



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

TEMA: “JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

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

AUTORA:

PERERO TOMALÁ MARJORIE ALEXANDRA

TUTOR:

LCDO. LUIS MAZÓN ARÉVALO, MSC.

LA LIBERTAD -ECUADOR

FEBRERO - 2016

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

TEMA: “JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

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

AUTORA:

PERERO TOMALÁ MARJORIE ALEXANDRA

TUTOR:

LCDO. LUIS MAZÓN ARÉVALO, MSC

LA LIBERTAD -ECUADOR

FEBRERO - 2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación: “JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015”, elaborado por Perero Tomalá Marjorie Alexandra, egresado de la Carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes.

Lcdo. Luis Mazón Arévalo, MSc.

TUTOR

AUTORÍA

Yo, Perero Tomalá Marjorie Alexandra, portador de la cédula de ciudadanía N° 0917083230, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, cuyo tema es: “JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 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.

Perero Tomalá Marjorie Alexandra

Autora

APROBACIÓN DEL 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 Mazón Arévalo. MSc
DOCENTE TUTOR

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
DOCENTE DE ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Con profunda satisfacción dedico este trabajo de investigación a quienes son parte importante en mi vida y me brindaron su apoyo incondicional durante el tiempo de elaboración del mismo.

A mis padres y hermanos, quienes fueron pilares fundamentales para llegar a mi meta de obtener la Licenciatura en Educación Parvularia.

A mi esposo porque cada día ha estado apoyándome y motivándome de forma incondicional para continuar, inculcándome valores y virtudes que hoy resaltan en mi vida familiar y laboral.

Al tutor Lcdo. Luis Mazón Arévalo, MSc, por ayudarme a concluir este trabajo.

Para ellos esta dedicatoria.

Marjorie

AGRADECIMIENTO

Deseo agradecer profundamente a DIOS y Creador que me dio la oportunidad de cumplir una meta más en mi vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por permitirme emprender este camino académico para lograr ser un profesional en el campo de la docencia.

A los docentes de la Carrera de Educación Parvularia quienes me brindaron sus conocimientos y experiencias que me han permitido desarrollarme de forma profesional.

A la población de José Luis Tamayo, en especial a aquellos padres de familia que han sido parte de este proyecto por facilitar la información necesaria.

A todos los que de una forma u otra colaboraron para la realización de esta tesis. Gracias.

Marjorie

DECLARATORIA

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

Marjorie Alexandra Perero Tomalá

AUTORA

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pág
PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización.....	7
1.2.2. Análisis Crítico.....	9
1.2.3. Prognosis	10
1.2.4. Formulación del problema.....	11
1.2.5. Preguntas Directrices.....	11
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	12
1.3. Justificación.....	13
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos específicos.....	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones Previas	16
2.2. Fundamentación Filosófica	17
2.2.1. Fundamentación Psicológica.....	19
2.2.2. Fundamentación Pedagógica.....	22
2.2.3. Fundamentación Sociológica	23
2.2.4. Fundamentación Legal	25
2.2.4.1. Constitución Política del Ecuador.....	25
2.2.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural	26
2.2.4.3. Código de la Niñez y Adolescencia.....	27
2.3. Categorías Fundamentales.....	28
2.3.1. Juegos y actividades	28
2.3.1.1. El juego en la edad preescolar	30
2.3.1.2. Historia de los juegos.....	32
2.3.1.3. Teorías del juego.....	34
2.3.1.4. Evolución de los juegos	35
2.3.1.5. Características del juego	35
2.3.1.6. Los juegos infantiles y la formación en la vida social.....	37
2.3.1.7. Los juegos infantiles y la formación de la noción de la realidad.....	38
2.3.2. El juego como factor de desarrollo del pensamiento	40
2.3.2.1. Características esenciales del pensamiento creativo.....	42
2.4. Hipótesis.....	43
2.5. Variables de la investigación.....	44
2.5.1. Variable independiente.....	44
2.5.2. Variable dependiente.....	44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque Investigativo	45
----------------------------------	----

3.2.	Modalidad básica de la investigación.....	46
3.3.	Tipo de investigación	46
3.4.	Métodos de estudio.....	47
3.5.	Población y muestra	47
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	48
3.7.	Plan de recolección de la información	49
3.8.	Plan de procesamiento de la información.....	50
3.9.	Análisis e interpretación de resultados.....	51
3.9.1.	Encuesta realizada a los padres de familia	51
3.9.2.	Encuesta realizada al docente.....	61
3.10.	Conclusiones y recomendaciones.....	65

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1.	Datos informativos	67
4.2.	Antecedentes de la propuesta	68
4.3.	Justificación.....	69
4.4.	Objetivos	70
4.4.1.	Objetivo General	70
4.4.2.	Objetivos específicos	70
4.5.	Fundamentación.....	70
4.5.	Descripción de la propuesta	75
4.7.	Administración.....	97
4.7.1.	Organigrama estructural.....	97
4.7.2.	Organización funcional	98
4.7.2.1.	Funciones de la Directora.....	98
4.7.2.2.	Funciones de los y las docentes	98
4.7.2.3.	Funciones de los padres y madres de familia.....	98
4.8.	Previsión de la evaluación.....	99

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. Recursos	100
5.1.1. Institucionales.....	100
5.1.2. Humanos.....	100
5.1.3. Materiales	100
5.1.4. Económicos	100

MATERIALES DE REFERENCIA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	102
BIBLIOGRAFÍA.....	103
ANEXOS.....	106

ÍNDICE DE CUADROS

Contenido	Pág
CUADRO N° 1 Población.....	48
CUADRO N° 2 Plan de recolección de la información	49
CUADRO N° 3 Plan de procesamiento de la información	50
CUADRO N° 4 Conocimientos sobre las habilidades del pensamiento.	51
CUADRO N° 5 Aplicación de los juegos para desarrollar el pensamiento.	52
CUADRO N° 6 Los juegos y actividades para favorecer al pensamiento.	53
CUADRO N° 7 Aplicación de actividades y juegos educativos.....	54
CUADRO N° 8 Dificultad en el pensamiento.....	55
CUADRO N° 9 Importancia de la aplicación de juegos y actividades	56
CUADRO N° 10 Recurso pedagógico para aplicar juegos.....	57
CUADRO N° 11 Guía para que los docentes apliquen los juegos.....	58
CUADRO N° 12 Implementación de una guía de actividades y juegos	59
CUADRO N° 13 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos	60
CUADRO N° 14 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos	64
CUADRO N° 15 Datos informativos de la propuesta.....	67
CUADRO N° 16 Previsión de la evaluación.....	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Págs.
GRÁFICO N° 1 Conocimientos sobre las habilidades del pensamiento	51
GRÁFICO N° 2 Aplicación de los juegos para desarrollar el pensamiento.....	52
GRÁFICO N° 3 Los juegos y actividades para favorecer al pensamiento.....	53
GRÁFICO N° 4 Aplicación de actividades y juegos educativos	54
GRÁFICO N° 5 Dificultad en el pensamiento.	55
GRÁFICO N° 6 Importancia de la aplicación de juegos y actividades	56
GRÁFICO N° 7 Recurso pedagógico para aplicar juegos	57
GRÁFICO N° 8 Guía para que los docentes apliquen los juegos	58
GRÁFICO N° 9 Implementación de una guía de actividades y juegos	59
GRÁFICO N° 10 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos.....	60

ÍNDICE DE ANEXOS

Contenido	Pág.
ANEXO N° 1: Instrumentos de recolección de información.....	107
ANEXO N° 2: Documentación.....	110
ANEXO N° 3: FOTOS.....	115



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

**JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE
TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, CANTÓN SALINAS,
PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.**

Autora: Marjorie Alexandra Perero Tomalá

Tutor: Lic. Luis Mazón Arévalo, MSc.

RESUMEN

La importancia que tienen el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños y niñas, falencia que se ha denotado en la escuela Presidente Tamayo cuyos niños y niñas poseen dificultad para realizar acciones básicas como pensar mientras juegan o realizan ciertas actividades educativas, problema que permitió plantear la investigación sobre juegos para el desarrollo de las habilidades del básicas pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años, cuyo objetivo fue determinar su importancia que tiene en la formación escolar. Posterior a esto, se diseñó un marco teórico metodológico indagando en investigaciones previas y detallando aspectos fundamentales de cada una de las variables del estudio, en la que se planteó la hipótesis sobre la aplicación de los juegos educativos y si aquello fortalecería las habilidades para pensar y razonar, que a través de los resultados de las encuestas se determinó su viabilidad, aplicando un enfoque cualitativo-cuantitativo, y un tipo de investigación descriptiva, de campo y bibliográfico. Acorde a estos datos también se determinó que era necesario el diseño de una guía de juegos educativos para ser aplicado en los niños y niñas del Centro Educativo, la misma que contiene actividades para el desarrollo de las habilidades del pensamiento, que los docentes del nivel inicial aplicarán para que los infantes experimenten y a la vez desarrollen las áreas educativas que son esenciales en su formación estudiantil posterior. La investigación necesitó de diversos aspectos que fueron los soportes y que están anexados como respaldo de la credibilidad del estudio.

Palabras Claves: Actividades educativas, habilidades básicas del pensamiento.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades básicas del pensamiento son el conjunto de destrezas que los niños y niñas van adquiriendo a lo largo de la vida, desde el inicio comienzan a proporcionar autonomía, capacidades de manipulación pensamiento y relación social y que mediante la práctica adquieren mayor complejidad y precisión.

A través de la habilidad para pensar se logra aprender a andar, correr, coger las cosas con la mano, desplazarse, que luego desarrollan la capacidad de movilizar el cuerpo, permitiendo un grado de destreza según el entrenamiento y la práctica.

La habilidad del pensamiento permite tener una orientación espacial, provee de fuerza, salud psíquica y corporal, cuando se la práctica se obtiene una mayor autoestima, vitalidad y fortaleza, por lo que se requiere de juegos y otras actividades que ejerciten las destrezas.

En vista de la importancia para lograr el desarrollo de las habilidades se desarrolló un estudio, descrito en cinco capítulos, el que permitirá atender las necesidades actuales que hay en la escuela Presidente Tamayo donde muchos niños y niñas tienen falencias en esta área de desarrollo infantil, el cual se detalla de forma continua:

Capítulo I, se desarrolló el tema, se planteó y formuló el problema y la justificación e importancia y se elaboran los objetivos de la investigación sobre los juegos educativos infantiles para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

Capítulo II, se desarrolla el Marco Teórico con las fundamentaciones y describiendo conceptualmente las variables tanto independiente como dependiente, señalando la hipótesis direccional.

Capítulo III, corresponde a la descripción de la metodología, describiendo el enfoque y diseño de la investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y el procesamiento de toda la información.

Capítulo IV, se describe los juegos educativos que forman la propuesta para el desarrollo de las habilidades, la misma que se detallan su forma de procedimiento para su aplicación en los niños y niñas.

Capítulo V, se plasma el marco administrativo, los recursos institucionales, humanos, materiales y económicos que se utilizaron para llevar a efecto la investigación.

También se anexan aquellos documentos que respaldan la investigación, de igual forma las evidencias físicas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRESIDENTE TAMAYO”, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A medida que ha ido evolucionando la educación, conduce a cambios estructurales en todas las naciones y unos de estos cambios han sido los juegos y actividades que generan el progreso de los escolares, donde en su mayoría se desenvuelven realizando las actividades dentro y fuera del aula en la enseñanza – aprendizaje, con el propósito de obtener un conocimiento significativo.

La Educación es una de las principales inquietudes en todos los países del mundo, que apuntan a un efectivo desarrollo integral de los niños y niñas; no obstante, preexiste un importante deterioro en su proceso de enseñanza aprendizaje, la misma que necesita cambios urgentes en materia de innovación, para desarrollar ciertas habilidades mediante actividades y juegos.

En Latinoamérica, el transcurso de las introducciones curriculares elaboradas en los distintos sistemas formativos de las naciones, están rompiendo esquemas paradigmáticos tradicionales para dar paso al cambio escolar, donde se intensifica al proceso de carácter lúdico.

A manera de ejemplo se puede mencionar el modelo pedagógico aplicado en Venezuela que según (Méndez y Valbuena, 2009) manifiestan que: “Con actividades de juego se puede desarrollar clases espléndidas donde se imparte conocimientos en el cual los estudiantes son los protagonistas quienes demuestran habilidades”.

Es sustancial destacar que en la última década se ha trazado ciertos cambios significativos, como por ejemplo en Ecuador, se diseñó el Plan Decenal de Educación para transformar el sistema educativo. Sin embargo, la educación necesita tener nuevos cambios donde en estos últimos años, se ha dado paso a las Actualizaciones Curriculares, en la que se ha priorizado el implementar destrezas con criterios de desempeño donde el docente debe aplicar una serie de actividades prácticas para mejorar la educación en el aula de clases.

A pesar de los cambios, aún persisten los problemas que se presentan en los niños y niñas, especialmente en el desarrollo del pensamiento mediante la aplicación de actividades y juegos donde ellos y ellas no llegan a fortalecer sus habilidades innatas que como infantes poseen y que necesitan ser descubiertas por los docentes.

El (Ineval, 2013), que es el organismo que está encargado de la evaluación educativa tanto al docente como a los estudiantes, para medir desempeños y avances de la educación, ha puesto en marcha un programa para evaluar el conocimiento, basado en temas pedagógicos que conllevan a poner en evidencia falencias de tipo lógico, es decir, las preguntas están direccionadas a que tanto el niño o niña piense antes de emitir una respuesta. Sin lugar a duda, que este mecanismo ha ampliado el conocimiento de las falencias que actualmente existen en la educación, donde docentes y estudiantes en su mayoría, no llegan a completar el porcentaje requerido en las evaluaciones.

En la provincia de Santa Elena, se denota que muchos infantes poseen dificultad al desarrollar las actividades que fomenten el desarrollo de su pensamiento en la que exista una amplia gama de juegos y actividades que permitan el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento, que no han sido aprovechadas por los docentes donde es importante estudiar ciertas causas que provocan tal falencia en el campo formativo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Como lo señala en su informe el Ineval, existen falencias de aprendizaje más enfocadas en las habilidades del pensamiento, en la que los niños y niñas de la provincia no superan el 50% que responda a los requerimientos que requiere este organismo, con este sistema para mejorar estas deficiencias en la educación. Cuando los docentes no están capacitados para brindar una educación óptima, es seguro que los estudiantes no llegarán a asimilar los conocimientos necesarios, por lo que se requiere la aplicación de juegos y actividades didácticas para

desarrollar aquellas habilidades básicas que necesitan los niños y niñas que recién empiezan a formarse en el campo de la educación formal que se imparte en la provincia de Santa Elena.

En Santa Elena, se está transformando la educación, a pesar de aquello, muchos infantes quedan con vacíos con los innumerables cambios de docentes que se hacen a mitad del periodo escolar, donde es difícil que los niños y niñas se adapten a un nuevo sistema de enseñanza que posee cada docente, en particular, lo cual hace que esto se revierta en problemas para aquellos infantes cuando ingresan a otro año de estudio.

En la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, se ha detectado que se necesita aplicar de forma correcta y creativa los juegos y actividades en todas las áreas del aprendizaje, donde los docentes están desarrollando su enseñanza a través de los libros y cuadernos de actividades pero no aplican juegos para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños/as de 4 a 5 años que permitan la concepción de la información de forma precisa y directa.

Los juegos y actividades en el campo educativo cumplen un papel fundamental, donde la mayor parte de los niños y niñas desarrollan habilidades mediante su ejecución a temprana edad, pues representa un interés por desarrollarlas en su proceso de enseñanza aprendizaje, las mismas que facilitan conocer el entorno y descubrirlo, por ello se plantea el estudio sobre aplicación de juegos y actividades

que permite el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de 4 a 5 años. Los juegos y actividades constituyen una nueva forma de comunicación que hace uso de diferentes medios como la imagen, el diseño, el texto, gráficos, voz, música, animación o video en un mismo entorno.

La presentación de juegos y actividades en el campo educativo, facilita la combinación óptima con los libros, donde se puede mejorar los procesos en la presentación de una clase siendo ésta en forma más dinámica, motivante y atractiva, adecuada para atraer la atención del escolar, el mismo que contribuye significativamente a facilitar el proceso de aprendizaje.

Es importante resaltar que la educación que hoy que se brinda en la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, necesita cambios en su forma de aplicar los juegos y actividades educativas para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento infantil.

1.2.1. Contextualización

Las actividades y los juegos escolares a nivel de la educación en Ecuador según (Ineval, 2013) había sido dejado de lado años atrás, donde pocos docentes las tomaban en cuenta para mejorar el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los niños y niñas en el proceso del aprendizaje escolar; actualmente, por disposición general de las autoridades de educación, sostienen que se debe brindar mayor espacio a los escolares para la práctica de actividades lúdicas, con el

propósito de lograr un buen desenvolvimiento y fortalecimiento de ciertas áreas que no se han podido hacer dentro del aula, con las simples clases usando solo los libros.

Por otra parte, con las actualizaciones curriculares se abre camino para mejorar los procesos en la aplicación de juegos y actividades lúdicas, y de esta forma fortalecer y desarrollar las habilidades del pensamiento.

Mediante una observación de campo realizada en la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, de la parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, se pudo constatar que los niños y niñas de 4 a 5 años, poseen dificultad en ciertas habilidades relacionadas con su pensamiento, por lo que se determinó que existen falencias por la escasa aplicación de actividades y juegos educativos.

El presente trabajo de investigación se enmarca en cómo se han aplicado los juegos y diversas actividades lúdicas en el nivel inicial, especialmente en niños y niñas de 4 a 5 años donde su importancia radica en la finalidad que tienen las mismas, para que a través de la atención en esta situación, los niños y niñas lleguen a desarrollar sus habilidades del pensamiento; además, ayudará a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje aplicado por los docentes y que se brinda en la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, de la parroquia José Luis Tamayo.

1.2.2. Análisis Crítico

Una vez realizada la indagación de la problemática existente en la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, se pudo observar que los docentes desarrollan escasamente actividades a partir de los juegos, se podría decir que esto se debe a las destrezas planteadas por la actual reforma curricular, los educadores no han podido centrarse en ella, donde no se aprovecha su uso como medio de aprendizaje. La práctica del proceso de enseñanza por medio de juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades del pensamiento, al no ser bien aplicadas por los docentes, no se puede conseguir un desenvolvimiento estudiantil, donde posteriormente no llegan a asimilar los aprendizajes.

Es imprescindible que tanto docentes, padres de familias y autoridades coordinen en la realización de las actividades planificadas para la enseñanza de los niños/as y que ellos pueden tener un buen desempeño en su aprendizaje, donde actualmente los problemas surgen por la escasa aplicación de las actividades lúdicas que no están aplicando y a su vez influyen en el desarrollo de las habilidades del pensamiento infantil.

Aplicando la técnica de observación, se pudo detectar que en la Escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, de la parroquia José Luis Tamayo, los juegos dirigidos, solo se los aplica como meras actividades de entretenimiento, donde los niños y niñas no llegan a desarrollar sus habilidades del pensamiento, en otro sentido, en el aula el docente no usa recursos lúdicos para mejorar la atención en el

aprendizaje, problema que ha incidido en la forma como se está llevando su formación y que afecta al desempeño escolar de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

1.2.3. Prognosis

El presente trabajo de investigación está dirigido a solucionar un problema que existe en la escuela Presidente Tamayo en el proceso de aprendizaje de los niños/as, al no poder captar de una forma rápida su aprendizaje, por lo que se deben aplicar acciones lúdicas con relevancias en su proceso de adquisición del raciocinio múltiple. Al desarrollarse una investigación sobre este asunto pedagógico, ayudará a tener una mejor perspectiva de cómo se puede mejorar el proceso educativo para el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

Con los datos que se recopilen del estudio de campo de la presente investigación se puede direccionar de una mejor forma la aplicación de los juegos y actividades para desarrollar las habilidades del pensamiento de los niños y niñas de 4 a 5 años, mejorando de esta forma el proceso pedagógico educativo que se desarrolla en la escuela Fiscal “Presidente Tamayo”, de la parroquia José Luis Tamayo.

Es importante desarrollar este estudio, porque facilitará la comprensión de cómo el docente puede mejorar el proceso educativo, dándole una mejor óptica en la aplicación de juegos y actividades en los niños y niñas de 4 a 5 años. De no llevarse a efecto la investigación se seguirá con este problema donde los juegos y

actividades se seguirán aplicando de forma tradicional que no son los objetivos en cuanto a su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera índice la aplicación de los juegos y actividades en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños/as de 4 a 5 años de la Escuela de educación básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena?

1.2.5. Preguntas Directrices

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la aplicación de los juegos y actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades del pensamiento de los niños y niñas de 4 a 5 años de determina mediante ciertas interrogantes:

1. ¿Qué procedimientos pedagógicos se deben aplicar en la actualidad en relación a los juegos y actividades lúdicas?
2. ¿Encontrará ventajas en la aplicación de los juegos y actividades en los niños y niñas de 4 a 5 años?
3. ¿Cuál es la importancia de la aplicación de los juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los niños/as de 4 a 5 años?
- 4.- ¿Considera usted que la aplicación de los juegos y actividades ayudará a mejorar el desarrollo del pensamiento?
5. ¿De qué manera inciden el desarrollo de las habilidades del pensamiento en la aplicación de juegos y actividades en la educación inicial?

6.-¿Cómo se puede aplicar las actividades y juegos en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas de 4 a 5 años en las actividades de clases diarias?

7.- ¿Cuáles son las principales actividades y juegos que se pueden aplicar para mejorar el desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educación Inicial.

Área: Pedagógica.

Aspecto: actividades y juegos para el desarrollo del pensamiento.

Tema: Juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

Problema: Débil desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños y niñas de 5 años.

Delimitación temporal: Año lectivo 2014-2015 en el mes de enero y febrero.

Delimitación espacial: Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Lograr que un niño se concentre en los estudios y atienda sus obligaciones escolares con los juegos y actividades es todo un reto, logrando con esto que se puedan desarrollar las habilidades básicas del pensamiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje. El desarrollo de los juegos y actividades tienen como base el automatizar técnicas para el desarrollo de habilidades del pensamiento, sobre todas aquellas actividades que llamen la atención del niño y que por su edad comprendan y entiendan para que obtengan un aprendizaje significativo.

Los juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de 4 a 5 años se justifica, pues al momento los docentes de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, no cuentan con un sistema interactivo, que ayude a mejorar el nivel de atención de los niños y niñas; es decir, que el infante se interese en realizar una tarea que le facilite percibir mejor una enseñanza.

Es importante que los niños/as aprendan a ser investigativos, creativos, que utilicen su imaginación dentro de su comunidad, entorno familiar, escolar, por medio de un aprendizaje significativo, y que sean autónomos, independientes que afirmen su identidad, socialización y habilidad, todo este desarrollo se produce como consecuencia de una continua interacción con el medio a través de juegos y actividades escolares, donde sus capacidades son fortalecidas.

Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas y los juegos escolares se convierten en instrumentos de gran utilidad que ayudan al desarrollo del pensamiento, además, son procesos donde los niños y niñas aprenden mientras interactúan. Los juegos y actividad lúdica toman un papel transcendental en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento infantil, que al ser aplicada en las niñas y niños de 4 a 5 años los ayudará a desenvolverse en diversas actividades educativas.

La aplicación de juegos y actividades lúdicas es importante como recurso didáctico, donde se puede prevenir diversos problemas en los infantes, los mismos que se originan al no haber un buen desarrollo del pensamiento, como habilidad para desempeñar aprendizajes en sus primeros años de vida. La investigación sobre la aplicación de juegos y las actividades lúdicas es de gran utilidad para el desarrollo de las habilidades del pensamiento donde las niñas y niños, quienes mejoran su aprendizaje en diversas áreas, fortalecen sus conocimientos y el carácter de aprendizaje pedagógico que se da en la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”.

El proyecto se muestra factible, pues beneficiará a la niñez de 4 a 5 años que se educan en la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, donde se cuenta con el apoyo de la autoridad escolar, de docentes, padres y madres de familia que aportan con datos relevantes para mejorar el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de las niñas y niños, que son el pilar fundamental para llevar a cabo el estudio investigativo.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo General

Diseñar una guía metodológicas con juegos y actividades para el desarrollo de habilidades del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el proceso de aplicación de las actividades y juegos en los niños y niñas de 4 a 5 años para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
- Analizar las formas teóricas y metodológicas en la importancia de la aplicación de los juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños/as de 4 a 5 años.
- Seleccionar las actividades y juegos que permitan el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elaborar una guía metodológica de juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS

En relación a los juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de 4 a 5 años, consciente que este mundo está globalizado y que la educación universitaria está planteando altas exigencias, es importante reconocer entonces el papel del pensamiento crítico o reflexivo en los procesos de aprendizaje infantil.

En consecuencia, es vital que los escolares y docentes trabajen con procesos educativos que les faciliten entender y comprender los conceptos dentro y fuera del aula, lo cual permitirá a los estudiantes reestructurar y reorganizar la información, para que estén en condiciones de darle sentido a lo que piensan, sientan y hagan; esto contribuirá a que los protagonistas del aula sean capaces de interpretar y producir el conocimiento. La Universidad, como medio investigador a través de proyectos debe desarrollar pedagogías que privilegien un pensamiento de alto orden y no la memorización mecánica. El deficiente desarrollo del pensamiento por parte de los niños y niñas, desencadenan en algunas consecuencias, según sus estudios.

(Parra, Ivonne, 2013), quien aplicó un estudio sobre el desarrollo de habilidades del pensamiento, tipo Descriptivo-Explicativo, concluyó que los docentes deben facilitar más la crítica y argumentación reflexiva en el aula, con el fin de mejorar

el lenguaje infantil donde los niños y niñas les cuesta demostrar lo aprendido de forma habitual y que necesitan nuevas formas de desarrollar sus habilidades mediante actividades lúdicas.

En los diseños curriculares prácticos que aplican los docentes en los niños y niñas, se deben incorporar las habilidades de pensamiento, a nivel del desarrollo social es importante tener momentos dinámicos y creativos, para mantener atentos a los infantes, donde a ellos sean capaces de discrepar y al mismo tiempo brindar soluciones a diversas situaciones.

Otro estudio realizado por (Illiescas, Janeth, 2013), quien buscaba desarrollar las habilidades del pensamiento de los niños y niñas de 5 años, llegó a la conclusión que los ejes y bloques direccionados al desarrollo de habilidades del pensamiento Crítico, los docentes no la aplican porque no se sienten capacitados lo cual le permitió implementar talleres, guías y líneas de orientación tanto de forma teórica y práctica, y que mediante la observación acopló formas para ayudar a los niños y niñas a pensar de manera crítica, proporcionando herramientas útiles para resolver problemas, posibilitándoles un incremento en la educación, como base.

2.2.FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El desarrollo de las habilidades del pensamiento es una de las principales inquietudes que se dan en función de la educación por parte de los docentes actualmente, la misma que consiste en una voluntad para contribuir en satisfacer

ciertas necesidades y falencias en el área cognitiva, favoreciendo así un aprendizaje más perenne, significativo, y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones y solución de problemas mentales, mediante procesos cognitivos.

En este sentido, (Sánchez, 2010) menciona que: “El pensamiento se forma por una serie de habilidades que se desarrollan mediante el adiestramiento, la disciplina y la sistematización de procesos cognitivos”, para lograrlo se puede aplicar aquellas actividades cotidianas que son experiencias significativas, donde hay una mayor interacción del niño/a con el entorno o por aplicación de estrategias y programas específicos para el desarrollo del pensamiento.

No obstante, al hablar del desarrollo de pensamiento, es importante conocer y entender los conceptos y teorías que se interrelacionan y que permiten entender ciertos fundamentos para llevar a efecto la aplicación de los programas y estrategias, los cuales deben ser abordados para que los niños y niñas de 4 a 5 años, mejoren el desarrollo de sus habilidades del pensamiento, a través de la aplicación de actividades acorde al currículo, con el fin de lograr un buen aprendizaje infantil.

(Nel, Noddings, 2012) catedrática de la Universidad de Stanford, proyectaba en su libro *Filosofía de la Educación* que los educadores y los filósofos coinciden en la importancia del pensamiento crítico; pero no han podido ponerse de acuerdo completamente sobre en qué consiste y en cómo enseñarlo. La filosofía de la educación define el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico como “el

juicio auto regulado y con propósito que ayuda a dar una interpretación, analizar y aplicar la evaluación e inferencia”; como también la explicación de las consideraciones de evidencia conceptual, metódicas, críticas o contextuales en las cuales está basadas el juicio mental.

El desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico es fundamental en la educación y constituye uno de los recursos más eficaz en la vida personal, intelectual o social de cada uno de los individuos, el pensamiento es un fenómeno penetrante en el ser humano, que permite auto rectificar o mejorar algún problema de tipo mental, en conclusión a esto, desarrollar las habilidades del pensamiento en los niños y niñas es trascendental, porque actúa en toda su larga trayectoria de la vida, la misma que permite que tenga un carácter más crítico y pensante sobre aquellas situaciones educativas que se presenten.

(Guevara, G, 2012), señala que: “Son las habilidades del pensamiento que ayuda en la supervivencia en el mundo cotidiano, poseen una función social importante para que el educando se interrelaciones”. p.4. Las habilidades básicas para poseer un desarrollo del pensamiento es un puente para las habilidades razonadas o metódicas; es decir, sirven de apoyo para aprender a precisar ciertas cuestiones del pensamiento.

2.2.1. Fundamentación Psicológica

El desarrollo de las habilidades del pensamiento es una capacidad que responde a tener más criterio y razonamiento, se apoya en los diversos contextos como

procesos que permiten que los niños y niñas sean conscientes para interpretar o evaluar información y experiencias desarrollando un conjunto de actitudes y habilidades que los guiarán fundamentalmente hacia las acciones. (Ann, Sharp, 2010) Menciona que: "El desarrollo de las habilidades del pensamiento actúan para pensar correctamente, para ser creativos y autónomos en diversas disciplinas", se puede mencionar que es un objetivo de la educación de suma importancia.

(Scriven, Paul, 2010), menciona que: "El desarrollo de las habilidades del pensamiento es un proceso intelectual y activo que a través de la conceptualización permite aplicar, sintetizar, analizar, y/o evaluar cierta información o las mismas experiencias como un medio de reflexión y de razonamiento. Se puede determinar que el desarrollo de las habilidades del pensamiento es un proceso cognitivo donde se han derivado diversas definiciones que intentan explicar este proceso, sin embargo, es más influyente entre todos los que se han propuesto precisar este desarrollo para un pensamiento crítico.

La palabra cognición actúa como el desarrollo de las habilidades del pensamiento, que indica el proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, en este sentido, como lo indica (Gómez, Arbeláez, 2010), "La cognición es un asunto de desarrollo presente en la psicología, y otras ciencias, como de la educación". El aspecto del desarrollo de las habilidades del pensamiento actúa en los cognitivo como medio interdisciplinar que expone procesos mentales como la percepción, atención, inteligencia, memoria y las representaciones.

Desde el campo de la psicología cognitiva, el desarrollo de las habilidades del pensamiento, aplicada a ayudar a estructurar, cualificar, cuantificar y modelar el entendimiento a lo largo del crecimiento y maduración mental del niño/a, en este sentido, se puede mencionar que se encarga de favorecer al análisis, la descripción, la comprensión y la explicación de los procesos epistemológicos por los que las personas adquieren, acumulan, recobran y usan el conocimiento.

El objeto principal del desarrollo de las habilidades del pensamiento es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y la obtención de resultados de las mismas, dentro de esta se desarrolla el paradigma cognitivo desde distintas corrientes psicológicas, epistemológicas y de recursos tecnológicos, que han concedido conocer la variable de argumentación teórica que existe en cuanto al campo de la cognición.

Son varios los teóricos que han aportado en el conocimiento y descripción de la cognición, los procesos cognitivos y su desarrollo; (Ennis, 2011) expresa que: “El desarrollo de las habilidades del pensamiento ayudan a la resolución de problemas como también a la toma de decisiones”, evidenciándose que aquellas requieren de una posición y acción frente a ello, a través de aplicación de actividades educativas. En el desarrollo de las habilidades del pensamiento es permanente la aplicación de criterios, que son propuestos, aplicados y evaluados de forma constante, esencialmente actúan como auto correctivos que son principios absolutos.

2.2.2. Fundamentación Pedagógica

Dewey citado por (Badonni, 2012), discrepó que el objetivo principal de la formación era enseñar a los niños y niñas a pensar reflexiva y críticamente, sus ideas han sido un factor crucial en el desarrollo de la escuela del pensamiento de la educación progresiva, haciendo énfasis en la comprensión y en el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico, en lugar de brindar un aprendizaje mecánico. Al enseñar a pensar a los niños y niñas se debe enfrentar si se debe enseñar a pensar como una habilidad general, o como de forma independiente de la materia particular, donde se adquiere un dominio particular relevante que son específicas y que pueden utilizarse en un sinnúmero de situaciones.

Sin embargo, cuando no existen habilidades se torna difícil enseñar a la niñez, en donde por lo general los infantes no llegan a tomar buenas decisiones, incluso escogen soluciones que van en contra de su propio pensamiento; además, debería ser posible mostrar claramente que el pensamiento sirve como objetivos para desarrollar la curiosidad.

(Hernández, Corina, 2013), menciona que: “Las habilidades del pensamiento son aquellos procesos mentales que brindan a las personas acceso a información, adquisición de conocimientos y con esto pueden resolver problemas”. Las habilidades básicas del pensamiento se ubican en el nivel pre-reflexivo y sirven para transponer al niño o niña en el mundo cotidiano, por eso es importante que se transmita el reconocimiento de la función social para que se sepan utilizar sus

habilidades y las apliquen de manera consciente, ya que les proporcionarán la experiencia de comprender, de manera general, cualquier tema educativo.

2.2.3. Fundamentación Sociológica

Un currículo que integre la orientación hacia el desarrollo de las habilidades del pensamiento en la educación, está relacionado con la responsabilidad que la escuela realiza a través de los diferentes contextos educativos, los cuales siguen siendo la fundamental y prioritaria tarea académica. La formación se sostiene fundamentalmente en los valores principales del saber, cuyas relaciones funcionales actúan sobre las habilidades cognitivas, los enriquecen, donde para saber hacer es necesario conocer.

El saber o formarse no necesariamente perjudica su valor en sí mismo, sino que debe adecuarse al servicio de su uso, con respecto a esto, (Pérez y Gómez, 2010) señalan: “El sistema educativo demanda distintas formas tradicionales de educación; en las que se encuentran relacionadas con el desarrollo de la habilidad mental como capacidad del pensamiento para aprender a aprender a lo largo de toda una vida”.

El problema que surge cuando no existe un buen desarrollo del pensamiento es que los niños y niñas presentan deficiencias en la adquisición del conocimiento, la información que los escolares reciben, no llegan a transformarla en conocimiento, es importante mejorar esta situación para que los infantes las puedan aplicar a las diferentes situaciones y contextos educativos.

El aprender a conocer e interpretar lo fácil y complejo, implica que se generen diferentes formas de desarrollo de las habilidades del pensamiento para que los niños y niñas puedan ser interpretativo, que aprendan a relacionar nociones junto con el conocimiento adquirido, consiguiendo un extenso abanico de ideas que lleguen a conceptualizar y definir lo que desea conocer y a la vez le permita mejorar sus habilidades cognitivas mentales que poseen.

El desarrollo de las habilidades del pensamiento en los educandos, es la meta en formar niños y niñas competitivas con pensamiento crítico y razonable, y que en la educación encuentren más oportunidades para optimizar su capacidad de razonamiento como experiencia sociológica que se basa en la recolección de información adquirida a través de la continuidad natural y educacional.

(Vélez, 2009), argumenta que: “Los niños y niñas son capaces de comprender las intenciones, emociones y creencias de otros, diferenciándolas de las propias”, se considera que esta capacidad de comprender la mente de los otros es una experiencia que integra saberes sociales, emocionales y cognitivos, previos.

En conclusión, se debe considerar la edad de los niños y niñas para poder impartir ciertas enseñanzas, y es en los primeros años que adquieren mayormente las capacidades cognitivas que son habilidades del pensamiento que se basan en estímulos y actividades, siendo pilares fundamentales para adquirir los diversos aprendizajes escolares posteriores.

Al aplicar actividades didácticas como experiencias significativas se crean ciertos vínculos socio afectivos, pues de esta manera se estará contribuyendo a un buen desarrollo de las habilidades del pensamiento y del área cognitiva y experimental.

2.2.4. Fundamentación Legal

2.2.4.1. Constitución Política del Ecuador

Sección quinta: Educación

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; 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.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El

aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Título VII: Régimen del Buen Vivir.

Capítulo primero: Inclusión y equidad: Sección primera: Educación.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura, el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

2.2.4.2.Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I: Elementos constitutivos del Estado. Principios fundamentales generales

Capítulo Único: Sección: Ámbito, principios y fines: Art 2 Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

f.- Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz,

capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuya desventaja se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

2.2.4.3.Código de la Niñez y Adolescencia

Título III: Derechos, Garantías y Deberes

Capítulo III: Derechos relacionados con el desarrollo.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

El **Art. 10** del Reglamento General de la Ley de Educación, en lo que respecta a los objetivos del sistema educativo, señala:

- a) Promover el desarrollo integral, armónico y permanente de las potencialidades y valores del hombre ecuatoriano;
- b) Desarrollar su mentalidad crítica, reflexiva y creadora;

Entre los objetivos de la educación regular en el primer nivel, el Art. 19 del Reglamento General de la Ley de Educación señala:

a.- Orientar la formación integral de la personalidad del niño y el desarrollo armónico de sus potencialidades intelectivas, afectivas y sicomotrices, de conformidad con su nivel evolutivo;

b.- Fomentar el desarrollo de la inteligencia, las actitudes y destrezas útiles para el individuo y la sociedad;

e.- Facilitar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de destrezas y habilidades que le permitan al educando realizar actividades prácticas.

2.3.CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1. Juegos y actividades

El juego es la actividad abierta que desarrolla el niño/a, este nunca deja de ser una ocupación de primordial importancia durante la niñez, la naturaleza establece fuertes inclinaciones al juego en todo infante normal, para afirmar de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La vida de los/as niños/as es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica, no juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría un ratón.

El juego de un niño/a posee cualidades semejantes, surgen espontáneamente de persuasiones instintivas que representan necesidades evolutivas, prepara a los/as niños/as para la madurez, es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento, nadie necesita enseñar a un infante a jugar, incluso un bebé de pocas semanas sabe hacerlo, el juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino

también a la imitación, en ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida.

Los/as niños/as que juegan a diversas actividades como de imitación de carpintero, herrero, labrador, bombero, soldado, de enfermera o maestro, se inicia en las acciones del adulto a modo de ensayo, tantea sus capacidades, investiga su vocación, empujado inconscientemente por una fuerza que desconoce, pero que no es menos existente, durante el juego los niños y niñas, inician gozosamente su trato con otros niños/as de su misma edad, ejercitan su lenguaje hablado y haciendo gestos mímicos, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, así mismo, del juego puede decirse que es un medio valioso para que los niños y niñas puedan adaptarse al medio familiar o social. Por eso, no es prudente, en cualquier edad de los niños y niñas, desalentar las tentativas que pretende realizar formulándole advertencias de “no hagas eso, te vas a lastimar”, “no, eso es peligroso”, es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos.

El juego también debe verse como medio de socialización, jugando, los niños y niñas se interrelacionan entre sí y hacen amistad, reconoce sus méritos, cooperan

y se sacrifican por el grupo, respetando los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad, en esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego, sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego como elemento educativo, influye en el desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico, la socialización y el desarrollo espiritual. El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es decir, los más altos valores humanos, los niños y niñas los captan y viven por medio del juego.

2.3.1.1. El juego en la edad preescolar

La edad preescolar es el espacio que brinda la naturaleza para que el niño/a demuestre sus actitudes y habilidades, en donde el maestro es el encargado de observar estas acciones para luego ir las perfeccionando en los niños, es decir aquí es la etapa en donde las educadoras parvularias deben aprovechar para impulsar y proyectar un aprendizaje significativo en los niños, ya que de esto depende el desarrollo integral de su personalidad.

A través del juego, los niños crecen; aprenden a utilizar sus músculos; desarrollan la capacidad de coordinar lo que ven con lo que hacen, y desarrollan el sentido del dominio de su cuerpo, mediante el juego los niños aprenden, descubren cómo es el mundo y cómo son ellos; adquieren nuevas destrezas y aprenden cuales son las situaciones en las cuales pueden utilizarlas. Aplicando el juego, los niños

maduran; hacen frente a emociones complejas y conflictivas mediante la reescenificación de la vida real en sus juegos, además constituye una parte tan integral de su vida que no puede hacer una diferenciación completa entre la realidad y la fantasía.

Los niños/as pueden jugar a que un bloque de madera es un conejo y el otro bloque de madera es una zanahoria que el conejo está comiendo, para el niño, estos bloques realmente se convierten en conejo y zanahoria, y los trata como tales, en la etapa preescolar, los niños y niñas se ocupan en una gran variedad de juegos, despiertan sus sentidos jugando con agua, arena y barro, dominan una nueva destreza, como montar un triciclo, pretenden ser toda clase de cosas y alguien diferente a sí mismo.

Al término de los años preescolares le encantan los juegos formales que tengan rutinas y reglas, en las cuales las aulas de clases deben ser exclusivamente acondicionadas para la edad de estos niños, lo cual ayudará a la adaptación y permanencia de los educandos, los juegos hacen que el niño/a satisfaga sus necesidades llenándolo de amor y deseo de ir a la escuela, en donde ellos al divertirse van demostrando sus inquietudes y en muchos casos sus problemas, y es allí en que el maestro debe de ir solucionando estos aspectos que si no le dan solución va a perjudicar a los/as estudiantes en el proceso educativo.

En definitiva, el juego en la edad preescolar es fundamental y básico para el desarrollo de las potencialidades de las niñas y niños, dejando muy en claro que si

el/la docente parvulario/a no enseña jugando, el niño/a no aprenderá y se hostigará de ir a la escuela, provocando en él un criterio de desprecio y hasta de miedo por ir a estudiar.

Se debe de tomar muy en cuenta este aspecto porque si no se logra la adaptación del niño/a a la escuela la culpa no sería del hijo/a ni del padre, sino que sería del docente y como profesional se debe impulsar el juego para poder obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los/as estudiantes parvularios. Carlos Bühler lo define como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”

El último concepto es el más aceptado, pero es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental; por ambas consideraciones, el juego es fuente de placer, ya que en él encuentran los/as niños/as su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

2.3.1.2. Historia de los juegos

El juego es una actividad que la realizan los seres humanos, ya sean estos jóvenes o adultos mayores, lo que hace que se lo practique de diversas manifestaciones, en personas y animales. Basándose en la opinión de Aristóteles, según (Badillo

Javier, 2008). “Fue en Grecia que ha tenido su origen el juego”. Y según Herodoto, fue en Lidia (Grecia) donde se inventaron la mayoría de los juegos. Ello ocurrió unos 1500 años a.c, muchos de estos juegos aún subsisten, como los dados, la pelota, entre otros.

Es así que en toda Grecia se experimentó una gran carestía de alimentos, el hambre asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ellos y descubrieron varios juegos, entonces se inventaron los dados, la pelota y otros juegos, con la finalidad de distraer al ciudadano, pasando días enteros jugando, a fin de no pensar en comer.

Los griegos y los romanos eran expertos en los juegos de azar y en las fullerías, por un lado unos se jugaban hasta la vida, se perdían se suicidaban, así, existía el Dios de la gimnasia y de los juegos, siendo Dios de la gimnasia HERMES, el juego es una actividad humana y su manifestación se remonta a muchos siglos atrás, desde los tiempos griegos, fue Arquímedes el que construyó los primeros juguetes, modificando la vida de los/as niños/as.

Quintiliano le otorga al juego el valor pedagógico y didáctico, como también un medio para educar al niño hacia el futuro, con el advenimiento de la educación sistemática va tomando nuevos giros, aparecen pensadores como: San Agustín que dijo: “El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de la **nueva educación** en el siglo XIX, el EE.UU., Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas

influencias llegaron a nosotros”. Vale manifestar que los precursores de la Escuela Nueva son:

Según (Gómez, Arbeláez, 2010) Rousseau estaba convencido que cada edad del niño tiene su grado de madurez o desarrollo que es propio y le hace pensar, actuar y sentir, en modo peculiar, el mencionó que: “Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad”, dejad madurar la infancia en el niño, el saber importa menos que el ejercicio del juicio.

Pestalozzi, Creador de los jardines de infancia, que integró la teoría y la práctica de estos nuevos criterios, Froebel, dio importancia a la primera infancia, la actividad lúdica y acentuó la significación de la actividad libre y creadora donde el niño/a es creativo en todas las formas del juego.

En la época contemporánea se destaca a María Montessori y Ovidio Decroly, quienes le dan una gran importancia al juego, afirmando a una sola voz, que el juego es una descarga desordenada de exceso de energía del niño.

2.3.1.3. Teorías del juego

Teoría Sicogenética.- Las funciones y la forma que adapta la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con el proceso de desarrollo evolutivo de los niños y niñas, para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento.

Teoría compensatoria.- Según la teoría compensatoria, el juego posibilita a los/as niños/as la satisfacción del deseo y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimientos del mundo exterior.

Teoría funcional.- Su primera etapa como pre-ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre.

2.3.1.4. Evolución de los juegos

- **Juego funcional.-** En el primer año el niño muestra ejercicios de las funciones como por ejemplo: Chuparse el dedo.
- **Juego de ficción o simbólico.-** El niño entre los 3 a 5 años relaciona el pensamiento al juego. Como por ejemplo, juegan a los bomberos.
- **Juego de reglas.-** A los 4 a 5 años el niño respeta normas y acciones. Ejemplo, la rayuela.
- **Juego de construcción.-** Se inicia en el primer año y une a todas las demás fases. Ejemplo, construir con bloques.

2.3.1.5. Características del juego

El juego es característico en los individuos en todo sentido, la actividad del niño pone de manifiesto en una serie de movimientos de diferentes clases, algunos parecen estar desprovistos de toda finalidad; otros, están perfectamente adaptados a un objeto, como ocurre con el acto de manifiesto particular del niño, que no se caracteriza inicialmente. Existen movimientos que parecen responder a estímulos

de necesidades ineludibles como la visión, el manipuleo, percepción, que en el ser humano es de carácter automático, debida que cualquier obstáculo es capaz de entorpecer el libre movimiento del juego.

Se ha observado que cuando los niños y niñas son llevados a un ambiente extraño se sienten desconcertados, suspenden todo tipo de juego, o sea cualquier obstáculo entorpece la habilidad, todas las actividades que está realizando y preocupaciones, tanto biológicas como espirituales, se estabilizan y se fijan en un solo punto y ya no hay lugar para el juego, dando un transcurso de la actividad dinámica y emocional a la actividad estética y contemplativa.

- El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas. A continuación las características:
- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego, es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anomalías biológicas sociales, como también permite corregirla.
- En el niño el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero sí mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño, tanto en sus posibles causas y efectos como temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problemas.

- El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo, es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo, o sea es percibido solo por el sujeto.
- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza, está llena de las dos cualidades más notables que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es desinteresado, en una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón a la satisfacción que produce su misma práctica.

2.3.1.6. Los juegos infantiles y la formación en la vida social

El ambiente familiar es el factor principal donde los niños y niñas realizan sus primeras experiencias personales, permitiéndole abrirse hacia el exterior en donde puede recoger y percibir tomando conciencia de la realidad, el contacto con los demás ofrece al niño desarrollarse mejor en el aspecto social, la escuela es el segundo ambiente en donde los niños y niñas adquieren la comprensión de las diferentes destrezas propias y ajenas, mediante el juego el niño aprende a convivir y a comunicarse entre sí, asimilando un conocimiento global del mundo natural y social.

El juego es importante porque ayuda al niño a integrarse grupal e individualmente, sintiendo la necesidad de comunicarse verbalmente con los demás ante una forma espontánea y libre en donde se convierta en un instrumento de socialización. Los niños/as que juegan solos, deliberadamente, pueden estar deseando “alejarse de todo”, pero los que juegan al lado de los demás, pueden desear la compañía de otros niños, aunque es posible que no sean capaces de aceptar sus puntos de vista para jugar de manera asociativa y cooperativa.

Lo que impulsa a que el niño se afiance más a la sociedad, por tal motivo el juego es el aspecto fundamental para que el niño se vaya formando socialmente, provocando en él cambios morales, espirituales y físicos que hacen que éste se adapte al entorno donde vive.

2.3.1.7. Los juegos infantiles y la formación de la noción de la realidad

Los juegos acercan al niño a la realidad brindándole seguridad y confianza, conquistando su propia identidad resignándolo a las limitaciones y superando lo imaginario. El contenido del juego debe expresar un desarrollo instintivo y un nivel de organización, basadas en las estructuras cognitivas, siguiendo el camino de la transformación de la alineación interna y externa entre la necesidad y la satisfacción que esto conlleva, permitiendo tener una confianza de capacidad y conocimiento que adquieren al jugar mediante el juego el niño demuestra que es capaz de razonar y construir sus propias condiciones de vida llevándolo a convertirse en un ser humano independiente.

Los recursos son elementos que ayudan a que el niño se vaya formando una noción de la realidad, es así que a continuación se manifiesta la importancia de estos, los mismos que favorecen el desarrollo y seguridad de ellos. Es así, que esto contribuye al desarrollo armónico del niño, tanto desde el punto de vista físico, como mental y social, jugar lleva consigo una manera de aprender y, por lo tanto, no es solo una diversión, sino también una preparación para la vida adulta.

A través del juego los niños elaboran sus vivencias emocionales y ponen en marcha los papeles sociales que tendrán que desarrollar como adultos, muchas familias olvidan esto y no dan al juego la importancia que se merece, con la intención de preparar a sus hijos de forma intachable y eficiente para el futuro, copan las horas de sus hijos con clases de idiomas, música, baile, con lo cual el juego bien administrado queda relegado a un segundo plano.

La seguridad en el juego es un elemento esencial que siempre hay que tener en mente; en este sentido hay que destacar que el grupo de niños/as menores de 3 años es el que más riesgo tiene de lesionarse. En definitiva, los recursos y materiales didácticos y del medio, como los juguetes, ayudan a los niños a afianzarse más en la sociedad, ya que lo impulsan a comprender la realidad y a actuar como si fuera real con la utilización de los juguetes; es fácil comprender a un niño, solamente al observarlo se da cuenta de su mentalidad llena de fantasía lo que lo hace que actúe como tal, pero siempre enmarcado a la realidad en que vive.

El arte está ligado a lo que no está hecho, a lo que todavía no se crea. Es algo que está fuera de ti, que está más adelante y tienes que buscarlo. Pintar, modelar,

bailar, actuar, cantar son actividades fundamentales en el proceso de desarrollo y madurez de los niños; la experiencia estética constituye una parte vital del fenómeno de construcción del pensamiento.

2.3.2. El juego como factor de desarrollo del pensamiento

La importancia del ambiente es esencial para el desarrollo intelectual de los niños y niñas, ellos desarrollarán su inteligencia imitando a sus padres, y más personas que le rodeen y las estimulen.

Es básico en conocer que el juego es un factor, es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, un procesamiento para pasar de la ignorancia al conocimiento, al mismo tiempo conviene hacer hincapié en que este procedimiento de asimilación activa de conocimientos se ve precedido, necesariamente, del conocimiento directo que el niño tiene en su desenvolvimiento ambiental, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad en donde va mostrando su progreso de desarrollo por medio de éste.

Los/as niños/as al ponerse en contacto con el ambiente se hacen ideas de lo que son los números, el tiempo, el tamaño y textura de las cosas, la forma y el volumen de los juegos del mundo que lo rodean; experimentando cosas y situaciones nuevas que se asemejan a conceptos ya conocidos, estas experiencias que va adquiriendo lo preparan para la comprensión de símbolos abstractos y operaciones mentales, desarrollando así su inteligencia y capacidad de percepción para las actividades escolares.

Empiezan a usar símbolos representando sucesos que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos, la imitación es una acción que los/as niños/as realizan frecuentemente; es así que cuando la madre de un niño le sonrío, éste le responde con una sonrisa, cuando el padre de otro niño le balbucea, éste le contesta balbuceando, observar e imitar lo que otros hacen, es una forma de aprendizaje que se origina en la primera infancia.

La función simbólica es una neta representación común del juego y otras actividades cuando falta la adquisición y la utilización de la función simbólica, se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo, para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva. De acuerdo a cómo son tratados en su infancia desarrollarán su inteligencia, es así que muchos manifiestan que en el desarrollo mental del niño en la infancia se pueden originar los traumas psicológicos los mismos que son perjudicial para el desarrollo del niño.

Es importante tomar en cuenta esta situación y en la época de trabajo docente que realicemos tomar las debidas precauciones al conversar con los padres de familia o representantes para lograr una estabilidad emocional tanto en ellos como en los niños y formar un ambiente favorable para el aprendizaje significativo en la edad preescolar. Ellos piensan y se preguntan lo que es el tiempo el espacio y el número cuando aprenden a contar hasta diez, entonces sienten la curiosidad de saber que los números no tienen fin. Por medio de sus preguntas los/as niños/as

revelan su esfuerzo para conocer el bien y el mal, es así que cuando el niño pregunte algo deben dársele una respuesta verdadera, porque de ello él va formando su inteligencia.

2.3.2.1. Características esenciales del pensamiento creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es solo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

El pensamiento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presenten, y en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral; en dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad, la cual se puede aprender, desarrollar y depende del nivel de importancia que le asigne cada quien su ampliación de pensamientos.

Una de las características esenciales del pensamiento es la creatividad como un mecanismo cotidiano en el aula de clases, que interactúa enalteciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan, como lo considera (Marzano, 2013) en sus dimensiones sobre el aprendizaje: quien dice que aquello es un hábito

mental productivo; que permite aprovechar los tiempos y espacios que tiene la escuela, el desarrollar la creatividad como parte del pensamiento no es sólo emplear técnicas atractivas, sino que ayuda a ampliar la creatividad acorde al aspecto del pensamiento, la misma que posee cuatro características importantes que son:

La fluidez: La misma que se refiere a la capacidad para generar ideas o respuestas alternativas sobre algo concreto.

La flexibilidad: Se refiere al poder de adaptación a ciertas circunstancias, aplicando recursos aprovechables y saber ejecutar el trabajo con esos elementos.

La innovación: Compete a uno de los puntos más significativos de la creatividad, puesto que busca hacer de cada una de las cosas algo significativo.

La elaboración: Es la capacidad de tener idea y planificarlas para poderlas llevarlas a la ejecución, con éstas se logra transmitir ambientes creativos e impresionantes.

2.4. HIPÓTESIS

Si se diseñara actividades metodológicas se mejoraría el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños/as de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

2.5.VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

2.5.1. Variable independiente

Juegos y actividades.

2.5.2. Variable dependiente

Desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

La metodología utilizada en la investigación está basada en un enfoque de diseño descriptivo, donde se aplican diversas actividades y juegos en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo” y que mediante una ficha de observación, se logrará mantener un proceso evaluativo del desarrollo básico de las habilidades del pensamiento.

Además, este diseño aplicado en la investigación facilitará el estudio donde se verificará el trabajo realizado con los niños y niñas, como también se verificará la efectividad de la ejecución de los juegos y actividades, para esto se aplica el método cualitativo-cuantitativo.

Cualitativo.- Este método en el estudio permite medir las aptitudes que poseen los niños y niñas para adaptarse a los juegos a implementarse, de esta manera se fortalecerá su área mental del pensamiento, donde las habilidades son los elementos esenciales a desarrollar.

Cuantitativo.- Es aplicado para describir qué área debe ser fortalecida con la aplicación de los juegos y actividades.

3.2.MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación adopta la modalidad aplicativa a través de las actividades de los juegos y actividades para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento, con lo que se logra facilitar la enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas, el estudio al ser descriptivo, permite desarrollar actividades de juego en los niños y niñas, quienes podrán ir aplicándolas, fortaleciendo su área del pensamiento y que ellos pueden ser más hábiles.

La modalidad descriptiva indica que se debe lograr mejorar alguna situación que causa una problemática, en este caso, la escasa aplicación de juegos y actividades ha influido para que los niños y niñas no hayan desarrollado a plenitud sus habilidades básicas del pensamiento. Al desarrollar el estudio se logra mejorar esta situación suscitada en los niños y niñas de 5 años de la escuela “Presidente Tamayo” del cantón Salinas.

3.3.TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación pretende detectar la situación actual de los niños/as con dificultad de desarrollo de habilidades básicas del pensamiento, se realizará de forma cuantitativa y cualitativa, ya que necesita, mediante una evaluación directa, determinar el grado de captación que poseen los niños/as de 4 a 5 años.

El tipo de investigación que se aplicó es la investigación de campo, descriptiva y de correlación se realizarán las características del objeto de estudio, lo cual dará

como resultado un diagnóstico; y en base a esto se determinará relaciones de causa y efecto, mediante la variable dependiente, que son los juegos y actividades y variable independiente del desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas de 5 años.

3.4.MÉTODOS DE ESTUDIO

Inductivo.- Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales; este método va a ser utilizado en el desarrollo del diagnóstico debido a que la información será recopilada analizada desde una base local, para luego, extraer generalizaciones en función de los conocimientos que poseen los niños/as de 4 a 5 años.

Deductivo.- Este método se empleará para analizar normas generales de procedimientos en el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento, estrategias metodológicas activas para el área de investigación, que permita construir el marco teórico y a su vez determinar, evaluar y emitir juicios de valor respecto a los hechos observados en el método inductivo.

3.5.POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Es el universo o conjunto de elementos que se aplica en el proyecto, el mismo que está conformado por directivos, docentes, padres y madres de familia de la escuela de educación básica “Presidente Tamayo”, descrito de la siguiente manera:

CUADRO N° 1 Población

	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	INSTRUMENTO
1	Autoridades	1	Entrevista
2	Docentes	3	Encuesta
3	Madres, padres de familia	30	Encuesta
4	Estudiantes	30	Observación
	TOTAL	64	

FUENTE: Escuela Presidente Tamayo.

ELABORADO POR: Perero Tomalá Marjorie

Muestra.- Se determina la muestra en relación a la población, es decir sin cálculo muestral, porque la población es pequeña, y por ende se necesita que la información que se tenga de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de información sea relevante y de útil importancia, para establecer los indicadores que respaldan la propuesta.

3.6.Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para obtener información apropiada, que permita desarrollar el presente proyecto se aplican varias técnicas.

Encuestas.- Se aplicó esta técnica a los docentes y padres de familias, para obtener información sobre la situación actual de la forma de desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños/as de 4 a 5 años.

Entrevistas.- Esta técnica se aplicó solo a la autoridad de la escuela, para conocer las estrategias que se emplean, información que será de mucha relevancia,

porque va a sustentar la aplicabilidad de los juegos y actividades en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños/as de 4 a 5 años.

Observación.- Se la aplicó mediante la observación directa para determinar cómo trabajan los niños/as en el aula y como los docentes implementan las formas de enseñanza, si lo hacen de forma correcta y oportuna.

3.7.PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

CUADRO N° 2 Plan de recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Analizar la aplicación de actividades y los juegos en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
2. ¿De qué personas u objetos?	Docentes, estudiantes, padres y/o representantes.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Perero Tomalá Marjorie
5. ¿A quiénes?	Directivos, docentes, padres, madres y/o representantes
6. ¿Cuándo?	2014– 2015
7. ¿Dónde?	Escuela Presidente Tamayo.
8. ¿Cuántas veces?	Única vez.
9. ¿Cómo?	De forma individual y grupal
10. ¿Qué técnicas de recolección?	Técnicas de observación, entrevistas, encuestas.
11. ¿Con qué?	Cuestionario de preguntas

FUENTE: Escuela Presidente Tamayo.

ELABORADO POR: Perero Tomalá Marjorie

3.8.PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

CUADRO N° 3 Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
A través de la observación directa realizada en el centro educativo Presidente Tamayo se describió que los niños y niñas de 5 años poseían falencias en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.	Luego de reconocer el problema que era evidente y que afectaba a la mayoría de las y los estudiantes de 5 años, se procedió a buscar la información adecuada y referente al tema en diversas fuentes textuales y medios web.	Luego de conocer el problema, se procedió a recopilar la información respectiva a fin de poder sustentar el proceso investigativo.	Detectado el problema se procede a plantear soluciones a la problemática existente, a fin de solucionar el escaso desarrollo de las habilidades del pensamiento a través de diversas actividades y juegos infantiles.	Para solucionar el problema se procede a elaborar una guía de actividades y juegos infantiles para ser aplicados en los niños y niñas de 5 años y de esta forma aportar al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

FUENTE: Escuela Presidente Tamayo.

ELABORADO POR: Perero Tomalá Marjorie

3.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.9.1. Encuesta realizada a los padres de familia

1.- ¿Considera usted que son importantes las habilidades básicas del pensamiento?

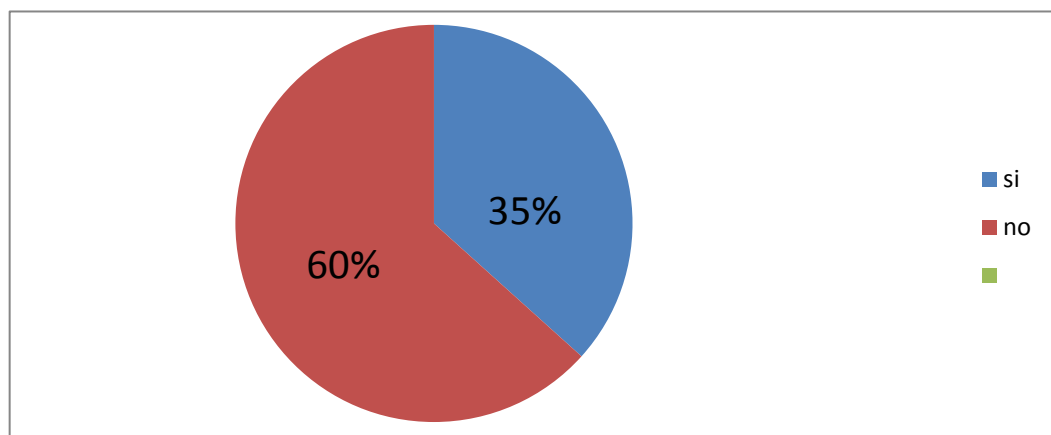
CUADRO N° 4 Conocimientos sobre las habilidades del pensamiento.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	35%
No	19	65%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 1 Conocimientos sobre las habilidades del pensamiento



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Marjorie Perero Tomalá

Análisis.- Del total de los encuestados, el 65% de padres de familia no tienen conocimientos sobre las habilidades del pensamiento; mientras que el 35% posee cierto conocimiento sobre aquello, lo cual permite determinar que es importante transmitir los conocimientos a los padres de familia sobre esta temática para que contribuyan a fortalecerlo en los niños y niñas de 4 a 5 años.

2.- ¿Considera usted que los docentes aplican los juegos en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas?

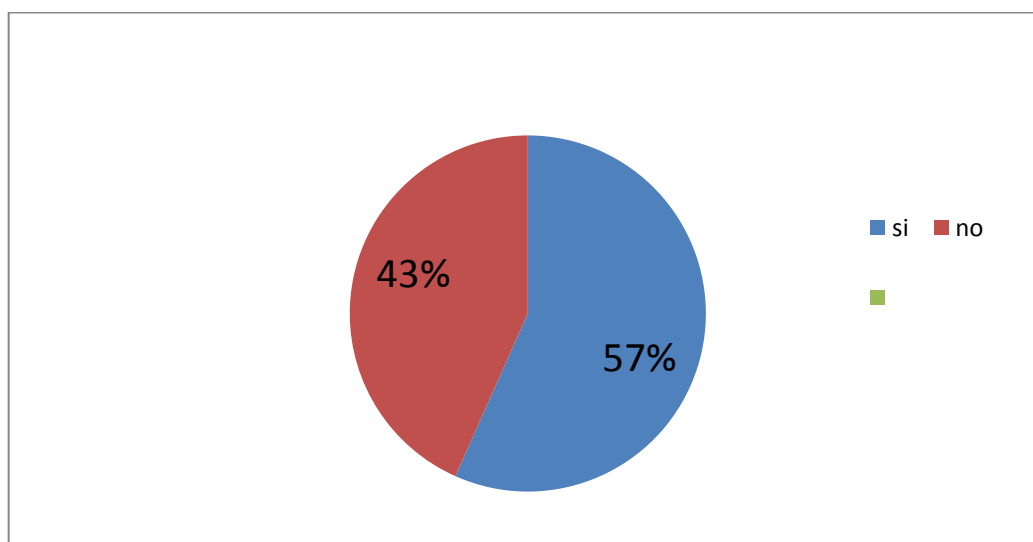
CUADRO N° 5 Aplicación de los juegos para desarrollar el pensamiento.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	57%
No	13	43%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 2 Aplicación de los juegos para desarrollar el pensamiento



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis: Una vez realizada la encuesta a los padres de familia, el 57% consideraron que los juegos no ayudan al desarrollo del pensamiento; mientras que el 43% de ellos manifestaron que dichos juegos sí los aplican. Se considera que tal vez los docentes aplican los juegos en el desarrollo del pensamiento

3.- ¿Usted piensa que los juegos favorecen a las habilidades básicas del pensamiento en los niños y niñas?

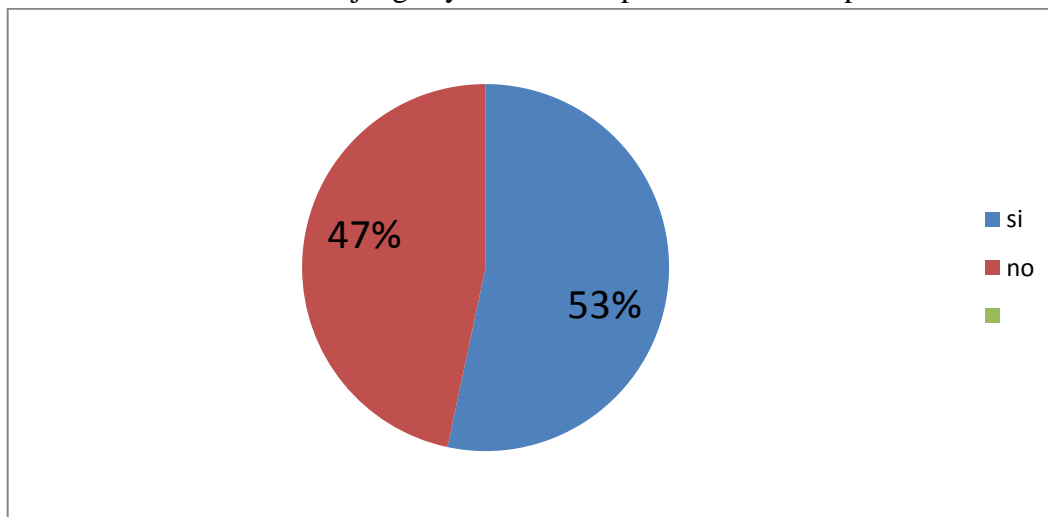
CUADRO N° 6 Los juegos y actividades para favorecer al pensamiento.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	53%
No	14	47%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie.

GRÁFICO N° 3 Los juegos y actividades para favorecer al pensamiento



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- Los resultados indican que el 47% de padres de familia cree que los juegos no favorecen al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños/as; mientras que el 53% dijo que sí, esto permite determinar que al insertar los juegos y actividades se dé a conocer la importancia de aplicarlo en la niñez.

4.- ¿Cree usted que si los docentes aplican actividades educativas fortalecen las habilidades del pensamiento de los niños y niñas?

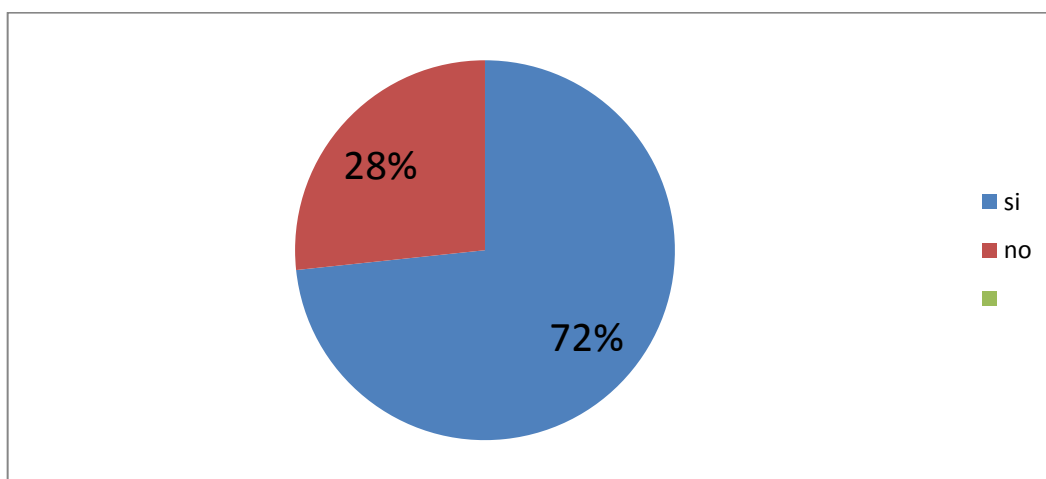
CUADRO N° 7 Aplicación de actividades y juegos educativos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	72%
No	8	28%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 4 Aplicación de actividades y juegos educativos



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- De los encuestados, el 72% dijo que el docente sí aplica juegos y actividades en la formación escolar de los niños y niñas, pero que solo lo aplican como medios recreativos; mientras que el restante 28% dijo que no lo hacen para este fin escolar, sino como actividad de entretenimiento, esto permite esclarecer que los juegos no son aplicados correctamente en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

5.- ¿Ha observado dificultad en su hijo/a para pensar y responder a temas educativos?

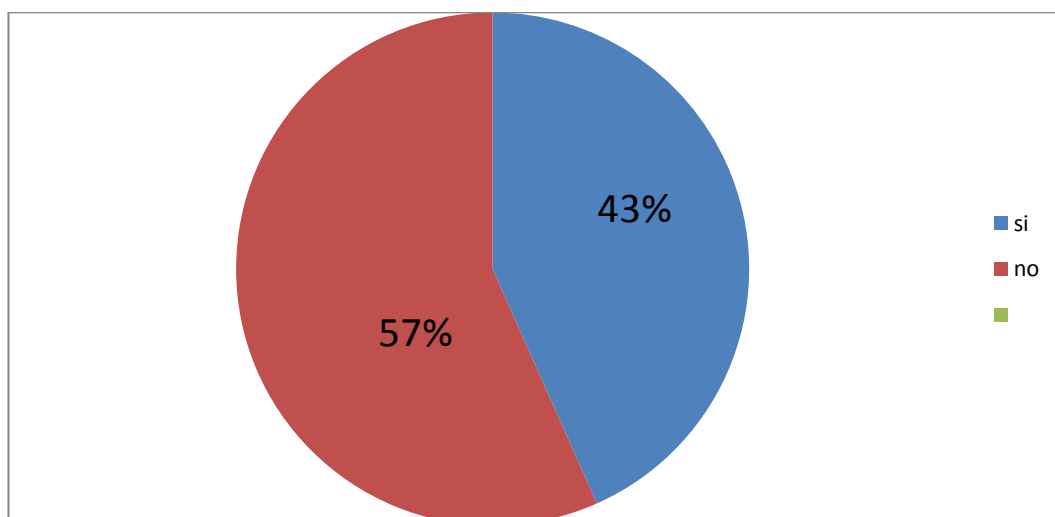
CUADRO N° 8 Dificultad en el pensamiento.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	43%
No	17	57%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 5 Dificultad en el pensamiento.



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- Los resultados indican que el 43% de los padres de familia que fueron encuestados opinó que los niños y niñas sí tienen dificultades para discernir; mientras que el restante 57% dijo que no, esto permite observar que hay dificultades en las habilidades básicas del pensamiento en parte de ellos y que se debe aportar a mejorar esta situación.

6.- ¿Cree usted que es importante aplicar juegos y actividades para que los niños y niñas desarrollen las habilidades básicas del pensamiento?

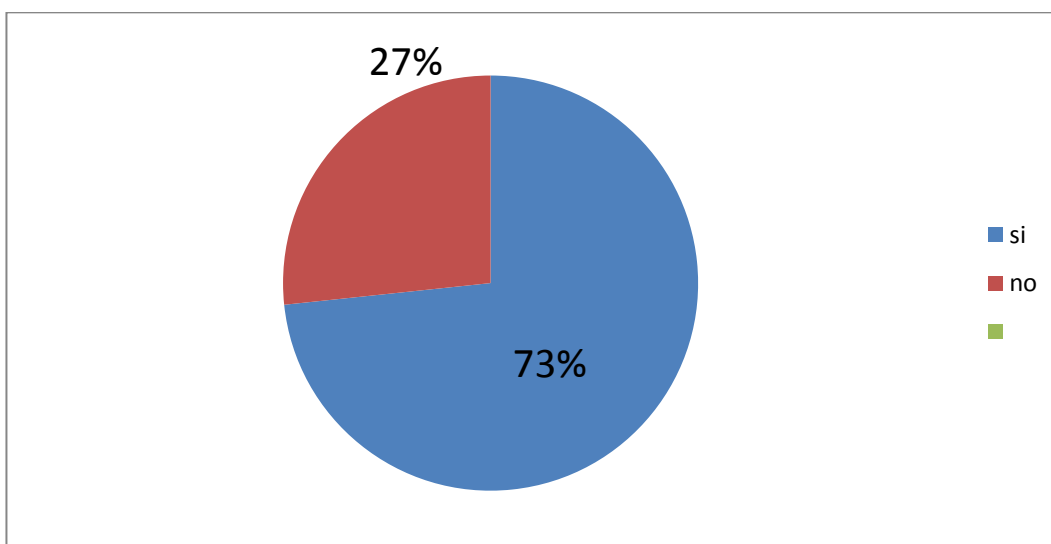
CUADRO N° 9 Importancia de la aplicación de juegos y actividades

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	73%
No	8	27%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 6 Importancia de la aplicación de juegos y actividades



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- El resultado de la encuesta aplicada a los padres demostró que el 73% de ellos consideran importante la aplicación de los juegos y actividades para que los niños y niñas puedan desarrollar las habilidades básicas del pensamiento, el 27% dijo que no, esto ayuda a que se pueda poner en marcha el diseño de la guía para poder aportar a este fin educativo.

7. ¿Cree usted que es importante que la institución educativa cuente con un recurso pedagógico para que los docentes puedan aplicar las actividades en los niños y niñas?

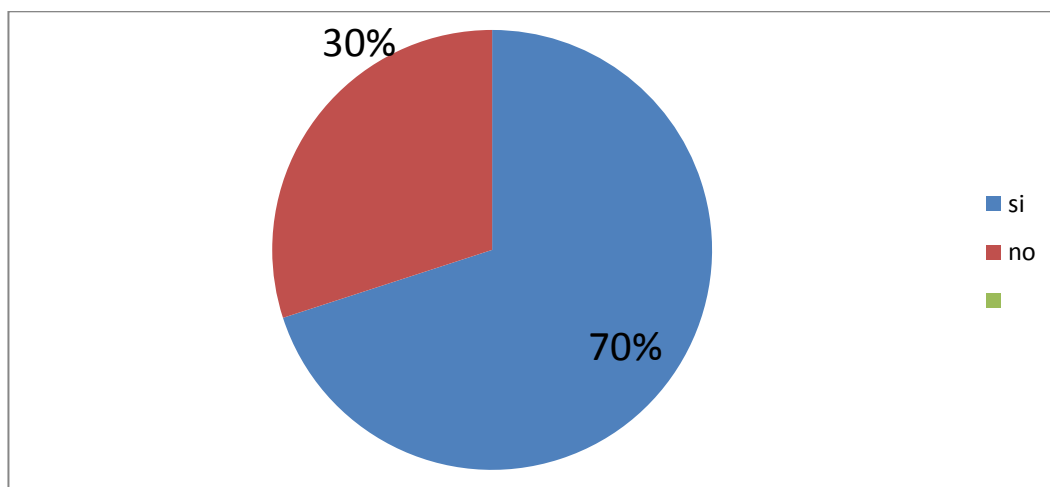
CUADRO N° 10 Recurso pedagógico para aplicar juegos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	70%
No	9	30%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 7 Recurso pedagógico para aplicar juegos



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- El 70% de los encuestados dijeron que la escuela debe contar con un recurso pedagógico para la aplicación de los juegos; mientras que el 30% mencionó que no, esto ayuda a determinar que es necesario el diseño de una guía para que permita la correcta aplicación de los juegos.

8.- ¿Considera usted que los docentes apliquen una guía metodológica para el desarrollo de los juegos didácticos para que estén en permanente actividad los/as estudiantes?

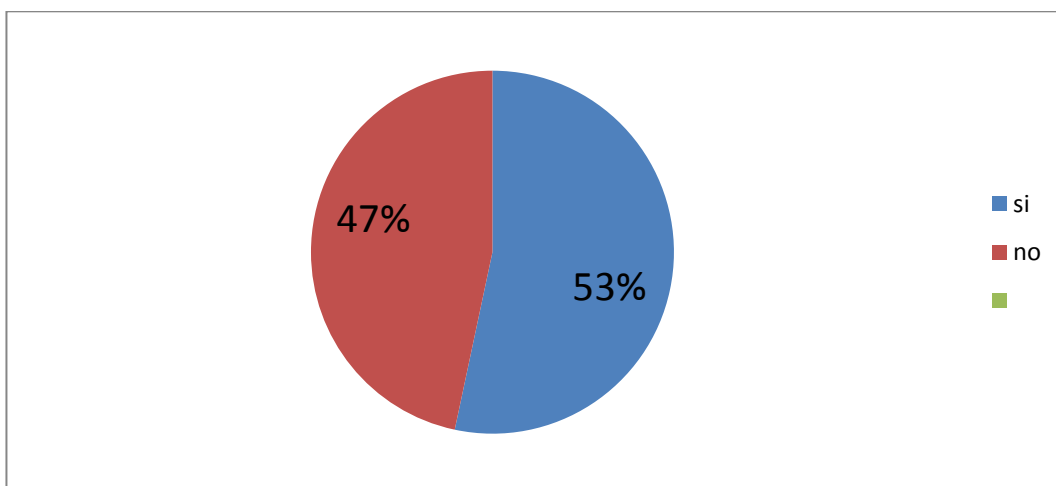
CUADRO N° 11 Guía para que los docentes apliquen los juegos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	53%
No	14	47%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 8 Guía para que los docentes apliquen los juegos



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- Del resultado de las encuestas, hay un 53% de padres de familia que consideran que los docentes deben contar con una guía para que puedan aplicar correctamente los juegos y actividades en cada área, un 47% dijo que no porque cree que aparte se necesita de experiencia, de esta forma se puede observar la necesidad del diseño de la guía de juegos y actividades.

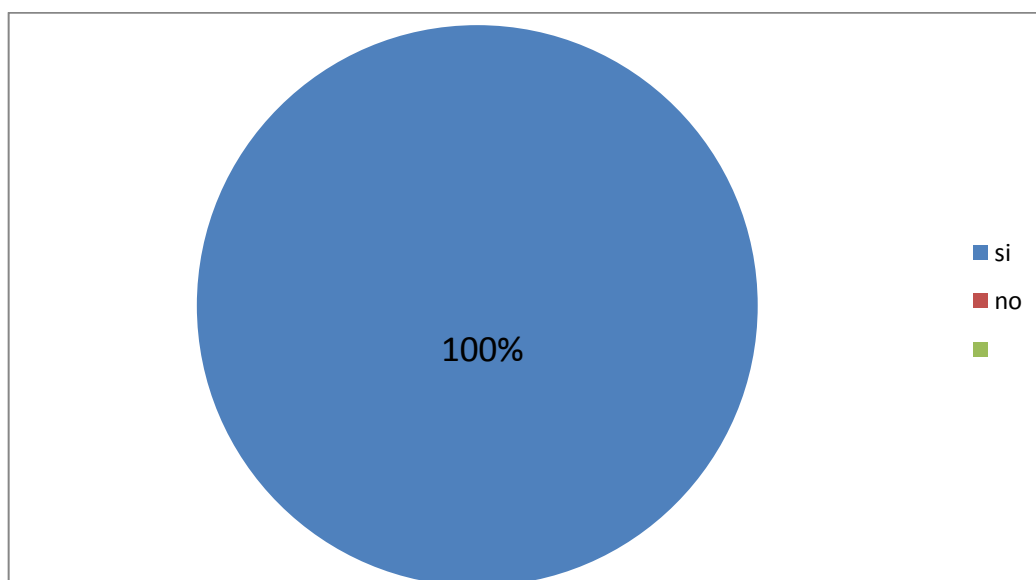
9.- ¿Está de acuerdo que se implemente una guía de actividades que permita desarrollar las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas?

CUADRO N° 12 Implementación de una guía de actividades y juegos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.
Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 9 Implementación de una guía de actividades y juegos



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.
Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- El 100% de los padres de familia que fueron encuestados están de acuerdo que se implemente una guía de juegos y actividades para ser aplicada en los niños y niñas para que se puedan desarrollar en ellos las habilidades básicas del pensamiento, de esta forma se observa la viabilidad para su diseño y poderlo aplicar para mejorar el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

10.- ¿Cree usted que las actividades educativas aportan al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de su hijo/a?

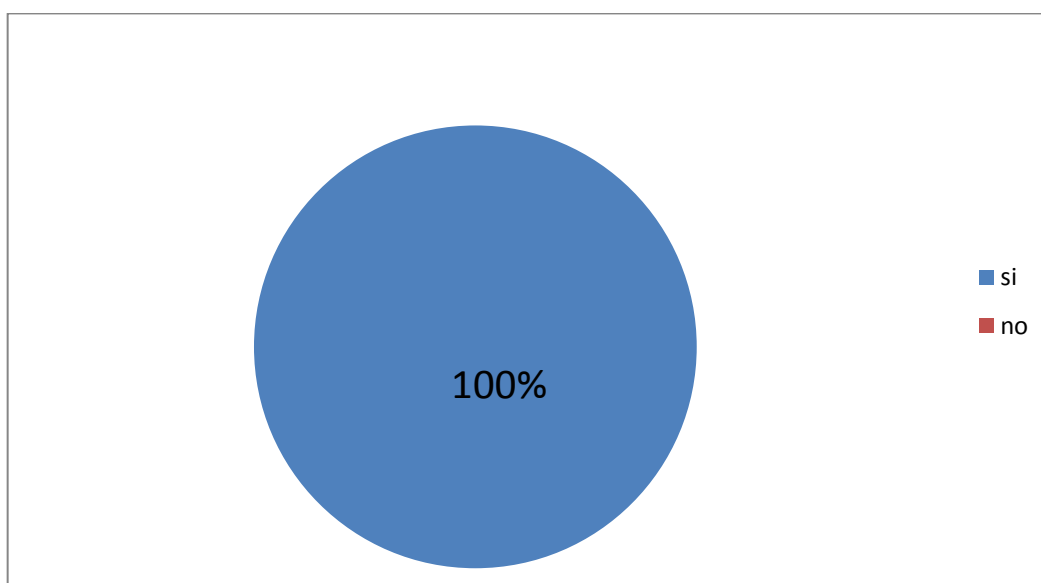
CUADRO N° 13 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	35%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

GRÁFICO N° 10 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos



Fuente: Escuela Presidente Tamayo.

Elaborado por: Perero Tomalá Marjorie

Análisis.- El 100% de padres de familia contribuiría para que los juegos y actividades se puedan desarrollar adecuadamente para conseguir lo fines para los cuales fueron diseñados, esto permite tener la perspectiva que esto va a contribuir en gran manera al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.

3.9.2. Entrevista realizada a los docentes

1.- ¿Usted como docente aplica juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes?

Los docentes manifestaron que a veces aplica los juegos educativos para desarrollar el pensamiento infantil, por lo que se puede manifestar que es necesario brindar los conocimientos de la importancia de los juegos en la educación.

2.- ¿Considera usted que es importante que se apliquen los juegos para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento?

Las docentes manifestaron que sí es importante aplicar los juegos en la educación, por lo que se puede dar a conocer cuán importante es aplicar juegos y actividades para el desarrollo del pensamiento.

3.- ¿Usted cree que los juegos favorecen al desarrollo de habilidades básicas del pensamiento?

Los docentes consideran que los juegos favorecen al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento, esto ayuda en poder insertar los juegos para ser aplicados en los niños y niñas de la escuela.

4.- ¿Piensa usted que los juegos son un recurso adecuado en la educación y fortalecimiento del pensamiento de los estudiantes?

Las docentes mencionan que los juegos son un recurso adecuado para fortalecer la educación, y el pensamiento de los niños y niñas, de esta forma se puede dar a conocer qué clases de juego se puede aplicar en esta área de desarrollo.

5.- ¿Cree usted que existe un mejor desempeño del pensamiento en los niños cuando aplican juegos educativos?

Las docentes mencionan que ha observado un mejor desempeño en los niños cuando aplican juegos educativos, esto permite determinar que los juegos y actividades educativas propuestas son un aporte para desarrollar el pensamiento de los niños y niñas.

6.- ¿Usted cree que al aplicar juegos didácticos, mejoran las actividades en los niños incrementando la habilidad del pensamiento?

Las docentes creen que aplicar juegos en los niños incrementa la habilidad básica para pensar, esto permite determinar la importancia de los juegos para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento.

7.- ¿Considera usted que los niños tienen dificultad para pensar cuando desarrollan sus actividades escolares?

Las docentes manifiestan que los niños tal vez poseen dificultades para pensar, mientras que el 33% dijo que sí, por lo que se considera que sí hay problemas en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas.

8.- ¿Cree usted que es importante que los docentes apliquen una guía didáctica para desarrollar las habilidades de pensamientos en los niños?

Análisis.- El 100% de las docentes consideran que es importante contar con una guía para poder aplicar los juegos adecuadamente para desarrollar el pensamiento de los niños, por lo que es viable el diseño de la guía que se propone en la investigación para mejorar el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños.

3.9.3. Análisis de la ficha de observación realizada a los niños.

CUADRO N° 14 Contribución para el buen desarrollo de la guía de juegos

N°	CRITERIOS	Mucho	Poco	Nada
	AULA			
01	El estudiante se le hace fácil dar una respuesta inmediata a las imágenes presentadas por la maestra.	7	12	11
02	El niño o niña realiza su trabajo de forma crítica	9	8	13
03	El estudiante expresa sus vivencias a través del juego libre.	11	8	11
PATIO				
04	El estudiante corre con facilidad utilizando el espacio total a diferente distancia.	13	10	7
05	El niño o niña analiza y responde a las interrogantes del docente.	8	14	8
06	El estudiante realiza representaciones propuesta por la maestra.	9	9	12

Fuente: niños y niñas de la escuela “Presidente Tamayo”.

Análisis: de acuerdo a la observación desarrollada se puede conocer que en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad existen problemas en cuanto al desarrollo del pensamiento, por lo que se hace necesario fortalecerlo a través de actividades donde se ponga de manifiesto las habilidades básicas para pensar.

3.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.10.1. Conclusiones

- De acuerdo a los datos recopilados con los instrumentos de recolección de información, se ha podido comprobar que en la escuela no hay un conocimiento sobre la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños, donde muchos docentes no aplican los juegos como un medio que permita fortalecer esta área de desarrollo infantil.
- También se ha encontrado en los datos que muchos padres no saben que los juegos favorecen en los niños y niñas para que ellos vayan formando su mentalidad, por otra parte los docentes muy poco aplican actividades que fomenten este desarrollo del pensamiento, por lo que muchos infantes presentan dificultades para razonar y resolver diversas situaciones escolares. En las preguntas a los docentes, su respuesta no evidencia lo que se indica
- Se considera importante que en la escuela se apliquen los juegos y diversas actividades para que los niños y niñas desarrollen su pensamiento y sean hábiles para razonar, esto se lo puede hacer mediante la implementación de un recurso pedagógico adecuado, que permita a los docentes aplicar correctamente los juegos para desarrollar sus habilidades del pensamiento.
- Se ha evidenciado que es necesaria una guía metodológica para que los docentes apliquen los juegos mediante un proceso para el desarrollo de la habilidad para pensar en los niños y niñas, y que estas actividades sean adecuadas para ellos.

3.10.2. Recomendaciones

- Es importante que dentro del plantel educativo se transmitan los conocimientos más relevantes sobre la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años y que los docentes apliquen juegos que ayuden a fortalecer y aportar su desarrollo.
- Es necesario conocer los beneficios que brinda el aplicar los juegos en los niños y niñas, pues además de ser enriquecedor de la recreación, ayudan a que ellos fortalezcan su mentalidad, por lo que cada docente debe aplicar diversas actividades que estén dirigidas al desarrollo del pensamiento y de esta forma lograr que los niños y niñas que presentan problemas en la educación, las superen.
- Se debe fortalecer la práctica docente mediante la aplicación de los juegos que favorezcan al desarrollo de las habilidades del pensamiento, donde cada actividad sea planificada con objetivos y fines educativos.
- En vista de la necesidad de mejorar la práctica docente se determina que es importante la implementación de una guía metodológica para que a través de los juegos aporten al desarrollo de la habilidad para pensar en los niños y niñas, y que cada actividad logre incentivar a los niños y niñas de edades entre 4 y 5 años.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. DATOS INFORMATIVOS

CUADRO N° 15 Datos informativos de la propuesta

Título	Guía metodológica de juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.
Institución Ejecutora	Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas.
Producto	Guía metodológica de juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
Beneficiario:	Niños y Niñas de 4 a 5 años.
Ubicación:	Cantón Salinas, provincia de Santa Elena
Tiempo Estimado Para Su Ejecución	Periodo Lectivo 2014 -2015
Equipo Técnico:	Egresada Marjorie Perero Tomalá Tutor: MSc. Luis Antonio Tomalá
Cantón:	Cantón Salinas
Provincia:	Santa Elena
Jornada:	Matutina
Régimen:	Costa

Fuente: Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”.

Elaborado por: Marjorie Perero Tomalá.

4.2.ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

El desarrollo de juegos y actividades aporta a la adquisición de habilidades para la capacidad para pensar, a la construcción mental, pese al enriquecimiento que brindan estas actividades en la institución educativa su aplicación pedagógica, metodológica, didáctica y de enseñanza por parte de los docentes no ha sido un espacio formativo para que los niños y niñas desarrollen esta área tan esencial, dentro del campo de la educación.

La presente guía metodológica tiene como principal objetivo ayudar a mejorar las capacidades mentales de los niños y niñas de 4 a 5 años, propiciando el desarrollo del pensamiento. Las estrategias aplicadas para los juegos y actividades educativas resultan ser altamente motivadores, donde su uso en la enseñanza-aprendizaje se torna eficaz, donde los juegos no son simples acciones de entretenimiento sino que brindan un potencial a la educación y formación de las habilidades.

Esta guía es una nueva alternativa para el desarrollo del pensamiento a través de estrategias metodológicas que influyan positivamente, tanto en los niños y niñas, que les permitirá obtener un mejor nivel para razonar, lo que se vuelve una exigencia en los estudios posteriores de su formación escolar.

Muchos niños y niñas de 4 a 5 años poseen diversas necesidades para poder desarrollar sus habilidades básicas para pensar, donde estas dificultades tienen incidencia directa en su aprendizaje para lo cual es necesario intervenir con juegos

y diversas actividades que fomenten tener una visión crítica y constructiva de cada uno de los aprendizajes que se adquieren en la formación escolar.

4.3. JUSTIFICACIÓN

El proceso metodológico aplicado en los juegos educativos es esencial e importante para fomentar la buena práctica educativa, donde cada actividad ejecutada posee un enfoque para el desarrollo de las habilidades del pensamiento infantil; esto brinda elementos significativos para el desarrollo mental y se torna importante y adecuado para aportar al crecimiento evolutivo cognitivo y su formación integral.

Con la guía metodológica, se pretende aplicar los juegos y actividades como componentes innovadores para la orientación didáctica, donde los docentes aporten y potencialicen las habilidades básicas del pensamiento en los niños y niñas, donde se puede superar las dificultades generadas por la escasa práctica pedagógica, la misma que ha sido una de las deficiencias encontradas en el campo educativo de la institución.

Los juegos y las actividades serán recursos aplicados mediante un proceso metodológico organizado, que ayude al docente a enseñar mediante la recreación, cómo se puede desarrollar las habilidades para pensar y razonar.

4.4.OBJETIVOS

4.4.1. Objetivo General

Contribuir al desarrollo de las habilidades del pensamiento mediante la puesta en marcha de una guía metodológica de juegos y actividades y ejecutarla en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, parroquia José Luis Tamayo, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

4.4.2. Objetivos específicos

- Socializar la guía metodológicas de actividades con los niños y niñas.
- Aplicar los juegos de forma metodológica para el desarrollo del pensamiento.
- Ejecutar las estrategias metodológicas en el desarrollo de los juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
- Fortalecer las habilidades para pensar en los niños y niñas de 4 a 5 años.

4.5. FUNDAMENTACIÓN

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la

vida; bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Los juegos que se vayan aplicando en el proceso, se constituyen en la dimensión del desarrollo que fomentan y fortalecen las habilidades para pensar, la conformación de la personalidad, entre otras, donde las actividades, a más de ser creativas, aportan a la adquisición de conocimientos básicos.

Basado en lo que expresa Friedrich Froebel, citado por (Illiescas, Janeth, 2013), al referirse al juego en la concepción inicial infantil, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses; el mismo que planteaba el “juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad”. Considerando que por medio de éste, el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedoso para ser aceptados y que actualmente son potencialmente enriquecedores en las habilidades del pensamiento.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez que les permite resistir la frustración la incapacidad de obtener un resultado importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso se puede decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget, citado por (Illiescas, Janeth, 2013) son variados, que van desde aquellos juegos de ejercicios, simbólico y de reglas, dado que el nivel educativo de los niños, es el inicial; este periodo de aprendizaje es donde se debe fortalecer el pensamiento donde resalta el juego simbólico y se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación.

El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades, los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos recursos son un apoyo para la realización de este tipo de juegos, donde ellos toman el rol social a través de la práctica de las actividades que les rodean, la realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos, por todo esto, tiene un papel esencial durante la etapa que

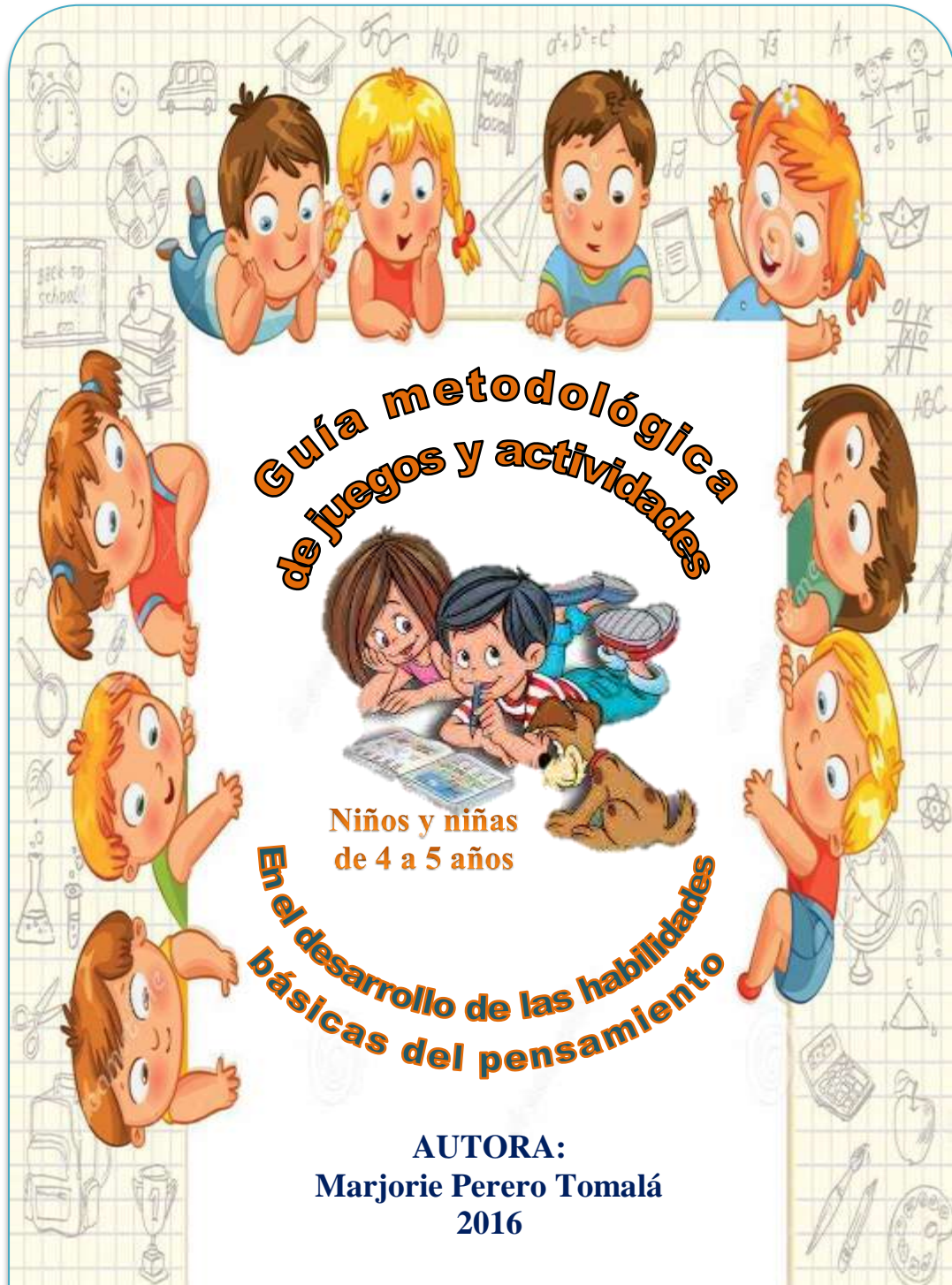
transcurre de los tres y cuatro años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Mediante los juegos los niños van construyendo continuamente su mentalidad parte de su personalidad, para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite, además, ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan.

De este modo cuando juegan el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea, de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.



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



4.5.Descripción de la propuesta

Las actividades y juegos son acciones aplicadas de forma estratégica y metodológica por el docente, para aportar al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas.


Para el niño o niña los juegos no solo les ayudan como medio armónico de su desarrollo, sino que cada actividad es un aspecto significativo para fortalecer las habilidades básicas para pensar, proporcionando conocimientos que otra actividad de enseñanza no puede llegar a lograrlo, como lo hace el juego.

Cada actividad permite en el niño o niña crear una fuente de alegría, risa y ruido, ellos se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, donde de esa forma desarrollan sus cualidades, dominio de sí mismo, capacidad mental de raciocinio.


Es importante que las actividades y juegos sean aplicados siguiendo el proceso metodológico adecuado a la edad de los niños y niñas de 3 a 4 años.

Plan de desarrollo de actividades			
ÁREA	DOMINIO/ ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	ÍTEMS DE LA LISTA DE COTEJO
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	IDENTIDAD PERSONAL	Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se muestra nervioso, tímido o lábil el 1er día de clases ✓ Dice sus datos personales ✓ Socializa y se integra al grupo con facilidad ✓ Respeta su turno guardando orden ✓ Participa con entusiasmo, alegría durante las actividades lúdicas propuestas ✓ Dice algunas características físicas de su sexo identificándose como niño o niña
MATEMÁTICAS	NÚMERO Y OPERACIONES	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados	<ul style="list-style-type: none"> ✓ identifica los colores en objetos (rojo, amarillo, verde y azul)
	GEOMETRÍA	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican el uso de propiedades y relaciones geométricas, su construcción y movimiento en el plano y el espacio, utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos y resultados.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RECONOCE POSICIONES: <ul style="list-style-type: none"> • cerca, lejos • dentro, fuera • Encima, debajo. ✓ Señala el lado derecho e izquierdo en sí mismo Ejecuta tareas : <ul style="list-style-type: none"> • Salta con uno, dos pies y los alterna sin perder el equilibrio • Corre con soltura


			<ul style="list-style-type: none"> • Camina en punta de pies siguiendo líneas rectas, curvas sin perder su equilibrio postural. • Gatea sin dificultad demostrando madurez en su coordinación motora gruesa ✓ Señala el lado derecho e izquierdo en sí mismo
	EXPRESIÓN ORAL	Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describe mencionando las características de su juguete favorito ✓ Pronuncia con claridad y coherencia
	PRODUCCIÓN DE TEXTOS	Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión, con la finalidad de utilizarlos en diversos contextos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se dibuja o modela a si mismo Ejecuta tareas ✓ Embolillado ✓ Recortado ✓ Trozado ✓ Pintado ✓ Punza, puntería demostrando madurez en su coordinación motora fina
CIENCIA Y AMBIENTE	CUERPO HUMANO Y CONSERVACIÓN DE LA SALUD	Practica con agrado hábitos de alimentación, higiene y cuidado de su cuerpo reconociendo la importancia para conservar su salud	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Señala las partes de su cuerpo ✓ Utiliza correctamente los SSHH ✓ Se lava las manos correctamente ✓ Utiliza correctamente los utensilios ✓ Mastica con la boca cerrada ✓ Arroja los desperdicios en la basura ✓ Mantiene limpio el lugar donde se encuentra

ACTIVIDAD # 1 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>APERTURA DEL AÑO ESCOLAR Recibimiento y saludo de bienvenida de padres y niños dando las indicaciones de inicio del año escolar 2015</p> <p>NUESTROS HIJOS LOS REYES Los niños ingresan al aula junto con sus padres, la maestra los recibe con un beso y muy alegre los invita a ubicarse en media luna, la maestra se presenta primero, luego ubica una silla en medio del grupo con una caja sorpresa conteniendo una corona, será puesta a cada niño de manera rotativa, La maestra invita a cada padre o madre acercarse junto a su hijo(a) y sentarse en la silla que está en medio para que presente a su hijo mencionando las características más bonitas que su niño posee y cuánto lo quiere, esta presentación se dará de manera ordenada y con todos los PFFF y sus menores hijos. Culminada la presentación, cada padre de familia confeccionará una corona para su hijo y se la colocará. Se tendrá en cuenta en este día portar con una cámara de fotos para guardar este recuerdo.</p>	<p>Cámara de fotos Cartulinas Tijeras Goma Plumones</p> 	<p>P.S. Socializa y se integra al grupo con facilidad</p> <p>P.S. Participa con entusiasmo, alegría durante las actividades lúdicas propuestas</p>
		Fuente: (Marzano, 2013)	

Elaborado por: Marjorie Perero Tomalá

ACTIVIDAD # 2 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">MI LINDO JARDINCITO</p> <p>A través de la canción el gusanito UN GUSANITO VA DESPACITO, VA DESPACITO POR EL CAMINITO UN GUSANOTE VA DESPASOTE VA DESPASOTE POR EL CAMINOTE</p> <p>Se forman los niños en fila para realizar un recorrido dentro de la institución, visitando brevemente los espacios que tiene el jardín para que los niños conozcan sus instalaciones y para quienes ya lo conocen, lo recuerden ¿Qué pasaría si todos estuvieran en el mismo lugar? Entonces cada persona se ubican en un determinado lugar, la directora está en la dirección, los niños y la maestra en el aula y las personas que nos ayudan en la limpieza están cuidando que todo esté limpio ¿nuestra aula debe estar limpia y ordenada? ¿Por qué? ¿Cómo debemos ordenarla? ¿La maestra copia las ideas que dan los niños.</p> <p style="text-align: center;">LA OLA DEL NOMBRE</p> <p>Sentados en círculo, cada uno en una silla, un niño o una niña empieza el juego levantándose de su silla y haciendo levantarse al compañero de su derecha, alzándole el brazo y pronunciando al mismo tiempo su nombre en voz alta. A continuación, se sienta en su silla, y quien continúa, repite la operación con el jugador de la derecha hasta acabar todos. Se trata de sincronizar todos los movimientos de forma colectiva con el fin de conseguir el efecto</p>	<p>Sillas Aula</p>  <p>Fuente: (Parra, Ivonne, 2013)</p>	Se evalúa los movimientos
Elaborado por: Marjorie Perero Tomalá			

ACTIVIDAD # 3 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">JUGAMOS A LA PAPA CALIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivamos con la dinámica de las ligas, colocamos dos filas, cada fila recibe una liga, la cual debe pasarla por cada uno de sus integrantes de adelante hacia atrás ✓ Se les indica que hoy jugaremos un juego muy divertido llamado PAPA CALIENTE ¿ustedes conocen las papas? ¿Cómo son? ¿las han probado? ¿qué sabor tienen? alguna vez se han quemado? ¿qué se siente cuando uno se quema? Para este juego debemos estar muy atentos y ser muy rápidos. ✓ El juego consiste en ir pasando una papa, la docente se coloca de espaldas al grupo. La papa irá rotando de mano en mano mientras la docente repite en voz alta la frase “papa caliente” y la rotación de la papa debe parar Para darle mayor emoción al juego el docente puede ir aplaudiendo mientras repite la frase, variando la velocidad o entonación. De repente, el docente grita “¡se quemó!” y el niño o niña que en ese momento tenga la papa sale del círculo y es el que indica cuando se quema la papa. ✓ ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué hicimos en este juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendimos con este juego? 	papa grabadora	<p>P.S. Socializa y se integra al grupo con facilidad</p> <p>P.S. Participa con entusiasmo, alegría durante las actividades lúdicas propuestas</p>

ACTIVIDAD # 4 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EVALUAR LA LISTA DE COTEJO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	ÍTEMS A EVALUAR
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">“JUGAMOS A DECIR NUESTROS DATOS</p> <p>✓ Invitamos a los niños al patio, nos tomamos de la mano y hacemos una ronda cantando:</p> <p style="text-align: center;">Vamos amiguitos Hagamos una ronda Que me da mucha risa Porque es toda redonda Ahora hay que soltarse Saltar, saltar, saltar Nos damos una vuelta Y nos vamos a sentar...</p> <p>✓ La maestra presenta una pelota , la cual permitirá explicar las reglas del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se lanza la pelota y el niño que la atrapa dice su nombre. 2. Luego la lanzará a otro persona 3. Se tendrá cuidado de que la pelota no sea lanzada a la misma persona dos veces. <p>✓ La maestra inicia el juego diciendo su nombre y luego lanza la pelota, el niño que la atrapa dice su nombre, y así se continúa hasta que todos los niños digan su nombre. Se les dará un fuerte aplauso a cada niño.</p> <p>✓ En el aula, se pegará en la pizarra la silueta del tren y vagones en forma de mural.</p>	<p>Caja sorpresa Ovillo de lana Fotografías Cartel del tren solapines o papeles adhesivos (stickers) con el nombre de cada niño o niña del aula.</p>  <p>Fuente: (Badonni, 2012)</p>	<p>PS. Dice sus datos personales</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática Instrumento : Lista de cotejo</p>

- ✓ En el piso colocamos una caja conteniendo las fotos de todos los niños con la escritura de sus respectivos nombres, los niños se acercan de manera ordenada, buscan su foto, leen su nombre repasan con su dedo sobre la escritura de su nombre y la pegan en el tren.
- ✓ En asamblea dialogaremos con los niños sobre el juego realizado, cantaremos con los niños para reforzar el reconocimiento de sus nombres, luego jugaremos a Simón dice donde pediremos a los niños nos señalen la foto de un determinado niño o niña, gana el niño que lo hace más rápido.
Simón dice que me enseñen la foto de Luciana, Simón dice que me señalen la foto de Joaquín.
- ✓ Los niños imprimen sus manos con témpera a lado de su respectiva foto.

**“NOS PRESENTAMOS PARA CONOCERNOS MEJOR
JUGANDO EL OVILLO DE LANA”**

Con ayuda de un títere, quien les propone un nuevo juego para poder conocernos mejor. En el centro del aula habrá una caja en donde se encontrará “la sorpresa” que será un ovillo de lana
Se colocará a los niños en círculo, la maestra da las indicaciones de la presentación del juego DE LA TELARAÑA utilizando el ovillo de lana
La maestra inicia el juego, coge el ovillo de lana, da sus datos personales, nombre edad, color, comida favorita. Luego tira el ovillo pasando la posta a un niño y este también se presentará dándole la posta a otro niño a través del ovillo de lana, terminada la actividad se habrá formado una telaraña ¿Qué hicimos?, ¿para que hicimos este juego? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?

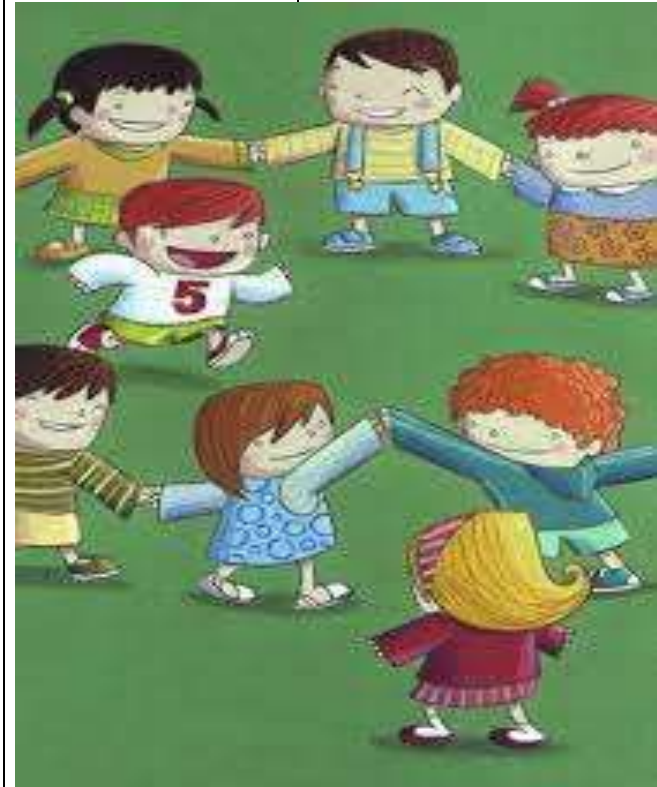


Fuente: (Badonni, 2012)


ACTIVIDAD # 5 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>“JUGAMOS AL GATO Y EL RATÓN”:</p> <p>Este juego empieza con los niños en círculos cogidos de las manos. Se escogen dos niños y a uno se le da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: “Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé”, el niño que hace de ratón se escapa por entre los “agujeros” que hacen entre todos los niños con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible. El gato le intenta seguir, pero los niños bajan los brazos para impedirlo. Sin embargo, en base a su insistencia, puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los lastime o rompa al pasar. Cuando el gato logra tocar al ratón, se invierten los papeles y al ratón le toca ser el gato y escoge a una persona para que sea el ratón</p> <p>DEMUESTRO MIS HÁBITOS ALIMENTICIOS</p> <p>Motivamos a los niños y niñas con la canción: “<i>Juguemos a tender la mesa</i>”. Los niños y niñas según la indicación se ponen de pie y juntamente con la docente cantan la canción:</p> <p>Juguemos a tender a mesa Y jugando vamos a aprender (bis) ¿Qué usamos? Cuchillo y tenedor ¿Y qué nos falta? Falta la servilleta ¡Ah! La servilleta y luego ¿Qué nos faltará? ¡Ah! Falta el individual</p>	<p>Grabadora Láminas Ambientes de la I.E Utensilios de la lonchera Alimentos Papeleras</p>	<p>P.S. Utiliza correctamente los SSHH</p> <p>P.S. Se lava las manos correctamente</p> <p>P.S. Utiliza correctamente los utensilios de su lonchera</p> <p>P.S. Mastica con la boca cerrada</p> <p>C.A. Arroja los desperdicios en la basura</p> <p>P.S. Mantiene limpio el lugar donde se encuentra</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática</p> <p>INSTRUMENTO : Lista de cotejo</p>

Al, al, el individual.

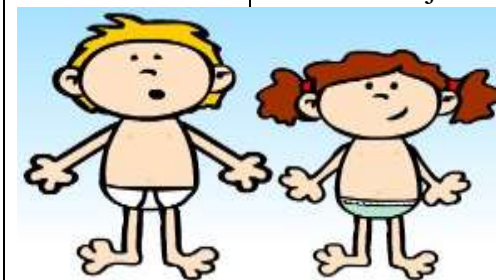
- ✓ Esta canción la hacemos en el aula y según la canción vamos colocando lo que falta, repetiremos la canción haciendo participar a todos los niños. Luego interrogaremos ¿de qué trata la canción? ¿Qué hemos hecho? ¿Qué pusimos primero? ¿Qué pusieron después? ¿Por qué los pusimos en la mesa? ¿Para qué sirve? ¿Qué falta?, etc. Luego los niños trabajarán en grupos y se les dará el material para que ellos los ordenen y coloquen donde corresponda y les preguntaremos: ¿Qué se les ha entregado? ¿Cómo es?
- ✓ ¿Qué color tiene? ¿De qué tamaño es? ¿Qué forma tiene? ¿Para qué sirve?
- ✓ ¿Qué podemos hacer con ellos? etc. Se va anotando en un papelote las respuestas de los niños.
- ✓ De manera ordenada los niños se lavan las manos, oran y cogen sus loncheras y proceden a tomar sus alimentos, la maestra observa la forma como toman y utilizan algunos utensilios
- ✓ ¿Cómo se sintieron durante la actividad?
- ✓ ¿Qué aprendieron hoy?
- ✓ ¿Cómo lo hicieron?
- ✓ ¿será importante alimentarnos?
- ✓ ¿Por qué?



Fuente: (Marzano, 2013)

ACTIVIDAD # 6 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>“MOVEMOS NUESTRO CUERPO”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se motiva con la canción EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO Los niños ubican y señalan cada una de las partes de su cuerpo ✓ Los niños se desplazan libremente al compás de una pandereta luego a través de consigna que da la maestra se desplazan cogiéndose una parte de su cuerpovamos a correr por el patio Cogiéndonos la cabeza, vamos a caminar cogiéndonos la barriga. ✓ Por grupos reciben un sobre conteniendo un rompecabezas del cuerpo humano el cual lo pegan sobre una cartulina ✓ Los niños eligen dibujar o modelarse a sí mismo ✓ ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Cómo realizaron los movimientos? ¿Para qué te sirven realizar estos movimientos?. ¿qué pasaría si no pudiéramos mover nuestro cuerpo? ¿Qué aprendimos con esta actividad? 	<p>Pandereta Grabadora láminas</p>  <p>Fuente: (Badonni, 2012)</p>	<p>P.S. Señala las partes de su cuerpo</p> <p>C. Se dibuja o modela a si mismo</p>

ACTIVIDAD # 7 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>“DECIMOS NUESTRO SEXO”</p> <p>Motivamos con la canción: “yo soy” (melodía: “yo se cuidar mi cuerpo”) acompañada de imágenes</p> <p><i>¿En qué se diferencian? (bis)</i></p> <p><i>¿En qué se diferencian? Los niños y las niñas</i></p> <p><i>¿En qué se diferencian? (bis)</i></p> <p><i>¿Les gustó la canción? ¿De qué trata la canción? ¿Los niños y las niñas son iguales? ¿Por qué? ¿Cuáles son las diferencias?</i></p> <p>Los niños salen al patio se desplazan libremente a través de consignas, la maestra dirá “vamos a agruparnos todos los niños”, “vamos agruparnos todos los niñas”.</p> <p>Se realiza la dinámica del espejo, colocaremos un niño y una niña sentada frente a frente cada uno observará a su compañero, que está frente suya, cada grupo expresa con sus propias palabras como es su compañero que estuvo frente suyo <i>¿Qué partes del cuerpo son iguales en los niños y las niñas? ¿Qué partes del cuerpo son diferentes en los niños y las niñas? ¿En qué se diferencian los niños y las niñas ¿tú eres niño o niña? ¿Por qué?</i></p> <p><i>¿Les gustó el juego? ¿Qué hicimos en este juego? ¿Qué aprendimos con este juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad?</i></p>	<p>Láminas</p> <p>Grabadora</p> <p>Espejo</p>	<p>P.S. Dice algunas características físicas de su sexo identificándose como niño o niña</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>





Fuente: (Badonni, 2012)


ACTIVIDAD # 8 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">ELABORAMOS NUESTRO JUGUETE</p> <p>Unos días antes coordinamos con los PPF sobre la recepción de material reciclable; se sacan los materiales colocándolos sobre la mesa</p> <ul style="list-style-type: none"> • De una caja sorpresa la maestra saca juguetes comunes que tienen los niños ¿Qué observan? ¿ a quién le pertenece? ¿Cómo se llaman • Los niños eligen el material que utilizan así como deciden qué juguete van a confeccionar, los niños exponen su trabajo ✓ Con un títere cantamos la canción Tengo dos manitos las hago bailar BIS Las abro, las cierro, las hago bailar BIS ✓ La maestra forma tres equipos, cada equipo recibe un rompecabezas grande, la maestra indica que el juego consiste en que cada grupo debe armar rápidamente el rompecabezas entregado. ✓ Los niños reciben una hoja A3 en ella estarán dibujadas líneas, rectas, ondeadas, zigzag, un grupo troza y pega serpentina sobre las líneas, otro grupo embolilla papel y lo pega sobre las líneas, otro punza sobre las líneas, otro recorta utilizando tijeras pasando sobre las líneas y otro 	<p>Láminas Grabadora Papel crepe Serpentina Goma Tijeras Cuentas Lana Nailon</p>	<p>P.S. Ejecuta tareas: Embolillado Recortado Trozado Pintado Punza Puntería demostrando madurez en su coordinación motora fina</p> <p><i>P.S Comprende consignas verbales</i></p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

	<p>pinta con tempera sobre las líneas cada equipo elige la forma como lo va hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos? ✓ ¿Les gusto el juego? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Cómo se sintieron? <p style="text-align: center;">JUGAMOS CON EL TUMBA LATAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivamos con la canción YO TENGO DOS MANITOS yo tengo 2 manitos las hago bailar (bis) las abro, las cierro las vuelvo a guardar ✓ Se forman equipos de trabajo, cada equipo recibe una caja conteniendo latas y pelotas de trapo, cada niño tendrá la oportunidad de tumbar las latas lanzando la pelota, este juego ira variándose con respecto a la distancia de más cerca a más lejos ✓ ¿Qué hicimos? ✓ ¿Les gustó el juego? ✓ ¿Cómo lo hicieron? ✓ ¿Tuvieron alguna dificultad? ✓ ¿Qué aprendimos con este juego? ✓ ¿Qué materiales utilizamos? 	<div data-bbox="1473 359 2004 790" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1473 821 1657 885">Fuente: (Ennis, 2011)</p>
--	--	--

ACTIVIDAD # 9 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">JUGAMOS CON LA DINÁMICA CANCHITAS SALTARINAS</p> <p>Motivamos con el juego Los Encantados: Todos los niños cogidos de la mano escuchan atentamente las reglas de juego primero comienza la maestra coge una pelota y la lanza a cualquier niño tratando de encantarlo tocándolo con la pelota. Al niño que le caiga la pelota quedara encantado , el juego continua hasta que todos estén encantados se repite el juego con la participación de un niño voluntario que será el encantador Se presenta la dinámica CANCHITAS SALTARINAS donde se les indica a los niños que se imaginen que son “palomitas de maíz” o “canchitas” que se encuentran dentro de una olla y que para tostarse deben saltar sin parar y con los brazos pegados al cuerpo. Cada niño saltará en distintas direcciones por el aula haciendo como “palomita o canchita”, pero si en el salto se “pega” con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas o canchitas saltarinas por toda el aula. En cuanto están todos juntos empiezan a saltar y dar vueltas, o desplazarse por el aula en diferentes sentidos. Entonces, el docente grita “¡La olla se apagó! ¡Todos echados al piso!”</p>	Silbato	<p>P.S. Ejecuta tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salta con uno, dos pies y los alterna sin perder el Equilibrio ✓ Corre con soltura ✓ Camina en punta de pies siguiendo líneas rectas, curvas sin perder su equilibrio postural. ✓ Gatea sin dificultad demostrando madurez en su coordinación motora gruesa <p>TÉCNICA: Observación Sistemática Instrumento: Lista de cotejo</p>

	<p>Luego la maestra incorpora otros movimientos utilizando las partes gruesas del cuerpo a través de consignas les pedirá a los niños correr rápido, lento luego saltar con un pie, con dos, de manera alternada cada vez que menciona la olla se apagó los niños se acuestan en el piso.</p> <p>Finaliza la actividad pidiéndole a los niños que respiren y expiren para descansar y relajarse</p> <p>¿Les gustó el juego realizado?</p> <p>¿Qué hicimos en este juego?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p> <p>¿Cómo la superaron?</p>	 <p>Fuente: (Badonni, 2012)</p>	
--	---	--	---

ACTIVIDADES 9 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p style="text-align: center;">“JUGAMOS CON TELAS”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivamos con la canción BUGUI, BUGUI CABEZA PARA ADELANTE, CABEZA PARA ATRÁS (BIS) BAILANDO EL BUGUI, BUGUI, UN VUELTA ATRÁS TRONCO PARA ADELANTE, TRONCO PARA ATRÁS BAILANDO EL BUGUI, BUGUI, UN VUELTA ATRÁS ✓ De una caja sorpresa sacaremos dos sábanas grandes donde se formaran dos equipos ✓ Todos los niños deben coger una parte de la sábana, los tiramos hacia arriba, abajo, extendemos las sábanas y giramos ✓ A través de consignas que da la maestra los niños se ubican, nos colocamos sobre las sábanas, nos colocamos debajo de la sábana, sábanas arriba, sábanas abajo ✓ Luego se forman equipos de trabajo cada uno recibe una caja conteniendo diversos objetos los cuales serán ubicados a través de consignas Colocamos el cubo cerca de la caja, colocamos la tijera lejos de la caja, Colocamos la pelota dentro de la caja, colocamos el juguete fuera de la caja, Colocamos el plumón encima de la caja, colocamos el lápiz debajo de la caja. ✓ ¿Les gusto el juego? ¿de qué trato el juego? Que aprendimos en este juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? 	<p>Telas Grabadora Caja sorpresa</p>	<p>RECONOCE POSICIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cerca, lejos • dentro, fuera • Encima, debajo <p>TÉCNICA: Observación Sistemática Instrumento : Lista de cotejo</p>
			<p>(Scriven, Paul, 2010)</p>

ACTIVIDAD # 10 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>“JUGUEMOS A LA DERECHA E IZQUIERDA CON NUESTRO CUERPO”</p> <p>Iniciamos la actividad con la canción corporal “Vamos a bailar la yenka”.</p> <p>VAMOS A BAILAR LA YENKA, VAMOS A BAILAR YA. (BIS) IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA DELANTE, DETRÁS Y UN DOS, TRES.</p> <p>Seguidamente entonamos la Canción: SACUDO MI MANO DERECHA// Y ME DOY LA VUELTA ASI SACUDO LA MANO IZQUIERDA // Y ME DOY LA VUELTA ASI SACUDO MI PIE DERECHO, /7 Y ME DOY LA VUELTA ASI</p> <p>Jugamos a la dinámica DERECHA E IZQUIERDA. Se pinta en el suelo del patio un cuadrilátero divide en dos partes iguales la derecha se pintará de azul que significará el mar y el izquierdo de amarillo la tierra. Los niños saltan y se colocarán a la derecha o a la izquierda siguiendo la consigna de la profesora diciendo: mar, tierra.</p> <p>También saltarán: con 1 pie, con 2 pies siguiendo las direcciones de derecha e izquierda al observar los carteles con flechas de direccionalidad al mostrarse alternadamente, para que los niños se desplacen según como corresponda.</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Qué aprendimos con este juego? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron?</p>	<p>Grabadora</p>  <p>Fuente: (Badonni, 2012)</p>	<p>M. Señala el lado derecho e izquierdo en si mismo</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática Instrumento : Lista de cotejo</p>

ACTIVIDAD # 11 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
<i>DURACIÓN APROXIMADA</i>	<i>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</i>	<i>MEDIOS Y MATERIALES</i>	<i>EVALUACIÓN</i>
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>JUGAMOS CON LOS COLORES</p> <p>La docente motiva con una canción “Los colores”: para ello cada niño recibirá un pañuelo de cualquier color: rojo, azul, amarillo o verde y estará atento a mostrar el pañuelo según indica la canción</p> <p><i>A MI ME GUSTAN LOS COLORES ME GUSTAN PINTAR POR ESO QUIERO JUGAR YO PINTARE EN UN PAPEL CON COLORES Y CON MI PINCEL ROJO COMO LA SANGRE AMARILLO EL SOL, VERDE LAS HOJAS, AZUL EL CIELO</i></p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Qué colores se mencionan?</p> <p>¿Cuáles son sus colores favoritos?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Luego, en forma ordenada salen al patio donde la profesora con los niños forman un círculo, y se les entregará una pulsera de colores, al sonido de un silbato los niños caminan libremente por el patio. Luego la docente da la consigna que se agrupen todos los niños (a) que tienen la pulsera del color rojo, la pulsera de color azul, verde, y amarillo.</p>	<p>Pañuelos de colores</p> <p>Caja sorpresa</p> <p>Grabadora</p> <p>Objetos diversos de colores</p> <p>Animalitos de colores</p>	<p>M. identifica los colores en objetos (rojo, amarillo, verde y azul)</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Luego dibuja con tizas conjuntos indicando el color a trabajar a través del silbato pide que ingresen los niños en el conjunto que indica su respectivo color.

En aula se forman equipos de trabajo, cada equipo recibe una caja con un determinado color dentro de esa caja los integrantes de ese equipo deberán guardar objetos diversos que tengan el color indicado, gana el equipo que encuentra más objetos, respetando el color que se le ha indicado

De manera individual los niños reciben los animalitos de colores entregados para que los clasifiquen por colores

¿Les gustó el juego trabajado?

¿De qué se trató el juego?

¿Qué aprendimos con este juego?


¿Con qué colores hemos jugado?

¿Cómo se sintieron?



Fuente: (Badonni,
2012)

ACTIVIDAD # 12 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p>JUGAMOS CON NUESTROS JUGUETES FAVORITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivamos con el juego “Simón dice”, “Simón dice que se toquen la cabeza”, “que se toquen la nariz. <i>Un día antes se le solicitará a los niños traer su juguete favorito, al llegar al aula este juguete será guardado en una caja sorpresa</i> La maestra pregunta ¿ustedes tienen juguetes en casa? ¿Cuál es su favorito? ¿Por qué? ¿Cómo funciona? ¿Cómo es? Se presenta una caja sorpresa la maestra ira saca un juguete de ella misma mencionando las características de su propio juguete luego invitara a participar a cada niño descubrir su propio juguete que será sacado de una caja sorpresa uno a uno cada juguete invitando a su dueño a que lo reconozca después que el niño ha reconocido su juguete favorito lo coge y lo presenta a todos sus amigos, mencionando sus características y funcionamiento así como porque lo considera su juguete favorito Comparten y juegan por grupos con sus juguetes Luego los dibujan y lo exponen 	<p>Grabadora Micro Silbato Juguetes Caja sorpresa</p>  <p>Juego Simón dice...</p> <p>Fuente: (Marzano, 2013)</p>	<p>C. Describe mencionando las características de su juguete favorito</p> <p>C. Pronuncia con claridad y coherencia</p> <p>TÉCNICA: Observación Sistemática Instrumento: Lista de cotejo</p>

ACTIVIDAD # 13 PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			
DURACIÓN APROXIMADA	DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN
40 MINUTOS	<p>Desarrollo de las actividades permanentes</p> <p align="center">PARTICIPAMOS CON ALEGRÍA PLANIFICANDO NUESTRO PRIMER PROYECTO</p> <p>Este es el primer proyecto del año, por lo que es natural que los niños no tengan aún las propuestas que deseamos que planteen o la iniciativa que esperamos. Ahora es cuando podemos proponerles ideas o motivarlos con Preguntas para que, poco a poco, se animen a participar ¿les gusta su jardín? ¿por qué? ¿qué podríamos hacer para que este más bonito? Luego de la participación de los niños planificaremos las actividades propuestas por ellos mismo</p> <p>La pregunta para realizar la planificación</p> <p>La docente dramatiza que se ha tropezado con algunos materiales fuera de sus lugar ¿chicos se dieron cuenta que casi me he caído? ¿Por qué? ¿Qué podemos hacer para no nadie se tropiece? ¿Cómo esta nuestro salón ¿Qué debemos hacer para que nuestro salón se vea ordenado?</p> <p>La maestra copia en la pizarra copia las intervenciones de los niños</p> <p>¿QUE HAREMOS?</p> <p>¿CÓMO LO HAREMOS?</p> <p>¿QUÉ NECESITAMOS?</p>	<p>recursos varios</p>  <p>Fuente: (Badonni, 2012)</p>	<p>Da sus ideas en la planificación del proyecto</p>

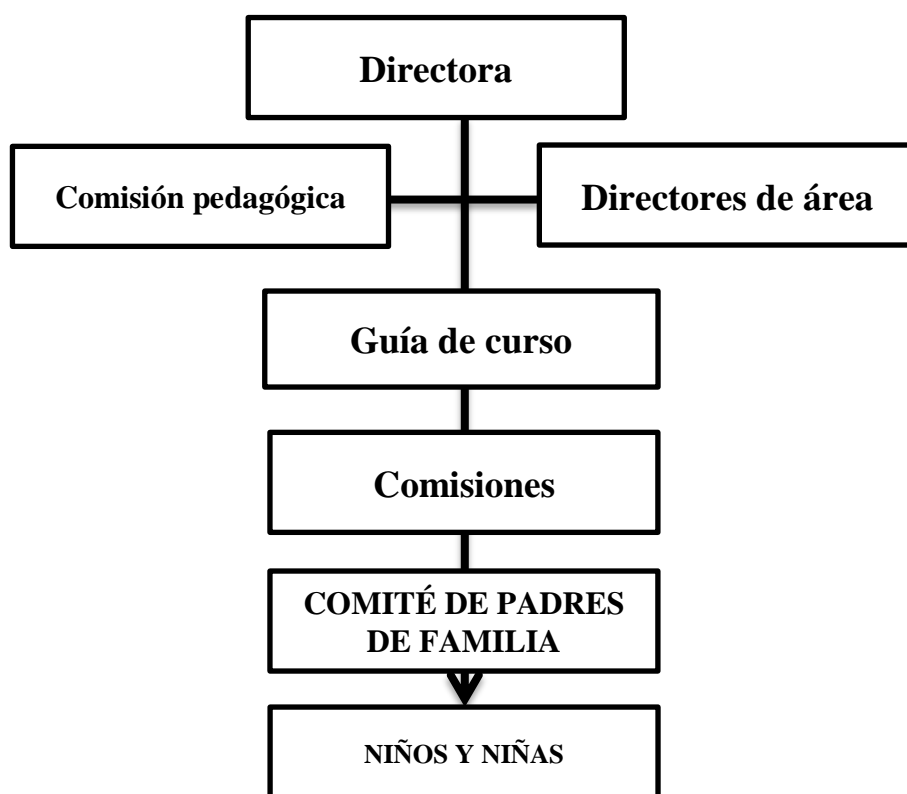
4.7.ADMINISTRACIÓN

La administración de la escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, se encuentra a cargo de la Directora, quien conjuntamente con el personal docente busca cada día mejorar los procesos de aprendizaje.

4.7.1. Organigrama estructural

La escuela de educación básica cuenta con un organigrama estructural, el mismo que se apega a la distribución jerárquica que indica el Ministerio de Educación y que se adjunta a continuación:

Organigrama de la escuela “Presidente Tamayo”.



4.7.2. Organización funcional

4.7.2.1. Funciones de la Directora

- Controlar que las actividades y juegos propuestos sean aplicadas por los docentes en los niños y niñas para desarrollar sus habilidades básicas del pensamiento.
- Incentivar que cada juego y actividad sea tomada en cuenta por las docentes en el desarrollo de sus enseñanzas diarias.
- Controlar que los juegos y actividades sean tomadas en cuenta en las planificaciones diarias.

4.7.2.2. Funciones de los y las docentes

- Aplicar cada una de las actividades y juegos en los niños y niñas para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento.
- Planificar las clases diarias considerando los juegos y actividades.

4.7.2.3. Funciones de los padres y madres de familia

- Colaborar en cada una de las actividades y juegos que se apliquen con los niños y niñas.

4.8.PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

CUADRO N° 16 Previsión de la evaluación

PREGUNTAS	PLAN DE EVALUACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	Guía metodológica de actividades y juegos para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas de 4 a 5 años.
2.- ¿Por qué evaluar?	Se necesita mejorar el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas.
3.- ¿Para qué evaluar?	Para observar los resultados de la aplicación de la Guía metodológica de actividades y juegos.
4.- ¿Con qué criterios?	Mejorar el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas.
5.- ¿Cuáles son los indicadores?	El 90 % de los/as niños y niñas desarrollarán adecuadamente sus habilidades básicas del pensamiento a través de la aplicación de los juegos y actividades.
6.- ¿Quién evalúa?	Egresada investigadora
7.- ¿Cuándo evaluar?	Año 2014-2015
8.- ¿Cómo evaluar?	Mediante la evaluación cualitativa de la aplicación de los juegos y actividades.
9.- ¿Cuáles son las fuentes de información?	Niños y niñas de 4 a 5 años.
10.- ¿Con qué instrumentos evaluar?	La observación de campo.

Elaborado por: Marjorie Perero Tomalá

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.RECURSOS	<p>5.1.1. Institucionales</p> <p>Escuela de Educación Básica “Presidente Tamayo”, del cantón Salinas</p> <p>5.1.2. Humanos</p> <p>Tutor, investigador, directora, docentes, padres y madres de familia y niños y niñas de 4 a 5 años.</p> <p>5.1.3. Materiales</p> <p>Computadoras, Impresoras, Resma de hoja, Tinta de impresora, Anillado, Folletos, Internet, Cuestionarios, materiales para aplicar la propuesta.</p> <p>5.1.4. Económicos</p> <p>\$ 1.701,00 Aporte del investigador</p>
---------------------	---

PRESUPUESTO

Recursos Humanos

HUMANOS				
N°.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Investigador	4 Meses	\$ 100,00	400,00
1	Tutor	4 Meses	0	0
	TOTAL			400,00

Recursos Materiales

MATERIALES				
N°	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
.				
1	Computador	4 meses	\$ 800,00	800,00
1	Impresora		100,00	100,00
1	Cámara fotográfica		100,00	100,00
	Materiales de		30,00	30,00
10	oficina		1,50	15,00
5	Anillados		10,00	50,00
4	Empastados		16,00	16,00
	Resma de hojas			30,00
	Internet y copias		50,00	50,00
	Materiales varios		50,00	50,00
	Libros			
	TOTAL			1.241,00
OTROS				
N°	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
.				
1	Movilizaciones	4 meses	0	30,00
1	Teléfono (llamadas)			30,00
	TOTAL			60,00

Fuente: Datos de la investigación

RESUMEN DE GASTOS	
Recursos Humanos	\$ 400,00
Recursos Materiales	\$ 1241,00
OTROS	\$ 60,00
TOTAL	\$ 1701,00

Fuente: Datos de la investigación

MATERIALES DE REFERENCIA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

AÑO 2015

N°	Tiempo ACTIVIDADES	MARZO		ABRIL		MAYO		JUNIO		JULIO		AGOSTO		SEPTIEMBRE		OCTUBRE		NOVIEMBRE		DICIEMBRE		ENERO		FEBRERO	
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1	Socialización tutor de tesis	X																							
2	Elaboración de tesis		X																						
3	Elaboración del Capítulo I			X																					
4	Avances de la tesis del Capítulo I				X																				
5	Elaboración del Capítulo II					X																			
6	Investigación de campo en la institución educativa						X																		
7	Aplicación de las encuestas							X																	
8	Análisis y ponderación de resultados								X																
9	Elaboración del capítulo III									X															
10	Avances de la tesis del Capítulo III										X														
11	Elaboración del Capítulo IV y V												X	X		X									
12	Revisión del borrador de la tesis																			X					
13	Presentación de correcciones del borrador de tesis																					X	X		
14	Presentación al consejo académico del trabajo de titulación																						X		
15	Resultado de aprobación y defensa del trabajo de titulación																								X

BIBLIOGRAFÍA

- Ann, Sharp. (2010). Desarrollo del pensamiento crítico. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Badonni, Luis. (2012). *Cómo pensamos*. México: PAIDOS IBERICA.
- Ennis. (2011). El pensamiento en la resolución de problemas. Ecuador.
- Fernández. (2010). Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico. Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- Gómez, Arbeláez. (2010). la cognición es un proceso de desarrollo humano. México.
- Guevara, G. (2012). Habilidades Básicas de Pensamiento. México: Facultad de Filosofía, U. V.
- Hernández, Corina. (2013). Desarrollo de habilidades del pensamiento. México: Progest.
- Illiescas, Janeth. (2013). Habilidades del pensamiento crítico en el primer año de educación básica. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Ineval. (2013). Pruebas Ser. Ecuador.
- Marzano. (2013). Las características esenciales del pensamiento creativo.

- Méndez y Valbuena. (2009). *Estrategia Lúdicas para la enseñanza del sistema nervioso* . Estado de Trujillo: U. de los Andes.
- Morrison. (2011). *La asimilacion a traves de los juegos*. México.
- Parra, Ivonne. (2013). *Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y su incidencia en la fluidez verbal* . Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Pérez y Gómez. (2010). *Criterio de intervención pedagógica*. . En D. L. Terán. Junta de Andalucía. Vol. 3. Pág. 12.
- Sánchez. (2010). *Desarrollo del pensamiento*.
- Scriven, Paul. (2010). *El pensamiento crítico es un proceso intelectual*. España.
- Vélez. (2009). *Desarrollo infantil y competencia en la primera infancia*. Año 2009. Pág. 17. Colombia: Biblioteca Virtual UPSE. MEC.

REFERENCIAS BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

- Biblioteca virtual UPSE. (2007). Villar Angulo, Luís Miguel. Desarrollo profesional docente en nuevas tecnologías de la información y comunicación. España: Grupo de Investigación Didáctica. p xxiv.
<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/Doc?id=10175045&ppg=12>
- FREEMAN, MARCIA,(2013). 1,2,3 ¡Adelante! Un libro para aprender a contar Británica Digital learning Aboor. AboutCounting. Retrievedfrom <http://www.ebilib.com>
- Vega y Vega. (2012). Del Razonamiento a las Argumentaciones: teorías y práctica-Las destrezas Defensivas en la nueva sociedad del conocimiento. Retrievedfrom [http:// www.ebilib.com](http://www.ebilib.com)
- Biblioteca Virtual UPSE. (2009) MEC. Colombia. Desarrollo infantil y competencia en la primera infancia.
<http://search.proquest.com/docview/466071625?accountid=130063>

ANEXOS

ANEXO N° 1: Instrumentos de recolección de información.



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

Encuesta a padres de familia

Objetivo: Conocer datos relevante en el estudio de las habilidades básicas del pensamiento a través de los juegos.

Instrucciones: Lea detenidamente para responder cada pregunta según su criterio.

Preguntas:

1.- ¿Considera usted que son importantes las habilidades básicas del pensamiento?

SI _____ NO _____

2.- ¿Considera usted que los docentes aplican los juegos en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas?

SI _____ NO _____

3.- ¿Usted piensa que los juegos favorecen a las habilidades básicas para pensar en los niños y niñas?

SI _____ NO _____

4.- ¿Cree usted que si los docentes aplican actividades educativas fortalecen las habilidades del pensamiento de los niños y niñas?

SI _____ NO _____

5.- ¿Ha observado dificultad en su hijo/a para pensar y responder a temas educativos?

SI _____ NO _____

6.- ¿Cree usted que es importante aplicar juegos y actividades para que los niños y niñas desarrollen las habilidades básicas del pensamiento?

SI _____ NO _____

7. ¿Cree usted que es importante que la institución educativa cuente con un recurso pedagógico para que los docentes puedan aplicar las actividades en los niños y niñas?

SI _____ NO _____

8.- ¿Considera usted que los docentes apliquen una guía metodológica para el desarrollo de los juegos didácticos para que estén en permanente actividad los/as estudiantes?

SI _____ NO _____

9.- ¿Está de acuerdo que se implemente una guía de actividades que permita desarrollar las habilidades básicas del pensamiento de los niños y niñas?

SI _____ NO _____

10.- ¿Cree usted que las actividades educativas aportan al desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento de su hijo/a?

SI _____ NO _____

Gracias por su colaboración



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

Entrevista realizada al docente

Objetivo: Conocer datos relevante en el estudio de las habilidades básicas del pensamiento a través de los juegos.

1.- ¿Usted como docente aplica juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes?

2.- ¿Considera usted que es importante que se apliquen los juegos para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento?

3.- ¿Usted cree que los juegos favorecen al desarrollo de habilidades básicas del pensamiento?

4.- ¿Piensa usted que los juegos son un recurso adecuado en la educación y fortalecimiento del pensamiento de los estudiantes?

5.- ¿Cree usted que existe un mejor desempeño del pensamiento en los niños cuando aplican juegos educativos?

6.- ¿Usted cree que al aplicar juegos didácticos, mejoran las actividades en los niños incrementando la habilidad del pensamiento?

7.- ¿Considera usted que los niños tienen dificultad para pensar cuando desarrollan sus actividades escolares?

8.- ¿Cree usted que es importante que los docentes apliquen una guía didáctica para desarrollar las habilidades de pensamientos en los niños?

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 2: Documentación.

DESIGNACIÓN DE TUTOR

**OFICIO PARA LA APERTURA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO EN
LA ESCUELA**

CERTIFICADO DEL DESARROLLO DEL PROYECTO EN LA ESCUELA

CERTIFICADO DEL URKUND

CERTIFICADO DEL GRAMATÓLOGO

ANEXO N° 3: FOTOS



ENTREVISTA CON EL DIRECTOR DE LA ESCUELA



FACHADA DE LA ESCUELA



SOCIALIZACIÓN DEL ESTUDIO CON LOS PADRES DE FAMILIA



ENCUESTA A LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA



APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y JUEGOS



REALIZACIÓN DE JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO



APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES CON LOS NIÑOS/AS