



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 - 5 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**AUTORA:**

Jenny Magdalena Reyes Borbor

**TUTOR:**

Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc.

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

MARZO - 2016

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 - 5 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**AUTORA:**

Jenny Magdalena Reyes Borbor

**TUTOR:**

Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc.

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

ABRIL - 2016

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 - 5 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015, elaborado por: REYES BORBOR JENNY MAGDALENA, egresada de la Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, lo apruebo en todas sus partes.

**Atentamente.**

---

**Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc.**

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE TESIS**

Yo, **REYES BORBOR JENNY MAGDALENA**, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0913983631, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, en la Carrera de Educación Parvularia, en calidad declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 - 5 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015”, el mismo que es original, auténtico y personal. Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva de la autora.

**Atentamente,**

---

**REYES BORBOR JENNY MAGDALENA**  
**C.I. N° 0913983631**

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.  
**DECANA DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS**

---

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

---

Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo MSc  
**DOCENTE TUTOR**

---

Ed. Párv. Ana Uribe V. MSc.  
**DOCENTE AREA**

---

Abg. Joe Espinoza Ayala  
**SECRETARIO GENERAL**

## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño dedico este trabajo en primer lugar a **mis padres**, por darme la vida y las fuerzas para continuar con mis estudios. que me dieron su apoyo para seguir adelante, a mis hijas Joselyn y Dayana, por ser el motor de mi vida y a mi esposo por impulsarme a superarme y alcanzar las metas anheladas.

**Jenny**

## **AGRADECIMIENTO**

Mis profundos agradecimientos a:

**DIOS** por las oportunidades que nos da día a día.

A los docentes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, quienes compartieron sus experiencias y conocimientos en mi desarrollo profesional.

A mi tutor Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc por su dedicación y responsabilidad en la orientación y asesoramiento de mi investigación.

**Jenny Reyes**

## **DECLARATORIA**

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad, el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Jenny Magdalena Reyes Borbor**



## ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG.</b>
PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORIA DE TESIS.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
INDICE GENETAL.....	xv
INDICE DE CUADROS.....	xii
INDICE DE GRAFICOS.....	xiii
INDICE DE TABLA.....	xiv
RESUMEN.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>3</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1.- Tema.....	3
1.2.- Planteamiento del problema.....	3
1.2.1.- Contextualización.....	5
1.2.2.- Análisis crítico.....	7
1.2.3.- Prognosis.....	8
1.2.4.- Formulación del problema.....	9
1.2.5.- Preguntas directrices.....	9
1.2.6.- Delimitación del objeto de investigación.....	10
1.3.- Justificación.....	10
1.4.- Objetivos.....	12
1.4.1.- Objetivo general.....	12
1.4.2.- Objetivos específicos.....	12

<b>CAPÍTULO II</b> .....	13
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	13
2.1.- Investigaciones previas .....	13
2.2.- Fundamentaciones .....	13
2.3.- Fundamentación filosófica.....	14
2.3.1.- Categorías fundamentales .....	15
2.4.- Fundamentación legal .....	24
2.4.1.- Constitución de la República del Ecuador .....	24
2.4.2.- Código de la niñez y adolescencia .....	24
2.4.3.- Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	24
2.5.- Hipótesis .....	27
2.6.- Señalamiento de las variables .....	27
2.6.1.- Variable independiente .....	27
2.6.2.- Variable dependiente .....	27
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>28</b>
<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>28</b>
3.1.- Enfoque investigativo .....	28
3.2.- Modalidad básica de la investigación .....	29
3.3.- Nivel o tipo de investigación .....	29
3.4.- Población y muestra.....	30
3.5.- Operacionalización de las variables.....	31
3.6.- Técnicas e instrumentos.....	33
3.7.- Plan de recolección de información.....	33
3.8.- Análisis e interpretación de resultados .....	34
3.8.1.- Encuesta a padres de familia.....	34
3.8.2.- Entrevista a docentes .....	42
3.8.3.- Observación a estudiantes.....	43
3.8.4.- Conclusiones .....	43
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	<b>46</b>
<b>PROPUESTA</b> .....	<b>46</b>
4.1.- Datos informativos.....	46
4.1.1.- Tema .....	46

4.1.2.- Institución .....	46
4.1.3.- Ubicación .....	46
4.1.4.- Tiempo estimado para la ejecución .....	46
4.1.5.- Equipo técnico responsable .....	46
4.1.6.- Beneficiarios .....	45
4.2.- Antecedentes de la propuesta.....	47
4.3.- Justificación .....	48
4.4.1.- Objetivo general.....	49
4.4.2.- Objetivos específicos .....	49
4.5.- Fundamentación.....	49
4.5.1.- Fundamentación filosófica.....	49
4.5.2.- Fundamentación Pedagógica .....	50
4.6.- Metodología / Plan de Acción .....	51
4.6.1.- Planificación del docente .....	52
4.6.2.- Selección de los juegos didácticos.....	56
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>66</b>
<b>MARCO ADMINISTRATIVO.....</b>	<b>66</b>
5.1.- RECURSOS.....	66
5.1.1.- Institucionales .....	66
5.1.2.- Humanos .....	66
5.1.3.- Materiales.....	66
5.1.4.- Económicos.....	66
Cronograma.....	69
Bibliografía .....	70
Anexos .....	72

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG</b>
CUADRO N° 1.- Población .....	30
CUADRO N° 2.- Variable independiente: Juegos didácticos .....	31
CUADRO N° 3.- Variable dependiente: Desarrollo humano .....	32
CUADRO N° 4.- Plan de procesamiento de datos .....	33
CUADRO N° 5.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N°1 .....	52
CUADRO N° 6.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N°2 .....	53
CUADRO N° 7.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N°3 .....	54
CUADRO N° 8.-Plan de acción .....	56
CUADRO N° 9.-Recursos.....	67

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG</b>
GRÁFICO N° 1.- Actividades grupales .....	34
GRÁFICO N° 2.- Materiales didácticos.....	35
GRÁFICO N° 3.- Colaboración .....	36
GRÁFICO N° 4.- Interés por los libros de lectura .....	37
GRÁFICO N° 5.- Comportamiento adecuado .....	38
GRÁFICO N° 6.- Didáctica de valores .....	39
GRÁFICO N° 7.- Habilidad de construcción de figuras.....	40
GRÁFICO N° 8.- Identificación de tamaño y colores .....	41

## ÍNDICE DE TABLA

<b>TABLA .....</b>	<b>PÁG</b>
TABLA N° 1.- Actividades grupales .....	34
TABLA N° 2.- Materiales didácticos .....	35
TABLA N° 3.- Colaboración .....	36
TABLA N° 4.- Interés por los libros de lectura .....	37
TABLA N° 5.- Comportamiento adecuado.....	38
TABLA N° 6.- Didáctica de valores .....	39
TABLA N° 7.- Habilidad de construcción de figuras .....	40
TABLA N° 8.- Identificación de tamaño y colores.....	41
TABLA N° 9.- Recursos humanos .....	64
TABLA N° 10.-Recursos materiales.....	67
TABLA N° 11.- Otros gastos .....	68



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Tema:**

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 - 5 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTON LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015”.

Autor(a): Reyes Borbor Jenny Magdalena

Tutor: Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo MSc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

Uno de las alternativas pedagógicas aplicadas en el campo educativo es la didáctica es por eso que en esta investigación se aplicaron juegos didácticos para estimular el desarrollo del pensamiento en niños y niñas de 4 - 5 años del centro de desarrollo humano “5 de Junio”, cantón la Libertad, provincia de Santa Elena, año 2015, haciendo referencia al contexto educativo y formativo por medio del desarrollo del pensamiento, involucrando las capacidades de pensar de manera paulatina, denotado por los métodos empíricos aplicados durante el proceso, se destacan las encuestas dirigidas a los docentes y padres de familia los cuales muestran la importancia de dicha temática, y la guía de observación realizada a los niños obteniendo aportes cualitativos direccionados y guiados por los aportes teóricos metodológicos constituidos por los aspectos: filosófico, pedagógico, psicológico y legal, considerando el código de la niñez y la adolescencia, también incluye los pasos adecuados para trabajar el juego en las edades tempranas basado en los estudios inductivo – deductivo, utilizando información bibliográfica, documental y de campo teniendo como resultado la propuesta que comprende la selección de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza, la cual resulta de gran apoyo y metodología al docente, que permitirá desarrollar el pensamiento de los niños y niñas de 4- 5 años.

**Palabras claves:** juegos, didáctica, desarrollo, pensamiento, estimulación, niños y niñas.

## INTRODUCCIÓN

La educación formal constituye una base fundamental para el desarrollo del conocimiento en los niños y niñas, para ello, es necesario utilizar métodos y técnicas enfocadas al mejoramiento y fortalecimiento de las destrezas, habilidades y conocimientos de los estudiantes. Los docentes deben instruirse y ser aptos para la aplicación de estrategias que aporten al desarrollo del pensamiento. Es necesario que profesionales en éste ámbito investiguen y den soluciones oportunas para la eficiencia en el proceso de enseñanza.

El presente proyecto consiste en la selección de juegos didácticos como recurso docente para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de 4 - 5 años pertenecientes al Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, el proyecto aporta como un interventor y guía para el tratamiento del pensamiento y lograr su desarrollo, mediante los juegos como metodologías para generar conocimiento en los estudiantes.

**El capítulo I:** Comprende el planteamiento de problema, la contextualización, las preguntas directrices, la formulación del problema y los objetivos de la investigación. Además del análisis crítico que encierra el estudio de las causas y los efectos del problema de investigación para la determinación de las variables, juegos didácticos y desarrollo del pensamiento.

**Capítulo II:** Se detallan las investigaciones previas y se describen las fundamentaciones para la investigación, además de las conceptualizaciones



necesarias para la descripción de las variables de la investigación, también se detalla el aspecto legal que incide en la investigación y la hipótesis respectiva.

**Capítulo III:** Estudia la metodología, la cual comprende el enfoque, la modalidad y los tipos de investigación, a partir de esto se especifican la población y la muestra y el plan de recolección de datos. Posterior a esto, se realizan los análisis correspondientes de la información recolectada mediante los instrumentos de recolección de datos para su respectiva interpretación.

**Capítulo IV:** Se refiere a la propuesta la cual describe aspectos para el desarrollo de la metodología y el plan de acción, la propuesta se divide en cuatro partes básicas: planificación del docente, la selección de juegos didácticos, la implementación de juegos didácticos y la evaluación del desarrollo del pensamiento.

**Capítulo V:** El proyecto comprende el marco administrativo detallado en los recursos institucionales, humanos, materiales y económicos que se utilizaron para el desarrollo del proyecto.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1.- Tema**

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 -5 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2015”.

### **1.2.- Planteamiento del problema**

La formación preescolar requiere una planificación constante, para adaptarse a los cambios que exige la sociedad actual respecto a la educación, debido al comportamiento cambiante de las personas, los preescolares no proporcionan alternativas eficientes a la educación y estimulación temprana; constituyéndose en estas etapas el desarrollo de las capacidades básicas y la construcción del conocimiento integral y significativo de los niños y niñas de 4 - 5 años. Según (Pérez, 1989), afirma que el juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Por otro lado (Correa, 2000) explica que: “Las estrategias motivan a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender”, por lo tanto, en este marco es donde debe entenderse la importancia del proceso sobre la del producto en la actividad escolar. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la

curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carece de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

Cabe señalar que en el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio” se presentan falencias como la escasa planificación de estrategias y acciones para la enseñanza dirigidas a niños de edad preescolar, la misma debe cumplir con todos los estándares de calidad exigidos y la mejor forma de enseñar a niños de edad inicial, es implementar actualmente los denominados juegos didácticos que son de trascendental importancia y validez para el desarrollo intelectual de los niños.

(Bautista, s.f.) Afirma que es importante, que la elección de la estrategia se haga bajo criterios realistas y de forma equilibrada, en el sentido de que sea positiva no sólo para los alumnos que en un momento u otro experimentan dificultades para aprender, sino para la globalidad del grupo-clase. De acuerdo a la autora, se debe estimular la creación de ambientes integrados además de círculos de recreación y aprendizaje para de esta manera favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 5 años proporcionando una herramienta eficaz para la adquisición de destrezas necesarias en la etapa escolar de todo infante.

Las actividades se dirigen a los niños y niñas, del centro de desarrollo humano “5 de Junio”, pero también a los docentes ya que ellos son a quienes se va a estimular

para que puedan aplicar de la mejor manera posible los juegos didácticos. (El juego en la educación inicial, s.f.) Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

### **1.2.1.- Contextualización**

Según Mendoza (2006), en su trabajo de titulación: "El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del Centro Educativo Barquisimeto", afirma que: "El desarrollo del pensamiento en los niños a través de los juegos didácticos, impartidos por los docentes es un tema de vital importancia, ya que si no se estimula adecuadamente a los niños, estos no desarrollan todas sus capacidades intelectuales, que los ayudarán a prepararse en el transcurso de su etapa escolar".

De acuerdo al autor, en el Centro de Desarrollo Humano "5 de Junio" se puede evidenciar, que no existe la suficiente motivación en lo que respecta al desarrollo del pensamiento en los niños y esto se da por diferentes causas. Principalmente por la escasez de personal preparado para laborar específicamente con párvulos, en si existen profesoras, pero no con la formación específica que requiere un niño pequeño.

Esta investigación se fundamenta en la Teoría de (Laratos, 2000), que manifiesta que: "Los procedimientos didácticos son medios que efectivizan el aprendizaje,

porque facilitan al educando el contacto directo con las cosas”, es decir, que toda situación referente a niños de edad inicial, es solventada con la aplicación de juegos didácticos, que captan la atención y el interés de los niños, con el fin de desarrollar sus habilidades y capacidades.

García (2006), en su trabajo titulado: "El juego infantil y su influencia en los niños de la I etapa de educación básica de la escuela básica Monterrey, municipio Federación", utilizó una muestra de 25 alumnos, aplicando un diseño experimental y llegó a la conclusión que los niños muchas veces toman o realizan los juegos como una actividad recreativa y en la mayoría de los casos el docente deja al niño al libre albedrío en el juego.

De lo antes expuesto, se deduce que el juego es una estrategia influyente en las actividades con los niños, pero indispensable conducir las actividades sin que el niño deje de percibir los conocimientos requeridos, de allí se deduce que el docente es el orientador, pero debe ser conductista sin descuidar la motivación y las destrezas de los educandos y finalmente el niño debe conocer el por qué y cómo el juego influye directamente en su aprendizaje.

La falta de información por la carencia de libros afecta al desarrollo del pensamiento y la falta de preparación y disposición de las profesoras para dejar del lado el tradicionalismo o simplemente al desconocimiento del tema, a falta de materiales de estudio tales como: libros, manuales prácticos que de manera clara y secuencial aporten al desarrollo del pensamiento lógico y crítico, manejo de materiales concretos y abstractos, alternativas que provocadas hagan pensar, elegir

y dar soluciones a las mismas, esta autora realizó un trabajo investigativo y de campo, para luego desarrollar varios conceptos frente a lo que es el desarrollo del pensamiento.

### **1.2.2.- Análisis crítico**

Según Ortiz A. (2009, pág. 7), en su libro Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas y cognitivas, manifiesta lo siguiente: “El docente de hoy necesita comprender la necesidad e importancia de la formación de habilidades y competencias en los estudiantes, a partir del empleo de métodos de enseñanza activos y participativos en el proceso pedagógico de la escuela contemporánea”. De acuerdo al autor, para alcanzar un correcto y eficaz desarrollo del pensamiento en los niños de edad preescolar, se requiere métodos y técnicas acordes a la demanda de la educación actual, respecto a los niños de preescolar. Las exigencias obligan a adaptarse a las nuevas formas, para ser efectivos y lograr el resultado esperado en los niños.

Para esto se trabajará dándoles oportunidades para que los niños, se pronuncien acerca de lo que les rodea, los diferentes gustos dejándolos expresarse para lograr que tengan una expresión más fluida. Tal como lo dijo Pérez en 1989 el juego es un conjunto de actividades a través del cual los niños expresan sus emociones y deseos. Para conseguir un desarrollo progresivo del pensamiento debe contarse con una serie de habilidades, entre ellas las comunicativas como la conversación narración, recitación etc.

La enseñanza mediante la aplicación de juegos didácticos, estimula mediante la repetición de los mismos el aprendizaje de los niños en habilidades que no han sido bien encaminadas ni desarrolladas de la manera debida. Desde la perspectiva didáctica, permite el avance de conocimientos y habilidades que tiene como particularidad terminante la unificación de lo cognoscitivo y lo cordial y de lo pedagógico y lo educativo, a partir de los elementos que la integran.

Aunque (García, 2006) llegó a la conclusión que los niños, muchas veces toman o realizan los juegos como una actividad recreativa y en la mayoría de los casos el docente deja al niño al libre albedrío en el juego. El sumario pedagógico juega un papel fundamental y tiene como objetivos: que al finalizar el ciclo los infantes se expresen con claridad fluidez acerca de los hechos y experiencias sencillas en la vida cotidiana, y las cosas que aprende, utilicen un vocabulario amplio relacionado con los objetos del mundo que interactúa, entre otros y así contribuir al logro del máximo desarrollo posible en la formación integral de los mismos.

El método de juegos didácticos parte del discernimiento de que en lo fundamental, el niño ya tiene alcanzadas todas las estructuras básicas y se dirige, por tanto al desarrollo de las mismas para que le sirvan como herramienta del conocimiento que de manera ordenada asimilará en la escuela.

### **1.2.3.- Prognosis**

El presente trabajo de investigación, está direccionada a la estimulación del desarrollo de pensamiento en niños de 4 - 5 años mediante el uso de juegos didácticos esto se lo llevo a cabo en el Centro de Desarrollo Humano "5 de Junio"

del cantón La Libertad. Esto permitirá contar con una herramienta que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la adjudicación de los contenidos promoviendo el progreso de la creatividad. El uso de esta estrategia apremia un conjunto de objetivos que están encaminados hacia el adiestramiento de destrezas en determinadas áreas.

Además consolida de manera atrayente los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.

#### **1.2.4.- Formulación del problema**

¿De qué manera los juegos didácticos inciden en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano, “5 de Junio” del cantón La Libertad?

#### **1.2.5.- Preguntas directrices**

¿Cuál es la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento de los niños de 4 - 5 años del centro de desarrollo humano, “5 de junio” del cantón La Libertad?

¿Cuál es el objetivo de aplicar los juegos didácticos a los niños de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano, “5 de Junio” del cantón La Libertad?



¿Qué consecuencias tendría la no aplicación de los juegos didácticos a los niños de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano, “5 de Junio” del cantón La Libertad?

### **1.2.6.- Delimitación del objeto de investigación**

**Propuesta:** Juegos didácticos.

**Campo:** Educación Inicial.

**Área:** Didáctica.

**Aspecto:** Desarrollo del pensamiento.

**Tema:** juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento.

**Delimitación temporal:** Año lectivo 2015-2016.

**Delimitación poblacional:** niños de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”.

**Delimitación espacial:** Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, ubicado en La Libertad,

**Objeto de estudio:** Deficiencias en el desarrollo del pensamiento.

### **1.3.- Justificación**

A través de esta investigación se demostró que los juegos didácticos servirán para que los infantes desplieguen sus capacidades intelectuales y superen las

dificultades existentes, sin duda el juego es transcendental porque ayuda a estimular los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación tanto física como mental de manera productiva y entretenida.

El juego didáctico es divertido ya que provee el desarrollo de sus habilidades y destrezas, que en el actualidad se presentan para mejorar en la educación escolar los pequeños aprenderán, de manera lúdica y motivadora, poniendo en actividad todo su cuerpo ya que esto fortifica y ejercita al niño dando su confianza a sí mismo. Actualmente, jugando se aprende, se obtienen nuevas experiencias.

Los juegos permiten a los niños y niñas actuar de mejor manera en el mundo que lo rodea, en su interior, para desarrollar su creatividad e imaginación en los diferentes juegos el niño se adapta a su medio de una manera eficaz, con la capacidad de relacionarse con los demás y afrontar con éxito todo problema de su entorno social y cultural.

El juego facilita la adaptación a la realidad, la integración al grupo de que forma parte, y se traduce con un sentimiento de efectividad a la vida activa, a la obediencia, al respeto y a la responsabilidad. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrollan todas sus capacidades que es propia del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria.

## **1.4.- Objetivos**

### **1.4.1.- Objetivo general**

Establecer la incidencia que tienen los juegos didácticos en la estimulación del proceso del pensamiento de los niños y niñas de 4 -5 años del Centro de Desarrollo Humano, “5 de Junio”, del cantón La Libertad.

### **1.4.2.- Objetivos específicos**

1. Caracterizar el estado actual de los niños y niñas de 4 - 5 años del centro de desarrollo humano.
2. Analizar los fundamentos teóricos metodológicos sobre los juegos didácticos en la estimulación del proceso del pensamiento de los niños y niñas de 4 -5 años
3. Seleccionar los juegos didácticos para la estimulación del pensamiento de los niños y niñas de 4 -5 años.
4. Aplicar los juegos didácticos para la estimulación del pensamiento de los niños y niñas de 4 -5 años.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.- Investigaciones previas**

Según REQUEMA & SAINZ (2009, pág. 8), en su libro Didáctica de la educación infantil: “La preocupación por la infancia ha generado una amplia oferta de centro y de servicios dentro y fuera del sistema educativo que, a la vez, ha requerido un despliegue legislativo para impulsar y avalar el cumplimiento de los derechos de los niños”. De acuerdo al autor, las instituciones para niños de edad preescolar buscan el cumplimiento de todos los beneficios que un niño de edad inicial requiere. Como referencia primordial, el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, cumple con los requerimientos establecidos por el organismo competente del control de los sistemas educativos.

Dentro de la institución, no se han realizado investigaciones anteriores acerca del desarrollo del pensamiento en niños de edad preescolar, razón por la cual, la investigación que estamos llevando a cabo será pionera en dicho lugar. Los estudios y trabajos de campo que cumplimos como parte del proceso de investigación, servirán como base fundamental para la elección, de cuáles serán las técnicas y estrategias más adecuadas para el impulso del pensamiento en niños de 4 - 5 años, del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”. También nos permitirá saber, cuáles son los juegos didácticos más adecuados y factibles a aplicar, de acuerdo a la realidad socio económico y cultural de los niños y niñas que acuden a dicho centro de estudio.

La educación inicial requiere adaptarse a las necesidades de los niños y niñas para brindar una enseñanza efectiva, acorde a su edad, ambiente y situación social. La sociedad actual, prioriza la formación de los más pequeños para mejorar su condición de vida con los recursos más posibles a utilizar. El centro de desarrollo complementa su instrucción con el apoyo de la familia, con el fin de brindar una educación integral y oportuna.

## **2.2 .-FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.- Fundamentación filosófica**

Desde el punto de vista filosófico, el desarrollo del pensamiento a través de actividades como pensamiento del proceso de perfeccionamiento del conocimiento, hábitos y habilidades tiene como cimiento el Materialismo Dialéctico e Histórico y en lo particular la teoría del conocimiento, según (Agüero López, C.Taller de la palabra, 2009), hace referencia al autor V. I. Lenin, el cual describe el camino que debe seguirse para la obtención del conocimiento, el mismo expone lo siguiente: “De la percepción viva al pensamiento abstracto, y de este a la práctica, tal es el camino dialéctico al conocimiento de la verdad, del conocimiento de la realidad objetiva”.

Según Comas, Pubill, & Marrón (2009, pág. 9), en su libro El juego como estrategia didáctica, manifiestan que: “El juego es una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales”, es decir que todos los seres vivos del planeta,

deben valerse de actividades como juegos, para facilitar su desarrollo y crecimiento, con el fin de involucrarse en la sociedad.

El estudio filosófico sobre la educación se instituirá en una herramienta efectiva a emplear por el educador en su actividad diaria, tanto instructiva como formativa; tendrá así la oportunidad de fundamentarse en el dominio y comprensión de rasgos y regularidades que objetivamente se encuentran presentes en el accionar del sujeto en general, y en especial en el ámbito educacional, partiendo desde la labor de motivación y concientización de qué es educación y para qué se educa por parte del maestro, pasando por la planeación y preparación de sus actividades docentes llegando hasta el momento mismo de la clase, la evaluación y sus impactos individuales.

### **2.3.- Categorías fundamentales**

#### **2.3.1.- Juegos didácticos**

Chacón Paula (2013), en su artículo el juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, afirma que: “El juego didáctico es una estrategia que se puede manejar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”, es decir que la aplicación de juegos estratégicos aporta significativamente para cualquier modalidad de educación, y cualquier edad, los docentes deben instruirse en la aplicación de diferentes estrategias para brindar una enseñanza efectiva, acorde a cada edad de los niños.

El juego didáctico es una destreza participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de orientación y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un apropiado nivel de decisión y autonomía. Este tipo de juegos didácticos involucran la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje.

### **2.3.2.- Objetivos del juego didáctico**

La investigadora Chacón Paula (2013), afirma que: “el docente debe establecer metas para lograr con los alumnos, a través de acciones y estrategias”, por lo tanto, los juegos didácticos comprenden dichas acciones y estrategias, como recursos principales para el logro de una enseñanza. La autora considera significar los siguientes objetivos de los juegos didácticos:

- ✓ Resolver un problema con dificultad.
- ✓ Trabajar en equipo a través de medios oportunos.
- ✓ Desarrollar habilidades en los niños.
- ✓ Familiarizar a los jugadores con las ideas de enseñanza.
- ✓ Promover la creatividad en un ambiente muy estimulante.

### **2.3.3.- Beneficios de los juegos didácticos**

Según Amaya G. (2010), Licenciada en intervención educativa: “Como en todos los juegos, la didáctica no solo favorece el desarrollo del aspecto cognitivo, sino

todos los aspectos del desarrollo de los niños”, es decir que los juegos colaboran en la influencia cognitiva de los siguientes aspectos:

- La comprensión del ambiente y el contenido en el que se despliega el niño.
- Las diligencias operativas y el dominio de los símbolos.
- Ayuda a acrecentar el perfeccionamiento en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación.

El manejo del juego didáctico al interior del aula, despliega en los niños varios factores que pueden ser expresados de la siguiente manera:

- Consiente romper con la rutina educando, dejando de lado la enseñanza tradicional monótona.
- Amplían capacidades en los niños ya que mediante los juegos se puede acrecentar la disposición hacia el aprendizaje.
- Acceden la socialización
- Aspecto intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, entre otros.
- Aspecto volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto.
- Aspecto afectivo - motivacional se propicia el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, su utilización enriquece el proceso de enseñanza - aprendizaje. El



juego será siempre una alternativa importante para lograr que los niños apliquen los conocimientos, con un avance sistemático del saber cognoscitivo y de sus capacidades y dirigirlos a conocimientos nuevos.

Los juegos didácticos instauran un método que propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. El recelo para el manejo de los juegos didácticos está dado en que estos suplanten la actividad de aprendizaje. Los juegos propician el acatamiento de los objetivos didácticos y solo demandan una gran reflexión por parte del personal educativo, para el beneficio de su efectividad y suscitar de forma eficaz el aprendizaje, la satisfacción de las necesidades.

Estos juegos didácticos tienen un carácter motivador y brindan recursos básicos para el perfeccionamiento de su personalidad, son además fructíferos desde el punto de vista del aprendizaje ayudan a la asimilación de conocimientos y al desarrollo de hábitos y habilidades. Los juegos didácticos, son actividades que satisfacen exigencias educativas que presentan elementos de motivación, participación y estimulación que ayudan, a resolver tareas como vía de confrontar la realidad ecuánime, sus elementos débiles y fuertes, desde el punto de vista del conocimiento.

#### **2.3.4.- Elementos de un juego didáctico**

Para el desarrollo de los juegos didácticos se consideran tres elementos básicos, según (Chacón, 2013), los que se detallan a continuación:

**Objetivo didáctico:** se establece todo el contenido de la actividad y el juego a realizar. Cada juego tiene un enfoque y meta diferente, que construyen valores y conductas en los niños y niñas.

**Acciones lúdicas:** se deben incluir en el juego para estimular la participación y el interés de los niños y niñas, para su inclusión en la actividad con fines lúdicos.

**Reglas del juego:** se establecen con el fin de mejorar la organización de las actividades, se determina qué y cómo hay que realizar las tareas.

#### **2.3.1.5.- Aspectos a considerar para un juego didáctico**

- Conveniente elección del juego en la clase.
- Precisar el momento idóneo en que se empleará.
- La apropiada elaboración del juego.
- La atenta preparación del ambiente.
- Cumplimiento del juego.
- Resultados alcanzados.
- Evaluación del juego.

#### **2.3.1.6.- El contexto escolar y el juego didáctico.**

Los principales autores de la formación inicial en los niños son los padres de familia y los docentes, de ellos depende la formación integral y oportuna, con valores, principios y destrezas para desarrollar sus habilidades, como lo refiere el Ministerio de educación de Argentina, en su fascículo Temas de educación inicial (2011, pág. 27): “La escuela es el lugar donde pasamos la mayor cantidad de

tiempo durante nuestra infancia. A diferencia del hogar, los adultos responsables tienen una misión específica a desarrollar durante el tiempo en que los niños asisten. En estos espacios, las actividades se suceden no tanto porque el niño lo disponga sino porque un maestro lo decide”.

Los maestros pueden elegir varias actividades o juegos didácticos para la enseñanza, acordes al tema, ambiente y lugar de estudio. Entre los juegos se pueden mencionar:

- Rompecabezas.
- Esquemas.
- Cartas literarias.
- Dominio gramatical.
- Triángulos de conocimientos.

### **2.3.1.7.- Principios básicos de los juegos didácticos**

#### **a. La participación**

Es el principio primordial de la presteza lúdica que considera la expresión activa de las fuerzas físicas e intelectuales del infante. La cooperación es una necesidad específica del ser humano, negársela es imposibilitar que lo conciba, no participar significa subordinación, la conformidad de valores ajenos, y en el plano pedagógico involucra un modelo verbalista, literato y reproductivo, ajeno a lo que

hoy día se demanda. La participación del escolar constituye el argumento especial determinado que se implanta con la aplicación del juego.

#### **b. El dinamismo**

Enuncia el significado y el influjo del factor tiempo en la actividad lúdica, el juego es tendencia, desarrollo, interacción activa en la emprendedora del proceso pedagógico.

#### **c. El entretenimiento**

Manifiesta las declaraciones apacibles e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un gran efecto emocional en el infante y es uno de los motivos primordiales que favorezcan su colaboración activa en el juego. El valor comprensible de este principio reside en que el esparcimiento vigoriza ampliamente el provecho y la actividad cognoscitiva de los infantes, es decir, el juego no consiente el fastidio, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

#### **d. El desempeño de roles**

Está asentado en la modelación lúdica de la actividad del infante, y manifiesta los fenómenos de la transcripción y la espontaneidad.

## **e. La competencia**

El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **2.3.1.- Desarrollo del pensamiento**

Según [tusuperacionpersonal.com](http://tusuperacionpersonal.com) (2010), en su blog educativo acerca del pensamiento: “El pensamiento es una creación de la mente. Es todo aquello traído a la existencia mediante la función del intelecto. El pensamiento es una experiencia interna e intersubjetiva, a través de la cual se puede inventar, encontrar respuestas, resolver problemas y mucho más”.

De acuerdo al autor, el pensamiento es la capacidad propia que tienen las personas y que se va ampliando paulatinamente y lógicamente con la madurez, cuando el ser humano crece y se desarrolla. La capacidad nativa para deliberar indica entenderse a si mismo y al mundo que lo rodea, manejando la inteligencia, la curiosidad, la transferencia, etc. Pero pueden ir remediando los inconvenientes que se les exteriorizan a diario, perpetuando, imaginando y proyectando que puede estipularse mediante la educación.

### **2.3.2.- Enseñar a pensar**

De acuerdo a Ortiz Alexander (2009, pág. 16), en su libro Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas: “Pensamiento no es simplemente recuerdo, imaginación, creencia, intuición, opinión, aun cuando

pensar implique recurrir a todas esas operaciones”, es decir, que el pensamiento va más allá de un análisis cognitivo, sino que se lo puede desarrollar desde diferentes enfoques, como la reflexión, la creatividad, el criterio personal, el pensamiento científico, entre otros.

### **2.3.3.- Tipos de pensamiento**

- a) **Pensamiento causal:** se enfoca en la búsqueda del origen o causa de un problema en específico.
- b) **Pensamiento alternativo:** busca el mayor número de soluciones posibles a un problema determinado.
- c) **Pensamiento consecuencial:** se orienta al análisis de las consecuencias de nuestros actos y decisiones.
- d) **Pensamiento de perspectiva:** es la capacidad de utilizar la empatía para apreciar de una mejor manera las situaciones de las personas.
- e) **Pensamiento de medios-fines:** capacidad para determinar un objetivo y alcanzarlo con los medios a disposición.

### **2.3.4.- Importancia del desarrollo del pensamiento**

Pensar es la capacidad intelectual que diferencia al hombre del resto de los seres vivos. El pensamiento es el resultado de un conjunto de operaciones mentales como la observación, la clasificación, el razonamiento; operaciones que todos estamos facultados de realizar, salvo casos de la existencia de una patología. Lamentablemente en nuestro medio, a esta función de pensar no se le concede la

importancia que realmente tiene porque no estamos estimulando a niños y jóvenes para que la desarrollen.

Como resultado se evidencia pocos estudiantes que pueden realizar sus deberes por sí mismos y por su propio entendimiento, en tanto que una gran mayoría busca, no una aclaración, sino un modelo del que puedan copiar. En consecuencia, crece un grupo de seres inseguros, gracias al “no puedo”, que se resisten a pensar. Esto definitivamente afectará sus vidas puesto que se sentirán inferiores frente a quienes desarrollaron su pensamiento y por lo tanto su personalidad. Solo los que llegan a ejercer la capacidad de realizar operaciones del pensar ordenadamente, para luego expresarlas como pensamientos claros y oportunos, estarán desarrollando y manifestando una personalidad equilibrada que los elevará como personas, porque aportan positivamente.

## **2.4.- Fundamentación legal**

### **2.4.1.- Constitución de la República del Ecuador**

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medioambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

### **2.4.2.- Código de la niñez y adolescencia**

(Código de la niñez y adolescencia, 2003) Art. 9. Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente. Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

(Código de la niñez y adolescencia, 2003) Art. 38. Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

f) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

(Código de la niñez y adolescencia, 2003) Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación. Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

(Código de la niñez y adolescencia, 2003) Art. 102.- Deberes específicos de los progenitores. Los progenitores tienen el deber general de respetar, proteger y desarrollar los derechos y garantías de sus hijos e hijas. Para este efecto están obligados a proveer lo adecuado para atender sus necesidades materiales,



psicológicas, afectivas, espirituales e intelectuales, en la forma que establece este Código.

En consecuencia, los progenitores deben:

1. Proveer a sus hijos e hijas de lo necesario para satisfacer sus requerimientos materiales y psicológicos, en un ambiente familiar de estabilidad, armonía y respeto.
2. Inculcar valores compatibles con el respeto a la dignidad del ser humano y al desarrollo de una convivencia social democrática, tolerante, solidaria y participativa.
3. Incentivar en ellos el conocimiento, la conciencia, el ejercicio y la defensa de sus derechos, reclamar la protección de dichos derechos y su restitución, si es el caso.
5. Promover la práctica de actividades recreativas que contribuyan a la unidad familiar, su salud física y psicológica.

### **2.4.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

#### **Título I – De los principios generales**

##### **Capítulo 1.- Principios y fines.**

Art. 1 Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco

del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

### **2.5.- Hipótesis**

Si se aplican los juegos didácticos a los niños de 4- 5 años del centro de desarrollo humano “5 de Junio” del cantón La Libertad, mejorará el desarrollo del pensamiento.

### **2.6.- Señalamiento de las variables**

#### **2.6.1.- Variable independiente**

Juegos didácticos

#### **2.6.2.- Variable dependiente**

Desarrollo del pensamiento

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1.- Enfoque investigativo**

El enfoque utilizado en el presente proyecto de investigación, es el cuantitativo y cualitativo. El cualitativo consiste en la recolección de datos que no se pueden medir con cantidades numéricas, es decir son opiniones personales, criterios y expresiones individuales, a través de entrevistas a docentes. El enfoque cuantitativo se encarga de la recolección de datos que se pueden medir con cantidades numéricas, es decir información objetiva, que se la recolectó a través de encuestas a estudiantes, respecto a las variables a estudiar.

#### **3.2.- Modalidad básica de la investigación**

##### **3.2.1. Investigación de campo**

Una vez determinado el sitio donde se va a llevar a cabo la investigación, se procede seguidamente a efectuar el trabajo de campo, donde se dedujo la problemática existente en el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio” que es dirigido por la Sra. Mery Mariela Baquerizo Pizarro y que está a cargo de la Dirección de Desarrollo Comunitario y acción social del Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón La Libertad.

Después de realizar la investigación se procede a realizar las respectivas entrevistas y encuestas a la Sra. Mery Mariela Baquerizo Pizarro y las respectivas profesoras parvularios,

que laboran en el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”. Para esto se procede a investigar el número total de niños que se educan en el centro de desarrollo humano y determinar cuál es la muestra que se va a investigar.

Una vez determinada la problemática, se procedió a ver cuáles son las causas principales que la originan y de qué manera se puede minimizar o encontrar una solución definitiva y que los niños sean los más beneficiados con el presente trabajo de investigación. Una vez analizadas ya todas estas causas, se llegó a la conclusión que la manera más práctica y eficiente de dar solución a la problemática que ocurre en el Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio y que sería la aplicación de juegos didácticos para estimular el desarrollo del pensamiento en niños y niñas de 4 - 5 años.

### **3.2.2. Investigación bibliográfica**

Se revisó la mayor cantidad de medios bibliográficos posibles para tener una idea más clara de cuáles son los juegos didácticos que más podrían servir para estimular el pensamiento de los niños que acuden al centro de desarrollo humano 5 de Junio. Posteriormente se procede a socializar con los principales actores involucrados y se lo aplica en el Centro de Desarrollo Humano de la localidad antes mencionada.

### **3.3.- Nivel o tipo de investigación**

#### **3.3.1.- Investigación descriptiva**

La búsqueda del fenómeno como factor causal de la falta de desarrollo socio afectivo en los niños y niñas de 3 años permite identificar estudios muy poco

indagados en los centros de desarrollo de las provincias, al igual que la falta de métodos y medios didácticos como los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de 4 y 5 años.

### **3.4.- Población y muestra**

La población el presente trabajo de investigación, estuvo integrada por las personas que trabajan y se educan en el Centro de Desarrollo Humano, 5 de junio.

**CUADRO N° 1.- Población**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TÉCNICA/INSTRUMENTO</b>
Docentes	4	Entrevista
Niños	35	Ficha de observación
Padres de familia	35	Encuesta
Total	74	

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

En la gráfica se puede apreciar que la población es menor a 100 personas, por lo tanto no es necesario aplicar ninguna fórmula estadística para obtener una muestra.

### 3.5.- Operacionalización de las variables

**CUADRO N° 2.- Variable independiente: Juegos didácticos**

CONCEPTO	HIPÓTESIS	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.	Si se aplican los juegos didácticos a los niños de 4 - 5 años del centro de desarrollo humano, 5 de Junio del cantón La Libertad, mejorará el desarrollo del pensamiento en los mismos.	Los juegos didácticos son técnicas de aprendizaje que permiten desarrollar la creatividad e inteligencia de los niños a través del juego.	Desarrollo cognitivo	Imaginación Creatividad Lenguaje Pensamiento lógico	Entrevistas y encuestas
			Desarrollo físico	Capacidad de movimiento Rapidez de reflejos Destreza manual Coordinación y sentidos	
			Desarrollo académico	Asignación de contenidos Lectura escritura	
			Desarrollo afectivo	Espontaneidad Expresión de sentimientos Confianza en si	

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**CUADRO N° 3.- Variable dependiente: Desarrollo humano**

<b>CONCEPTO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
El desarrollo humano es un proceso que aumenta las opciones y la libertad de las personas, permitiéndoles alcanzar un mayor nivel de potencial de habilidades y de bienestar.	Si se aplican los juegos didácticos a los niños de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano, 5 de Junio del cantón La Libertad, mejorará el desarrollo del pensamiento en los mismos.	Es un estímulo que se le da al cerebro de los niños para acelerar su evolución.	Habilidades  Cognitivas	Validez  Coherencia  Precisión  Justificación  Criterios  Sociedad  cultura	Entrevistas y encuestas

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

### 3.6.- Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos de investigación que se aplicaron en el Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio fueron las encuestas, entrevistas y la observación a los 9 docentes y a 35 niños del centro de desarrollo Humano, 5 de Junio.

### 3.7.- Plan de recolección de información

En lo que se refiere al plan de recolección de información en el presente trabajo de investigación, se obtuvo por medio de las encuestas y entrevistas realizadas tanto al personal docente como a los padres y las fichas de observación aplicadas a los niños.

### 3.8 Plan de procesamiento de la información

**CUADRO N° 4.- Plan de procesamiento de datos**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>PROCESO</b>	<b>RESULTADOS</b>
<b>Entrevista</b>	Se procedió a realizar la entrevista a los docentes del centro de desarrollo "5 de junio".	Posterior a la entrevista se realiza un análisis de las opiniones vertidas por la docente y directora, para sugerir las soluciones oportunas para el problema de investigación.
<b>Observación directa</b>	Se realizó la respectiva observación a los niños y niñas de 4 y 5 años.	Se efectuó el análisis correspondiente sobre la información recolectada en la observación directa.
<b>Encuesta</b>	Se generó la encuesta a los padres de familia del centro de desarrollo "5 junio".	Una vez realizada las encuestas se ejecutó el análisis respectivo,

Elaborado por: Reyes Borbor Jenny Magdalena



### 3.9.- Análisis e interpretación de resultados

#### 3.9.1.- Encuesta aplicada a los padres de familia

##### 1. ¿Usted considera que al niño le gusta realizar actividades grupales?

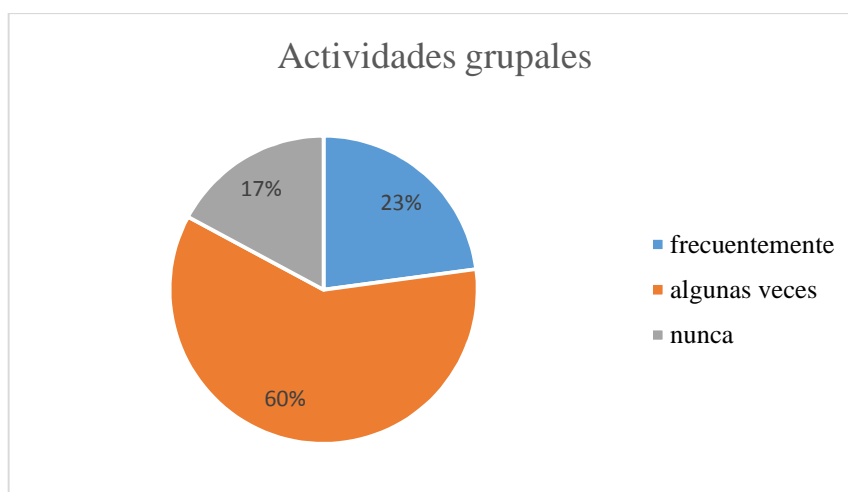
**TABLA N° 1.- Actividades grupales**

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Frecuentemente	8	23%
Algunas veces	21	60%
Nunca	6	17%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 1.- Actividades grupales**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**Análisis:** En lo que se refiere al niño le gusta realizar actividades grupales las respuestas de los padres indicaron que al 23% de los niños si les gusta realizar este tipo de actividades, al 60% en ciertas ocasiones, mientras que al 17% no le gusta realizar actividades grupales.

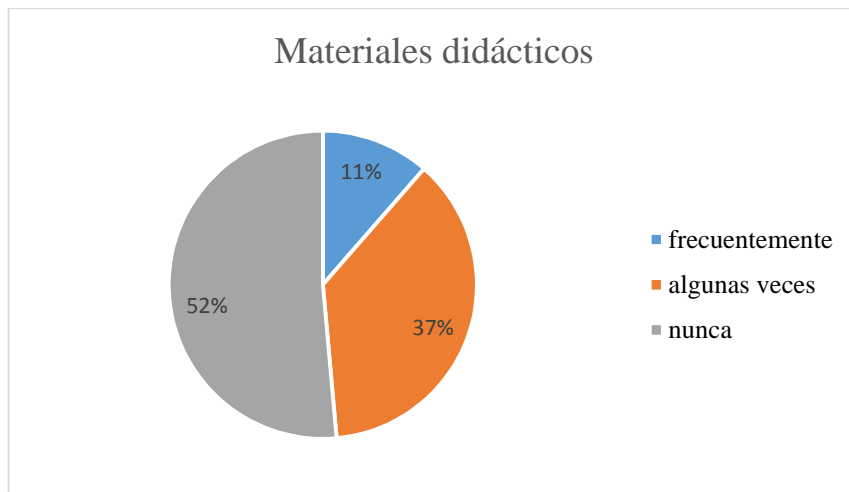
**2. ¿Considera usted que al niño le gusta prestar sus materiales didácticos a los demás?**

**TABLA N° 2.- Materiales didácticos**

<b>OPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Frecuentemente	4	11%
Algunas veces	13	37%
Nunca	18	52%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.  
**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 2.- Materiales didácticos**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio  
**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** En la pregunta referente si al niño le gusta prestar sus materiales didácticos se pudo constatar que solo al 11% le gusta prestar sus materiales y esto contrasta con el 52% de los niños que por ningún motivo prestan sus materiales a los demás.

### 3. ¿Cree usted que al niño le gusta colaborar con los demás?

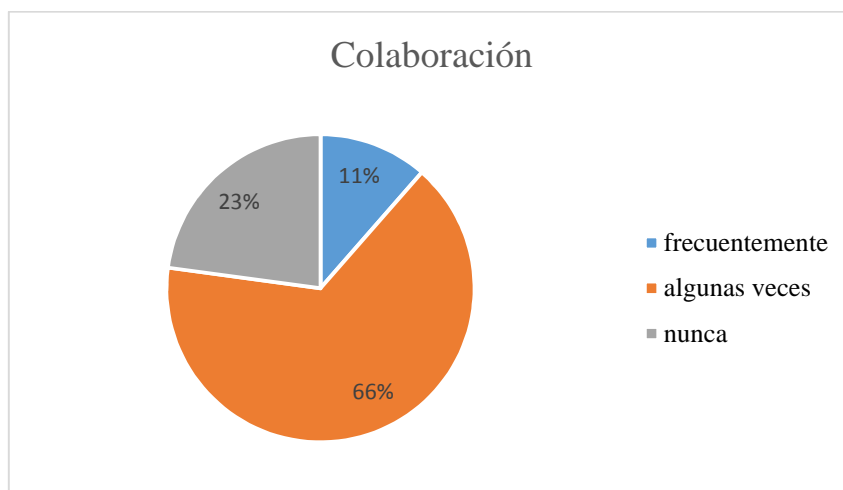
**TABLA N° 3.- Colaboración**

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Frecuentemente	4	11%
Algunas veces	23	66%
Nunca	8	23%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 3.- Colaboración**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** Al 23% de los niños que se educan en el Centro de Desarrollo Humano, 5 de Junio, no les gusta colaborar ni con los demás niños, ni con los docentes, mientras que 66% colabora solo ocasionalmente en el salón de clases.

#### 4. ¿Usted cree que al niño le llaman la atención los libros de lectura?

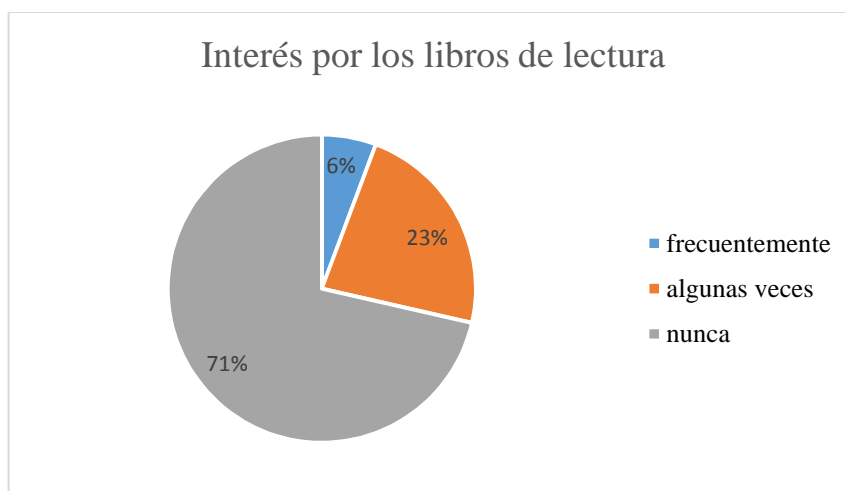
**TABLA N° 4.- Interés por los libros de lectura**

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Frecuentemente	2	6%
Algunas veces	8	23%
Nunca	25	71%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 4.- Interés por los libros de lectura**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** Llama la atención en esta pregunta ya que los resultados demuestran que al 71% de los niños no le gustan los libros de lectura y solo al 6% le gusta leer constantemente, se puede deducir que es por la escasa motivación y técnicas de incentivo que a los niños no les gusta la lectura.

**5. ¿Considera usted que el niño se expresa de una manera entendible y educada?**

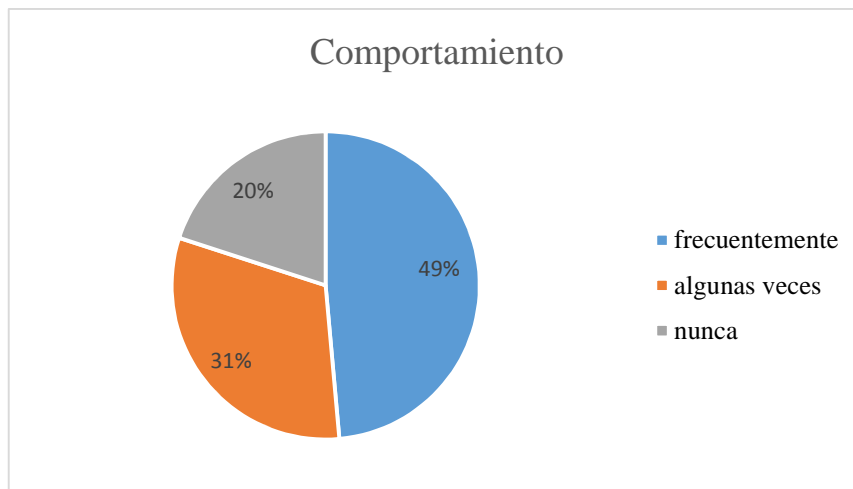
**TABLA N° 5.- Comportamiento adecuado**

<b>OPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Frecuentemente	17	49%
Algunas veces	11	31%
Nunca	7	20%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 5.- Comportamiento adecuado**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** En lo que respecta al comportamiento de los niños según las respuestas de los padres el 49% de los niños se expresa de manera entendible y educada y solo el 20% es inquieto y en cierto punto desobediente, pero el 31% tiene un comportamiento variable a veces se comportan bien y en ocasiones no.

**6. ¿Considera usted que el niño manifiesta respeto llamando a los demás por su nombre?**

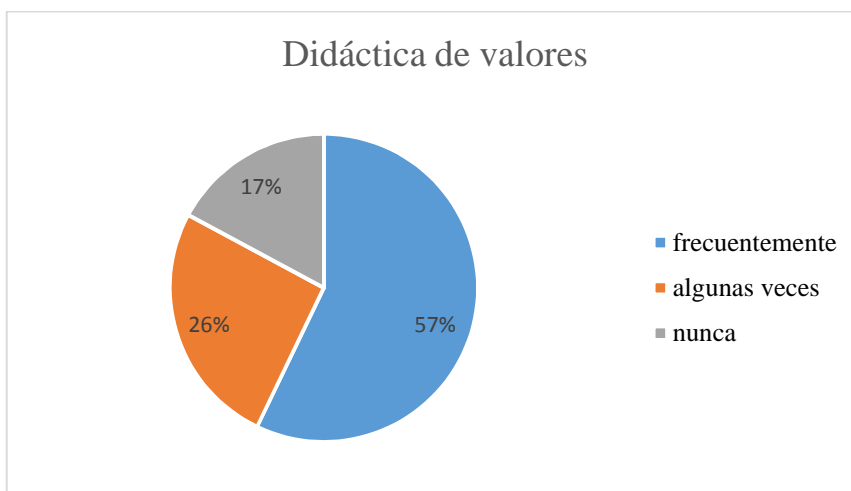
**TABLA N° 6.- Didáctica de valores**

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Frecuentemente	20	57%
Algunas veces	9	26%
Nunca	6	17%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 6.- Didáctica de valores**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** En lo que respecta al respeto que manifiestan los niños hacia sus compañeros y profesores al llamarlos por su nombre, el 57% lo hace frecuentemente y el 26% lo hace algunas veces dando un porcentaje alto de niños educados y con grandes valores inculcados desde el hogar.

## 7. ¿Según su opinión el niño puede construir figuras con bloques de madera?

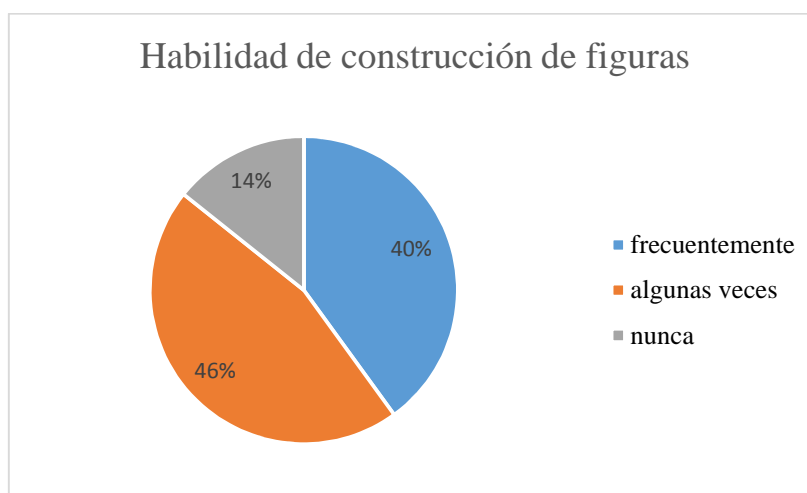
**TABLA N° 7.- Habilidad de construcción de figuras**

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Frecuentemente	14	40%
Algunas veces	16	46%
Nunca	5	14%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 7.- Habilidad de construcción de figuras**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** En la pregunta que consultaba si los niños pueden construir figuras con bloques de madera contestaron frecuentemente 14 padres lo que representa el 40%, el 46% lo hacía algunas veces y un 14 % nunca.

**8. ¿Cree usted que el niño puede ordenar bloques de acuerdo al tamaño y color?**

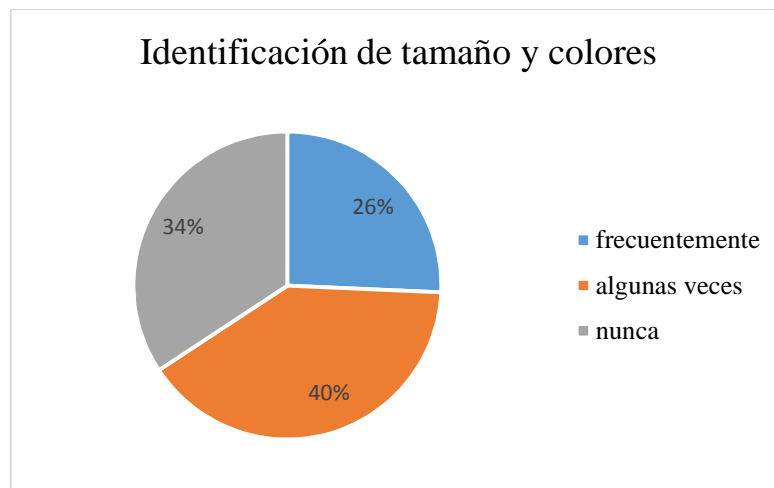
**TABLA N° 8.- Identificación de tamaño y colores**

<b>OPCIÓN</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Frecuentemente	9	26%
Algunas veces	14	40%
Nunca	12	34%
Total	35	100%

**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio.

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena.

**GRÁFICO N° 8.- Identificación de tamaño y colores**



**Fuente:** Centro de Desarrollo Humano 5 de Junio

**Autor:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**Análisis:** En la pregunta que interroga si el niño puede ordenar bloques de acuerdo al tamaño y color, el 26% de los niños lo hace frecuentemente, mientras que el 40% lo hace solo en algunas veces, pero también es de consideración el porcentaje de niños que no poseen esta habilidad que es del 34%.



### **3.9.2.- Entrevista a docentes**

La entrevista se realizó a los docentes del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, los resultados fueron los siguientes:

Los docentes de la institución conocen el concepto de didáctica, tienen una valoración favorable al uso y aplicación de la didáctica en niños de 4 - 5 años, la didáctica comprende la elaboración de trabajos manuales que orienten al desarrollo cognitivo del niño o niña. Los docentes manifestaron que es conveniente aplicar juegos didácticos dentro de la clase, de esta forma, los niños y niñas captan de una mejor manera la enseñanza, básica que conciernen a su edad.

Los docentes afirmaron que la mejor manera de aportar a la enseñanza con la didáctica educativa, es investigando juegos didácticos y adaptándolos a la clase y a los estudiantes, sin descuidar el ambiente en el que se desarrollan. Es una labor docente que requiere una rigurosa planificación para llegar a los niños oportuna y eficientemente.

Respecto a la aplicación de un rincón de juegos didácticos en el centro educativo, los docentes manifestaron que conocen los beneficios que proporcionaría este factor, evitando que los niños y niñas consideren a la educación como una rutina, sino más bien, aprendiendo con colores, juegos y actividades que le obliguen a desarrollar sus habilidades y destrezas.

### **3.9.3.- Observación a estudiantes**

La observación se realizó a los niños y niñas de 4 - 5 años de edad del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón la libertad, mediante fichas de observación, los resultados son los siguientes:

En el área de lenguaje, los niños y niñas muestran un interés por la lectura, a través de libros coloridos, apoyados con imágenes. Respecto a la manera de expresarse con los demás, se considera muy buena, debido a que es entendible y educada la forma de dialogar con los demás. Cada niño aprende rápidamente el nombre de los seres que les rodean, y los pueden diferenciar rápidamente y recordar su nombre.

De acuerdo a la perspectiva cognitiva, los niños y niñas pueden construir figuras con bloques de madera con mínimas dificultades, asimismo, pueden ordenar los bloques de acuerdo a su tamaño y color. Si la figura se le desarma mientras la construye, no se hacen problema, y vuelven a empezar.

## **3.10 Conclusiones y recomendaciones**

### **3.10.1. Conclusiones**

Los resultados de la encuesta realizada a los padres de familia del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio, del cantón La Libertad” , ésta permitió valorar los movimiento que tienen sobre los juegos didácticos para estimular el desarrollo del pensamiento en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Humano.

-El poco conocimiento sobre el beneficio de los juegos didácticos y la contribución física, cognitiva, motivacional y más que todo social, destacando que la contribución es global, debido a que el niño, a medida que se van dando los juegos didácticos conocerá a los niños y niñas de su entorno, y en un tiempo no tan lejos podrá compartir con ellos.

-Otro de los aspectos es que los padres de familia, comprenden la importancia y la aplicación de los juegos didácticos, ya que de manera específica, con un orden lógico y con su debida planificación fomentará el desarrollo del pensamiento niñas de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Humano.

-Los niños y niñas necesitan la intervención de profesionales que apliquen juegos didácticos para mejorar y aumentar el interés hacia el aprendizaje y la independencia, planificando y seleccionando los mejores tipos de juegos para desarrollar en el aula de clases y que ayuden a mejorar las habilidades, destrezas y capacidades de los niños y niñas.

-La utilización de estos juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje posibilita despertar el interés por la disciplina, contribuyendo a desarrollar un conjunto de habilidades que propicien la actividad cognoscitiva independiente, influyendo en la formación de cualidades positivas de la personalidad y reafirmen sus conocimientos a la vez que se motiven jugando.

-El desarrollo de juegos didácticos con los niños y niñas influye positivamente en la estimulación de la inteligencia lingüística ya que a través de estos juegos se

desarrollan la memoria, atención, percepción, la comunicación y pensamiento para preparar a los niños.

-Los juegos didácticos propuestos cuentan con un soporte teórico y metodológico que constituyen una herramienta para los docentes, en función de fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 3 a 4 años.

### **3.10.2 Recomendaciones**

- El docente debe mantener una constante actualización Docente y a las Educadoras para obtener mayor conocimiento sobre las etapas del desarrollo, aprendizaje y estimulación de los niños y niñas
- El docente debe crear una bibliografía adecuada sobre los juegos tradicionales para que no se pierdan y se sigan jugando de generación en generación.
- El docente debe tomar en cuenta la propuesta metodológica como una opción para implementar la estimulación del desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

#### **4.1.- Datos informativos**

##### **4.1.1.- Tema**

“Juegos didácticos para estimular el desarrollo del pensamiento en niños y niñas de 4 - 5 años, del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año 2015”.

##### **4.1.2.- Institución**

Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”.

##### **4.1.3.- Ubicación**

Barrio “5 de Junio”, cantón la Libertad, provincia de Santa Elena.

##### **4.1.4.- Tiempo estimado para la ejecución**

3 semanas.

##### **4.1.5.- Equipo técnico responsable**

**Tutor:** Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, Msc.

**Egresada:** Jenny Magdalena Reyes Borbor.

##### **4.1.6.- Beneficiarios**

Niños y niñas de 4 - 5 años, del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

#### **4.2.- Antecedentes de la propuesta**

Los juegos didácticos son parte de una estrategia para la enseñanza a niños y niñas de edad inicial, requieren una adecuada planificación por parte de los docentes, quienes son los autores de la correcta formación académica de los niños y niñas, mediante la investigación realizada se identificaron diversos factores que inciden en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas del Centro de Desarrollo “5 de Junio” del cantón La Libertad.

Los padres de familia están conscientes que las enseñanzas deben ser a modo experimental, evitando lo tradicional, sino que produzcan conocimiento en sus hijos, para el desarrollo de sus pensamientos, habilidades y destrezas, declarando que sus hijos están en capacidad de realizar tareas grupales, son sociables y comparten sus pertenencias con quienes necesitan, son colaboradores y atentos a la enseñanza que se les imparte de parte de los docentes. Los niños presentan habilidades de construcción en base a la creatividad, combinando recursos como colores y tamaño de las cosas.

Los docentes a su vez, tienen un amplio conocimiento sobre el uso de la didáctica y su beneficio para los niños y niñas de edad de 4 - 5 años. Consideran que es una excelente estrategia el uso de juegos didácticos dentro de las clases, planificando las mejores opciones oportunas para los niños y niñas, creando un ambiente de aprendizaje en base a juegos didácticos, que ayude a desarrollar el pensamiento de los educandos.

Comas, Pubill, & Marrón (2009, pág. 13), afirman que: “El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, una necesidad vital y un motor del desarrollo humano”, es decir que el juego no solo es un factor en la edad inicial para el desarrollo, sino es un factor relevante en todo el proceso del crecimiento humano, como base para el fortalecimiento de habilidades, capacidades y destrezas.

#### **4.3.- Justificación**

Los juegos didácticos permitirán a los niños y niñas adaptarse a la realidad, la integración al grupo de que forma parte, y se traduce con un sentimiento de efectividad a la vida activa, a la obediencia, al respeto y a la responsabilidad. La investigación realizada, corrobora que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, es decir, mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrollan todas sus capacidades que son propias del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria.

En el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, se aplicarán juegos didácticos para niños y niñas de 4 - 5 años de edad, con el fin de desarrollar el pensamiento de los mismos, mediante estrategias y acciones que ordenen los juegos adecuada y oportunamente para los niños y niñas, según el ambiente de trabajo, el horario y tema de la clase impartida. A través de los mismos, los niños y niñas aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo, siendo más precisos y eficaces.

Además, los juegos didácticos desarrollan la percepción de los aprendices, permite que los niños exploren sus posibilidades del sentido y motoras, de modo que dominen su cuerpo y se adapten al mundo exterior.

#### **4.4.- Objetivos**

##### **4.4.1.- Objetivo general**

Aplicar juegos didácticos mediante estrategias que permitan desarrollar el pensamiento de los niños y niñas de 4 - 5 años de edad, del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

##### **4.4.2.- Objetivos específicos**

- ❖ Introducir los juegos didácticos para estimular el desarrollo pensamiento en los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Desarrollo “5 de Junio”.
- ❖ Ejecutar los juegos didácticos para estimular el desarrollo pensamiento en los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Desarrollo “5 de Junio”.

#### **4.5.- Fundamentación**

La propuesta se fundamenta bajo los siguientes aspectos:

##### **4.5.1.- Fundamentación filosófica**

La propuesta se fundamenta en que el juego está vinculado directamente con las dimensiones básicas que inciden en el desarrollo infantil entre ellas, el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. El juego es un recurso para el



aprendizaje de los niños, el pensamiento alcanza su desarrollo mediante este recurso que sirve de apoyo al docente para la enseñanza. Es necesario que el docente esté capacitado y apto para impartir una metodología en base a juegos, debido a que no solo es una actividad, sino más bien, una enseñanza. (Comas, Pubill, & Marrón, 2009)

Por otro lado, los mismos autores Comas, Pubill, & Marrón (2009, pág. 9), en su libro “El juego como estrategia didáctica”, manifiestan que: “El juego es una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales”, por lo tanto, la correcta aplicación de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza, influye positivamente en el desarrollo del pensamiento de las personas, lo cual facilita la inserción en la sociedad y desarrolla su pensamiento crítico.

#### **4.5.2.- Fundamentación pedagógica**

La aplicación de esta propuesta permitirá al docente perfeccionar y mejorar las capacidades de los niños y niñas, como lo menciona Ortiz A. (2009), en su libro “Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica”: “Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones”, es decir que el desarrollo de la capacidad de pensamiento es mayormente impulsada con la aplicación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

## **4.6.- Metodología / Plan de Acción**

### **4.6.1.- Planificación del docente**

La planificación que el docente debe aplicar es la siguiente:

#### 4.6.1.1.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 1

**CUADRO N° 5.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 1**

1	CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”				AÑO LECTIVO: 2015 - 2016	
<b>PLAN DE PROPUESTA:</b> Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 - 5 años de edad del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2015-2016.						
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>						
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/CURSO /NIVEL	TIEMPO		DURACIÓN	
			SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL
		Preescolar				
<b>2. PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE</b>						
TÍTULO DEL TEMA O ACTIVIDAD:		OBJETIVO DEL TEMA O ACTIVIDAD				
Juego de dados		Reconocer los cinco sentidos del cuerpo humano mediante el juego de dados.				
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COGNITIVO	Desarrollar un carácter racional e imaginativo para el fortalecimiento del pensamiento.				
	PROCEDIMIENTO	Desarrollar capacidades y habilidades para resolver problemas de su entorno social.				
	ACTITUDINAL	Vincularse e integrarse a la sociedad aportando soluciones a los problemas del diario vivir.				
DESTREZA O HABILIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN			
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		
-Formular preguntas -Experimentación -Sacar conclusiones -Discriminación de cada uno de los 5 sentidos	-La maestra muestra cartillas de cada uno de los 5 sentidos del cuerpo humano. -Explica la utilidad de cada uno de ellos. -Luego se realiza un dado con las imágenes de los 5 sentidos y se pega en el dado elaborado y hace que el estudiante lance el dado y la imagen que sale o cae se le pregunta al estudiante para que sirve y así sucesivamente van participando cada estudiante.	-Caja de cartón pequeña. -Imágenes de los 5 sentidos -Goma. -Fomix de diferente colores para forrar la caja -Cartillas con cada uno de los 5 sentidos y su utilidad de cada uno de ellos. -Recursos humanos.	-Reconoce cada uno de los cinco sentidos. -Formula preguntas sobre los sentidos. -Reconoce la función de cada sentido.	Preguntas de lo aprendido		
<b>3. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:</b>		<b>4. OBSERVACIONES:</b>				
Weaver Mary (2013) 365 juegos para multiplicar la inteligencia de tu hijo 0 - 6 años. Madrid: Susaeta Ediciones S.A.						

#### 4.6.2.2.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 2

**CUADRO N° 6.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 2**

2		CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”				AÑO LECTIVO: 2015 - 2016	
<b>PLAN DE PROPUESTA:</b> Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 - 5 años de edad del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2015-2016.							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/CURS O/NIVEL	TIEMPO		DURACIÓN		
			SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL	
		Preescolar					
<b>2. PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE</b>							
TÍTULO DEL TEMA O ACTIVIDAD:		OBJETIVO DEL TEMA O ACTIVIDAD					
Bingo		Aprender los números del 1 al 10, agrupándolos en el juego del Bingo, para contar y resolver problemas.					
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COGNITIVO	Desarrollar un carácter racional e imaginativo para el fortalecimiento del pensamiento.					
	PROCEDIMIENTO	Desarrollar capacidades y habilidades para resolver problemas de su entorno social.					
	ACTITUDINAL	Vincularse e integrarse a la sociedad aportando soluciones a los problemas del diario vivir.					
DESTREZA O HABILIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN				
			INDICADORES DE LOGRO		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		
-Conocimiento de los números -Conjuntos y grupos -Resolución de problemas -Contar	El maestro elabora un tablero con los números del 1 al 10 en diferentes posiciones, Luego se realiza fichas del 1 al 10 para poder cantar los números y que los niños vayan anotando El que tiene 5 fichas en una hilera horizontal, vertical, o diagonal será el ganador.	-Cartulina -Fichas elaboradas de fomix -Pegamento -Marcadores -Recursos Humanos	Identifica los número del 1 al 10. Ordena los números del 1 al 10. Puede contar del 1 al 10.		Preguntas de lo aprendido		
<b>3. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:</b>		<b>4. OBSERVACIONES:</b>					
Weaver Mary (2013) 365 juegos para multiplicar la inteligencia de tu hijo 0 - 6 años. Madrid: Susaeta Ediciones S.A.							

#### 4.6.2.3.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 3

#### CUADRO N° 7.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 3

3		<b>CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”</b>				AÑO LECTIVO: 2015 - 2016	
<b>PLAN DE PROPUESTA:</b> Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 - 5 años de edad del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2015-2016.							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/CURSO/ NIVEL	TIEMPO		DURACIÓN		
			SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL	
		Preescolar					
<b>2. PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE</b>							
<b>TÍTULO DEL TEMA O ACTIVIDAD:</b>		<b>OBJETIVO DEL TEMA O ACTIVIDAD</b>					
Construye tu propio video		Desarrollar el pensamiento imaginativo, el lenguaje y la creatividad mediante el juego construye tu propio video.					
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	<b>COGNITIVO</b>	Desarrollar un carácter racional e imaginativo para el fortalecimiento del pensamiento.					
	<b>PROCEDIMIENTO</b>	Desarrollar capacidades y habilidades para resolver problemas de su entorno social.					
	<b>ACTITUDINAL</b>	Vincularse e integrarse a la sociedad aportando soluciones a los problemas del diario vivir.					
<b>DESTREZA O HABILIDAD</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>				
			<b>INDICADORES DE LOGRO</b>		<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>		
-Pensamiento imaginativo -Adquisición de lenguaje -Dibujo -Series	-La maestra pregunta a los niños si saben contar historias, empieza narrándoles una historia con imágenes o dibujos. -La maestra toma la pantalla de proyección de película construida y la coloca en frente de los niños. -Pide a los niños que opinen y vayan armando una historia con dibujos o imágenes presentadas. -Se proyecta una vez más con la historia construida por los niños.	-Caja de cartón. -2 Rollos de papel aluminio. -Hojas. -Marcadores. -Lápices de colores. -Plástico transparente. -Cinta adhesiva.	Crea historias a partir de la imaginación. Mejora su lenguaje. Obtiene capacidad de narración.		Preguntas de lo aprendido		
<b>3. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:</b>		<b>4. OBSERVACIONES:</b>					
Weaver Mary (2013) 365 juegos para multiplicar la inteligencia de tu hijo 0 - 6 años. Madrid: Susaeta Ediciones S.A.							

#### 4.6.2.4.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 4

#### CUADRO N° 4.- Actividad para el desarrollo del pensamiento N° 4

4	<b>CENTRO DE DESARROLLO HUMANO “5 DE JUNIO”</b>				AÑO LECTIVO: 2015 - 2016	
<b>PLAN DE PROPUESTA:</b> juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 - 5 años de edad del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período 2015-2016.						
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>						
<b>DOCENTE:</b>	<b>ÁREA/ASIGNATURA</b>	<b>AÑO/CURSO/ NIVEL</b>	<b>TIEMPO</b>		<b>DURACIÓN</b>	
		Preescolar	<b>SEMANAS</b>	<b>PERIODOS</b>	<b>INICIO</b>	<b>FINAL</b>
<b>2. PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE</b>						
<b>TÍTULO DEL TEMA O ACTIVIDAD:</b>		<b>OBJETIVO DEL TEMA O ACTIVIDAD</b>				
Dominó con figuras geométricas		Reconocer las figuras geométricas básicas mediante el juego del dominó, asociándolas y comparándolas.				
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	<b>COGNITIVO</b>	Desarrollar un carácter racional e imaginativo para el fortalecimiento del pensamiento.				
	<b>PROCEDIMIENTO</b>	Desarrollar capacidades y habilidades para resolver problemas de su entorno social.				
	<b>ACTITUDINAL</b>	Vincularse e integrarse a la sociedad aportando soluciones a los problemas del diario vivir.				
<b>DESTREZA O HABILIDAD</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>			
			<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>		
-Hacer comparaciones. -Dibujo. -Reconocer las figuras geométricas básicas. -Observación. -Trabajo en equipo.	-Pintar las cajas de fósforos con colores variados. -La maestra pega dos figuras geométricas por caja en cada mitad aleatoriamente. -Las figuras geométricas básicas: cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo, rombo. -Reúne a los niños en grupos de 3. -Reparte las fichas y empieza el juego, al estilo dominó. -Se pueden formar figuras con los dominó.	-30 Cajas vacías de fósforos. -Cinta adhesiva. -Marcadores. -Lápices de colores. -Mesa. -Pintura.	Reconoce las figuras geométricas. Realiza comparaciones de las figuras geométricas. Trabaja en equipo.	Preguntas de lo aprendido		
<b>3. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:</b>			<b>4. OBSERVACIONES:</b>			
Weaver Mary (2013) 365 juegos para multiplicar la inteligencia de tu hijo 0 - 6 años. Madrid: Susaeta Ediciones S.A.						

#### 4.6.2.- Selección de los juegos didácticos

El desarrollo del plan de acción está basado en los juegos didácticos como recurso principal para el docente enfocado en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón la Libertad, los juegos considerados son los siguientes:

**CUADRO N° 8.- Plan de acción**

<b>Juegos</b>	<b>Propósito</b>	<b>Habilidades</b>
Juego de dados	Reconocer los cinco sentidos del cuerpo humano mediante el juego de dados.	-Formular preguntas. -Experimentación. -Sacar conclusiones. -Discriminación de cada uno de los 5 sentidos.
Bingo	Aprender los números del 1 al 10, agrupándolos en el juego del Bingo, para contar y resolver problemas.	-Conocimiento de los números. -Conjuntos y grupos. -Resolución de problemas. -Contar.
Construye tu propio video	Desarrollar el pensamiento imaginativo, el lenguaje y la creatividad mediante la narración de una historia con el juego construye tu propio video.	-Pensamiento imaginativo. -Adquisición de lenguaje. -Dibujo. -Series.
Dominó con figuras geométricas	Reconocer las figuras geométricas básicas mediante el juego del dominó, asociándolas y comparándolas.	-Hacer comparaciones. -Dibujo. -Reconocer las figuras geométricas básicas. -Observación. -Trabajo en equipo.

Fuente: (Mary, 2013)

### **4.6.3.- Implementación de los juegos didácticos**

#### **Juego de dados**

##### **Recursos:**

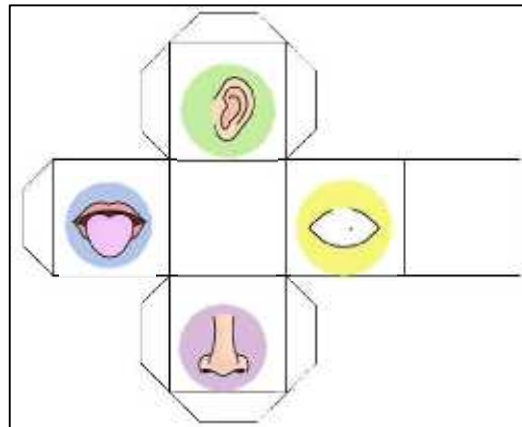
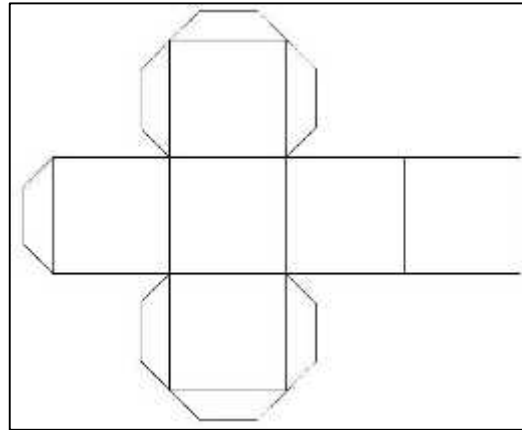
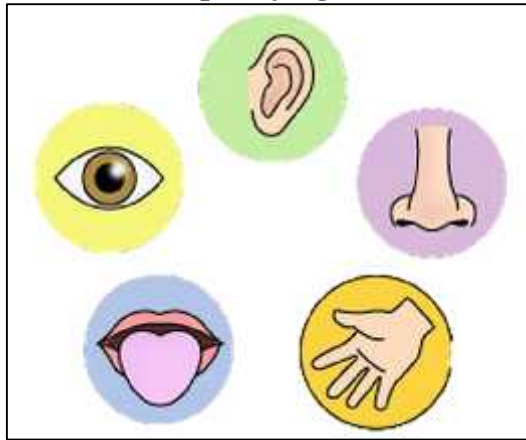
- Formato de cartulina
- Imágenes de los 5 sentidos
- Goma.
- Fomix de diferente colores para forrar la caja
- Cartillas con cada uno de los 5 sentidos y su utilidad de cada uno de ellos.
- Recursos humanos.

##### **Procedimiento y metodología:**

- La maestra muestra cartillas de cada uno de los 5 sentidos del cuerpo humano.
- Explica la utilidad de cada uno de ellos.
- Luego se realiza un dado con las imágenes de los 5 sentidos y se pega en el dado elaborado y hace que el estudiante lance el dado y la imagen que sale o cae se le pregunta al estudiante para que sirve y así sucesivamente van participando cada estudiante.



### Recursos para juego de dados



## **Bingo**

### **Recursos:**

- Cartulina.
- Fichas elaboradas de fomix.
- Pegamento.
- Marcadores.
- Recursos humanos.

### **Procedimiento y metodología:**

- El maestro elabora un tablero con los números del 1 al 10 en diferentes posiciones.
- Luego se realizan fichas del 1 al 10 para poder cantar los números y que los niños vayan anotando.
- El que tiene 5 fichas en una hilera horizontal, vertical, o diagonal será el ganador.

### **Recursos para bingo**



BINGO		
1	4	6
3	8	9
10	2	7

BINGO		
4	7	6
5	9	2
1	8	10

BINGO		
6	7	2
1	10	9
8	5	3

BINGO		
7	2	10
9	8	3
5	6	4

## **Construye tu propio video**

### **Recursos:**

- Caja de cartón.
- 2 Rollos de papel aluminio.
- Hojas.
- Marcadores.
- Lápices de colores.
- Plástico transparente.
- Cinta adhesiva.

### **Procedimiento y metodología:**

- -La maestra pregunta a los niños si saben contar historias, empieza narrándoles una historia con imágenes o dibujos.
- -La maestra toma la pantalla de proyección de película construida y la coloca en frente de los niños.
- -Pide a los niños que opinen y vayan armando una historia con dibujos o imágenes presentadas.
- -Se proyecta una vez más con la historia construida por los niños.

### **Cómo elaborar el recurso didáctico**

Coloca el cartón (que no debe ser más ancho que un rollo de papel aluminio) de tal forma que la parte abierta quede hacia abajo, luego recorta un agujero cuadrado en el cartón, como una televisión, luego en los costados, se hacen cuatro agujeros, para que los rollos de papel aluminio entren en los agujeros y giren sin dificultad. Dibuja una historia en hojas de papel y al finalizar pégalas con cinta adhesiva, luego pega un extremo de la película en el rollo superior y el otro extremo en el rollo inferior, bien fuerte para que no se suelte. Depende de la creatividad para dibujar la película, puedes colocar subtítulos en la película. Los niños aprenderán a narrar una historia, a dibujar un acontecimiento y conocer el proceso de creación de una película de video.

### **Recursos para el juego de construye tu propio video**



### **Tubos de papel aluminio**



## **Dominó**

### **Recursos:**

- Cajas vacías de fósforos (30).
- Cinta adhesiva.
- Marcadores.
- Lápices de colores.
- Mesa.
- Pintura.

### **Procedimiento y metodología:**

- Pintar las cajas de fósforos con colores variados.
- La maestra pega dos figuras geométricas por caja en cada mitad aleatoriamente.
- Las figuras geométricas básicas: cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo, rombo.
- Reúne a los niños en grupos de 3.
- Reparte las fichas y empieza el juego, al estilo dominó.
- Se pueden formar figuras con los dominó.

## **Recursos para dominó**



### **Evaluación del desarrollo del pensamiento**

Mediante la aplicación de juegos didácticos los niños desarrollarán destrezas que indican el desarrollo de su pensamiento respecto a los temas tratados. A continuación se establece la evaluación mediante indicadores de logro para cada actividad realizada por el docente:

### **Juego de dados para el reconocimiento de los sentidos del cuerpo humano**

- Reconoce cada uno de los cinco sentidos.
- Formula preguntas sobre los sentidos.
- Reconoce la función de cada sentido.

### **Juego de bingo para el reconocimiento de los número del 1 al 10**

- Identifica los número del 1 al 10.
- Ordena los números del 1 al 10.
- Puede contar del 1 al 10.

### **Juego de creación de su propio video para el desarrollo de la imaginación**

- Crea historias a partir de la imaginación.
- Mejora su lenguaje.
- Obtiene capacidad de narración.

### **Juego de dominó para el reconocimiento de las figuras geométricas básicas**

- Reconoce las figuras geométricas.
- Realiza comparaciones de las figuras geométricas.
- Trabaja en equipo.

### **Factibilidad**

La aplicación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza del centro de desarrollo humano “5 de Junio”, está influenciada por la infraestructura que tiene la institución. Entre las cuales se destacan las siguientes:

- ✓ Amplitud de las aulas para la realización de los diferentes juegos didácticos.
- ✓ Iluminación adecuada para mayor visibilidad de las tareas.
- ✓ La responsabilidad asumida por los padres de familia de colaborar con el aprendizaje.
- ✓ Disponibilidad de mesas y sillas para niños.
- ✓ Disponibilidad de materiales para juegos didácticos en un 60%.



## **CAPÍTULO V**

### **MARCO ADMINISTRATIVO**

#### **5.1.- RECURSOS**

##### **5.1.1.- Institucionales**

El presente proyecto se realizó en el Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

##### **5.1.2.- Humanos**

El componente humano que estuvo involucrado directamente con el proyecto son los siguientes: investigador, tutor, director de la institución, docentes, padres de familia y estudiantes de 4 - 5 años del Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio”.

##### **5.1.3.- Materiales**

Los materiales utilizados para el proyecto son considerados a partir del diseño del problema hasta el desarrollo y ejecución de la propuesta, todo este proceso incluye la utilización de hojas, impresoras, portátil, entre otros.

##### **5.1.4.- Económicos**

Los recursos económicos comprenden la descripción de los costos que incurren los materiales utilizados en la investigación y presentación del proyecto, además de los recursos tecnológicos, pago al investigador, movilización, etc. Estos recursos se detallan a continuación:

**CUADRO N° 9.- Recursos**

<b>RECURSOS:</b>	Institucionales: Centro de Desarrollo Humano “5 de Junio” del cantón la Libertad, provincia de Santa Elena.
	Humanos: Investigador, tutor.
	Materiales: Resmas, fotocopias, discos para quemar, anillados, impresiones.
	Económicos:

**TABLA N° 9.- Recursos Humanos**

<b>N°</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>COSTO UNIT.</b>	<b>TOTAL</b>
1	Investigador	700.00	700.00
1	Tutor	500.00	500.00
			1300.00

**TABLA N° 50.- Recursos Materiales**

<b>CANT.</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>COSTO UNIT.</b>	<b>TOTAL</b>
1	Laptop	\$500.00	\$500.00
1	Impresora	\$120.00	\$120.00
6	Resma de papel bond	\$4.80	\$28.80
1	Pen drive	\$15.00	\$15.00
10	Esferos	\$0.50	\$5.00
4	Copias	\$4.00	\$16.00
4	CD-R	\$1.00	\$4.00
1	Tinta b/n	\$6.00	\$6.00
3	Tinta color	\$6.00	\$18.00
3	Anillados	\$1.80	\$5.40
3	Empastados	\$12.00	\$36.00
			\$754.20

**TABLA N° 11.- Otros gastos**

<b>OTROS</b>				
<b>N°</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>COSTO UNIT.</b>	<b>TOTAL</b>
30	Movilización	4 Meses	\$31.00	\$9.30
10	Teléfono y comunicación	4 Meses	\$1.00	\$10.00
Subtotal				\$19.30
Total				\$2073.50

### Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MAYO 2015				JUNIO 2015				JULIO 2015				AGOSTO 2015				SEPT 2015				OCT 2015				NOV 2015				OCT 2015				NOV 2015				DIC. 2015				ENER. 2016				FEBR. 2016				MARZO 2016				ABRIL 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Presentación del tema y justificación.	■																																																							
Elaboración del problema y objetivos.	■	■	■	■																																																				
Elaboración de marco teórico.					■	■	■	■																																																
Elaboración del marco metodológico.									■	■	■	■																																												
Elaboración de marco Administrativo.										■	■	■																																												
Anteproyecto.											■	■	■																																											
Presentación para la aprobación de consejo académico.													■	■																																										
Realizar correcciones para presentar a consejo académico.															■	■																																								
Designación de tutor.																	■	■	■	■																																				
Elaboración de entrevista y encuesta.																			■	■																																				
Tabulación de datos e informe de resultados.																					■	■																																		
Finalización de la propuesta.																							■	■	■	■																														
Presentación final a consejo académico.																									■	■	■	■																												
Recepción de correcciones.																											■	■	■	■																										
Entrega de correcciones para calificación.																													■	■	■	■																								
Entrega de correcciones finales.																															■	■	■	■																						
Sustentación																															■	■	■	■																						

Elaborado por: Jenny Reyes

## **Bibliografía**

- Agüero, López. (1990). C.Taller de la palabra. . *La Habana: Pueblo y Educación.*
- Agüero, López. (2009). C.Taller de la palabra. *La Habana: Pueblo y Educación.*
- Amaya, G. (31 de Mayo de 2010). *www.aprendamospormediodeljuego.blogspot.com.*  
Obtenido de Aprendamos por medio del juego:  
<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- Argentina, M. d. (2011). *Temas de educación inicial.* Buenos Aires, Argentina: Pizzurno.
- Bautista. (s.f.). *El juego didáctico como estrategia.* Obtenido de  
[http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)
- Chacón, P. (2013). *www.grupodidactico2001.com.* Obtenido de El Juego Didáctico como estrategia: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Codigo de la niñez y adolescencia.* (enero de 2003). Obtenido de  
[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)
- Comas, O., Pubill, G., & Marrón, J. (2009). *El juego como estrategia didáctica.* Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Correa, G. (2000). *El juego didáctico como estrategia.* Obtenido de  
[http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)
- El juego en la educación inicial.* (s.f.). Obtenido de  
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- García. (2006). *monografias.com.* Obtenido de  
<http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica2.shtml>

- Laratos. (2000). *monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica2.shtml>
- Mendoza. (2006). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica2.shtml>
- Ortiz, A. O. (2009). *Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas*. eLitoral.
- Ortiz, A. O. (2009). *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica*. eLitoral.
- Perez. (1989). *el juego en la educacion inicial*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Personal, T. s. (2010). *www.tusuperacionpersonal.com*. Obtenido de ¿Qué es el pensamiento?: <http://www.tusuperacionpersonal.com/que-es-el-pensamiento.html>
- Requema, D., & Sainz, P. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid, España: EDITEX, S.A.
- Yvem. (1998). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje* . Obtenido de <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

A  
N  
N  
E  
X  
O  
S

**ANEXO 1.- Entrevista a docentes**



UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL

**ENCUESTA PARA PROFESORES(AS)**

**TEMA DE LA ENCUESTA:** Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento de los niños

**OBJETIVO:** Determinar la importancia de aplicar los juegos didácticos para favorecer el desarrollo del pensamiento de los niños.

**INSTRUCCIONES:** contestar de la manera más clara posible las siguientes preguntas acerca de la importancia de aplicar juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento de los niños.

**DATOS INFORMATIVOS:**

1. **LUGAR:** Centro de Desarrollo Humano 5 de junio, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena.

**Caso n° 1**

2. **INVESTIGADORA:** Reyes Borbor Jenny Magdalena

**CUESTIONARIO**

1. ¿Qué entiende usted por didáctica?

---

---

---

2. ¿Está usted de acuerdo con el uso de juegos didácticos dentro de las clases?

---

---

---

3. ¿Usted que aporte daría sobre la didáctica educativa y la intervención de los juegos en las clases?

---

---

---



4. ¿Sabe usted en qué beneficia a los niños, la aplicación de un rincón de juegos didácticos en los centros educativos?

SI

NO

-----  
-----  
-----

5. Conteste las siguientes preguntas de acuerdo a su experiencia docente con niños y niñas. De una muestra 40 niños aproximadamente cuántos presentan estas actitudes.

<b>Socio afectivo</b>	<b>Número</b>
Al niño del centro de desarrollo humano le gusta realizar actividades grupales.	
Le gusta prestar sus materiales didácticos a los demás.	
Le gusta colaborar con los demás.	
<b>Lenguaje</b>	<b>Número</b>
Le llama la atención los libros de lectura.	
Se expresa de una manera entendible y educada.	
Llama a los demás por su nombre.	
<b>Perceptiva Cognitiva</b>	<b>Número</b>
El niño puede construir figuras con bloques de madera.	
Puede ordenar bloques de acuerdo al tamaño y color.	
El niño no se desanima y sigue si alguna figura se le desarma.	

6. Qué recomendaciones daría para una correcta aplicación de un rincón de juegos didácticos

-----  
-----  
-----

REYES BORBOR JENNY MAGDALENA  
GRACIAS

FECHA: \_\_\_\_\_

## ANEXOS 2.- FOTOS



EFFECTUANDO EL JUEGO DEL DADO  
CON EL TEMA, LOS 5 SENTIDOS.



EXPLICANDO SOBRE LOS ANIMALES  
DOMESTICOS POR MEDIO DEL JUEGO  
DE DOMINO.



EFFECTUANDO EL JUEGO DEL DOMINÓ



EXPLICANDO LA SIGUIENTE  
ACTIVIDAD "EL JUEGO DEL BINGO",  
CON LOS NUMEROS DEL 0 AL 5.



JUEGO DEL BINGO, ACTIVIDAD  
GRUPAL



CONTANDO UN CUENTO CON LA  
AYUDA DE IMÁGENES, DONDE LOS  
NIÑOS Y NIÑAS CREARÁN SU PROPIO  
CUENTO EN BASE A ESTE.



FABIAN REALIZANDO LA ACTIVIDAD  
DE CREAR SU PROPIA HISTORIA.



ROBERTO LANZANDO EL DADO  
COMO PARTE DE LAS ACTIVIDADES  
REALIZADAS