le dan la base original para su posterior transformación o establecimiento por medio del lenguaje. Esto no quita por supuesto, que en el proceso de desarrollo, la persona establezcan esquemas nuevos, con las mismas características (imagen y modelo) de poder de cambio y reestructuración.

3.4.2 Son estructuras con contenidos rígidos:

Son inflexibles y no pueden modificarse fácilmente debido al tiempo de formados y al concepto de significado de sus contenidos, en otras palabras mientras más

tiempo de formado tenga un esquema, se necesita más tiempo en reestructurarlo, puede modificarse por ayuda profesional o algún conflicto cognitivo

3.4.3. Su aparición es automática:

La persona con esquemas rígidos manifiestan sus contenidos de manera repetitiva, sin procedimiento de análisis y evaluación, muchas personas se quejan de ellas mismas por que no tienen idea de por qué y de donde le vienen esos esquemas.

3.4.4. Tienen la particularidad de ser reestructurada:

Esto es lo importante para nosotros los psicólogos, los esquemas, sean rígidos o no, tienen la característica de poder ser reestructurados, lo que implica una reeducación de los mismos. ¿De qué manera se puede realizar esto? mediante el análisis reflexivo y la racionalización de sus postulados.

3. 5. Estadios del desarrollo Cognitivo del niño:

La teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget indica que el niño, en su desarrollo debe atravesar una serie de estadios o cambios en su estructuración mental, lo cual será resumido en el siguiente cuadro

Tabla 4: Características del desarrollo cognitivo en base al autor Piaget

Etapa	Edad aproximada	Características del Desarrollo cognitivo
Sensoriomotor	(0 a 2 años)	Empieza a utilizar la imitación, la memoria y el pensamiento Pasa del reflejo a la acción dirigida hacia objetivos Los niños actúan, conocen y se relacionan con el mundo a través de los sentidos.
Pre operacional	(2- 7 años)	Su uso del lenguaje se desarrolla y también se da la capacidad de pensar en forma simbólica. Tiene dificultad para considerar el punto de vista de otras personas.
Operacional concreto	(7-11 años)	El razonamiento adquiere características lógicas.
Operacional formal	(11-15 años)	Es capaz de resolver problemas abstractos de forma lógica Su pensamiento se vuelve más lógico.

Fuente: María Belén Jiménez

Esta tabla permite evidenciar como se da el proceso de aprendizaje, desde la perspectiva del autor Jean Piaget, donde se señala que el aprendizaje se da por etapas y edades de acuerdo a la maduración cognitiva de cada individuo.

Donde el aprendizaje empieza con las primeras experiencias sensorias motoras, formadas con el desarrollo cognitivo y el lenguaje, donde el aprendizaje continúa por la construcción de estructuras mentales, donde la persona construye el conocimiento mediante la interacción continua con el entorno.

Por tanto para que el niño alcance su máximo desarrollo mental debe atravesar desde su nacimiento diferentes y progresivas etapas del desarrollo cognitivo. El niño no puede saltarse ninguna de estas etapas y tampoco se le puede forzar para que las alcance más rápido. A su vez estas etapas se dividen en estadios del desarrollo cognitivo. Estos estadios como las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se interiorizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.



UNIDAD 4. EL APRENDIZAJE

4.1. Definición de Aprendizaje

Los procesos de Enseñanza y aprendizaje son parte esenciales del ser humano. La sobrevivencia de todas las sociedades ha dependido del ejercicio de aprender y enseñar. Los adultos siempre han transmitido a las nuevas generaciones todos los conocimientos, habilidades y creencias desarrollados por ellos y por sus antepasados, para que la sociedad continúe existiendo y pueda desarrollarse. *Leontiev*²¹ pedagogo ruso decía “que sí en este momento todos los adultos desaparecieran del planeta, los niños y niñas volverían a las cavernas”. Es decir, volverían a empezar la Historia.

Si bien los procesos de enseñanza y aprendizaje han estado presentes desde el inicio de la humanidad, la investigación científica sobre cómo se produce el aprendizaje y su correspondiente relación con cómo se debe enseñar, son recientes. Se debe indicar que se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Como indica *Shuell, 1986*²² “Aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de las otras formas de experiencia”

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir.

²¹ Curso para Docentes, grupo Santillana - Pedagogo ruso Leontiev, criterio sobre el aprendizaje de los niños. Pág. 5

²² Shuell 1986, aprender se da en base a la experiencia.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia. Este cambio es producido tras el establecimiento de asociaciones. Entre estímulos y respuestas. Esta capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las mismas ramas evolutivas. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su contexto ecológico y hasta pueden modificarlo de acuerdo a sus necesidades, así también “el aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal.”²³

4.2. Tipos de Aprendizaje

4.2.1 Cognitivo: centrado en los procesos del pensamiento que están inmersos en el aprendizaje.

4.2.2. Por Condicionamiento clásico se incluye el comportamiento reflejo (o voluntario), animal o la persona aprende a responder a algún estímulo previamente neutro. Cuando éste es asociado repetidamente con un estímulo incondicionado.

4.2.3. Por Condicionamiento operante. Existen dos tipos básicos de reforzadores: positivos y negativos. Los positivos son recompensas. Los negativos son estímulos desagradables que incrementan. Los refuerzos primarios satisfacen necesidades tales como la alimentación, la sed o el sexo. Los refuerzos secundarios son aprendidos, llegan a convertirse en refuerzo a través de su asociación con refuerzos primarios.

El moldeamiento las recompensas se dan a aquellos comportamientos que se acercan progresivamente al comportamiento deseado, donde:

La generalización se refiere a la acción de responder de manera parecida a estímulos similares.

²³. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

La discriminación se refiere a la acción de responder a un estímulo concreto y no responder a otro similar (aunque no idéntico).

El castigo una conducta es seguida por un suceso desagradable. El propósito del castigo es reducir la respuesta.

4.3. El aprendizaje en el niño

El aprendizaje es una experiencia humana tan común que poca gente reflexiona sobre lo que quiere decir exactamente que algo se ha aprendido. No existe una definición universalmente aceptada de aprendizaje sin embargo Las condiciones que deben reunirse para que el aprendizaje sea significativo y no un mero aprendizaje mecánico, memorístico, basado en la repetición y está destinado a extinguirse en el mediano si no es que en el corto plazo. El aprendizaje significativo está anclado en el bagaje cognitivo del alumno, es decir, para que los conocimientos nuevos sean apropiados por el alumno deben de encontrarse en la estructura cognitiva, ideas, experiencias y conocimientos previos, de éste elemento con los que puedan interactuar, articularse y, en razón de esto, adquirir relevancia para él.

El aprendizaje repetitivo ocurre cuando la tarea de aprendizaje consta de asociaciones arbitrarias: si el alumno carece de conocimientos previos que vengán al caso y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa, y también si el alumno adopta la actitud de simplemente internalizarlo de modo arbitrario y al pie de la letra. Las variables internas y externas que afectan el aprendizaje del alumno son como la disposición del desarrollo y se refiere a que éste debe ser capaz de llevar a cabo lo que la tarea de aprendizaje en cuestión le demande, es decir, debe poseer el aprendizaje previo requerido, otra variable sería la motivación, la que a mi juicio considero como un factor determinante del aprendizaje, es decir, como la causa de que se logren los objetivos de aprendizaje establecidos.

Esta motivación de los alumnos para alcanzar o lograr el aprendizaje puede ser de tres tipos: cognoscitiva, este tipo de motivación es de logro, ya que el alumno tienen la necesidad de adquirir conocimientos y de resolver conocimientos académicos, otra sería pulsión de mejoramiento *del yo*, se refiere a la motivación que dirige el alumno a lograr su meta de aprendizaje porque desea lograr un estatus: a mayor nivel de escolaridad, mayor nivel u oportunidad laboral y socioeconómica. Otras de las variables internas que afectan el aprendizaje son las características de personalidad del alumno, en virtud que el desajuste en la personalidad se correlaciona negativamente con el aprovechamiento escolar, algunas de las características que representa un desajuste de la personalidad y conlleva bajo rendimiento escolar están la ansiedad, el dogmatismo y el autoritarismo.

También se puede mencionar que existen variables externas que afectan el aprendizaje y que corren en responsabilidad por parte por los docentes entre los que podemos mencionar la práctica, ahora bien para que la práctica refleje, entonces las características de la estructura cognoscitiva y la modifique, esto es, facilite el aprendizaje y demandar del alumno una respuesta manifiesta, así como demandar del niño/a una respuesta reformulada,

Otro de los factores externos que afectan el aprendizaje significativo está constituido por los materiales de enseñanza, ya que son el vehículo mediante los cuales se transmiten los mensajes o información a los alumnos, por ello, sus características, la forma en que estén organizados los mensajes y la manera en que sean transmitidos, influirán en que puedan procesarlos y también podemos mencionar como otra variable es la disciplina escolar como la imposición de normas y controles externos a la conducta individual.

4.4. Teorías del Aprendizaje

Las teorías brindan marcos de referencia para dar sentido a las observaciones realizadas, servir de puente entre la investigación y las prácticas educativas. Existen varias teorías, pero señalo 4 fundamentales, las cuales de manera general

encierran el aprendizaje y sus características. Se debe señalar que esta tabla señala como el niño aprende, como incluye el medio y como adquiere y construye el conocimiento.

Tabla 5: Teorías del Aprendizaje

	Teorías del Aprendizaje			
	Vygotsky	Piaget	Ausubel	Bruner
El niño aprende...	En su medio social y cultural	En el medio, interactuando con los objetos	Los conceptos que extrae del medio social	En el entorno social
En el medio adquiere...	Los signos que se convertirán en símbolos	Las representaciones mentales se transmitirán a través de la simbolización	Representaciones mentales que conforman luego los conceptos	Estructuras de conocimiento de lo que extrae del medio
El conocimiento se construye	Con la intervención del adulto más capaz,	A través de la asimilación, adaptación y acomodación	Con la ayuda de “puentes cognitivos” que sirven para conectarse con un nuevo conocimiento	Considerando que a menor conocimiento, mayor “andamiaje”
El conocimiento se adquiere...	Cuando supera la distancia entre la “zona de desarrollo real” y “desarrollo potencial”	Cuando se “acomoda” a sus estructuras cognitivas	Cuando conecta lo que sabía con el nuevo conocimiento: Aprendizaje significativo	Cuando supera el “conflicto” entre los tres niveles de representación

Fuente: María Belén Jiménez

Esta tabla resume como cada autor Vygotsky, Piaget, Ausubel y Bruner consideran que de da el proceso de Aprendizaje en los niños, los cuales indican de manera General que cada niño aprende de acuerdo a su capacidad la cual se da básicamente por su desarrollo, adaptación e interacción con su entorno, lo cual brindara una base para su conocimiento, y dependerá su desarrollo de cómo el niño asimila esta información para ir modificando, incrementando y mejorando su aprendizaje.

4.4.1 Según Piaget:

Piaget enfatiza que el desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje.

Para Piaget existen dos tipos de aprendizaje, el primero es el aprendizaje que incluye la puesta en marcha por parte del organismo, de nuevas respuestas o situaciones específicas, pero sin que necesariamente domine o construya nuevas estructuras subyacentes. El segundo tipo de aprendizaje consiste en la adquisición de una nueva estructura de operaciones mentales a través del proceso de equilibrio. Este segundo tipo de aprendizaje es más estable y duradero porque puede ser generalizado. Es realmente el verdadero aprendizaje, y en él adquieren radical importancia las acciones educativas. Todo docente está permanentemente promoviendo aprendizajes de este segundo tipo, mientras que es la vida misma la constante proveedora de aprendizajes de primer tipo.

4.4.2. Según Vygotsky:

La psicología de Vygotsky pondera la actividad del sujeto, y éste no se concreta a responder a los estímulos, sino que usa su actividad para transformarlos. Para llegar a la modificación de los estímulos el sujeto usa instrumentos mediadores. Es la cultura la que proporciona las herramientas necesarias para poder modificar el entorno; además, al estar la cultura constituida fundamentalmente por signos o símbolos, estos actúan como mediadores de las acciones.

4.4.3. Según Ausubel

Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma

sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Ausubel indica que “El aprendizaje es significativo cuando el nuevo material guarda una relación sistemática con los conceptos pertinentes de la MLP; es decir, el nuevo material, expande, modifica o elabora la información de la memoria”²⁴ Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

4.4.4 Según Bruner

Bruner argumenta que el conocimiento puede ser representado en acto (acción), en forma icónica (imágenes) y simbólica (lenguaje, sistema de símbolos). Es posible enseñar los rudimentos de cualquier materia de manera significativa a estudiantes de cualquier edad

El aprendizaje por descubrimiento es significativo porque permite que los estudiantes obtengan el conocimiento ellos mismos al formular y probar hipótesis. Se trata de una forma de razonamiento inductivo que exige que los maestros organicen actividades para que los alumnos exploren; no consiste en dejar que hagan lo que quieren. “se trata de que los maestros dirijan, que ellos Dispongan los quehaceres en los que los estudiantes busquen, manipulen, exploren e investiguen”²⁵

4.5. Relación entre el aprendizaje y la enseñanza

Si bien estos conceptos están íntimamente imbricados e interrelacionados, como las caras de una moneda, son dos procesos totalmente distintos, ya metodológicamente, el aprendizaje esta en el lado de los estudiantes, el proceso se relaciona con la psicología, que estudia y provee información sobre cómo se aprende y concretamente sobre cómo se llega a dominar los conocimientos científicos, las actitudes y los procedimientos. Mientras que la enseñanza está del lado de los adultos y se relaciona con la pedagogía, que investiga para qué, cómo

²⁴ Dale H. Schunk- Teorías del Aprendizaje, El aprendizaje significativo de Ausubel, pág. 196.

²⁵ Dale H.Schunk – Teorías del aprendizaje, El aprendizaje por descubrimiento de Bruner . pág. 194.

y qué deben hacer los profesores para que los estudiantes logren aprendizajes duraderos y significativos.

Comprender como los niños y niñas aprenden los conocimientos científicos, las actitudes y los procedimientos necesarios para entender y actuar positivamente sobre el mundo en sus dimensiones científica, artística, social, tecnológica y filosófica, es fundamental pues de ellos depende la selección de los contenidos, estrategias y actividades que se aplican en el aula.

La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; mediante la misma el aprendizaje estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la actividad del educando

La enseñanza es el proceso de organización de la actividad cognoscitiva de los escolares, que implica la apropiación por estos de la experiencia histórico-social y la asimilación de la imagen ideal de los objetos, su reflejo o reproducción espiritual, lo que mediatiza toda su actividad y contribuye a su socialización y formación de valores, la enseñanza cumple funciones instructiva, educativa y desarrolladora, en cuyo proceso debe manifestarse la unidad entre la instrucción y la educación. La enseñanza amplía las posibilidades del desarrollo, puede acelerarlo y variar no sólo de las etapas del mismo sino también el propio carácter de ellas.

El aprendizaje es un proceso en el que participa activamente el alumno, dirigido por el docente, apropiándose el primero de conocimientos, habilidades y capacidades, en comunicación con los otros, en un proceso de socialización que favorece la formación de valores, es la actividad de asimilación de un proceso especialmente organizado con ese fin, la enseñanza.

La enseñanza y el aprendizaje constituyen un proceso, que está regido por leyes concatenadas (pedagógicas, psicológicas, lógicas, filosóficas, entre otras), que

interactúan y se condicionan mutuamente. Estas leyes deben conocerse por los docentes, a los efectos que este se desarrolle como un sistema.

4.6. Aprendizaje desde la teoría conductista

Este enfoque dominó gran parte de la primera mitad del siglo XX, Sus principales exponentes fueron Iván Petrovich Pavlov, Watson, Edward Thorndike, Burrhus Frederic Skinner, entre otros. Estos científicos basados en los resultados de los experimentos e investigaciones que realizaron sobre el comportamiento animal, concluyeron que el aprendizaje humano, al igual que el animal, era una respuesta visible que se producía ante un determinado estímulo a partir de un reflejo condicionado.. Según esta corriente, un comportamiento se produce porque tiene recompensa, si se lo refuerza, tiene más probabilidades de mantenerse, las recompensas o premios hacen que se fortifique y aumente su frecuencia. Por el contrario, si se quiere disminuir una conducta, se utiliza el castigo que es la adición de algo negativo como consecuencia de dicha acción.

El constructivismo se distingue de las teorías conductistas del aprendizaje que subrayan la influencia del medio sobre el sujeto y de las explicaciones cognoscitivas (por ejemplo, las del procesamiento de información) que colocan el lugar del aprendizaje en la mente y prestan poca atención

4.7. Procesos del Aprendizaje Cognitivo

Los procesos del aprendizaje cognitivo, busca indicar al aprendizaje como la transformación de los conocimientos significativos que ya poseemos, y no la simple adquisición de las cosas que se escriben sobre hojas en blanco por ello en lugar de ser influida de manera pasiva por los eventos ambientales, la gente activamente elige, practica, pone atención, ignora, refleja y toma muchas otras decisiones mientras persigue metas.

Por ello podemos decir que como se señala en Wikipedia²⁶, el proceso de aprendizaje se realiza de acuerdo por los siguientes características psicopedagógicas:

- Motivación
- Concentración
- Actitud
- Organización
- Comprensión
- Repetición de conductas

4.7.1 Motivación

Motivación quiere decir tener el deseo de hacer algo.

Tenemos motivación cuando:

- a. Sabemos exactamente lo que esperamos obtener cuando hacemos algo .
- b. Si realmente nos interesa lograrlo.

Una persona está motivada para hacer cualquier trabajo cuando sabe lo que espera y se da cuenta porque debe hacerlo

4.7.2 Concentración

La concentración es un factor muy necesario para el aprendizaje. Representa toda la atención él la potencia que tiene tu mente sobre lo que se tiene que aprender. La mitad de la atención no se utiliza en el aprendizaje. La mitad de la atención que prestas en algo se desperdicia. Pero aun trabajando con el 50% de atención que te queda con eso aprende los conocimientos que requieres aprender. Y es cierto ya que el otro 50% en tener una idea y el 100% de la atención es lo que te permite entender y recordar el material. El primer 50% de atención lleva los datos e ideas de tus ojos a tu mente pero sin permitirte usarlo y retenerlo. Los conocimientos y las ideas se detienen en los linderos de la mente y se desvanecen rápido cuando solo se les da el 50% de la atención.

²⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

4.7.3 Actitud

Hemos visto que el aprendizaje es un proceso activo, depende completamente de que tomemos parte activa en los procesos de aprendizaje, cuando descubrimos ideas, hechos o principios nuevos no hayamos en un proceso de aprendizaje, y de acuerdo a nuestra actitud, aprendemos gracias la participación.

El aprendizaje es directamente proporcional a la cantidad de reacción que ofrecemos y del vigor con que pongamos a nuestra mente a pensar y trabajar en las ideas que queremos aprender. Hay mucha diferencia entre procurar resolver o entender algo o solamente soñar despierto sin siquiera intentarlo. Como por ejemplo es muy fácil cuando escuchamos una conferencia o cuando leemos un trabajo, apoyando los pies sobre la silla de enfrente reclinando la cabeza, descansamos la mente y el cuerpo, que pasa aquí: la información del conferencista fluye hacia nuestros oídos y del libro hacia nuestros ojos, lo único que pasa es que la información solo se quedara en nuestro oídos y en nuestro ojos pero no en el cerebro.

La información no llegara al cerebro a menos que entre en actividad, busca la información y sepa como emplearla, a menos que tu cerebro no trabaje con esta información no podemos aprenderla. Lo que podemos hacer para asegurar una acción mental definida es tomando notas en la clase o en el momento de estar leyendo, repitiendo lo que el profesor a autor no dice pero empleando nuestras propias palabras, otra forma es haciéndonos preguntas que creamos se formularan en la exposición y posteriormente contestarlas, de esta forma mantenemos activos durante el proceso de aprendizaje, mente, ojos y oídos.

4.7.4 Organización

Es imposible aprender con eficacia una materia por el procedimiento de aprender de memoria todos los hechos que se relacionan con ella. Antes de utilizar el material aprendido se debe conocer la organización de este material es decir la forma en que todo se agrupa para forma la estructura completa. Por eso si se puede comprender la idea básica de lo que se trata y de los puntos principales se podrá seguir cada una de las ideas individuales y entender cada idea con más

facilidad e inteligencia. Si se conoce de lo que se trata se podrá más fácilmente saber en donde encaja la idea..

4.7.5 Comprensión

La quinta característica para un aprendizaje provechoso es la comprensión, esta es la verdadera finalidad hacia la que conducen las cuatro características anteriores.

La actitud es necesaria porque la comprensión es la consecuencia del análisis y de la síntesis de los hechos e ideas.

La organización es necesaria ya que uno debe percibir la relación entre las partes de la información y los principios, antes que pueda comprenderse su significado e importancia.

La comprensión equivale al entendimiento, su propósito es penetrar en el significado, de sacar deducciones, de admitir las ventajas o razones para aprender. La comprensión consiste en asimilar en adquirir el principio de lo que se está explicando, descubrir los conceptos básicos, organizar la información y las ideas para que se transforme en conocimiento.

Aunque se tenga cierta habilidad para comprender podemos desarrollar mayor habilidad, velocidad, precisión y poder de comprensión, hasta alcanzar un nivel superior, ¿cómo? Meditando, buscando y examinando el significado de las exposiciones o lo que leemos. Una forma de identificar y comprender la ideas y principios básicos, es repitiendo con nuestras propias palabras las ideas del auto o del profesor, normalmente se llega a la comprensión de forma gradual.

4.7.6 Repetición de conductas

Pocas cosas tienen un efecto emocional tan fuerte como para quedársenos grabadas el primer contacto. Por eso para recordar una cosa debemos repetirla, el aprendizaje de patrones de conductas comienza desde el nacimiento y se van afianzando especialmente en la infancia en que el Sistema Nervioso es muy flexible para la absorción de conocimientos. Estilos de vida, formas de relacionamientos, reacciones ante los distintos hechos, conceptos morales,

valoraciones y significaciones, sentimientos y afectos "adecuados" a personas y hechos, etc. quedan fuertemente incorporados a las demás experiencias de vida reactivándose en múltiples momentos.



5. GLOSARIO

Actitud.- Comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas.

Andamiaje.- Conjunto de bases teóricas sobre lo que se apoya alguna cosa.

Aprendizaje.- Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que resulta de las experiencias previa con estímulos

Comportamiento.- Conducta, manera de portarse o actuar

Conducta.- Es el conjunto de comportamientos observables en una persona

Desarrollo.- Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo,

Didáctica.- Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Embadurnar.- Extender una sustancia espesa o pegajosa sobre una superficie, o cubrirla con ella

Epistemológico.- Trata de los fundamentos y los métodos del conocimiento científico:

Estimulación temprana.- Es el conjunto de acciones motivacionales que potencien las capacidades de los niños y que así se de el desarrollo cognitivo y futuro aprendizaje.

Estimulo.- Es un factor externo o interno capaz de provocar una reacción

Instrucción.- Conjunto de indicaciones destinadas a la realización correcta de una acción

Intención.- Propósito o voluntad de hacer algo

Lúdica.- La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación

Motivar.- Proporcionar un motivo o causa para una acción

Motricidad.- Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

Pedagogía.- La ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Plasticidad.- Se refiere cuando una cosa puede cambiar de forma y conservar esta de modo permanente:

Potenciar.- Dotar de la fuerza o ayuda necesaria para que una cosa crezca, se desarrolle o tenga éxito

Proveer.- Proporcionar a alguien lo necesario para un fin determinado:

Sistemático.- La manera de que algo se ajusta a un conjunto organizado de reglas

Tendente.- Que tiende a algún fin.

CAPITULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de la investigación

Debido al nivel de investigación específico que se realizó para conocer cómo influye la estimulación temprana del niño en edades de 4 a 5 años mediante el juego para facilitar el desarrollo del aprendizaje se aplicó técnicamente la investigación descriptiva, de campo y documental

3.1.1 Investigación descriptiva

“El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables”²⁷. Por ello se llevó a cabo la investigación descriptiva, ya que se buscó describir como se influye la estimulación temprana en el aprendizaje de los niños y niñas.

3.1.2 Investigación de Campo.

Se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

3.1.3 Investigación Documental

Esta investigación se caracteriza por el empleo de registros gráficos y sonoros como fuentes de información las cuales deben ser revisadas y utilizadas de acuerdo al interés del investigador.

3.2 Métodos.-

Los métodos de investigación que se utilizaron fueron:

²⁷ <http://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php>

3.2.1 Inductivo.- Es aquel que parte de los datos particulares para llegar a conclusiones generales

3.2.2 Deductivo.- Es aquel que parte de datos generales aceptados como validos para llegar a una conclusión de tipo particular.

3.2.3 Científico.- Es un proceso de razonamiento que intenta no solamente describir los hechos sino también explicarlos.

3.3 Técnicas de Investigación

Las técnicas de investigación que se utilizaron fueron

3.3.1 Observación.- técnica que se basa en la atención que se presta a ciertas cosas, hechos o fenómenos para obtener un conocimiento de cualquier fenómeno

3.3.2. Entrevista.- técnica para recoger información mediante el dialogo o conversación entre dos o más personas con un fin específico

3.3.3. Trabajo con grupos focales.-

Práctico.- se reúne en grupos de niños para aplicar técnicas no estructuradas.

3.4 Hipótesis

- La estimulación temprana, influye en el desarrollo del aprendizaje de los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña?

3.5 Operacionalización de Variables de investigación

Variable Independiente

Estimulación temprana

Variable Dependiente

Desarrollo del aprendizaje en los/las niños/as

Tabla 6: Operacionalización de variables

VARIABLES		DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE	La estimulación Temprana	<i>La estimulación temprana</i> es el conjunto de acciones motivacionales que potencializan las capacidades de los niños y que así se dé el desarrollo cognitivo y futuro aprendizaje.	Socio – emocional	Independencia y seguridad	Observación directa y entrevista
				Manifestaciones emocionales	
				Relaciones sociales	
			Lenguaje	Comprensión del lenguaje	
				Asociación del lenguaje	
				pronunciación	
			Cognitivo	Asimilación de estímulos	
				Acomodación de estímulos	
			Motriz	Fina	
				gruesa	
DEPENDIENTE			Motivación	Demuestra interés por realizar las actividades	
			Concentración	Atención e intención hacia las cosas	
				Muestra	

Desarrollo de Aprendizaje en los niños	<i>Aprendizaje</i> .- Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que resulta de las experiencias previa con estímulos	Actitud	atención, respeto y solidaridad por hacer las cosas	Observación directa
		Organización	Mantiene orden en las actividades que realiza	
		Comprensión	Cumple con las normas establecidas, asociando y estableciendo semejanzas y diferencias entre elementos de su entorno	
		Repetición de conductas	Demuestra y practica actividades diarias	

Fuente: María Belén Jiménez

3.6. Población y Muestra:

3.6.1 Población.- es un sub grupo y parte del universo. Ejemplo: niños de 4 a 5 años que estudian en el Valle de los Chillos

3.6.2 Muestra.- Podemos definirla como un sub grupo de población y la vez del universo. A veces, en ciertos casos, la población es tan pequeña que se transforma en muestra y por tanto todos sus elementos se incluyen en el estudio. Esto es muy determinante por la naturaleza del proyecto y sus objetivos.

En el caso de esta investigación se utilizó el muestreo intencional, esta opción fue la más óptima para el investigador ya que con conocimiento de causa se puede determinar quienes integraron la muestra. Para el caso de los niños de 4 a 5 años

del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña se tomó el total de la población como muestra, ya que la población de 22 niños no fue extensa para la investigación y aplicación de actividades en cada uno de los niños por tanto al muestra fue igual a la población

3.7. Instrumentos de recolección de datos.

Los instrumentos para recolectar los datos fueron la prueba de funciones básicas (ver Anexo 1) y la aplicación de una lista de cotejo (ver Anexo 2). Para estos casos deben ser confiables

La Prueba de funciones básicas es una prueba estándar la cual fue diseñada por el ministerio de educación para diagnosticar el perfil de madurez de las funciones básicas de los niños/as

La lista de cotejo, es un instrumento que permitió reforzar la investigación desde una observación directa de los niños/as acerca de sus características psicopedagógicas, la cual fue revisada por el Director y Codirector de tesis y validada por la Docente del aula Lcda. Sonia López.

CAPÍTULO IV: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

- Técnicas de procesamiento y análisis estadísticos de los datos

Una vez recogidos los datos en los instrumentos de investigación, se utilizó

- a) La técnica del vaciado, donde los datos obtenidos se los registró en un cuadro de tabulación
- b) Análisis cuantitativo donde se obtuvo resultados porcentuales, y se hizo la representación grafica
- c) Y se realizó el análisis cuantitativo

4.1. Presentación e interpretación de resultados de la prueba de funciones básicas por área.

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

- Tabulación

Tabla 7: Tabulación de resultados de la aplicación de la prueba de funciones básicas

N° de niños	ÁREAS															
	Esquema Corporal	Dominación Lateral	Orientación	Coordinación	Percepción auditiva	Receptivo visual	Asociación auditiva	Expresivo-manual	Auditivo vocal	pronunciación	Memoria secuencial auditiva	Coordinación visual -auditiva- motora	Memoria visual	Discriminación auditiva	Desarrollo manual	Atención y fatiga
1	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	+	-	-
2	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
3	+	-	+	+	-	+	+	+	+	-	-	-	+	+	+	-
4	+	-	+	-	-	+	-	+	+	+	-	-	-	-	-	-
5	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	-	+	-
6	+	-	+	-	-	+	+	+	+	-	-	-	+	-	+	-
7	+	-	+	-	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
8	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
9	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+	-	-	+	+	+	-
10	+	-	-	+	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+	-	-
11	+	-	-	-	+	+	+	-	+	-	-	-	+	+	-	-
12	-	+	-	-	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	-
13	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
14	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
15	+	-	+	-	-	+	+	+	+	+	-	-	+	+	-	-
16	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
17	+	-	-	+	+	+	-	+	+	-	-	-	+	-	+	-
18	+	+	-	-	-	+	-	-	+	-	-	-	-	+	+	-
19	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	-	-	+	+	+	-
20	+	-	+	-	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
21	+	-	+	+	-	+	+	+	+	+	-	-	+	+	+	-
22	+	-	+	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	-

Fuente: María Belén Jiménez J.

- **Resultados porcentuales:**

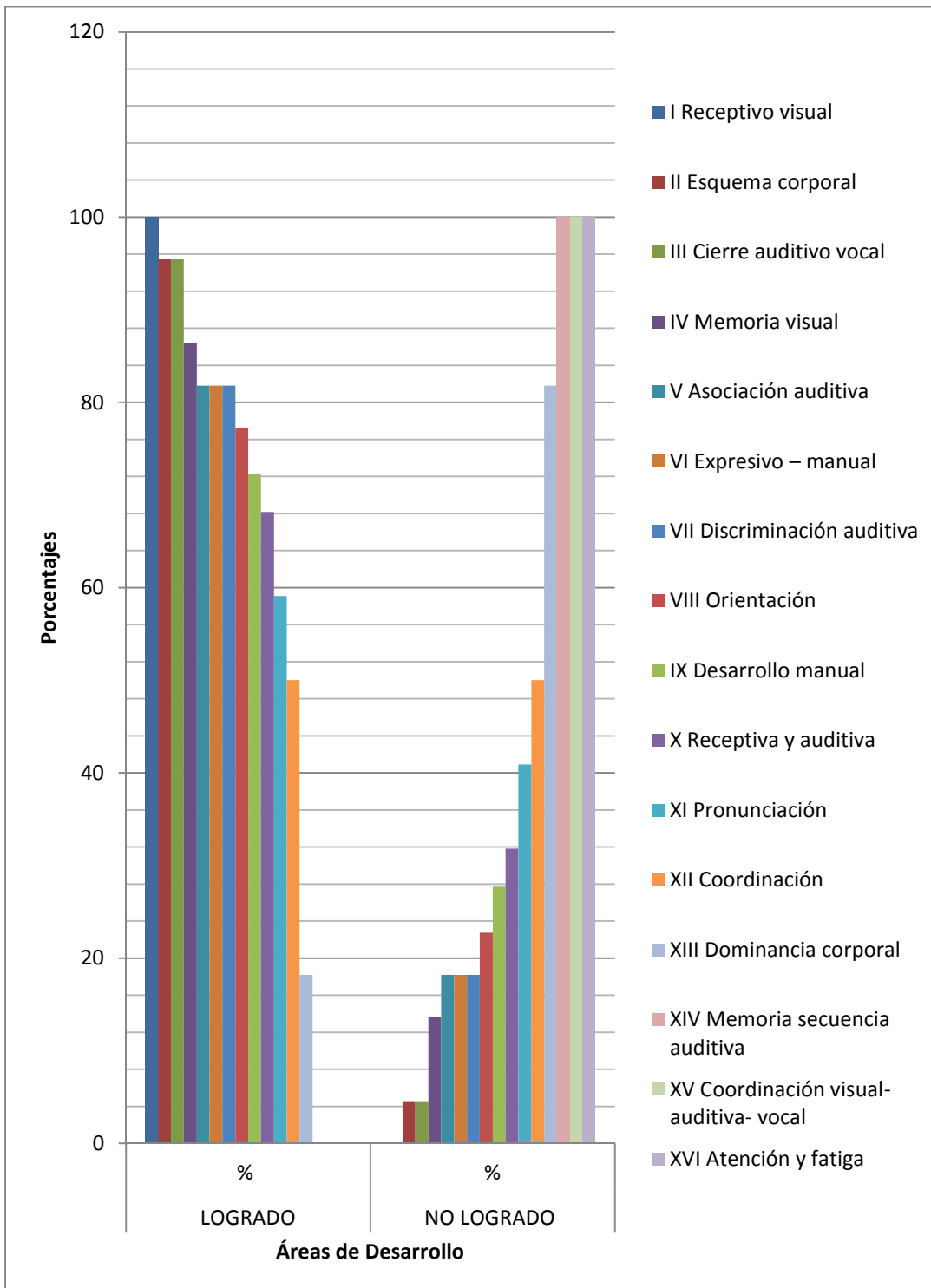
Tabla 8: Distribución de frecuencias y porcentajes de resultados de la aplicación de la prueba de funciones básicas.

No	ÁREA	LOGRADO		NO LOGRADO		TOTAL	
		f	%	f	%	F	%
I	Receptivo visual	22	100	0	0	22	100
II	Esquema corporal	21	95,45	1	4,55	22	100
III	Cierre auditivo vocal	21	95,45	1	4,55	22	100
IV	Memoria visual	19	86,36	3	13,64	22	100
V	Asociación auditiva	18	81,81	4	18,19	22	100
VI	Expresivo – manual	18	81,81	4	18,19	22	100
VII	Discriminación auditiva	18	81,81	4	18,19	22	100
VIII	Orientación	17	77,27	5	22,73	22	100
IX	Desarrollo manual	17	72,27	5	27,73	22	100
X	Receptiva y auditiva	15	68,18	7	31,82	22	100
XI	Pronunciación	13	59,09	9	40,91	22	100
XII	Coordinación	11	50	11	50	22	100
XIII	Dominancia corporal	4	18,18	18	81,82	22	100
XIV	Memoria secuencia auditiva	0	0	22	100	22	100
XV	Coordinación visual-auditiva- vocal	0	0	22	100	22	100
XVI	Atención y fatiga	0	0	22	100	22	100

Fuente: María Belén Jiménez J.

- **Representación Gráfica**

Gráfico 1: Representación gráfica de los resultados de la aplicación de la prueba de funciones básicas.



Fuente: María Belén Jiménez

- **Análisis cualitativo:**

La aplicación de funciones básicas, nos permitió evidenciar las áreas que son estimuladas en los niños y niñas. En el grafico se puede evidenciar que áreas están fortalecidas y cuales están aun débiles en los niños, así:

- El área I.- receptivo Visual, el 100% de los niños tienen esta área desarrollada, lo cual indica que ha sido estimulada óptimamente.
- El área II.- El esquema corporal, el 95,5% es positivo, lo cual indica que es una área que está desarrollada en los niños con un nivel negativo del 4,55% que indica que es mínimo el número de niños que deben trabajar en esta área
- El área III.-Cierre auditivo vocal, el 95,50% de los niños han logrado una integración vocal, escuchando y completando la palabra de manera positiva, y el 4.50% deben ser reforzados y pronto lograrán su desarrollo óptimo
- El área IV.- Memoria visual.- se evidencia que el 86,40% de los niños y niñas han logrado el desarrollo de la memoria visual y el 13,60% está en siendo estimulado para un desarrollo posterior y logro de la memoria visual
- El área V.- Asociación Auditiva, de manera positiva con el 81,80% los niños y niñas han logrado desarrollar esta área y el 18,20% deben ser estimuladas con las herramientas necesarias para lograr consolidar así esta área
- El área VI.- Expresivo manual, sucedió lo mismo que en el área anterior con el 81,80% y el 18,20% y al igual que el área de asociación auditiva. indicando que la mayoría de los niños tienen una expresión viso-motora positiva.

- El área VII.- Discriminación auditiva, el 81,80% de los niños han logrado desarrollar y afianzar una discriminación auditiva, y el 18,20% lo harán paulatinamente.
- El área VIII.- Orientación.- aquí se evidencia que el 77,3% de los niños tienen una orientación tanto temporal como espacial desarrollada, lo cual indica que está siendo estimulada esta área de manera positiva, y el 22,7% debe desarrollar su orientación
- El área IX.- Desarrollo manual, positivamente el 72,27% de los niños tienen una motricidad fina desarrollada, lo cual indica, que se está estimulando el área motriz fina de manera permanente y el 27,73% deben proseguir con la estimulación y así desarrollar esta área en los niños
- El área X.- Receptiva y Auditiva, el 68,20% de los niños tiene esta área desarrollada y el 31,80% no, lo cual indica que tiene un área más o menos estimulada pero no en su totalidad.
- El área XI.- Pronunciación, con el 59,10% que es un poco más de la mitad de los niños, lograron pronunciar de manera positiva cada palabra, lo cual no sucedió con el 40,90%, así indica que se debe estimular directamente a los niños y lograr el desarrollo mental del niño, lo cual lo hará progresivamente.
- El área XII.- Coordinación, aquí sin duda es una área donde la mitad de los niños tienen desarrollada la coordinación esto es el 50% y la otra mitad no, lo cual denota que no está siendo desarrollada de manera óptima, su motricidad gruesa y control muscular, pero se puede lograr con estimulación constante.
- El área XIII.- Dominancia corporal, es un área la cual debe ser trabajada ya que solo el 18,20 % de los niños tienen establecida su lateralidad y el 81,80% debe ser reforzada para que logren su dominancia tanto derecha

como izquierda y de permanecer el dominio de los dos lados, se deberá analizar el caso de un niño ambidiestro

- El área XIV y XV, Memoria de secuencia Auditiva y Coordinación visual, auditivo- motora, aquí el 100% de los niños y niñas no tienen desarrolladas estas áreas lo cual indica que su memoria auditiva y su coordinación visual-auditiva no está desarrollada, y debe ser estimulada de manera más directa, prolongada y enfática, para que se logre su consolidación en los niños y niñas.
- El área XVI.- Atención y fatiga, se evidencia negativamente con el 100% de los niños y niñas no han desarrollado el control y desarrollo de atención y fatigabilidad. Por lo cual debe ser de manera inmediata estimulada para lograr su desarrollo

4.2. Presentación e interpretación de los Resultados de las Características Psicopedagógicas del Aprendizaje.

LISTA DE COTEJO

- Tabulación:

Tabla 9: Tabulación de resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Nº de niños	CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS					
	Motivación	Concentración	Actitud	Organización	comprensión	Representación de conductas
1	-	+	+	-	+	+
2	+	+	-	-	+	+
3	-	+	+	+	+	+
4	+	+	-	-	+	-
5	+	-	+	+	+	+
6	-	-	+	-	+	+
7	+	+	+	+	+	+
8	+	-	+	-	+	+
9	+	-	-	-	-	+
10	+	+	+	+	+	+
11	+	+	+	+	+	+
12	+	+	-	-	-	+
13	+	+	+	+	+	+
14	+	+	+	-	-	-
15	+	+	+	+	+	+
16	+	+	+	+	+	+
17	+	+	-	+	+	-
18	-	-	-	-	-	-
19	+	+	+	-	+	-
20	+	+	+	-	+	+
21	+	+	-	+	+	-
22	+	+	+	+	+	-

Fuente: María Belén Jiménez

- **Resultados porcentuales:**

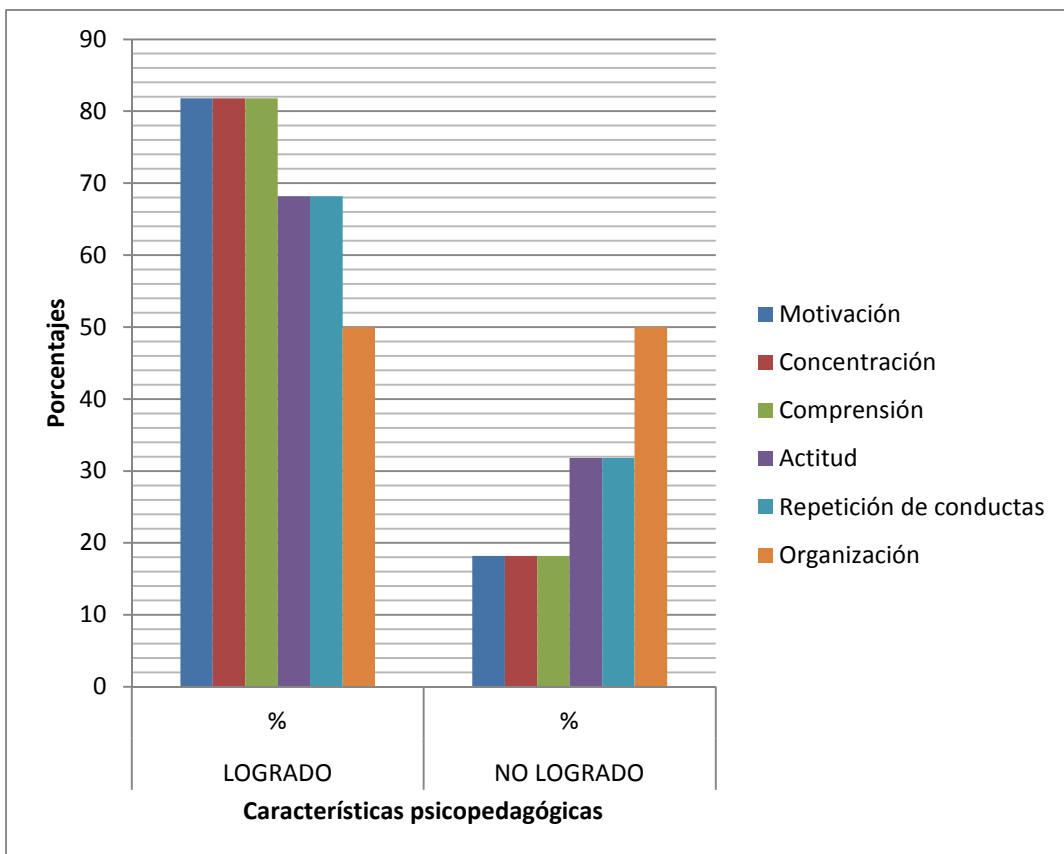
Tabla 10: Distribución de frecuencias y porcentajes de resultados de la aplicación de la lista de cotejo

CARACTERÍSTICAS	POSITIVO		NEGATIVO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
Motivación	18	81,81	4	18,19	22	100
Concentración	18	81,81	4	18,19	22	100
Comprensión	18	81,81	4	18,19	22	100
Actitud	15	68,18	7	31,82	22	100
Repetición de conductas	15	68,18	7	31,82	22	100
Organización	11	50	11	50	22	100

Fuente: María Belén Jiménez

- **Representación Gráfica**

Gráfico 2: Representación gráfica de los resultados de la aplicación de la lista de cotejo



Fuente: María Belén Jiménez

- **Análisis cualitativo:**

Este instrumento nos permite evidenciar de qué manera las características psicopedagógicas, como la motivación, concentración, actitud, organización, comprensión y repetición de conductas, se manifiestan en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas así.

Este gráfico provee información acerca de cómo los niños tienen predisposición, tanto física como mental, para aprender y como esto facilita su desarrollo de destrezas y a la vez dar a conocer cuáles deben ser estimuladas y trabajadas de manera detenida por parte de la docente para lograr el objetivo que es desarrollar el aprendizaje en los niños

En el gráfico se puede evidenciar que la motivación concentración y comprensión de los niños si están presentes con un 81,81% de niños que presentan estas características, donde el 18,19% restantes deben ser orientados y guiados para lograr estas características que facilitara su aprendizaje.

Por otro lado se puede observar que el 68,18% de los niños si muestran una actitud y repetición de conductas propicias para facilitar su aprendizaje mientras que el otro 31,82% no demuestran estas características las cuales pueden ser generadoras de que no estén aprendiendo de manera óptima.

Y finalmente la característica de organización en los niños, si está presente en el 50% de los niños y niñas, lo cual indica que se debe trabajar, estimular y reforzar esto en los niños para que puedan desarrollar esta característica y así desenvolverse positivamente en su entorno y facilitar su autoaprendizaje.

4.3 Comprobación de Hipótesis

Mediante la investigación que se realizó a los niños y niñas de 4 -5 años del Centro Infantil “ Augusto Betancourt” mediante la aplicación de la prueba de funciones básicas y la observación directa de cada niño se puede evidenciar que la hipótesis de investigación fue comprobada , ya que mediante los resultados de la aplicación de dicha prueba se pudo apreciar que la mayoría de los niños no

tienen niveles de desarrollo adecuados para su edad en todas las áreas como se puede apreciar en los resultados obtenidos anteriormente. Esto significa, que los niños no han sido estimulados mediante, actividades, procesos y recursos correctos para el desarrollo de sus destrezas.

Se puede indicar también que los niños y niñas, tienen características psicopedagógicas desarrolladas apenas en 50% de los niños/as, lo cual no permite su aprendizaje, pero depende de su potencial cognitivo, interacción con el entorno y asimilación y acomodación de estímulos mediante una correcta estimulación, para que puedan ser desarrolladas y evidenciadas como son: la motivación, concentración, actitud, organización, comprensión, y repetición de conductas

La clave está en decidir entre

"invertir o gastar el tiempo".

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Aproximadamente el 44% de los niños y niñas, lograron desarrollar los diferentes ítems que constan en la prueba de funciones básicas, lo cual indica que las áreas cognitiva, lenguaje, socioemocional y motriz esta en un proceso de desarrollo creciente en los niños, pero no adecuado ya que no se evidencia un alto nivel en los niños.
- Mientras que el 56% de los niños y niñas no han desarrollado de manera optima, las 4 áreas del desarrollo lo cual los limita en su aprendizaje, esto evidencia que posiblemente no se está realizando actividades de acuerdo a las necesidades y desarrollo de cada niño y niña
- Claramente se puede evidenciar que los niños y niñas no están siendo estimulados de manera integral, creando que sus destrezas y habilidades en cada área no sean consolidadas y así su aprendizaje se está viendo estancado
- Por otro lado se observó que cada uno de los niños y niñas tienen características psicopedagógicas intrínsecas como motivación, concentración, comprensión, actitud, organización y repetición de conductas, desarrolladas solo en un 50%, siendo estas un factor desencadenante de su aprendizaje, las cuales no están siendo potencializadas de manera externa, por el entorno del niño y niña.
- El margen entre las áreas desarrolladas y las características psicopedagógicas intrínsecas de cada niño y niñas es de un 6% lo cual deja percibir que hay un debilitamiento en la estimulación que los niños reciben, lo cual de no ser corregida puede ocasionar con el tiempo falencias en aprendizaje de los niños.

5.2. Recomendaciones

- Trabajar enfáticamente en actividades de estimulación temprana que sigan potencializando las destrezas y habilidades de los niños y niñas
- Considerar el nivel de desarrollo evolutivo de cada niño, para estructurar un plan de estimulación adecuado para cumplir con las necesidades individuales de cada uno.
- Reestructurar las actividades del proceso enseñanza – aprendizaje, basando en actividades que no solo sean de transmisión de conocimientos, sino donde el niño sea el creador, actor y director de sus actividades.
- Utilizar el juego como instrumento dinamizador de toda actividad, donde el niño se interese y realice las actividades de manera natural y no impuestas, lo cual hará que el busque conocer y aprender cada vez más
- Diseñar un programa lúdico, que busque el desarrollo del aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.



5.3. Bibliografía

5.3.1 Fuentes Bibliográficas

- ALMEIDA REYES ISABEL, Amar la mejor forma de estimular- edición 2005
- CRAIG,GRACE J .y BAUCUM,DON, Desarrollo Psicológico/ Octava Edición, editorial Pearson Educación, México 2001
- GOMEZ VIDAL MONTSE y ROMERO ROSALES VIRGINIA, Metodología del Juego, editorial Altamar, Barcelona 2003
- Mc MILLAN JAMES H. y SCHUMACHER, Investigación educativa/ quinta edición, Madrid 2005
- MENA ANDRADE MARIA SOLEDAD ¿Qué es enseñar y qué es aprender?, Curso para Docentes – Grupo Santillana
- RITCHEY FERRIS, Estadística para las Ciencias sociales - editorial Mc Graw Hill, México 2007.
- SCHUNK DALE, Teorías del Aprendizaje/ segunda edición, editorial Pearson , México
- TINAJERO MIKETTA ALFREDO y ORDOÑEZ LEGARDA MARIA DEL CARMEN, Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva, editorial MMVI, tomo 3, Madrid – España
- WOOLFOLK, ANITA, Psicología Educativa / Novena Edición, Editorial Pearson Educación, México 2006
- WOOLFSON RICHARD, Hijo Genial, editorial Parramón, Barcelona – España 2003

5.3.2 Fuentes Electrónicas

- <http://www.dinosaurio.com/maestros/la-importancia-del-juego-en-educacion.asp>
- <http://www.estimulaciontemprana.org/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- <http://www.estimulaciontemprana.org/index.htm>

CAPITULO VI: PROPUESTA

1. TEMA:

“Programa lúdico para el desarrollo del aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Augusto Betancourt”

2. DATOS INFORMATIVOS

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Amaguaña

Centro Infantil: “Augusto Betancourt”

Grupo: Prebásica

Edad: 4 a 5 años

3. ABSTRACTO

La estimulación temprana hace uso de experiencias significativas en las que intervienen los sentidos, la percepción y el gozo de la exploración, el descubrimiento, el autocontrol, el juego y la expresión artística. Su finalidad es desarrollar la inteligencia, pero sin dejar de reconocer la importancia de unos vínculos afectivos sólidos y una personalidad segura. Un aspecto a destacar es que al menos en la mayoría de propuestas de estimulación temprana, el niño es quien, modifica, demanda y construye sus experiencias, de acuerdo con sus intereses y necesidades. La intención del presente programa lúdico es brindar una serie de actividades que ayuden a la docente a trabajar, desarrollar y fortalecer cada una de las áreas vinculadas a las funciones básicas de cada uno de ellos, las cuales puedan ser una base clara, específica y eficaz para ayudar y potencializar las destrezas de cada uno.

Esta propuesta busca afianzar todos los pilares que ayuden en el desarrollo de los niños y así facilitar su aprendizaje, el cual se puede ver limitado por una escasa estimulación temprana, la cual en muchas ocasiones es por falta de conocimiento, material facilitador, de predisposición lo cual hace que los niños se vean limitados a crear su conocimiento de manera individual, lo cual de ser cambiado y reforzado por parte de su entorno, creará una atmósfera beneficiosa para que los niños y niñas puedan ser estimulados y motivados para paulatinamente tener un desarrollo integral consolidado y permanente.

Se debe recordar que²⁸ “La tarea de ser padres o maestros es interminable, es un reto que requiere de una grandiosa autoestima, voluntad, arte, por lo que debemos prepararnos constantemente, porque nuestra misión es formar hombres y mujeres con bases morales y éticas inquebrantables par que sigan forjando un mundo mejor”

4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El presente programa lúdico busca brindar una herramienta de trabajo para el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde las docentes del Centro Infantil “Augusto Betancourt” de la parroquia de Amaguaña, complementen y dinamicen el aprendizaje de los niños, mediante actividades de estimulación temprana, las cuales están basadas en fortalecer la madurez de las funciones básicas

Este programa lúdico tiene como función motivar, facilitar el trabajo y orientar a la docente de cómo trabajar con los niños de manera activa, dinámica e integral. Lo cual con las presentes actividades se canalizara el potencial de los niños, destrezas y habilidades de manera total y permitirá a la docente ir trabajando paulatinamente y de manera equilibrada las diferentes funciones básicas de los niños y niñas.

²⁸ Isabel Almeida Reyes, Amar la mejor forma de estimular / edición 2005, pág. 179.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General:

- Fortalecer la madurez de las funciones básicas de los niños y niñas de 4 a 5 años, para facilitar el aprendizaje de manera gradual, óptima y prolongada

5.2. Objetivos específicos:

- Mejorar el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “ Augusto Betancourt”
- Favorecer el desarrollo de las funciones básicas de los niños y niñas de 4 a 5 años a través de una estimulación lúdica

6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El programa lúdico, es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza un aprendizaje, mediante una serie de actividades, enfocadas en fortalecer la madurez de las funciones básicas de los niños. Las cuales puedan ser desarrolladas por las docentes para favorecer el óptimo desarrollo del niño



Las actividades lúdicas que se presentan están relacionadas con los niños y niñas, de 4 a 5 años, están diseñadas de manera práctica, con lenguaje de fácil interpretación y con recursos del medio, lo cual facilitará la ejecución de los mismos por parte de la docente.





"PROGRAMA LUDICO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "AUGUSTO BETANCOURT"

Objetivo: Fortalecer la madurez de las funciones básicas de los niños y niñas de 4 a 5 años, para facilitar el aprendizaje de manera gradual, óptima y prolongada.

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p align="center">ESQUEMA CORPORAL</p>	<p align="center">MIMO</p>	<p>Mi Gemelo: Motivar al niño/a a verse en el espejo y detallar las partes de su cara, luego se le entrega plastilina y se le pide que reproduzca, cada una de sus partes en el espejo mientras las nombra Otra variante puede ser con tempera.</p> <p>Juego del globo: El niño o niña se identifica con un globo que se hincha, se deshincha, vuela por el aire.</p>		<p>-Desarrollar la concentración</p> <p>-Reconocerse a sí mismo y sus partes, mediante la observación</p> <p>Expresarse a través de movimientos corporales</p>	<p>--Identificar las partes de su cara</p> <p>-lograr reproducir cada una de las partes de su cara</p> <p>-Logra representar los movimientos del globo de manera correcta y armónica</p>



FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>DOMINANCIA LATERAL</p>	<p>RONDAS INFANTILES</p>	<p>Las rondas del color: se forma dos grupos de niños y se les otorga banderines un grupo con color rojo y otro azul. y se les indica que uno , puede ser el azul, gire a la derecha y el otro el rojo a la izquierda, el banderín debe ser tomado con la mano del lado hacia donde deben girar.</p> <p>Juego de la tortuga: Se forma dos grupos de niños y se les indica que vamos a representar a tortuguitas,unas buscan ir a casita que está a la izquierda y las otras a la tiendita a la derecha, la casita y la tiendita están hechas con material reciclado (cartón pintado).luego de que se asigne el lugar a cada grupo, se pedirá que se desplacen gateando y que se ubiquen alrededor de la casita o la tiendita, deben hacerlo lo más pronto posible.</p>	 	<p>Reforzar la lateralidad derecho e izquierdo en los niños y niñas</p> <p>Reforzar la lateralidad derecho e izquierdo en los niños y niñas</p>	<p>-Que tomen el banderín con la mano hacia donde deben girar</p> <p>-Que giren simultáneamente y de manera correcta al lado que la maestra pide que los hagan.</p> <p>-Que logren ir al lado que se les indica derecho o izquierdo.</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
ORIENTACIÓN	JUEGO DE ROLES	<p>Represento a mi familia: Los niños deben representar a diferentes miembros de la familia, bebe, niño/a, adulto puede ser mamá o papá y anciano. Debe representar el rol del personaje que esta disfrazado, y ubicarse de tal manera que queden desde el menor hasta el mayor y luego viceversa.</p>		<p>Desarrollo de la orientación en el tiempo, pasado, presente y futuro</p>	<p>-Que puedan representar el rol que les toca</p> <p>-Que logren ubicarse correctamente de acuerdo a la indicación de la docente</p>
		<p>La culebra juguetona: Se teje una red puede ser con lana a una altura de 30 cm. De altura del piso y se motiva pasar a los niños por debajo de esta red, tratando de no levantarse. Deben moverse de lado a lado y pueden ir sacando y metiendo la lengua como lo hace la culebra</p>		<p>Desarrollo de la orientación en el espacio de acuerdo a su necesidad</p> <p>Desplazarse y orientarse en el espacio.</p>	<p>-Que logren pasar por debajo de la red</p>



FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
COORDINACIÓN	ACTIVIDADES GRUPALES	<p>El juego del bombero: se declara un fuego: un grupo de niños y niñas forman las llamas y otro grupo el bombero con la manguera. el grupo del bombero coge la manguera que está enrollada la estira y corre a pagar el fuego</p> <p>El juego del perro asustado: En un círculo se disponen media clase con las piernas abiertas, la otra mitad (perros) se sientan delante de cada uno de ellos, al sonar un pitido los perros se asustan y pasan bajo las piernas de su compañero, dan una vuelta alrededor del círculo y se vuelven a meter entre las piernas, sentándose en su sitio original a la vez que dan una palmada. Cambio de rol.</p>	 	<p>-Desenvolverse como parte de un todo</p> <p>-Coordinación de partes de su cuerpo generando movimiento con uno e inmovilizaciones con otras.</p> <p>-Desarrollar la concentración y coordinación en los niños</p> <p>-Fomentar el trabajo en grupo</p>	<p>- Lograr ponerse de acuerdo para la resolución de situaciones grupales</p> <p>-Mantener la postura para la función deseada</p> <p>-Coordinar los movimientos individuales</p> <p>-Lograr coordinar los movimientos y tiempos con el grupo.</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>RECEPTIVA AUDITIVA</p>	<p>TEATRO</p>	<p>Entrevista para el diario: Solicite dos voluntarios para representar un programa de televisión de entrevistas a gente importante. Se puede empezar con preguntas sencillas. ¿Cuál es su nombre? ¿Su edad? ¿a que le gusta jugar? ¿Cuál es su color favorito? Etc.</p> <p>La Chiqui granja: en el patio se reúnen todos los niños y la docente indica que imaginaremos que estamos de visita en la granja, donde la docente ira narrando el paseo en la granja y cuando escuchen el sonido de un animal, todos deberán representarlo y nombrarlo, ejemplo todos caminaban por la laguna y se escucho "cua cua" los niños deberán hacer como patos</p>	 	<p>Desarrollar la capacidad para escuchar y generar una respuesta.</p> <p>Capacidad para escuchar y representar dicho sonido</p>	<p>-Que puede contestar de una manera correcta y coherente con las preguntas que le realizaron</p> <p>-Que represente el sonido que escuchan de manera correcta</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
RECEPTIVO VISUAL	MIMO	<p>El chiqui Model: se pide a un niño que modele frente a su grupo de compañeros haciendo gestos y mímicas tal como un modelo. Luego se le pide que salga y se hace una variación en su vestimenta, y debe volver a modelar y los compañeros deben observar e indicar el cambio en su apariencia física, el niño o niña que lo descubre primero será el próximo/a modelo</p> <p>Cara de piedra: batir clara de huevo, motivar a los niños/as a colocarse en la cara, manipularla y hablar de lo que sienten, luego pedirles que esperen que se seque y que se observen en el espejo y empiecen hacer muecas, y que opinen acerca de lo que paso en su carita.</p>	 	<p>Desarrollar la capacidad de observación</p> <p>Captar diferentes estímulos visuales</p> <p>Desarrollar la observación y atención en los niños/as</p> <p>Observar y descubrir cambios físicos</p>	<p>-Descubrir el cambio en la apariencia física del/la modelo</p> <p>-Que logren describir que pudo suceder, para que su carita este así</p>



FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
ASOCIACIÓN AUDITIVA	ACTIVIDADES GRUPALES	<p>Oficios y profesiones: Los niños sentados en corro. El cabeza de grupo dice el nombre de un oficio o profesión y lanza la pelota a un niño, que inmediatamente debe decir el nombre del instrumento relacionado con el oficio o la profesión. Luego pasa la pelota a otro niño y nombra un nuevo oficio o profesión y así todos los niños.</p>		<p>Asociar sonido con imagen</p> <p>Relacionar el estímulo auditivo con el concepto mental que tiene el niño</p>	<p>-Indicar el instrumento relacionado con el oficio o profesión que se le dice</p>
	CUENTO	<p>El brebaje de la bruja: Narre a los niños un cuento de brujas y hable sobre los ingredientes que utilizan en sus pócimas mágicas. Pregunte que otros ingredientes podrían poner en la olla de la bruja. Escoja a un niño para que exprese su idea y la agregue a la rima un nuevo ingrediente debe ser muy raro, motive a cada niño y niña a agregar un nuevo ingrediente</p>		<p>Potencializar su capacidad auditiva</p> <p>Aprender a crear nuevas cosas en base a un estímulo.</p>	<p>-Indicar un nuevo ingrediente</p> <p>-Lograr seguir la secuencia de pasos antes escuchados</p>


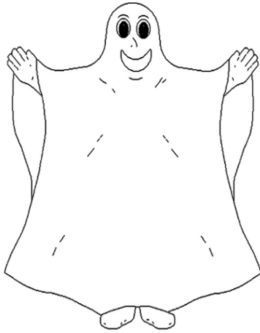
FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
EXPRESIÓN MANUAL	EXPLORACIÓN	<p>Cuadros con sabor: Entregar la gelatina de varios colores en un recipiente pequeño para que pinte con los dedos</p> <p>En una hoja en blanco pedirle a los niños que hagan una obra de arte, lo que el niño o niña desee, más tarde la gelatina cuajará por completo y tendremos un hermoso cuadro</p> <p>Minnie and happy food:</p> <p>Conversar con los niños de lo importante que es alimentarnos con vegetales y frutas y como nos ayuda a nuestro crecimiento físico. Incentivar a formar pasa bocas con los palillos de dientes y vegetales, para luego brindarles a los compañeritos del Centro Infantil.</p> <p>Podrá reforzar la actividad, conversando de que vegetal les gusta mas a los compañeritos</p>	 	<p>-Que logre expresar sus ideas mediante la exploración de texturas diferentes.</p> <p>-Desarrollar la coordinación visomotora.</p> <p>-Representar realidades a través de la expresión manual</p> <p>-Comprender la importancia de la comida nutritiva y que ellos ayuden en la preparación de alimentos sanos.</p>	<p>-Que manipule libremente la gelatina para que pueda percibir diferentes sensaciones</p> <p>-Lograr hacer el cuadro, mediante la colocación y combinación de diferentes colores de gelatina</p> <p>-Reconocer cada alimento nutritivo</p> <p>-Formar un pasa boca con diferentes vegetales y frutas.</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>CIERRE AUDITIVO VOCAL</p>	<p>CUENTO</p>	<p>Contemos una historia: Esta actividad se la puede hacer luego de que la docente haya leído un cuento a los niños/as Un jugador comienza a contar una historia, diciendo una frase, por ejemplo: "Erase una vez un gato...". La segunda persona continua, por ejemplo: "El gato salió a pasear a la calle...". La siguiente persona complementa, por ejemplo: "Y encontró una salchicha..." y así todos aportan partes de la historia., hasta que parezca estar completa, pero deben hacerlo con frases graciosas.</p> <p>La ensalada de frutas: Vamos a preparar una ensalada de frutas, la docente debe ir incorporado cada fruta, mientras los niños /as indican que fruta se va colocando, ejemplo papa....?, sandi.....?</p>	 	<p>-Mejorar el habla</p> <p>-Facilitar la atención en los niños/as</p> <p>-Desarrollar la capacidad de completar frases</p> <p>-Desarrollar la capacidad de terminar frases</p> <p>-Trabajar en grupo</p>	<p>-Aportar en el desarrollo del cuento, con ideas y frases adecuadas, para seguir la historia</p> <p>-Que logren completar las palabras de manera correcta</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
PRONUNCIACIÓN	<p>ACTIVIDADES GRUPALES</p> <p>JUEGO DE ROLES</p>	<p>El televisor humano: un niño se coloca tras el televisor diseñado por la docente, donde el/ella deberá simular que da información a sus compañeros, podrá contar lo que hizo el fin de semana, nombrar a sus compañeros, cantar, recitar, en fin cosa para entretener a los televidentes</p> <p>La docente soy yo: Se indica a un niño/a que va a ser el/la docente y deberá tomar el papel de docente, donde guiará al grupo con normas, indicaciones y frases que considere necesarios. Los niños/as deberán seguir las indicaciones que el/la docente les haga. Luego el niño/a que haga de docente podrá señalar quien es el/la nueva docente.</p>	 	<p>-Desarrollar la pronunciación</p> <p>-Mejorar el habla en los niños</p> <p>-Afianzar la seguridad personal</p> <p>-Mejorar su expresión verbal</p> <p>-Afianzar la confianza en si mismo</p> <p>-Desarrollar la pronunciación</p>	<p>-Que logren comunicar la mayor información posible.</p> <p>-Que logre imitar el rol de docente de la mejor manera, logrando que el grupo se adapte y siga sus indicaciones</p>


FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA</p>	<p>ACTIVIDADES GRUPALES</p>	<p>A mis amigos recordaré: Al aire libre todos los niños sentados en corro, deberán ir nombrando a cada uno de sus compañeros, la docente indicará donde empezarán y cada niños y niña deberá hacerlo</p> <p>Canto por un juguete</p> <p>La docente deberá crear un escenario, donde los niños deberán uno por uno ir cantando las canciones que se han ido aprendiendo últimamente, lo cual indicará como esta su memoria auditiva y luego para finalizar deberá enseñar una nueva y el niño /a deberá repetirla, esto es para reforzar y crear nuevo conocimiento</p>		<p>Afirmar la memoria auditiva en secuencia</p> <p>Reforzar la memoria de los niños/as</p> <p>Expresar y controlar sentimientos ante el publico</p> <p>Desarrollar independencia</p>	<p>-Lograr nombrar a sus compañeros de manera secuencial</p> <p>-Lograr cantar las canciones aprendidas</p> <p>-Desenvolverse con independencia</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>COORDINACIÓN RÍTMICA</p>	<p>DANZA</p>	<p>Bailoterapia: permitir a los niños que escuchen un popurrí de canciones e incentivar a que bailen al ritmo de la música, mientras un niño es el que dirige el baile, deberán irse turnando. Y observar si pueden seguir el ritmo de la música y de no ser así indicar como hacerlo pero sin que se den cuenta directamente que lo está haciendo equivocadamente.</p> <p>La momia: Se envolverá a un niño en papel, de tal manera que represente a una momia, deberá seguir a sus compañeros, lograr atraparlos, sin romper el papel.</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> -Favorecer la coordinación de ritmo -Desarrollar su destreza visual-auditiva y motora -Mejorar la coordinación rítmica individual y grupal -Trabajar en grupo -Respetar reglas 	<ul style="list-style-type: none"> -Que siga el ritmo de la música y realice movimientos armónicos a la música -Que puedan coordinar su trabajo en grupo -Que pueda representar a la momia , sin romper el papel

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>MEMORIA VISUAL</p>	<p>ACTIVIDADES GRUPALES</p>	<p>Los detectives: la docente indicará que niño/ será el detective, y se pedirá a un niño que se esconda y los amigos indicarán al detective que un amigo a sido raptado, el niño/a que hace de detective deberá observar a sus compañeros y hacer preguntas que considere necesarias e indicar que niño/a es el desaparecido. El niño encontrado se convertirá en el nuevo detective</p> <p>El fantasma: todos los niños /as deberán caminar por la clase observándose entre todos. A una señal se tapan los ojos, la maestra coloca un paño, una sabana encima de uno de los niños/as y se pregunta ¿Quién es?</p>	 	<p>-Fortalecer la memoria visual en los niños</p> <p>-Desarrollar la concentración y creatividad</p> <p>-Potencializar la memoria visual de los niños</p> <p>-Desarrollar la atención en los niños/as</p>	<p>- Lograr indicar que niño/a es el que falta</p> <p>-Indicar que niño es el fantasma</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>DISCRIMINACION AUDITIVA</p>	<p>ACTIVIDADES GRUPALES</p>	<p>Tu eres mi amigo: Se le cubre los ojos a un niño/a y se pide a otro que le hable al niño que cante que le diga características de él o ella y el niño/a que esta con los ojos vendados deberá adivinar quién es con solo escuchar su voz</p> <p>El castillo encantado: Se adecua una caja de cartón como castillo, y un niño se deberá esconder en el castillo y vendrá un niño/a a rescatarlo/a porque está prisionero/a en el castillo. El/la niño/a deberá adivinar quién es haciendo preguntas</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> -Concentración -Diferenciar diferentes voces -Reforzar la memoria auditiva. -Seguir un estímulo auditivo -Desarrollar la discriminación auditiva 	<ul style="list-style-type: none"> -Que logre descubrir cuál es el niño/a que está hablando. -Que el niño/a adivine que niño/a es el que está hablando.

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>DESARROLLO MANUAL</p>	<p>ACTIVIDADES GRUPALES</p>	<p>A tejer la telaraña: Pida que formen un corro, modele la actividad sujetando la punta del ovillo y lanzando este al niño que se encuentre en una posición diagonal a la suya.</p> <p>Pida a quien lo recibió, que tense la lana que conecta a él con usted, que la sujete firmemente y que lance el ovillo diagonalmente hacia otro niño hasta que se forme una telaraña en el interior del círculo. Cuando terminen, pida al grupo seguir la acción inversa para volver a formarlo</p> <p>Mi juguete de jabón: derretir jabón de tocador en una lavacara y proporcionar una cantidad de este jabón derretido a cada niño y motivar a que formen la figura que deseen, esperar que se seque y enviar a casa para la limpieza diaria de los niños/as .</p>	 	<p>Mejorar la destreza ojo-mano</p> <p>Afianzar la motricidad fina.</p> <p>Mejorar la capacidad de solución y problemas.</p> <p>-Fomentar la creatividad</p> <p>-Potencializar la motricidad fina</p> <p>-Expresar sus emociones</p>	<p>-Que logre sujetar la lana y lanzarla a su compañero</p> <p>-Que logre seguir el recorrido para formar la telaraña</p> <p>-Que manipulen el jabón libremente</p> <p>-Que formen su juguete con las características que ellos/ellas indican</p>

FUNCIONES BASICAS	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD O JUEGOS	REPRESENTACION	DESTREZAS Y HABILIDADES	INDICADORES DE LOGROS
<p>ATENCIÓN Y FATIGA</p>	<p>MIMO</p>	<p>Monitos alegres: Motivar a los niños a que vamos a representar a unos chistosos monitos, donde deberemos imitar su gracioso gestos y trucos. En la pizarra o en una hoja de papel dibuje diferentes posturas de estos monitos. El niño deberá imitar la posición en que esta el monito que usted dibujó, después haga otro monito para que el niño también imite esa posición.</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la atención en los niños -Reforzar la orientación espacial -Poder seguir patrones visuales -Mejorar su coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> -Lograr imitar las posturas indicadas por la docente
	<p>EXPLORACION</p>	<p>El laberinto: Este laberinto tiene una modificación se lo hará en el patio, donde la docente dibujará con tiza el laberinto en el suelo. Para recorrer bien este laberinto el niño necesita mucha concentración y atención ver y planificar el camino que va a seguir. Si el camino está cerrado él necesitará regresar,</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la atención y concentración de los niños/as -Fortalecer la solución de problemas sencillos 	<ul style="list-style-type: none"> -Que terminen de pasar el laberinto.

RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA

- ✚ Cuidar que el área donde se van a realizar las actividades se encuentren libres de obstáculos u objetos que puedan lesionar al niño, que tenga una, adecuada ventilación, iluminación, libre de ruidos, para que el ambiente le sea agradable.
- ✚ Se debe utilizar material variado y atractivo para el niño
- ✚ Si el niño se opone a realizar la actividad, no lo forcé, si es necesario cámbiela por otra
- ✚ Ofrezca al niño seguridad y confianza en la realización de las actividades.
- ✚ Estimule al niño a realizar las actividades, festeje sus logros y hágalo sentir importante.
- ✚ Acompañe el desarrollo de las sesiones con rimas, cantos, juegos o música.
- ✚ Explique las actividades con lenguaje sencillo, de manera que el niño pueda comprenderlo y realiza el ejercicio
- ✚ Cuando el ejercicio se realice por primera vez, no debemos esperar que se haga bien, una vez aprendido podemos pedirle que poco a poco lo perfeccione.
- ✚ En la realización de los juegos, bríndele ayuda al niño si lo solicita y cuando no lo realice adecuadamente
- ✚ No establezca comparaciones entre los niños para la realización de las actividades, ya que cada uno tiene su propio ritmo de desarrollo
- ✚ Inicie con las actividades más sencillas y continúe con las más difíciles.

7. Bibliografía

7.1 Fuentes Bibliográficas

- ALMEIDA REYES ISABEL, Amar la mejor forma de estimular, edición 2005
- BURGOS NOEMÍ E, La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes / Editorial Homo Sapiens, 2007
- TINAJERO MIKETTA ALFREDO y ORDOÑEZ LEGARDA MARIA DEL CARMEN, Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva, editorial MMVI, tomo 3, Madrid – España
- UNICEF, Plan y programas de estudio del nivel pre-primario
- WOOLFSON RICHARD, Hijo Genial, editorial Parramón, Barcelona – España 2003

7.2 Netgrafías

- http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1729-48272007000100003&script=sci_arttext
- <http://www.innatia.com/s/c-estimulacion-temprana/a-importancia-en-los-ninos.html>
- <http://www.portaleducativo.edu.ni/uploads/m8.pdf>
- <http://www.aulapt.org/2009/04/14/desarrollo-de-la-motricidad-fina/>