



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**  
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA:**

JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A  
ESTUDIANTES DE LA ESCUELA GUAYAQUIL DEL CANTÓN VINCES,  
PROVINCIA LOS RÍOS

**AUTORA**

ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO

**TUTORA**

LCDA. JOHANA PARREÑO SÁNCHEZ, MSC.

**LECTORA**

LCDA. IRALDA ALEMÁN FRANCO, MSC.

BABAHOYO – OCTUBRE/2016



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**DEDICATORIA**

Dedico este arduo camino de estudio primero a Dios que es quien nos permite ver la luz de cada día, luego a mis padres por ser las personas que me apoyan incondicionalmente a mis hijos por ser ese pilar fundamental por quien me sostengo todo los días como no mencionar el esfuerzo de mi madre por ser ese ser quien me escucha todos los días quien está conmigo en las buenas y malas y es la persona a quien admiro mucho por demostrarme fuerza cuando siento que todo está perdido También dedico estos años de estudio a mi esposo a quien no está todos los días conmigo pero a la distancia me brinda esa mano amigo quien me ayuda económicamente para poder viajar a la universidad todos los fin de semana.

A mis maestros de los cuales he aprendido muchísimo quien nos han compartido muchos años de experiencias para ellos también va esta dedicatoria la máster Iralda Alemán quien nos ha tenido mucha paciencia para enseñarnos sus sabios conocimientos.

**ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios el todo poderoso quien nos ilumina con su luz mágica a mis padres por verme dado la vida y ser quienes se esforzaron por querer darnos siempre lo mejor a mí y mis hermanos por tener esa mano dura para ajustarnos y guiarnos por buenos caminos a quienes amas se les terminara de agradecer por quienes somos ahora a mis pequeños hijos a quienes los amo mucho y son mi razón para triunfar en la vida.

A mi esposo quien me ayuda con las tareas de la universidad quien me da esa fuerza para levantarme y no quedarme dormida como no agradecerle a la máster Iralda Alemán quien con sus sabios conocimiento nos forma a ser mejores docentes para el futuro y nos tiene mucha paciencia cuando algo no entendemos. Y le quedo muy agradecida a la Universidad Técnica de Babahoyo quienes nos abrieron las puertas para que sigamos estudiando

**ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

## **AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO**, portadora de la Cédula de Ciudadanía **120614882-5**, estudiante del desarrollo del informe final del proyecto de investigación, previo la Obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA GUIAYAQUIL DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

*Iliana Morales C.*

**ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO**

**C.I. # 120614882-5**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 26 de septiembre del 2016**

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 0272DG-SECED-UTB-016 , del 14 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E – SO-006- RES-002-2016, certifico que la señora **Iliana Leyda Morales Castillo**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA "GUAYAQUIL" CANTON VINCES, PROVINCIA LOS RIOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

---

**Lcda. Johana Parreño Sánchez, Msc.**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 26 de septiembre del 2016**

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 0272DG-SECED-UTB-016, del 14 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E – SO-006- RES-002-2016, certifico que la señora **Iliana Leyda Morales Castillo**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA "GUAYAQUIL" CANTON VINCES, PROVINCIA LOS RIOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

---

**Lcda. Johana Parreño Sánchez, Msc.**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

## **RESUMEN**

El trabajo investigativo que se ha ejecutado con la finalidad de conocer sobre la incidencia que tiene el juego dirigido en el proceso cognitivo a estudiantes del primer año de educación general básica de la Escuela Guayaquil, del cantón Vinces, provincia Los Ríos. Ha ayudado a comprender la situación actual del problema existente en la institución educativa con los niños y niñas, que se utiliza de forma deficiente los juegos en el proceso educativo, debido a la falta de conocimientos sobre los juegos que se pueden utilizar a fin de que sean desarrollados los aspectos cognitivos y motrices. Con la investigación de campo se pudo conocer por medio de encuestas a los padres de familia y docentes sobre las actividades que se realizan para ayudar al niño en el desarrollo de su motricidad y nivel cognitivo, también se ejecutó una observación que permitió conocer la forma que se realiza la clase a fin de establecer el uso del juego dirigido en el proceso educativo de los estudiantes. Estos resultados permitieron conocer que existe la necesidad de diseñar una guía que facilite el uso del juego dirigido para el proceso cognitivo en los estudiantes de primer año de educación básica de la Escuela Guayaquil.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

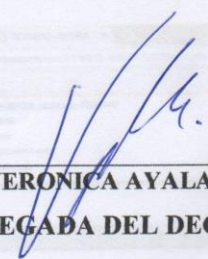
EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA GUAYAQUIL DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS.

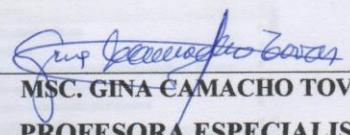
PRESENTADO POR LA SEÑORA: ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO

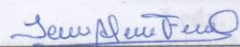
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

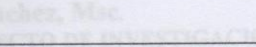
EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

  
DRA. VERÓNICA AYALA ESPARZA  
DELEGADA DEL DECANO

  
MSC. GINA CAMACHO TOVAR  
PROFESORA ESPECIALISTA

  
MSC. IRALDA ALEMÁN FRANCO  
DELEGADA DEL  
CONSEJO DIRECTIVO

  
ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA  
SECRETARIA DE LA  
FAC. CC.JJ.SS.EE





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

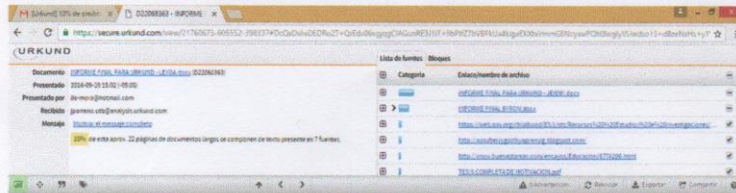
**Babahoyo, 29 de Septiembre del 2016**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la señorita **Iliana Leyda Morales Castillo**, cuyo tema es:

**JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “GUAYAQUIL” CANTON VINCES, PROVINCIA LOS RIOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[10%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.



**Lcda. Johana Parreño Sánchez, Msc.**  
**TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**  
**CI. 09201498250**

## ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Autorización de la autoría intelectual .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Certificado de aprobación de la tutora del informe final del proyecto de investigación previa a la sustentación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Informe final por parte de la tutora .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Resumen.....	vii
Resultado del informe final del proyecto de investigación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Índice general.....	x
Índice de cuadros.....	xv
Índice de gráficos .....	xvi
Introducción .....	1
<u>0</u> CAPÍTULO I.....	4
1. EL PROBLEMA .....	4
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN .....	4
1.2. MARCO CONTEXTUAL .....	4
1.2.1. Contexto internacional .....	4
1.2.2. Contexto nacional.....	6

1.2.3. Contexto local .....	8
1.2.4. Contexto institucional .....	8
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA. ....	9
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. ....	11
1.4.1. Problema General o Básico.....	11
1.4.2. Subproblemas o Derivados .....	11
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.6. JUSTIFICACIÓN. ....	12
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.7.1. Objetivo general.....	14
1.7.2. Objetivos específicos. ....	14
 CAPITULO II .....	 15
2. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	15
2.1. MARCO TEÓRICO.....	15
2.1.1. Marco conceptual .....	15
Los Juegos Dirigidos.....	15
Proceso cognitivo .....	19
2.1.2. Marco Referencial.....	22
Juegos dirigidos.....	22
Los juegos dirigidos y la incidencia en el aprendizaje.....	23

Importancia de los Juegos dirigidos .....	24
Actividades en los juegos dirigidos.....	25
Estrategias de los Juegos Dirigidos.....	26
Procesos para desarrollar los juegos dirigidos .....	27
Factores que influyen en los juegos .....	29
Beneficios que brindan los juegos en el aprendizaje .....	30
El juego en el proceso educativo.....	31
Principales elementos del juego .....	32
Tipos de juegos .....	33
Proceso cognitivo .....	34
El aprendizaje significativo.....	35
Técnicas del proceso cognitivo .....	37
El proceso cognitivo en el desarrollo infantil .....	38
2.1.2.1. Antecedentes investigativos .....	39
2.1.2.2. Categoría de análisis .....	42
2.1.3. Postura Teórica.....	43
2.2.HIPÓTESIS.....	44
2.2.1 Hipótesis General o Básica. ....	44
2.2.2.Sub-hipótesis o Derivadas.....	45
2.2.3. Variables .....	45

CAPÍTULO III.....	46
3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.....	46
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	52
3.2.1. Específico.....	52
3.2.2.General.....	52
3.3. Recomendaciones.....	53
3.3.1.Específicas.....	54
3.3.2. General.....	53
CAPÍTULO IV.....	55
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	55
4.1.1. Alternativa obtenida.....	55
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	56
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....	56
4.1.3.1. Antecedentes.....	57
4.1.3.2. Justificación.....	58
4.2. Objetivos.....	59
4.2.1. General.....	59

4.2.2. Específicos .....	59
4.3. Estructura general de la propuesta .....	60
4.3.1. Título .....	60
4.3.2. Componentes.....	60
4.4. Resultados esperados de la alternativa .....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	73
ANEXOS.....	77

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Frecuencia observada.....	47
Cuadro N° 2 Frecuencia esperada.....	47
Cuadro N° 3 Resultados de la frecuencia.....	48
Cuadro N° 4 Proceso cognitivo de los estudiantes .....	50
Cuadro N° 5 Juegos para despertar el proceso cognitivo.....	51

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Proceso cognitivo de los estudiantes .....	50
Gráfico N° 2 Juegos para despertar el proceso cognitivo .....	51



## INTRODUCCIÓN

La investigación sobre los juegos dirigidos y su incidencia en el proceso cognitivo a estudiantes de la Escuela Guayaquil se ha considerado pertinente realizarla debido a que es importante que el docente considere las herramientas lúdicas que son necesarias para que el niño vaya desarrollando sus habilidades motrices y cognitivas.

En este proceso se debe rescatar nuevas estrategias de aprendizaje para poder desarrollar sus capacidades intelectuales a través del juego dirigido mediante los recursos didácticos y necesario para que cada uno de los estudiantes consigan nuevos conocimientos a través de estas nuevas sistemáticas de aprendizaje, promoviendo en ellos el aprendizaje mediante los juegos dirigidos ya que esto nos proporcionan nuevos métodos de aprendizaje para el buen rendimiento académico en la institución.

Es por eso que se vio en la necesidad de elaborar un proyecto educativo en el tema de los Juego dirigido y su incidencia en el proceso cognitivo a estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos, el mismo que evidenció como buscar la manera de como aportar en el desarrollo de aprendizajes en los niños y niñas mediante el juego indicando que cada individuo se desenvuelve en un ambiente diferente y por ende se debe analizar la realidad de

cada uno de ellos para así darle solución y ejecución a la práctica de sus estrategias y así poder obtener favorables resultados en la práctica de los juegos dirigidos, empoderando a la familia con los juegos en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes promoviendo en ellos la integración e interacción con todos quienes lo rodean , fomentando en ellos los valores a través del juego.

**CAPÍTULO I: El problema,** en este capítulo lo constituye análisis o conceptos como: idea o tema de Investigación, marco contextual, internacional, nacional, local e institucional, situación problemática, el planteamiento del problema, el objetivo general y específicos, delimitación de la investigación, justificación y objetivos que se relacionan con las variables que inciden dentro de la Escuela Guayaquil Cantón Vinces, Provincia Los Ríos.

**CAPÍTULO II: Marco teórico,** Mediante este capítulo el investigador manifiesta y analiza las indagaciones realizadas por otros autores, los términos conceptuales, el marco referencial aportando cautelosamente sobre las dos variables, la postura teórica y las hipótesis relacionadas con la investigación, que con esta información llegó a concretar de manera más eficiente este trabajo.

**CAPÍTULO III: Resultado de la investigación,** se expresan los resultados de la investigación considerando la comprobación de la hipótesis

realizada por medio de la prueba estadística Chi Cuadrado, en la que se consideran dos preguntas de la encuesta realizadas a los docentes y padres de familia a fin de verificar la hipótesis.

**CAPÍTULO IV: Propuesta,** se ha considerado pertinente realizar una guía con juegos recreativos a fin de que los docentes puedan utilizarla dentro del proceso educativo, que permita a los estudiantes mejorar sus niveles de aprendizajes, optimizando de esta forma los recursos a fin de que con actividades lúdicas se pueda desarrollar el proceso cognitivo en los niños.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Juego dirigido y su incidencia en el proceso cognitivo a estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

### 1.2 MARCO CONTEXTUAL

#### 1.2.1 Contexto internacional

A nivel **mundial** esta nueva perspectiva se toma en consideración y en vigencia a partir del año 2012 ya que muchos niños y niñas tenían mucha complejidad en sus destrezas y sus habilidades se tornaban muy lentas e inseguras retrasando y agotando su aprendizaje es por eso que este nuevo proceso se implementó con la confianza y veracidad que lo caracteriza para ayudar y promover en los niños y niñas menores de cinco años todo su potencial aun no desarrollado fortaleciendo en ellos sus esferas o etapas de desarrollo como son : el cognitivismo, motricidad, afectividad, etc., así podemos lograr un mayor aprendizaje en cada uno de ellos.

Sin embargo, al momento de aplicar esta técnica los docentes deben analizar el estado emocional e intelectual de cada niño o niña ya que ellos se desarrollan y crecen en ambientes diferentes, de manera que cada juego ejecutado debe ir de acuerdo a la necesidad de cada individuo, fortaleciendo todas las áreas de aprendizaje y que sus nociones tengan resultados valederos y eficaces los juegos son muy importante dentro de la enseñanza diaria que se le imparte al individuo de manera que él se sienta motivado e interesado por la clase, se debe planificar el juego basándose en los conocimientos previos de cada docente.

Es uno de los factores más importante dentro del proceso de aprendizaje, porque ayuda al niño o niña a su estado de ánimo y a su desarrollo intelectual, físico y psicológico de forma dinámica y motivante, incorporándose en el proceso de maduración y responsabilidad considerando la posibilidad de potenciar el desarrollo máximo basándose en las experiencias previas de cada individuo. Esto fortalecerá sus áreas de desarrollo como: cognitiva, motriz, lingüística y afectiva. Reestructurando en ellos la parte afectada en cuanto su aprendizaje y potencial integral haciéndolo desplegar con total fluidez.

El juego es una actividad espontanea que no solo los niños y niñas lo utilicen muchas veces los adultos antes de comenzar sus actividades necesitan relajarse o despejarse de las cosas negativas y lo hacen a través del juego, implementando muchas estrategias que se les presentan en ese momento es por

eso que ya se ha confirmado que los estudiantes aprenden con más fluidez a través del juego para lo cual despiertan todas sus cualidades y afectividades a partir de la enseñanza mediante el juego dirigido.

Cabe recalcar que el juego deberá realizarse con responsabilidad y seguridad del caso. El juego es el eje de una actividad que se la realiza desde muy temprana edad para tratar de comunicarse con los niños y niñas desde que están en el vientre de la madre. Así mismo pasa con el estudiante dentro del tiempo establecido para la ejecución del juego promoviendo en cada uno de ellos valores como el respeto y la solidaridad.

### **1.2.2 Contexto nacional**

A nivel **nacional** se ha considerado al juego dirigido como parte del proceso de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en especial en la edad escolar, que es donde más se presentan este proceso de enseñanza, esta actividad es tan importante ya que de hoy en día no es desconocimiento que el niño desarrolla su aprendizaje a través del juego. Es así que, en el Ecuador, los docentes no hacen presencia del juego como herramienta necesaria de enseñanza, lo cual hace que los estudiantes no puedan desarrollar su pensamiento cognitivo. Mediante el juego dirigido se puede lograr que el estudiante adquiera nuevas experiencias de aprendizajes los cuales implica movimiento y expresión que son muy indispensables en el campo educativo.

El Ministerio de Educación del Ecuador, está estableciendo proyectos educativos donde se ha efectuado de manera general el nivel inicial de manera que cada individuo comience su desarrollo desde una edad temprana la misma que ayudará a fortalecer su aprendizaje e intelecto más adelante según su proceso o etapa de su desarrollo-de acuerdo a las situaciones en que se encuentre.

Cabe indicar que es de suma importancia que todos los niveles educativos estén implementados con un área de educación inicial con recurso didáctico para la ejecución de los juegos dirigidos para el niño y los niños ya que, mediante esta, el niño o niña desarrollaran todas sus destrezas y habilidades potenciando en cada uno de ellos su aprendizaje según sus características y necesidad de cada una de las situaciones o ambiente en que se desenvuelve sin olvidar involucrar estas actividades en el juego dirigido.

De manera que cada docente debe conocer el ambiente en que se desarrolla cada niño o niña ya que de esta manera podrá impartir una clase clara y explicable logrando la comprensión de cada individuo, promoviendo un desarrollo integral y potencial en cada uno de ellos, es importante destacar que la labor del docente deberá ser ejemplar y entendible para así obtener el objetivo deseado, propiciando un ambiente dinámico, armonioso e interesante ante ellos. Así mismo se debe fortalecer lazos de participación e integración entre el docente y estudiantado de manera que ellos puedan aprender con mayor rapidez a través del juego.

### **1.2.3 Contexto local**

Pero en ciertas instituciones educativas de la provincia de **Los Ríos**, disponen de un ambiente adecuado y propicio para el desarrollo del juego es por eso que muchas veces no se le encuentran resultados optimo al aprendizaje del educando, ya que su imaginación pasa por desapercibida al no estar educándose en un ambiente apropiado para su aprendizaje de manera que el docente deberá aplicar todas sus tácticas para lograr su objetivo.

Por lo antes expuesto se vio la necesidades de elaborar un trabajo de investigación acerca del Juego dirigido y su incidencia en el desarrollo del proceso cognitivo a estudiantes de la Escuela Guayaquil del cantón Vinces, provincia Los Ríos, porque en esta institución educativa no se cuenta con un espacio acorde para la enseñanza de los estudiantes, lo cual hace que estos no adquieran los estímulos preceptivos que ayuden a favorecer el desarrollo de sus habilidades y destrezas cognitivas para un mejor aprendizaje. De manera que se quiere aplicar una propuesta para el desarrollo del proceso cognitivo y habilidades motoras en los estudiantes de primer año de educación básica.

### **1.2.4 Contexto institucional**

La estrategia a implementar en la Escuela Guayaquil, del Cantón Vinces, Provincia de los Ríos deberá ser acorde a las características y necesidades de los



estudiantes, para así poder lograr el objetivo propuesto de manera que puedan establecer con total facilidad todos estos acontecimientos que se evidenciaron en esta institución, siempre se debe tomar en cuenta el espacio en que se va a desarrollar el juego con los niños y niñas, estar pendiente de lugares seguros alejados de peligros que perjudiquen el estado integral, físico y psicológico de los estudiantes.

De manera que cada una de las causas que inciden dentro del aprendizaje de los niños y niñas es por motivo de que no se desarrolla en un ambiente propicio y adecuado para la enseñanza de los estudiantes es por eso que a nivel de la institución se evidenció ciertas anomalías que influían en el desarrollo intelectual de los educandos es por eso que se ha optado por enseñarles a través del juego mejorando así el nivel educativo priorizando calidad y no cantidad haciendo énfasis siempre en el ambiente en que se desenvuelve para así fortalecer su desempeño y esmero en el juego.

### **1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

En la Escuela Guayaquil, del Cantón Vinces, de la Provincia Los Ríos a los estudiantes no se les hace fácil aprender con fluidez y es por ese motivo que el docente debe proporcionar ideas o estrategias necesarias que ayuden en el desempeño escolar y académico de los niños de manera que deberá buscar la forma de que todos y todas puedan salir con un aprendizaje satisfactorio.

Los docentes no realizan actividades con juegos a los niños lo que hace visible que la clase se torne aburrida y de poco interés para el niño ya que en la actualidad se quiere dejar atrás el método conductista para de esta manera cambiarlo de manera satisfactoria donde el niño se le haga la clase más lúdica y de interés, por esto se realizó un análisis, de acuerdo a las falencias y situaciones que surgieron a través de la investigación antes indicada en el desarrollo de los niños y niñas de la escuela antes mencionada implementando estrategias educativas, la misma que se la ejecutará a través del juego dirigido para así darle solución a la problemática contraria de manera que se pueda lograr lo esperado, sin embargo, cabe indicar que no fue fácil ya que muchos niños no se desarrollan en un mismo ambiente y es necesario conocer más afondo las dificultades que se encuentran en el medio que lo rodea.

Se ha confirmado que el niño y niña aprende a través del juego con mayor facilidad, recordando siempre que el juego tiene que ser acorde a sus características y necesidades, el mismo que ayude a su desarrollo integral y al desenvolvimiento ante los demás sin miedo alguno, cabe recalcar que los niños y niñas son adultos pequeños con dignidad y por ende tienen que ser tratados de una manera apropiada y prioritaria y con igualdad aunque tienen ciertas particularidades por su edad , así mismo se puede decir que cada una de las estrategias implementadas son fundadas al perfil y nivel de cada individuo, es por ello el interés de dar énfasis al juego dirigido el cual le permitirá al niño tener un aprendizaje significativo y de manera creativa donde participarán los docentes.

## **1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

### **1.4.1 Problema General o Básico**

¿Cómo inciden los juegos dirigidos para lograr el proceso cognitivo en los estudiantes de la Escuela Guayaquil, del cantón Vinces, provincia Los Ríos?

### **1.4.2 Subproblemas o Derivados**

¿Cómo se puede identificar las características generales de los juegos dirigidos, considerando el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes?

¿Cuál es la importancia de la descripción de las actividades que se utilizan para la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo?

¿De qué manera incide el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido para que el estudiante tenga la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo?

¿Cómo influye el diseño de una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes?

## 1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

**Línea de investigación de la Universidad:** Educación y desarrollo social

**Línea de investigación de la Facultad:** Talento humano Educación y docencia

**Línea de investigación de la Carrera:** Didáctica

**Sublínea de investigación:** El desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje

**Área:** Educación Parvularia.

**Aspecto: V.I.** Juego dirigido

**V.D.** Proceso cognitivo

**Unidades de observación:** Estudiantes, docentes y representantes legales

**Delimitación espacial:** Escuela de Educación Básica “Guayaquil”, cantón Vinces, provincia Los Ríos.

**Delimitación temporal:** 2016.

## 1.6 JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo de investigación juego dirigido y su incidencia en el desarrollo del proceso cognitivo a estudiantes de la Escuela Guayaquil del cantón Vinces, provincia Los Ríos, es de mayor **importancia** ya que dio solución a la realidad que ocurre en la institución educativa donde no se está favoreciendo a la formación integral del sistema motor y cognitivo, debido a que no usan las estrategias que facilite el desarrollo de las habilidades y el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante las experiencias previas de ahí es que se

vio la necesidad por optar por nuevas estrategias pedagógicas.

Aplicando adecuadamente las actividades educativas mediante la estimulación del juego dirigido beneficiándose satisfactoriamente el desarrollo y desempeño de los estudiantes para lo cual, se debió planificar de acuerdo a sus etapas y características de desarrollo de acuerdo a la edad de cada individuo para que le puedan dar justificación al problema utilizando métodos y estrategias que ayuden a la ejecución del juego dirigido dándole interés a todo lo aprendido y relacionado con el tema de manera que puedan llegar a un fin determinado que proporcione nuevas táctica para el aprendizaje de los estudiantes.

El trabajo investigativo es **factible** ya que se ha contado con la colaboración de los docentes, estudiantes y padres de familias en la aplicación del juego como recursos de aprendizaje para el desarrollo del proceso cognitivo, fomentando la motricidad gruesa.

Con este trabajo se está **beneficiando** a los estudiantes quienes necesitan desarrollar el proceso cognitivo como parte de su enseñanza utilizando como estrategia de enseñanza el juego dirigido. De manera que puedan utilizar disimiles de métodos para el buen desarrollo y aprendizaje en beneficio de la enseñanza del niño o niña.

## **1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.7.1 Objetivo general.**

Analizar la incidencia de los juegos dirigidos en el proceso cognitivo en los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

### **1.7.2 Objetivos específicos.**

Identificar las características generales de los juegos dirigidos, considerando el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Describir las actividades que se utilizan para la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo.

Estimular el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido para que el estudiante tenga la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo.

Diseñar una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

#### **2.1 MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1 Marco conceptual**

###### **Los Juegos Dirigidos**

Los juegos dirigidos en el aprendizaje son una fuente de enseñanza en la cual se desarrolla la capacidad cognitiva, afectiva y motriz del estudiante en la cual se puede evidenciar su rendimiento mediante los juegos y evaluaciones que se le practique al estudiante para verificar su nivel académico en cuanto su desempeño escolar brindándole la seguridad y confianza necesaria en el proceso escolar, y por ende el docente debe conocer cada uno de los conocimientos previos de aprendizajes en sus estudiantes.

El juego tiene un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Hoy día, en el desarrollo que han alcanzado las nuevas tecnologías, el niño y niña tiene acceso a nuevas formas de diversión

lúdica a las que hay que estar abiertos, ya que también poseen gran valor educativo. (BENITEZ, 2009)

Sin embargo, cabe recalcar que no todo tipo de juego es recomendable en los estudiantes siempre se debe de tener en cuenta sus necesidades sus características y lo más importante su edad para que los docentes puedan planificar las necesidades de cada individuo para que puedan obtener favorables resultados que fortalezcan y promuevan el aprendizaje de los estudiantes el mismo que desarrolle habilidades y destrezas a través del juego de una manera responsable y segura.

Por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro. (LEYVA, 2011)

Los juegos son una estrategias activa y segura que son utilizados para la distracción y motivación de los niños y niñas de modo que el docente antes de comenzar una clase deberá, motivar a su educando mediante el juego despertando el interés por estudiar interactuando con los demás dándole nombre a cada cosa que hace, sintiéndose seguro y confiado, sin embargo, esto solo se lograría si,



el docente es una persona muy activa y paciente para impartir su asignatura.

“Los niños están llenos de vitalidad, y muchas veces se frustran al no poder transmitir esa vivacidad en sus aprendizajes. Por lo que debemos proporcionarles ejercicios activos mediante los cuales se eviten la pasividad en el alumnado” (PILA, 2012).

Es decir, que muchos niños y niñas tienen una autoestima baja y piensan que no van a poder realizar todo cuanto le imponga el docente sin saber que tienen toda la capacidad necesaria de realizarlo y es ahí donde el docente entra como protagonista de tal situación que se le presenta en el momento de impartir su clase, de manera que el tutor deberá actuar de una forma pasiva y comprensiva ante lo suscitado.

El juego se hace más organizado, largo e hilado, conforme crecen los pequeños; pueden incluso inventar un animal o un personaje y hablar con él o hacer historias con él. Esta situación se va complicando a medida que adquiere información. (ARAVENA, 2009)

Por tanto, cabe indicar que es necesario, que el docente asigne niveles de

complejidad en el proceso de evolución de cada uno de sus estudiantes de manea que él pueda avanzar con más fluidez en su proceso, incitándolo a continuar con su enseñanza motivándolo en todo momento para que el realice sus actividades con total plenitud, confianza y veracidad que lo ayude a desarrollar todas y cada una de sus capacidades analizando cada paso que da.

El proceso de este aprendizaje hace que los niños propicien su propio escenario imaginando y ejecutando juegos que le ayudan a fortalecer su estado físico y anímico en beneficio de su enseñanza fortaleciendo su desempeño académico y escolar expresando sus propias ideas su sentir y lo que le interese para poder actuar de una manera segura y responsable que promueve en ellos el interés por seguir aprendiendo.

Los niños realmente se convierten en verdaderos jugadores durante el juego dramático, el de construcciones o en los juegos funcionales, es decir cuando se retira la voluntad expresa de los docentes de transmitir determinados conocimientos, y el juego se desarrolla por la libre decisión de los niños. (MALAJOVICH, 2008)

Es necesario, que el docente conozca bien a sus estudiantes ya que todos no tienen el mismo carácter por lo cual podría suscitarse problemas en el proceso

de los juegos , es por eso que el docente tiene que tener. un has bajo la manga de forma , que pueda controlar a los estudiantes en caso de ser necesario, brindándole a sus estudiantes toda la confianza y comprensión que amerita en esos casos , incitándole a la motivación en función del mejoramiento de su conducta haciéndoles entender que todos pueden realizar el juego de una forma , divertida si así lo desean.

### **Proceso cognitivo**

Cada individuo tiene una percepción diferente, de manera que el docente debe ser más analítico en cuanto estos casos ya que , deberá trabajar con niños y niñas de un temperamento bastante fuerte, y eh aquí donde él tiene que tener toda la paciencia necesaria para dirigir un juego, por lo cual este proceso depende del conocimiento previo que cada persona tenga para entrelazarlos con los recientes adquirido , recalcando que si no tienen un pensamiento bien formado son seres humanos incapaz de realizar cuanta actividad o juego que se le asigne.

Un niño que crece en un medio rural, donde sus relaciones solo se concretan a los vínculos familiares va a tener un desarrollo diferente a aquel que esté rodeado por ambientes culturales más propicios, el niño del medio rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo. (MARTINEZ, 2008)

El niño o niña que quiera salir adelante no le importara en que medio creció o en qué situación estuvo, lo que le va a ayudar es su predisposición y confianza que tenga esmerándose en cada paso que dé, haciendo lo posible por superar los retos que le propicie la enseñanza que le asigne el docente, el solo querrá culminar su tarea y que lo feliciten por cada logro obtenido en este proceso amplio de la de los juegos dirigidos mediante la adquisición de sus conocimientos.

“La corriente cognoscitiva pone énfasis en el estudio de los procesos internos que producen el aprendizaje, se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a instruirse” (HARO, 2010).

Cada persona piensa, siente y actúa diferente, por lo cual el docente debe hacer un arduo trabajo para lograr que la mayoría de sus educandos comprendan sus clases o materias. Muchas han sido las situaciones que el docente, no ha tomado las medidas necesarias para la aplicación de estos pasos, los estudiantes han tenido un rendimiento bajo en todo el periodo lectivo, por eso que el docente debe tomar conciencia acerca de las vicisitudes que tengan, buscando estrategias metodológicas para el desarrollo intelectual y emocional de sus estudiantes.

Los avances que emergen de la interrelación entre la teoría y la práctica, se

transfieren a la formación de grado y, a través de la formación de grado a los educadores en ejercicio, en este caso de educación temprana, de allí la relevancia atenta a que el Sistema se encuentra en crecimiento y expansión permanente. (PALACIN, 2008)

Todo docente antes de impartir una clase debe tener conocimiento de la situación o el entorno en que vive y se desenvuelve el niño o niña ya que de esto dependerá el proceso que lleve a cabo en función de las características y edades de cada estudiante, para así obtener el resultado esperado es por eso que también la familia debe ser participe en todo el proceso de aprendizaje de sus niños para que así ellos sientan todo el apoyo de sus padres.

El individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir nuevos conocimientos y es por ello que se crea un conflicto cognitivo, una misteriosa fuerza, llamada deseo de saber; esta fuerza de descubrir, de construir, de comprender, al niño/a, en cierto modo. (CRIOLLO, 2014)

A medida que pasa el tiempo, el estudiante va creciendo con pensamiento e ideas más madura, va teniendo su propia personalidad crea a su imaginación de una forma precisa y dinámica explotando todo su conocimiento previo en

lazándolo con lo adquirido haciendo una fusión de lo ya aprendido haciendo uso de su independencia física como intelectual por lo consiguiente el docente debe ser partícipe en todo momento y en de todo aquello que realice el estudiante.

### **2.1.2 Marco Referencial**

#### **Juegos dirigidos**

Los juegos dirigidos son acciones que se realizan de una manera dinámica y motivadora que ayuda al ser humano a fortalecer sus lazos de participación e integración desarrollando habilidades y destrezas que aportan en el educando promoviendo de forma segura y precisa al desarrollo integral del infante, donde el docente deberá seguir guiando y reforzando cada una de sus actividades ejecutadas, reflejando toda su labor en el campo educativo de forma cálida y específica obteniendo favorables resultados.

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos, donde la participación del educador, será en todo momento, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes, a través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía. (SAZO, 2013)

Es por eso que, el docente debe de planificar los juegos de una manera propia de sus educandos donde sus características, necesidades vayan de acuerdo con su edad y estado emocional propiciando un ambiente de influencia escénica ante los demás, manteniendo la espontaneidad, independencia y veracidad, sobre todo, y por ende el docente es responsable de inducir a sus estudiantes los valores necesarios para que ellos asúmanlos juegos de una forma segura y comprometida.

### **Los juegos dirigidos y la incidencia en el aprendizaje**

Los juegos dirigidos y su aporte en el aprendizaje son muy necesarios en este proceso de enseñanzas ya que se utiliza para desarrollar en los estudiantes todas sus capacidades físicas, intelectuales y motoras las misma que servirán en el desempeño de sus actividades impartida por el docente haciendo énfasis en los conocimientos previos y conocimientos adquirido por el estudiante verificándolo mediante dinámica de preguntas o juegos que promuevan en los estudiantes su máximo desarrollo integral.

Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y las seleccione de forma inteligente de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que le planteen, de la complejidad del contenido, situación académica en que se ubica y su autoconocimiento como aprendiz. Su empleo debe realizarse en forma flexible y adaptativa en función de condiciones y contextos. (GARCIA, 2012)

Sin embargo, cabe destacar el aporte primordial que realiza el aprendizaje en los juegos dirigidos fortaleciendo nuevas estrategias o expectativas que favorezcan el desempeño escolar de los estudiantes y así vayan evolucionando paso a paso con la finalidad de desarrollar en los estudiantes nuevos conocimientos y capacidades motrices e intelectuales que promuevan el desarrollo integral y potencial de sus habilidades y destrezas las misma que afianzarán en el desempeño de sus actividades diarias y así poder obtener el resultado esperado en su proceso educativo.

### **Importancia de los Juegos dirigidos**

Los juegos dirigidos son muy importantes dentro de este proceso, ya que son un intermediario en el aprendizaje por lo cual, prestan un aporte fundamental dentro del proceso de enseñanza el mismo que sirve para desarrollar todas sus habilidades y destrezas mediante técnicas de enseñanza, por lo cual es evidente que se debe tener en cuenta el entorno emocional, psicológico y social en que se desenvuelve de manera que se pueda lograr un aprendizaje significativo.

Los docentes deberán ejecutar los juegos de una manera segura y adaptativa para la edad y las características de cada estudiante por lo cabe recalcar que los aprendizajes en los juegos son muy importantes en la vida de todos los seres humanos. El éxito en el aprendizaje se basa en la capacidad para ajustar a



cada uno de los estudiantes su propia forma de aprender creando sus ideas propias a través de los juegos dirigidos (SANCHEZ, 2012)

De manera que se debe realizar los juegos en base a sus condiciones de vida según su medio natural así mismo se debe realizar un análisis de los conocimientos previos y obtenidos en este proceso para vincularlos y formularlos a la capacidad de los estudiantes construyendo nuevas ideas que promuevan el desarrollo integral en cada individuo por lo tanto se debe originar entre los educando un ambiente de participación e interrelación con los demás ayudándose a sí mismo a practicar no solo los juegos sino también valores lo cual le da un aporte muy importante en la práctica de la enseñanza aprendizaje.

### **Actividades en los juegos dirigidos**

Las actividades lúdicas o pedagógicas dentro de los juegos dirigidos son muy importantes ya que, buscan la solución de afianzar todo el potencial en cada uno de los estudiantes revelándose o ejecutándose de una manera técnica y subjetiva que busca la manera de promover en los estudiantes el mayor desarrollo integral y valedero, el aprendizaje y dominio de su cuerpo. Siendo estos la manera más propicia el aprendizaje en cada uno de estos juegos se los puede realizar, en función del cuerpo y espacio en que se desenvuelve ejecutando las actividades en forma lateral o corporal.

Los juegos con un claro componente motor son especialmente importantes en los primeros años de vida infantil, y van a influir en que logremos un conocimiento más o menos acertado sobre nuestro propio cuerpo y nuestra imagen corporal y tienen como objetivo representar la realidad (jugar a la casita, a los papás, a los médicos o a la oficina), para que estos juegos se desarrollen exitosamente sus participantes tienen que, además de conocer los personajes que se interpretan, dialogar, respetarse los unos a los otros (GARCIA S. , 2010).

Estos juegos ayudan a fortalecer la imaginación a través de estos juegos comienzan a definir su personalidad de manera confiable y precisa desarrollando todas sus capacidades intelectuales y motrices que favorezcan el buen desempeño escolar y rendimiento académico, además se volverán autoindependiente, se puede decir que una de las actividades que llaman mucho la atención son los que tienen características motrices gruesa como fina en función de su cuerpo.

### **Estrategias de los Juegos Dirigidos**

Los docentes han establecido muchas estrategias que han ayudado en el aprendizaje de los estudiantes, las mismas que han servido en la práctica de sus actividades escolares y pedagógicas fortaleciendo todas sus cualidades y capacidades motrices e intelectuales que promueven el intelecto de los estudiantes, vinculándolo con ideas previas y nuevas ideas adquiridas para así llevar un nivel coordinación de las herramientas o estrategias a aplicar para evitar

posibles equívocos que perjudiquen el desenvolvimiento en cada individuo en la sociedad.

La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil se debe realmente a los juegos en los que participan y no tanto a los juguetes con los que jugamos si bien parece que desde este punto de vista los juguetes tienen un papel secundario (pues son solamente recursos para jugar), actualmente son considerados como imprescindibles por la sociedad occidental (y especialmente por niños y niñas) (LERA, 2012).

Es decir, que no es necesario tener recursos fungibles para la ejecución de los estudiantes más bien se puede recurrir a recursos que estén al alcance de los niños o materiales que estén dentro de medio que lo rodea, dándoles a conocer que también pueden aprender con facilidad lo que les enseñe el maestro, por lo cual una de las actividades que son más frecuentes para alcanzar un máximo desarrollo en ellos es la que ejecutan en función de su cuerpo interactuando con el medio.

### **Procesos para desarrollar los juegos dirigidos**

Cada paso que se da en favor del aprendizaje a través de los juegos dirigidos deben ser muy bien planteados y seguro ante todo, para así fomentar el

interés de los juegos tanto a los docentes como a los educandos de manera que ellos puedan comprenderse de una forma amigable y educativa la misma que ayuda a desarrollar todas sus capacidades físicas motrices e intelectuales mediante el juego dirigido , por lo cual el docente debe ser muy dinámico y activo para inculcarle a sus estudiantes la buena enseñanza que le proporciona el tutor.

La sensibilización es la primera etapa de cualquier proceso de concienciación que despierta la curiosidad y el cuestionarse aspectos que hasta ahora habían pasado inadvertidos , esta fase supone crear la necesidad, de buscar respuestas a preguntas hasta ahora inexistentes; por lo que es necesaria, continuar con la segunda fase del proceso educativo: la formación supone, dar respuestas a las preguntas previamente planteadas, y proporcionar herramientas que permitan el análisis de los problemas. (GUTIERREZ, 2012)

Cada uno de los juegos tienen su proceso y pasos a seguir, los mismos que hay que ejecutarlos de una forma pausada, con la finalidad de descubrir nuevas cosas e ideas que ayuden a fomentar la práctica de sus actividades dirigidas y guiadas con total seguridad para el niño o niña. Por tanto es necesario que el tutor deba de ser muy cauteloso y veraz al momento de impartir su clase, además el estudiante debe sentirse con la mayor confianza y certeza al momento de la ejecución del juego con la finalidad que se lo realice correctamente para obtener los resultados deseados.

## **Factores que influyen en los juegos**

Son muchos los factores que influyen en los juegos de los niños y niñas como por ejemplo el tiempo, el medio y lo más importante sus características, si el docente es conocedor de cada uno de estos factores, podrá desempeñar con exactitud cualquier actividad asignada realizando los juegos con calidad, veracidad y seguridad aportando una enseñanza plena y natural la misma que promueve en los estudiantes similitudes de ámbitos como el cognitivo, motriz, lenguaje y afectivo.

Los individuos aprenden, normas que regulan su comportamiento, siendo transmitido de generación en generación y es en donde la primera infancia tiene un proceso de socialización más intenso, ya que la afectividad, es fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño/a empezando a tener contactos sociales, con el medio que los rodea a través de su cuerpo, experimentado movimientos y sensaciones que van construyendo la imagen corporal para vivir en sociedad. (GUARTANGA, 2013)

Cabe indicar, que los juegos ayudan a fomentar valores a través de los mismos aprendiendo medidas que fortalezcan su comportamiento y conducta desarrollando en ellos un aprendizaje muy característico y específico, reconociendo que es el compromiso del docente guiarlos y corregirlos si fuese necesario, dejándolos que ellos realicen su actividad independientemente de lo

que el tutor le asigne, y así el estudiante hará uso de sus capacidades adquiridas junto a sus compañeros de aula.

### **Beneficios que brindan los juegos en el aprendizaje**

El juego ayuda mucho en el aprendizaje de los estudiantes ofreciéndoles muchos beneficios que fortalecen el buen desempeño escolar y académico en los niños promoviendo la participación activa y la integración con los demás y de esta manera se va obteniendo buenos beneficios en los estudiantes mediante el aporte de los juegos en el aprendizaje. “El proceso lúdico es el eje para el avance en el área socio afectiva debido a que el niño/a en el juego aprende a respetar turnos, a escuchar a sus compañeros y a compartir” (SANTA CRUZ, 2010).

Los juegos son tendencias dinámicas y características que fomentan con mayor rapidez el aprendizaje en cada individuo desarrollando en ellos actitudes positivas, incremento de autoestima en su estado de ánimo, el crecimiento y madurez con lo que realiza sus actividades frecuentemente, otro de los beneficia que brindan los juegos en el aprendizaje de los niños y niñas es definir su personalidad y auto independencia propia creando sus pensamientos sin la necesidad de necesitar ayuda.

Por tal motivo, el docente es el responsable de que todos los estudiantes

puedan desarrollar al máximo sus capacidades intelectuales mediante sus habilidades y destrezas que ellos proporcionan a través de los juegos, por lo cual el estudiante debe aportar con total empeño todos sus conocimientos previos y nuevos a favor de la práctica de las actividades fomentando la corresponsabilidad en cada uno de ellos basándose en el proceso del aprendizaje en los juegos.

### **El juego en el proceso educativo**

El juego es el medio de expresión y estimulación que actúa de forma dinámica y lúdica en los niños y niñas en todo el proceso educativo siendo este una fuente de enseñanza en todo este campo educativo, permitiéndole descubrir todo lo que está a su alrededor así mismo le permite indagar e imaginar en función de su cuerpo y situación dependiendo en el medio que se encuentre , por lo cual se debe recalcar la importancia de los juegos en el aprendizaje , debido a este proceso aprenden a conocerse a sí mismo como persona y como ser racional en la sociedad.

Los juegos en esta etapa deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejora de las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento para ello es necesario recurrir a un análisis de las cuatro áreas evolutivas concernientes al desarrollo del ser humano en esta etapa crucial: desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz (MORENO, 2009)

Por tanto, se debe se debe favorecer cada uno de los fines con el docente trabaja de una forma analítica y subjetiva de maneta que el estudiante se sienta capaz de realizar cualquier tipo de actividad que se le asigne, es por eso que el docente debe hacer hincapié en cada uno de los pasos que el educando realice, con la finalidad de ver la evolución que va obteniendo a través de este proceso de aprendizaje proporcionándoles lasos de afectividad e integración induciéndoles a la motivación y participación activa.

### **Principales elementos del juego**

Los principales elementos del juego son; la motivación, la integración, la participación activa y sobre todo la predisposición que le pongan al momento de la ejecución del mismo ya que esto hace que el educando pueda desarrollar todas sus habilidades y destrezas que fortalecen su buen funcionamiento académico, el docente debe de realiza cada uno de los juegos basándose en cada uno de estos elementos para así evitar equívocos.

De manea que el docente tiene que estar seguro de que su estudiante pueda ejecutar sin ningún problema el juego y así se fomentará de forma significativo el aprendizaje en cada uno de los educandos, y por tal motivo cada estudiante debe de contar con conocimientos previos que promuevan su rendimiento en todo el campo educativo.” El juego al ser espontaneo da como resultado un tiempo de relajación, es una actividad necesaria, reparadora, placentera y alivia del stress,



liberando las presiones, permitiéndonos desarrollar nuestras áreas motoras” (SICHIQUE, 2014).

El estudiante por su parte deberá tener la absoluta certeza de lo que va a realizar para así evitar errores que perjudiquen nuestro proceso de enseñanza aprendizaje que ha obtenido hasta el momento el mismo que fortalecerá cada una de sus capacidades moral como educativamente aportando en la vida del individuo de una manera, naturalista y específica, no olvidando que el docente deberá motivar antes, durante y después de la ejecución de cada juego.

### **Tipos de juegos**

Hay disimile de tipos de juegos, pero el docente solo deberá clasificar los más relevantes de acuerdo a la necesidad de cada niño dependiendo de sus edades, las misma que son una prioridad antes de ejecutar cualquier actividad es decir: un niño de 3 años no va a poder saltar o correr con el mismo desplazamiento que lo hace un niño o niña de 5 años y por tal motivo se clasificarían los tipos de juegos”. El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es un fenómeno de tipo social, donde se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (PATIÑO, 2014)

Al estudiante le agrada jugar mucho a las cogidas sin importar las

consecuencias y lo llevan de una manera desordenada y sin reglas que puede afectar su estado emocional y psicológico perjudicando su bienestar físico, social y moral, por tal motivo el docente siempre deberá estar guiándolo consecutivamente sin que ellos puedan sentirse mal por algún equivoco que se les presente y es por eso que el tutor siempre debe estar guiándolos y corrigiéndolos si fuese necesario.

Sin embargo, el docente deberá tener en cuenta cada una de sus estrategias en caso que pueda presentarse alguna situación adversa mediante la ejecución del juego y de esta forma se estará fortaleciendo los niveles de desarrollo de cada uno del educando, el docente debe reconocer cada uno de estos tipos de juego como son los de ubicación espacial, en función de su cuerpo, nociones de cantidad, etc., el docente deberá realizar los juegos con total dinamismo y motivación.

### **Proceso cognitivo**

Viendo desde otra perspectiva este proceso, la creatividad y la divergencia es el resultado de las cuestiones didácticas de manera que se pueda buscar solución ante las situaciones que se presentan en este ámbito educativo con la búsqueda de salidas pertinente al problema pedagógico a partir de los conocimientos previos del aprendizaje llegando a la conclusión de que los dinamismos escolares se pueden realizar de diferentes maneras partiendo de la parte reflexiva de este proceso disidente viendo las cosas de otra forma que

fomenta en los estudiantes diversas maneras de aprendizaje.

El desarrollo cognitivo es el producto de la relación que el niño tiene con el medio y este cambia sustancialmente a medida que evoluciona, el conocimiento es una respuesta ante un estímulo y un reforzamiento, es el resultado de la actividad del sujeto y su relación con el ambiente que lo rodea. (COBOS, 2013)

De manera que, se puede incitar el aprendizaje a través del juego, utilizando disímiles de estrategia que ayuden a potenciar el desarrollo en los estudiantes haciéndoles conocer que, así como se juega también se estudia para así obtener buenos resultados motivándolos para que participen unos a otros e interactúen de una forma responsable y segura incitando los valores ante todo para que así haya una educación de calidad con calidez. De manera que cada estudiante deberá fortalecer sus conocimientos de acuerdo a las réplicas o retroalimentación que le realice el docente mediante el juego ejecutándose de una forma amplia durante la clase.

### **El aprendizaje significativo**

El aprendizaje en los estudiantes es un proceso que va absorbiendo paso a paso y se asemeja permanentemente en las redes neuronales de los estudiantes y es por eso que el docente debe ser bien explícito en su enseñanza donde el niño

cree un impacto de ideas propias y así se formar un aprendizaje significativo a través de los juegos dirigidos, de manera que este proceso ayude a promover todo su desempeño educativo y se sienta seguro de emprender nuevos retos por sí solo, de manera independiente.

El profesorado y el estudiantado en el trabajo de enseñar y aprender, y conectar los conceptos nuevos con los anteriores, ya que como resultado se puede conseguir que el aprendizaje realizado de manera significativa sea fácilmente transferible a otra situación de la realidad y permita lo que se denomina transferencia. Es el momento en que un concepto, una situación o una idea nueva "conecta" con el todo coherente que el alumnado ya sabe que toma el nombre de aprendizaje. (BALLESTER, 2010)

Un aprendizaje significativo dentro de los juegos dirigidos se logra partiendo de los conocimientos previos de cada estudiante basándose en cada una de sus cualidades, necesidades, características y situación en que se desenvuelva el estudiante, para luego fusionarlo con los nuevos conocimientos nuevos adquiridos, cabe recalcar que son juegos dirigidos por que son guiados por un adulto el mismo que será de su entera confianza y responsabilidad, afianzándose en juegos tradicionales que le inspiren al educando aprender a jugar y a estudiar durante la jornada escolar, con lo cual se puede obtener mejores resultados en el desempeño del estudiante.

## **Técnicas del proceso cognitivo**

Se resaltan las más notables como son los juegos al aire libre en función de su cuerpo y en función de sus características de acuerdo a su edad. Por ese motivo que el docente además de ser el guiador y tutor de cada uno de los estudiantes debe de ser exigente con las tareas ya propuestas, de manera que él pueda dirigirse hacia ellos de forma confiable y conocedora de cualquier situación que pueda perjudicar al estudiante en este proceso donde el actor principal será el niño quien de una manera dinámica irá construyendo solo su conocimiento, aventurando en todas sus acciones en el diario vivir.

Mediante enseñanza explicativa, el aprendiz recibe información de forma verbal o simbólica, que, en condiciones especificadas, puede generar procesos cognitivos por los que, a partir del conocimiento previo, el aprendiz alcanza la comprensión del contenido, elabora el significado y lo integra en su estructura de conocimientos. (RIVAS, 2008)

Por eso que cada docente deberá ser muy explícito en cada una de sus clases para que el educando pueda comprender a la brevedad posible todo cuanto se le ha enseñado de manea que él pueda crear sus propias ideas de una forma segura y precisa, los juegos son una herramienta muy significativa dentro del proceso del aprendizaje ya que ayuda a desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través de los mismos, por ende debe de realizarse de forma segura.

## **El proceso cognitivo en el desarrollo infantil**

La capacidad intelectual de cada individuo es de suma importancia ya que de esta depende que el estudiante pueda resolver sus tareas sin mayor dificultad, por lo cual el docente deberá formar estrategias que ayuden a los demás a interactuar para que entre ellos mismo identifiquen sus debilidades y así mismo ellos las conviertan en fortalezas fortaleciendo todas sus áreas y características sin la ayuda de un adulto volviéndose independiente a corta edad. Por tanto, se debe planificar cada uno de los juegos que se ejecutaran, porque como docente se debe reconocer que es necesario realizar un juego de acuerdo a la actividad o clase.

El desarrollo infantil es un proceso diferente para cada niño y niña que se da de manera natural en la comunidad que se desarrolla iniciándose desde la concepción, tiene su punto histórico en el nacimiento y continua hasta los 6 años de edad constituyéndose en un segmento de edad de lo que conocemos como desarrollo humano. (HERRERA, 2012)

Cada niño tiene una etapa de maduración y por ende el docente deberá ser muy cauteloso con eso ya que eso podría ocasionar problemas dentro del proceso educativo y a la vez en la ejecución de los juegos, de manera que el docente deberá constituir lazos de confraternidad y comisiones que ayuden al educando a ser responsables de las actividades asignadas por el docente realizándolas en grupo con sus compañeros de aula sin que nadie se los pida. Beneficiándose de

una manea única creando nuevos formadores en la educación.

#### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos**

Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad, por lo tanto, el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano (RONCANCIO, 2009)

Sin embargo es posible que no todos los estudiantes aprendan con total rapidez, pero no por eso el docente deberá de excluirlo más bien deberá buscar nuevas estrategias para darle solución a ese problema que se le suscita a nivel educativo, fomentando en ellos un aprendizaje naturalista y específica de manera que se siga retroalimentando día a día en este proceso y si fuese necesario deberá dársele más tiempo a los estudiantes que se les dificulta su aprendizaje utilizando nuevas técnicas pedagógicas para la implementación de los juegos.

A partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa (CABALLERO, 2010)

Se debe destacar la labor del docente ya que como mediador es el responsable de hacer comprender con claridad todos y cada uno de los pasos a seguir ante de la ejecución de los juegos, verificando que todas las dudas sean despejadas y las consignas estén bien claras, donde los educandos puedan realizar la práctica de los juegos sin ningún problema, es por esto que el docente deberá hacerle comprender de una manea breve y muy explícita las consignas o reglas de la actividad.

La práctica pedagógica se convierte en fortaleza y le ayuda al niño en su desarrollo académico el cual imparte situaciones y problemas que ayudan a la comprensión y dominios de conceptos y procesos que no se pueden reducir a la mera ejecución de los juegos (MIELES, 2012).

El cumplimiento de las actividades de los niños y niñas fortalecen sus motricidades gruesas como fina y a la vez desarrolla toda su parte cognitiva y área de desarrollo, por tanto, el docente debe realizar material lúdico que llame la atención por aprender en cada uno de sus estudiantes de manea que logre que todos absorban por lo menos algo del objetivo del juego, y por lo cual ellos adquieren dominio y precisión en su enseñanza.

El uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo, supone la



posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad, se aprovecha que los niños están en una etapa de descubrimiento del mundo, lo cual hace que tengan mucha curiosidad sobre todo. (JARAMILLO, 2011)

El docente debe ser estratégico en el momento de abordar una clase ya que tiene que llevar el material necesario y de acuerdo a la clase que va a impartir para que a medida que él vaya explicando el estudiante vea en todas partes los objetos que están siendo relacionados con el tema del docente, es decir si el docente habla del color rojo, puedan jugar al bombero y haya muchas cosas rojas en el cual ellos puedan observar de que les están hablando, asociando la clase con los objetos que se muestran en el aula de clase.

“El juego es muy enriquecedor como transmisor de valores, ya que al trabajar en el aula los juegos tradicionales, los niños y niñas adquieren todos los valores que transmiten los diferentes juegos” (MURILLO, 2009). El niño y niña muchas veces se identifican con cualquier juego que el docente realice durante la clase, expresando y transmitiendo todo cuanto aprendió a medida de la explicación del docente, también le gusta compartir con sus padres lo aprendido durante la clase.

### **2.1.2.2 Categoría de análisis**

#### **Los Juegos Dirigidos**

Los juegos dirigidos son consideradas también como una manera más motivadora para la enseñanza porque permite el desarrollo de las capacidades cognitiva, afectiva y motriz del estudiante. Es decir que el juego tiene un gran poder socializante, este permite que el niño pueda relacionarse en otro entorno diferente al hogar.

#### **Interactuar**

Esta es una acción que permite que dos o más personas puedan convivir de manera sustancial realizando actividades sanas para que se interrelaciones mientras conviven en un mismo entorno.

#### **Veracidad**

Se puede indicar que la veracidad es la manera que tienen un individuo para poder expresarse de una manera honesta lo que opina de alguna cosa por lo tanto esta se la puede decir que es la sencillez de una persona en manifestar sus pensamientos con honestidad y de manera verdadera sin mentir, sin aumentar la información.

## **Proceso cognitivo**

Cada individuo tiene una percepción diferente, de manera que el docente debe ser más analítico en cuanto estos casos ya que , deberá trabajar con niños y niñas de un temperamento bastante fuerte, y eh aquí donde él tiene que tener toda la paciencia necesaria para dirigir un juego, por lo cual este proceso depende del conocimiento previo que cada persona

## **Percepción**

Es la manera que tienen el cerebro de poder interpretar los estímulos sensoriales mediante lo que está ocurriendo en la realidad es decir la manera que el individuo reacciona ante algún evento.

## **Divergencia**

Esto quiere decir que es la manera que tiene el ser humano para poder manifestarse como es de manera que este realiza acción o efecto de exponer su punto de vista de acuerdo a su juicio y opinión propia.

### **2.1.3 Postura Teórica.**

Este proceso de enseñanza aprendizaje, aporta a los estudiantes mucho

desplazamiento en su sistema neuronales ya que a través del juego cada uno del educando expulsa todo lo que aprendieron en cuanto a la materia dándole cabida a la parte socio-afectiva, psicomotriz, cognitiva y lingüística, recalcando que cada una de estas etapas juegan un papel fundamental dentro de este proceso de enseñanza tornándose más relevante y valedera a su vez.

Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad, por lo tanto, el juego es una necesidad vital. Por tanto, es fundamental que el docente sea muy explícito en cada una de las actividades a realizar ya que el estudiante deberá crear sus propias ideas y sus propias representaciones de acuerdo a sus necesidades y por ende se debe destacar siempre la labor del docente para con sus estudiantes ya que él les proporciona la mayor parte de la enseñanza adquirida a través de sus conocimientos previos y nuevos los mismo que le ayudan en el aprendizaje integral de sus estudiante. (RONCANCIO, 2009)

## **2.2 HIPÓTESIS**

### **2.2.1 Hipótesis General o Básica.**

Los juegos dirigidos mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de

la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

### **2.2.2 Sub-hipótesis o Derivadas.**

Si se identificara las características generales de los juegos dirigidos, se podrá considerar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Si se describiera las actividades se las utilizaría en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo.

Si se estimulara el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido el estudiante tendrá la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo.

Si se diseña una guía con juegos recreativos se influirá en el desarrollo cognitivo a estudiantes.

### **2.2.3 Variables**

#### **Variable independiente**

Juegos dirigidos.

#### **Variable dependiente**

Proceso cognitivo.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

#### 3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

##### 3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

La prueba estadística Chi cuadrado se ha utilizado para comprobar la hipótesis, la fórmula que se utiliza es la siguiente:

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

Dónde:

$X^2$  = Chi-cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

$F_o$  = Frecuencia observada

$F_e$  = Frecuencia esperada

$(F_o - F_e)^2$  = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

$(F_o - F_e)^2 / F_e$  = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Hipótesis de trabajo: Los juegos dirigidos en las actividades educativas mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

Hipótesis nula: Los juegos dirigidos en las actividades educativas no mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

Cuadro N° 1 Frecuencia observada

<b>FRECUENCIA OBSERVADA</b>			
	<b>PREGUNTA 5 DOCENTES</b>	<b>PREGUNTA 5 PADRES</b>	
Muy frecuentemente	1	4	<b>5</b>
Frecuentemente	1	3	<b>4</b>
Poco frecuente	0	19	<b>19</b>
Nada frecuente	0	26	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>52</b>	<b>54</b>

Fuente: Investigación  
Elaborado por: Leyda Morales

Cuadro N° 2 Frecuencia esperada

<b>FRECUENCIA ESPERADA</b>			
	<b>PREGUNTA 5 DOCENTES</b>	<b>PREGUNTA 5 PADRES</b>	
Muy frecuentemente	0,19	4,81	<b>5</b>
Frecuentemente	0,15	3,85	<b>4</b>
Poco frecuente	0,70	18,30	<b>19</b>
Nada frecuente	0,96	25,04	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2,00</b>	<b>52,00</b>	<b>54</b>

Fuente: Investigación  
Elaborado por: Leyda Morales

Cuadro N° 3 Resultados de la frecuencia

	PREGUNTA 5 DOCENTES	PREGUNTA 5 PADRES	TOTAL
Muy frecuentemente	0,19	0,14	
Frecuentemente	0,15	0,19	
Poco frecuente	0,70	0,03	
Nada frecuente	0,96	0,04	
<b>TOTAL</b>	10,15	0,39	10,54

Fuente: Investigación

Elaborado por: Leyda Morales

### **CHI CUADRADO CALCULADO = 10,54**

Luego se realizó el cálculo para obtener los grados de libertad, considerando el nivel de confianza que es de 0,95 se obtiene el Chi cuadrado tabular ( $X_{2t}$ ). El grado de libertad se lo obtendrá siguiendo la fórmula:

$$Gl = (f-1) (c-1)$$

Dónde:

Gl= Grados de libertad

F= filas

C= columnas



**GRADO DE LIBERTAD = NUMERO DE FILAS- 1\*NUMERO DE  
COLUMNAS -1**

$$GL= (f-1)(c-1)$$

$$GL= (2-1)(4-1)$$

$$GL= (1) (3)$$

$$GL= 3$$

Verificando en la tabla de Chi cuadrado entre la columna de probabilidad (0,95) y la fila de grado de libertad (1) se encuentra

**CHI CUADRADO TABULAR= 7,815**

Al ser el Chi cuadrado calculado mayor que el Chi cuadrado tabular se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto: Los juegos dirigidos en las actividades educativas mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

### 3.1.2 Análisis e interpretación de datos

Resultados de la encuesta realizada a los docentes de primer año de la Escuela  
Guayaquil

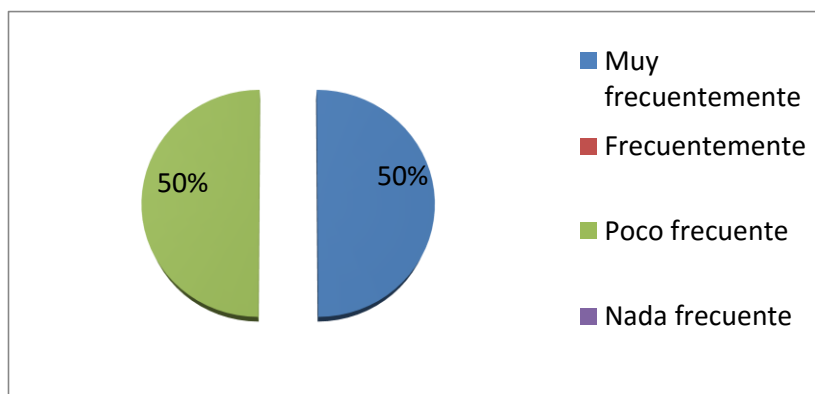
#### 5) ¿Cree usted que los juegos dirigidos logran despertar el proceso cognitivo de los estudiantes?

Cuadro N° 4 Proceso cognitivo de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 1 Proceso cognitivo de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes señala que muy frecuentemente cree que los juegos dirigidos logran despertar el proceso cognitivo de los estudiantes, y el otro 50% señala que poco frecuente.

Resultados de la encuesta realizada a los padres de familia de primer año de la  
Escuela Guayaquil

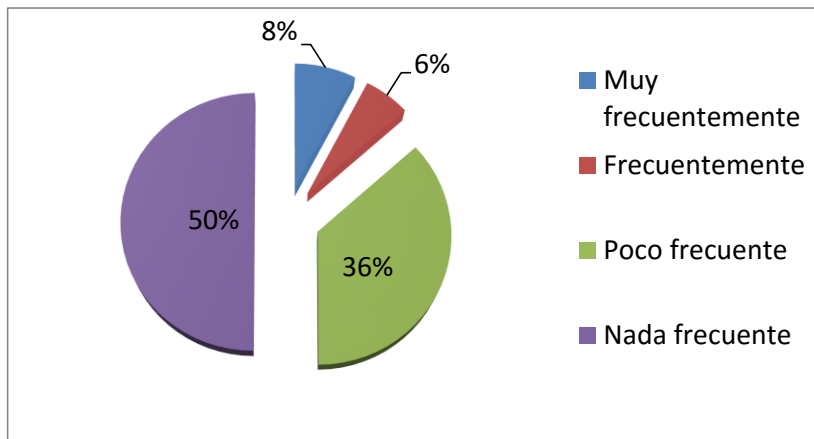
5) ¿El docente realiza juegos dirigidos que logren despertar el proceso  
cognitivo de los estudiantes?

Cuadro N° 5 Juegos para despertar el proceso cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	4	8%
Frecuentemente	3	6%
Poco frecuente	19	36%
Nada frecuente	26	50%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 2 Juegos para despertar el proceso cognitivo



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los padres de familia señalan que considera nada frecuente que el docente realiza juegos dirigidos logren despertar el proceso cognitivo de los estudiantes, el 36% señala que poco frecuente, el 8% expresa muy frecuentemente y el 6% dice que frecuentemente.

## **3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1 Especificas**

- Los docentes manifiestan que los estudiantes si muestran entusiasmo al momento de ejecutarse el juego dirigido. Los padres de familia consideran que el docente muy poco utiliza en su clase los juegos dirigidos.
- Se ha manifestado por los docentes que el juego dirigido si influye en el desarrollo académico de los estudiantes, fortaleciendo su participación e integración.
- Los docentes señalan que los padres de familia si motivan a despertar el proceso cognitivo a través del juego en las tareas encomendadas.
- La mitad de los docentes considera que los juegos dirigidos logran despertar el proceso cognitivo de los estudiantes. Los padres de familia señalan que el docente con los juegos dirigidos que utiliza no logra despertar el proceso cognitivo de los estudiantes.
- Los docentes consideran que los juegos dirigidos que ejecutan en clases si despiertan el interés por aprender en los estudiantes, por ello si participan activamente en clases, sin embargo se requiere de juegos dirigidos más creativos que estimulen al niño para obtener un mejor rendimiento académico.

### **3.2.2. General**

Se ha demostrado por medio del trabajo investigativo ejecutado que existe una incidencia de los juegos dirigidos en el proceso cognitivo de los estudiantes,

por lo que se plantea que tanto docentes como padres de familia tienen deficiencias en el momento de la ejecución de los juegos dirigidos con propósitos establecidos.

### **3.3. Recomendaciones**

#### **3.3.1. Específicas**

- Que dicte algún taller para docentes y padres de familia sobre la importancia de utilización del juego dirigido en los niños.
- Que se realice una motivación a los docentes para que ejecuten juegos dirigidos con materiales reciclados si no existieran los materiales didácticos elaborados.
- Se ha considerado necesario que los docentes fortalezcan los conocimientos sobre los juegos dirigidos y su aplicación en el proceso educativo.
- Es muy importante que los padres de familia tengan mayores conocimientos sobre los juegos dirigidos a fin de que desde el hogar los niños estén aprendiendo de forma constante con actividades lúdicas.
- Con el fin de ampliar los conocimientos existentes sobre los juegos dirigidos que se pueden utilizar se plantea el uso de una guía con juegos dirigidos a fin de que los docentes puedan ejecutarlos en clases.

- El uso de la guía con juegos dirigidos facilitará la labor docente, puesto que se plantean juegos dirigidos acorde con la edad de los niños, estos juegos motivarán a los estudiantes a aprender.

### **3.3.2. General**

Se debe plantear una estrategia que permita la capacitación de padres de familia y docentes para que puedan utilizar de forma óptima los juegos dirigidos a fin de favorecer el proceso cognitivo y motriz en los estudiantes de primer año de educación básica a fin de corregir las deficiencias encontradas en la ejecución de los juegos dirigidos, considerándose las edades, desarrollo de la motricidad, etc.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN**

#### **4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

Los juegos dirigidos permiten a los niños y niñas mejorar su nivel cognitivo y motriz, puesto que por medio de las actividades que se realiza permita alcanzar destrezas y habilidades para ser promovidos a los años superiores con los conocimientos, logrando que los niños y niñas se adapten al entorno escolar.

##### **4.1.1 Alternativa obtenida**

Al estudiar el uso de los juegos dirigidos como actividades para desarrollar el proceso cognitivo, se considera que hay la necesidad en los docentes de conocer de forma integral sobre las herramientas didácticas que pueden utilizar en el proceso educativo de acuerdo con la edad del niño o niña, los juegos o actividades lúdicas son un instrumento que se utiliza para el desarrollo de las habilidades motrices y cognitivas en los estudiantes, que les permite tener conocimientos base para los cursos superiores, es de allí que radica la importancia de que se desarrolle bien, con los instrumentos adecuados, se tiene que procurar la participación de todos los niños y niñas, además se puede involucrar a los padres de familia para que en sus hogares también los desarrollen.

#### **4.1.2 Alcance de la alternativa**

Una vez que se desarrolla el estudio se considera que los juegos dirigidos son la mejor opción para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de la Escuela Guayaquil, por lo cual se plantea una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, es por ello que se pretende que los docentes cuenten con esta herramienta para facilitar la enseñanza.

Es necesario que el docente sea capacitado para el uso de los juegos dirigidos que se pueden utilizar en el proceso educativo enfocado a los niños y niñas de primer año de educación básica, a fin de que se pueda desarrollar las capacidades de aprendizaje, que les ayudarán a adquirir habilidades y destrezas que servirán tanto en el presente como en el futuro.

#### **4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa**

Se considera que la alternativa que se ha optado por elegir para la propuesta es viable, considerando que la Constitución Política de la República establece que la educación es un derecho que tienen todos los ecuatorianos, por lo cual el Estado debe realizar las inversiones necesarias en infraestructura, docentes, materiales y otros gastos a fin de que sea gratuita para los niños y niñas del país durante su etapa de niñez y adolescencia.



En la Ley Orgánica de Educación Intercultural se establece que el sistema educativo nacional debe proveer una educación de calidad con calidez, promoviendo el desarrollo integral del estudiante, también se establecen los derechos y deberes de los estudiantes, como de los docentes y padres de familia, quienes tienen que aportar con el proceso educativo del niño o niña.

#### **4.1.3.1 Antecedentes**

Se pudo analizar de forma crítica el problema originado por la deficiente aplicación de los juegos dirigidos en el primer año de educación general básica de la Escuela Guayaquil, utilizando herramientas de la investigación científica como es la investigación de campo con sus técnicas: encuesta y observación se tuvo como resultados que hay una necesidad en los docentes de conocer de una mejor forma los juegos dirigidos que pueden utilizar para el proceso educativo de los niños y niñas de primer curso.

Es importante que se cuente con un instrumento que facilite la labor docente en la formación de los niños y niñas de primer año de educación básica a fin de que se pueda tener bases sólidas de conocimientos en estos estudiantes desde los niveles educativos básicos. El juego es un instrumento muy utilizado para la enseñanza en los niños que recién ingresan al sistema educativo, puesto que les permiten adaptarse al nuevo entorno que están experimentando, conociendo nuevos amigos e interactuando con ellos.

#### **4.1.3.2 Justificación**

Los docentes de primer año de educación general básica requieren de herramientas didácticas que les permitan llegar con la enseñanza que desean transmitir a los niños y niñas, por lo cual los juegos son una alternativa muy utilizada, sin embargo, deben realizarse de acuerdo a la edad del niño, considerando el desarrollo cognitivo y motriz, a fin de que alcancen los aprendizajes necesarios.

La propuesta que se plantea es factible por cuanto los docentes, estudiantes y padres de familia han brindado las facilidades para la investigación del problema y están predispuestos para su aplicación, porque consideran que es un instrumento para el desarrollo de las clases, con lo que se motivará al aprendizaje de sus niños y niñas y de esta manera se logrará el objetivo propuesto como es el de desarrollar e innovar las clases en los niños de una manera creativa a diferencia de como se la ha venido realizando.

Con la implementación de una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de primer año de educación general básica se beneficia a los estudiantes y docentes por cuanto cuentan con una herramienta pedagógica que se la puede utilizar de forma diaria en el proceso educativo de los niños para el desarrollo del aprendizaje, los juegos dirigidos que se plantean no requieren de equipos sofisticados, pudiendo en ciertos casos utilizarse artículos de

reciclaje con lo que se les podrá incentivar al cuidado de la naturaleza, estos juegos van a permitir el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, así como del aspecto cognitivo de los niños y niñas.

## **4.2 Objetivos**

### **4.2.1 General**

Diseñar una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes de primer año de educación general básica de la Escuela Guayaquil.

### **4.2.2 Específicos**

Establecer los juegos dirigidos que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de primer año de educación básica.

Seleccionar los juegos que sean de mayor impacto en el niño a fin de que se puedan desarrollar sus habilidades tanto cognitivas como motoras.

Plantear a los docentes el uso de la guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes.

### **4.3 Estructura general de la propuesta**

#### **4.3.1 Título**

Guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes de primer año de educación general básica de la Escuela Guayaquil.

#### **4.3.2 Componentes**

Se ha considerado pertinente la utilización de 10 actividades que contienen un juego dirigido que se puede realizar en clases con un fin determinado, que facilite el desarrollo cognitivo y motriz de los niños y niñas.

Estructura:

Actividad N° 1: Cadena de nombres

Actividad N° 2: Circuito de habilidad

Actividad N° 3: De mano en mano

Actividad N° 4: Un paseo por la selva

Actividad N° 5: Carrera de obstáculos

Actividad N° 6: Dinámica si tienes muchas ganas de aplaudir

Actividad N° 7: Fútbol de mano gateando

Actividad N° 8: La batalla de globos

Actividad N° 9: Aplausos equivocados

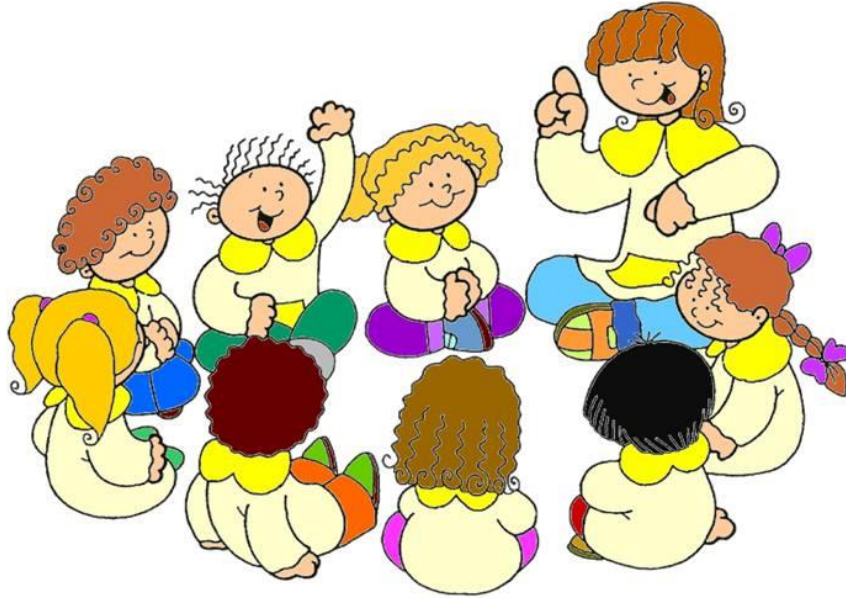
Actividad N° 10: Relevos

Guía con juegos recreativos  
para el desarrollo cognitivo  
a estudiantes



*Primer Año de Educación Básica*

## Actividad N° 1: Cadena de nombres



Objetivo: Facilitar la comunicación en los niños y niñas

Desarrollo:

- 1.- Se establecen grupos máximo 10 niños cada uno.
- 2.- El primero dice su nombre, el segundo dice el nombre del primero y luego el suyo, el tercero dice el nombre del primero, segundo y el suyo y así sucesivamente.
- 3.- Como segunda ronda, debe decir el plato favorito, y el primero dirá su nombre y su plato favorito, el segundo dirá el nombre y el plato favorito del primero y suyo, el tercero dirá el nombre y el plato favorito del primero y segundo y suyo, y así sucesivamente.
- 4.- Como tercera ronda dirán el nombre, el plato favorito y fruta preferida, el segundo dirá el nombre, plato favorito y fruta preferida del primero y suya, el tercero dirá el nombre, plato favorito y fruta preferida del primero, segundo, suyo y así sucesivamente.

## Actividad N° 2: Circuito de habilidad



Objetivo: Desarrollo de la lateralidad y coordinación viso motora

Materiales: Cuatro pelotas, dos aros, 16 conos, tiza, y un pito.

Desarrollo:

- 1.- Se ubican a los niños en dos filas.
- 2.- Habrán 8 conos para cada fila.
- 3.- Se dibujará una línea al finalizar los conos.
- 4.- Los niños irán haciendo zigzag por los conos.
- 5.- Habrá un balón en la línea al finalizar los conos.
- 6.- Al llegar al balón deberá lanzarlo para atravesar el aro.
- 7.- Luego regresará con el balón en los pies haciendo zigzag por los conos.
- 8.- Pasará el balón su compañero para que inicie el recorrido.

### Actividad N° 3: De mano en mano



Objetivo: Facilitar el desarrollo de la motricidad fina

Materiales: Pelotas pequeñas (tipo tenis), dos cestos

Desarrollo:

- 1.- Se hacen dos grupos para que formen dos círculos.
- 2.- Se ubica el cesto en el medio.
- 3.- Se les da la pelota a los niños para que vaya de mano en mano.
- 4.- El último en recibir la pelota la tira al cesto.
- 5.- El grupo que haya encestado más pelotas gana.



#### Actividad N° 4: Un paseo por la selva



Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa

Desarrollo:

- 1.- Se ubican dos grupos de estudiantes.
- 2.- Con el primer grupo se realiza la actividad, el otro grupo observa.
- 3.- Se inventa una historia que están en la selva.
- 4.- Los animales están dormidos hay que caminar en puntillitas para no despertarlos.
- 5.- Hay que correr porque comenzó a llover.
- 6.- En el camino hay un arroyo por lo que hay que saltar.
- 7.- Hay un riachuelo y para pasarlo está un tronco de debe equilibrar para no caerse al agua.
- 8.- Se pueden hacer otras actividades y una vez terminado se sienta el grupo que hizo la actividad y el otro grupo.

## Actividad N° 5: Carrera de obstáculos



Objetivo: Desarrollar la coordinación viso motora

Materiales: Tacos de madera o plástico, cartulina

Desarrollo:

- 1.- Se ubican los tacos de madera en el piso simulando obstáculos.
- 2.- Se ubican los pedazos de cartulina, simulando un hoyo de agua.
- 3.- Los niños deben cruzar los obstáculos saltándolos sin pisarlos.
- 4.- Se corre sin tocar los obstáculos.

Actividad N° 6: Dinámica si tienes muchas ganas de aplaudir



Objetivo: Desarrollar la motricidad y coordinación

Desarrollo:

- 1.- Se pide a los niños que se ubiquen de pie.
- 2.- Se canta la canción.
- 3.- Los niños tienen que realizar las actividades de la canción: reír, gritar, silvar, aplaudir, etc.

## Actividad N° 7: Fútbol de mano gateando



Objetivo: Desarrollar las destrezas motoras en los niños y niñas

Materiales: El salón de clases, un balón de mini fútbol, tiza, un arco y un pito.

Desarrollo:

- 1.- Se establecen equipos de 5 niños cada uno.
- 2.- Se dibuja una cancha de fútbol en el salón de clases.
- 3.- Cada equipo se ubica del lado que va a defender.
- 4.- El docente es el árbitro.
- 5.- Se ubica el balón en el centro de la cancha.
- 6.- El tiempo es de 5 minutos.
- 7.- Los niños jugarán fútbol con las manos pero gateando.
- 8.- El equipo que más goles meta será el ganador.

## Actividad N° 8: La batalla de globos



Objetivo: Desarrollar destrezas motoras y movimientos libres en los niños

Materiales: Globos, cuerda.

Desarrollo:

- 1.- Se infla los globos.
- 2.- Se les amarra un globo en el tobillo.
- 3.- Los niños deberán reventar el globo de los demás.
- 4.- Los niños que sean reventados los globos saldrán de juego.
- 5.- El último niño que quede será el ganador.

## Actividad N° 9: Aplausos equivocados



Objetivo: Estimular el desarrollo de los sentidos

Desarrollo:

- 1.- El docente debe ir diciendo palabras referentes a una temática (colores, frutas, nombres, objetos, etc.).
- 2.- Al escuchar los niños aplaudirán si es la correcta.
- 3.- Si es incorrecta y alguien aplaude deberá hacer una penitencia.
- 4.- Ejemplo: Si se va a hablar sobre animales, menciona perro aplauden, menciona gato aplauden, menciona paloma aplauden, menciona rojo no deben aplaudir, si alguien aplaude se le pone una penitencia.

## Actividad N° 10: Relevos



Objetivo: Promover el trabajo en grupo

Materiales: Vasos plásticos, balde plásticas.

Desarrollo:

- 1.- Se colocan tres baldes al inicio de la columna y a unos 10 metros.
- 2.- En una pared estarán tres baldes con agua y en el otro estarán los baldes vacíos.
- 3.- Se formarán tres equipos.
- 4.- Se ubicarán en fila los estudiantes cogerán un vaso y lo llenarán de agua, lo llevarán hacia el balde vacío.
- 5.- Regresarán a la salida y entregarán el vaso vacío a su compañero quien hará lo mismo.
- 6.- Ganará el equipo que logre mayor cantidad de agua en el balde que inicialmente estaba vacío.

#### **4.4 Resultados esperados de la alternativa**

La utilización de la guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de primer año de educación básica se logra que los niños presten mayor atención al proceso educativo, así como también participen de forma activa durante la clase desarrollando los juegos que se plantean a fin de que puedan desarrollar la motricidad fina y gruesa con las actividades lúdicas planteadas.

Los niños y niñas pueden desarrollar destrezas y habilidades que les permiten coordinar mejor los movimientos de sus pies y manos, así como en la parte cognitiva podrán aprender de una manera muy motivadora puesto que se les permite que ejecuten las actividades que se encuentran planificadas dentro de la clase.



## BIBLIOGRAFÍA

- ARAVENA, A. (2009). *Rincones y Juego Simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio Comparativo en las Instituciones Educativas* . Mexico: Pax Mexico.
- BALLESTER, A. (2010). *el aprendizaje significativo en la practica*. España: Univesidad de las islas biliars.
- BENITEZ, M. (2009). *el juego como herramienta de aprendizaje*. cuenca: innovacion y experiencias educativa.
- CABALLERO, A. (2010). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardin infantil mis pequeñas estrellas del distrito Barranquillas*. Bogota : Sede Bogota.
- COBOS, P. (2013). *Programa de desarrollo de las habilidades cognitivas DHAC en la enseñanza de la matematica*. Cuenca-Ecuador: Universidad de filosofía, ciencias y letras de la educacion.
- CRIOLLO, R. (2014). *Los rincones de trabajo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del primero de educacion general basica*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

GARCIA, L. (2012). *Estilos de aprendizajes y estrategias de aprendizaje*. Mexico: revistas estilos de aprendizaje.

GARCIA, S. (2010). *A jugar que todo aprenderas*. Mexico: junta de Andalucía.

GUARTANGA, D. (2013). *juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

GUTIERREZ, M. (2012). *a jugar que todo aprenderas*. México: Instituto Andaluz de la mujer.

HARO, M. (2010). *“EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS BASICOS EN LAS ESTUDIANTES DEL “COLEGIO NACIONAL . Ibarra: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.*

HERRERA, J. (2012). *la sobre proteccion en los padres en el desarrollo social en la institucion de la institucion de los niños y niños de tres a cinco años de edad del centro de educacion inicial . Quito: Universidad Central del Ecuador.*

JARAMILLO, J. (2011). *El juego como estrategia didactica en la educacion infantil*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación.

LERA, R. (2012). *a jugar todo aprenderas . México: consejería de educación y ciencias.*

LEYVA, A. (2011). *El juego como estrategia didactica en el desarrollo infantil.*

Bogota: Universidad Javeriana.

MALAJOVICH, A. (2008). *Recorridos didacticos en la educacion inicial.*

Buenos Aires: Paidos.

MARTINEZ, J. (2008). *La teoria del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky.*

Santiago de Chile: Universidad Bolivariana Santiago de Chile.

MIELES, m. (2012). *Los juegos didacticos como herramientas pedagogicas para*

*la resolucion de problemas matematicos.* Nechi Antioquia: Facultad de educacion.

MORENO, J. (2009). *el aprendizaje en el juego motriz.* murcia: facultad de

educacion.

MURILLO, M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje.* venezuela:

innovacion y experiencias educativas.

PALACIN, G. (2008). *Los procesos cognitivos y los procedimientos en el*

*desarrollo curricular del nivel inicial.* Ecuador: Universidad Nacional De cuyo.

PATIÑO, M. (2014). *el juego como estrategia pedagogica.* Cuenca.

- PILA, J. (2012). *La motivacion como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes en el nivel I y II*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- RIVAS, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería.
- RONCANCIO, C. (2009). *La actividad fisica como juegos en los niños preescolar*. Bogota: sede de Bogota.
- SANCHEZ, C. (2012). *Estrategias de aprendizajes*. mexico: estilos de apendizaje.
- SANTA CRUZ, C. (2010). *Juegos tradicionales como mediador en el aprendizaje*. cuenca: Universidad de Cuenca.
- SAZO, L. (2013). *juegos dirigidos*. guatemala: universidad juan carlos de Guatemala.
- SICHIQUE, M. (2014). *El juego como estrategia pedagogica*. Cuenca: sede Saleciana.

## ANEXOS

### Anexo 1 Fotografías

Fotos con los estudiantes de la Escuela



Foto con la docente de primer año



Foto con los padres de familia de primer año



Foto con la tutora del Informe Final



## Anexo 2 Resultados de la investigación

Resultados de la encuesta realizada a los docentes de primer año de la Escuela  
Guayaquil

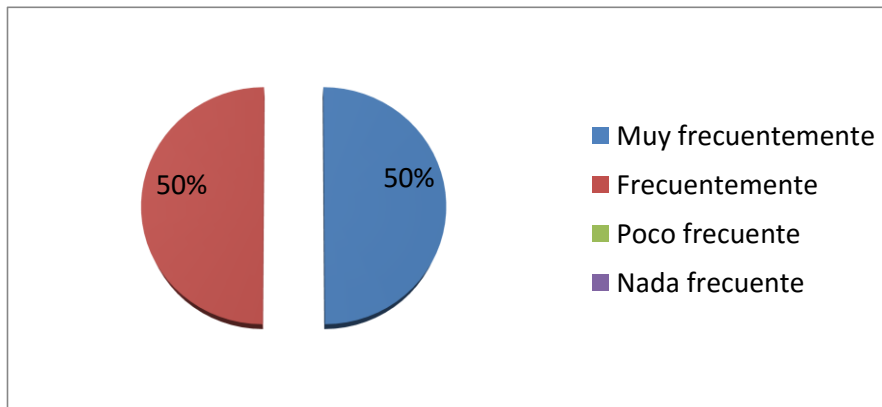
### 1) ¿Considera usted que los estudiantes muestran entusiasmo al momento de ejecutarse el juego dirigido?

Cuadro N° 6 Entusiasmo para el juego dirigido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 3 Entusiasmo para el juego dirigido



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** Según el 50% de los docentes los estudiantes muy frecuentemente muestran entusiasmo al momento de ejecutarse el juego dirigido, el otro 50% considera que frecuentemente.

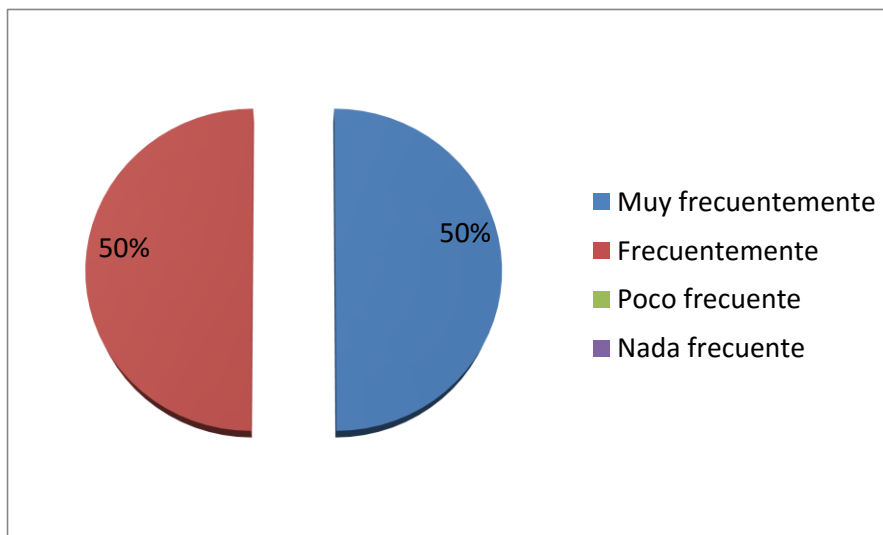
2) **¿El juego dirigido influye mucho en el desarrollo académico de los estudiantes?**

Cuadro N° 7 Influencia del juego dirigido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 4 Influencia del juego dirigido



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes considera muy frecuentemente que el juego dirigido influye mucho en el desarrollo académico de los estudiantes y el 50% dice que frecuentemente.



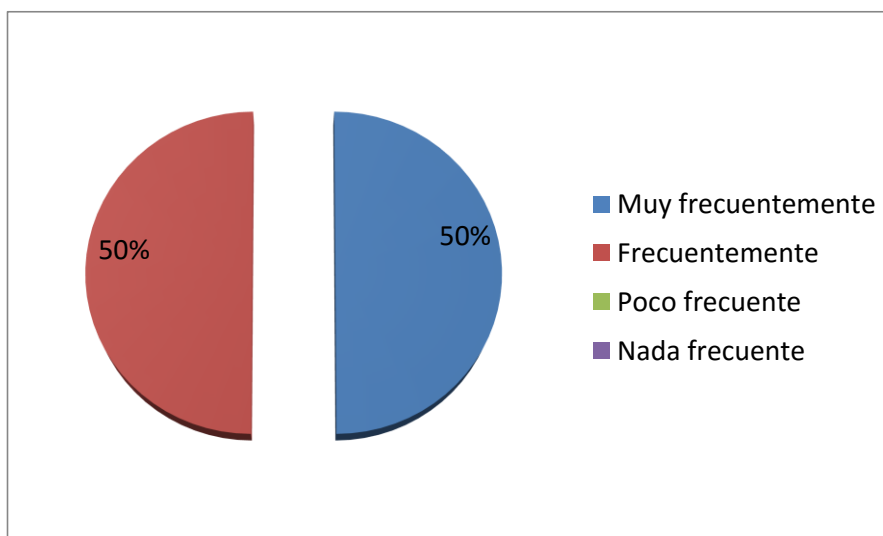
### 3) ¿Los juegos que realiza ayudan a fortalecer la participación e integración de los estudiantes?

Cuadro N° 8 Fortalecimiento de la participación estudiantil

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 5 Fortalecimiento de la participación estudiantil



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes considera que los juegos muy frecuentemente ayudan a fortalecer la participación e integración de los estudiantes, el otro 50% señala que frecuentemente.

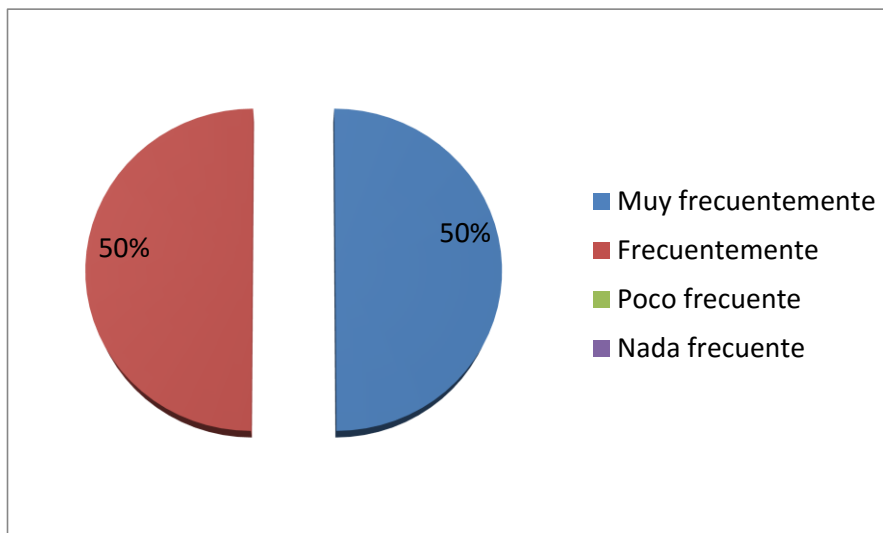
4) **¿Cree usted que los padres le motivan a despertar el proceso cognitivo a través del juego en las tareas encomendadas por el docente?**

Cuadro N° 9 Motivación para despertar el proceso cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 6 Motivación para despertar el proceso cognitivo



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes considera que muy frecuentemente los padres le motiva al estudiante a despertar el proceso cognitivo a través del juego en las tareas que le encomienda, el otro 50% señala que frecuentemente.

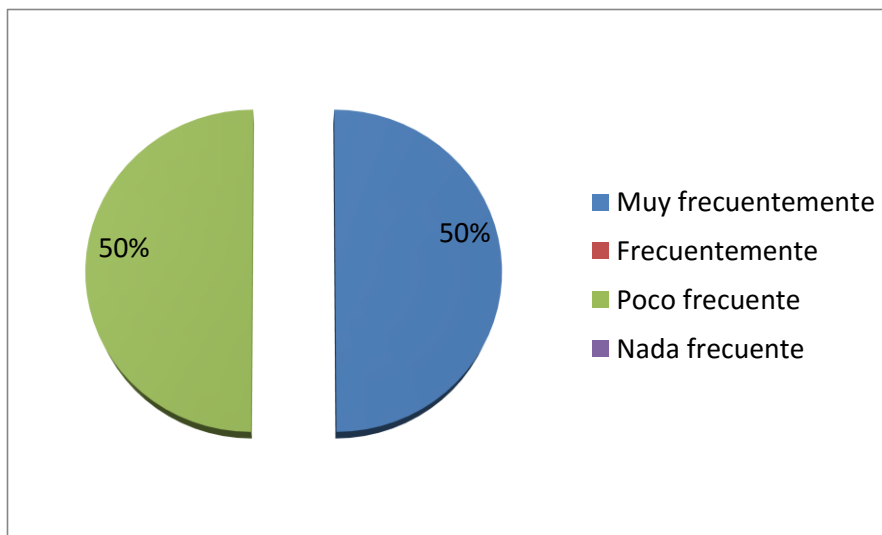
5) ¿Cree usted que los juegos dirigidos logran despertar el proceso cognitivo de los estudiantes?

Cuadro N° 10 Proceso cognitivo de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 7 Proceso cognitivo de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes señala muy frecuentemente que los juegos dirigidos logran despertar el proceso cognitivo de los estudiantes, el otro 50% considera que poco frecuente.

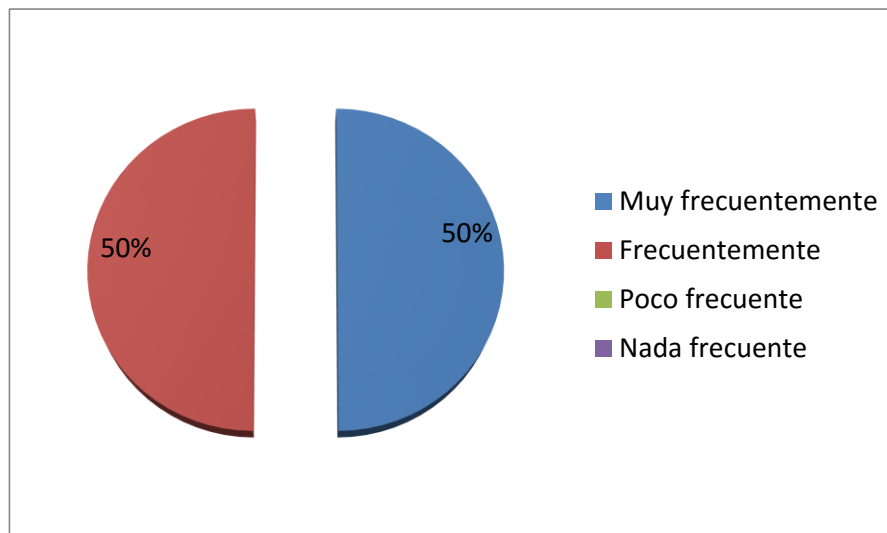
**6) ¿Los juegos dirigidos de los que usted ejecuta en la clase le despierta a los estudiantes el interés por aprender?**

Cuadro N° 11 Los juegos dirigidos despiertan interés

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 8 Los juegos dirigidos despiertan interés



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes señalan que muy frecuentemente los juegos dirigidos que ejecuta en clases le despierta a los estudiantes el interés por aprender, el otro 50% dice que frecuentemente.

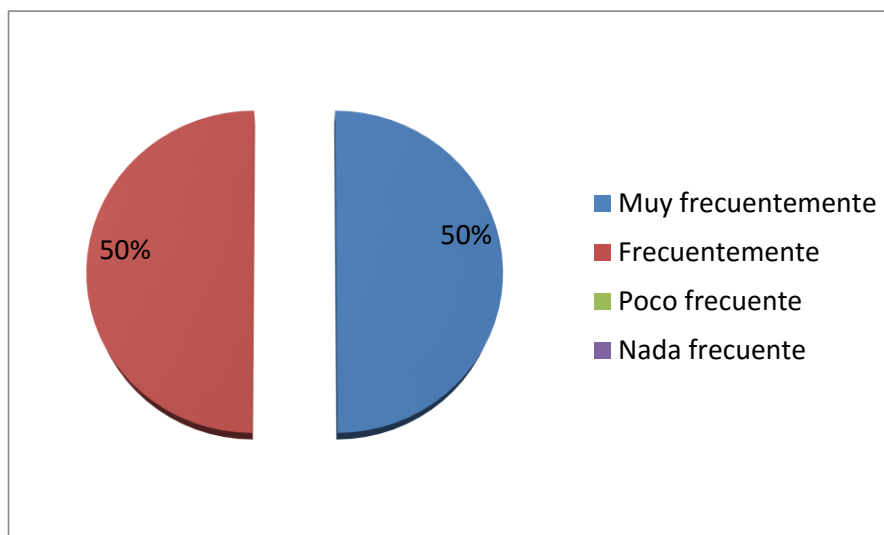
**7) ¿Participan activamente los estudiantes en sus clases sin temor a equivocarse?**

Cuadro N° 12 Participación activa de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 9 Participación activa de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes encuestados considera que muy frecuentemente los estudiantes participan activamente en sus clases sin temor a equivocarse, el otro 50% expresa que frecuentemente.

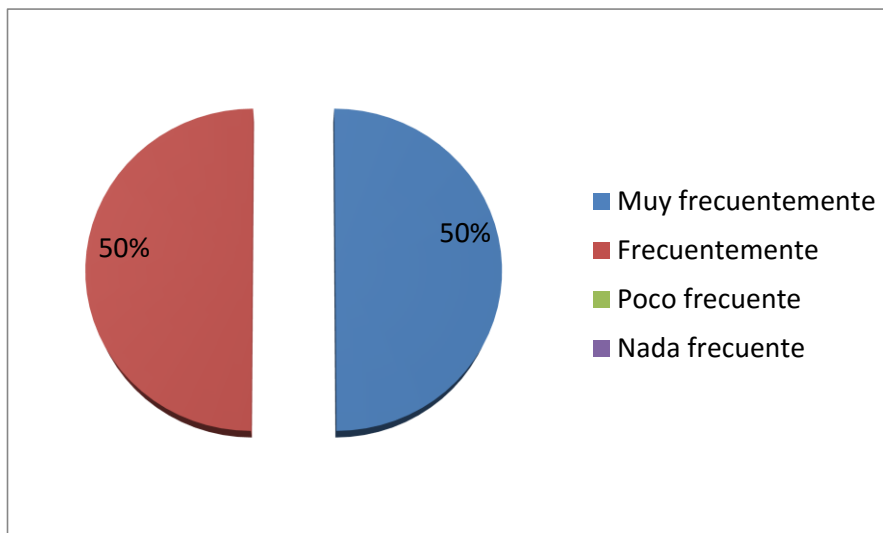
**8) ¿El ambiente donde se realizan los juegos la motiva a usted a producir pensamientos innovadores?**

Cuadro N° 13 El ambiente y la motivación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 10 El ambiente y la motivación



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los encuestados considera muy frecuentemente que el ambiente en el que se realizan los juegos le motiva a producir pensamientos innovadores, el otro 50% dice que frecuentemente.

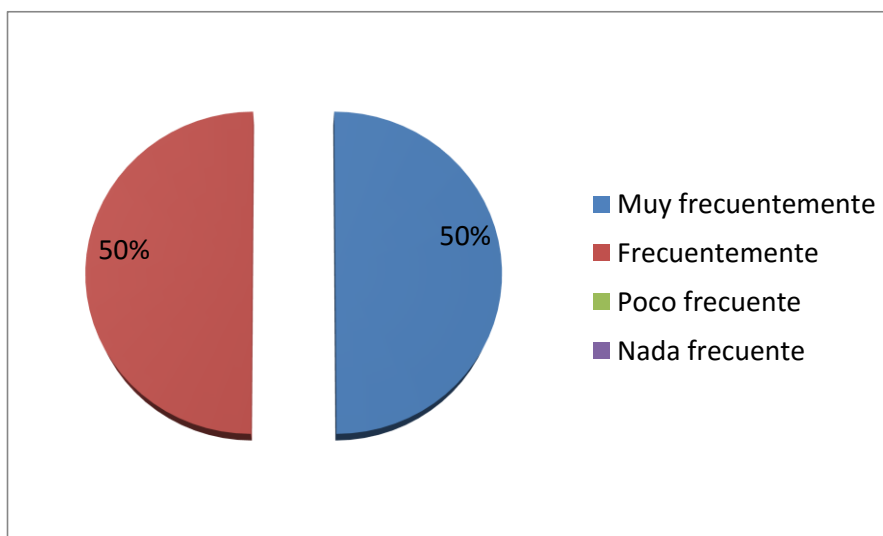
9) **¿Usted piensa que para tener un buen rendimiento académico de los estudiantes necesita de juegos dirigidos más creativos?**

Cuadro N° 14 Juegos dirigidos más creativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 11 Juegos dirigidos más creativos



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes considera que muy frecuentemente piensa que para tener un buen rendimiento académico se necesita de juegos recreativos más creativos, el otro 50% dice que frecuentemente.

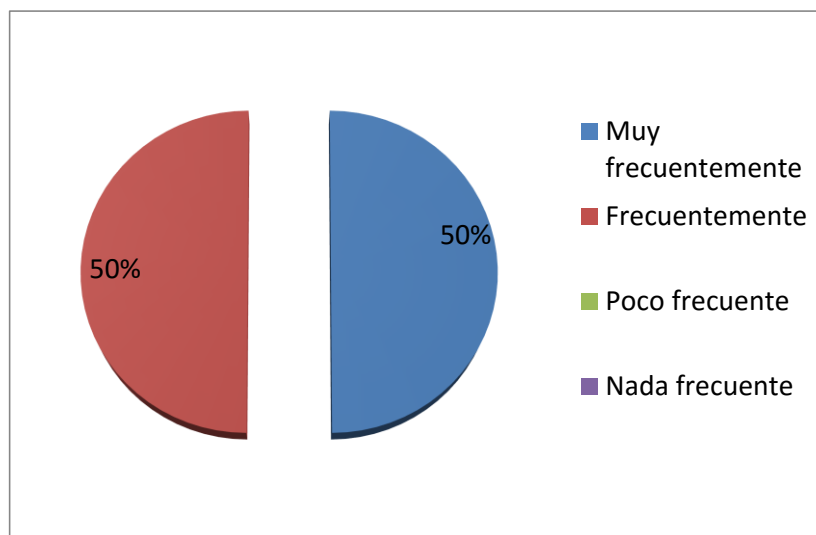
**10) ¿Cree usted que la poca participación de los padres influye en el desempeño académico de los hijos?**

Cuadro N° 15 Poca participación de los padres

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 12 Poca participación de los padres



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los docentes señala que muy frecuentemente la poca participación de los padres influye en el desempeño académico de los hijos, el otro 50% dice que frecuentemente.



Resultados de la encuesta realizada a los padres de familia de primer año de la  
Escuela Guayaquil

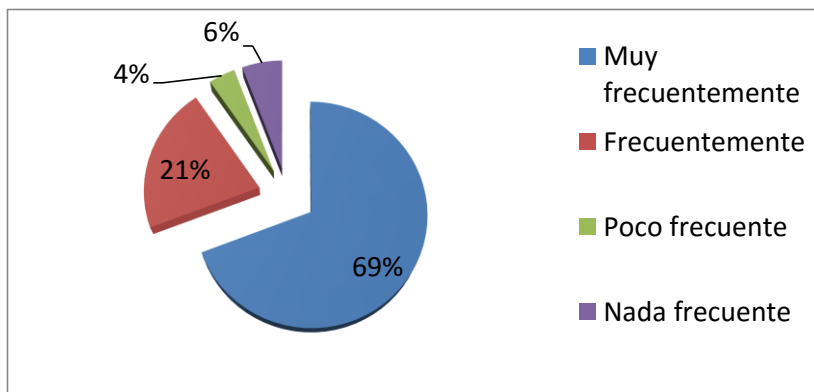
1) **¿Conoce usted sobre los juegos dirigidos que realiza el docente?**

Cuadro N° 16 Conocimiento sobre los juegos dirigidos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	36	69%
Frecuentemente	11	21%
Poco frecuente	2	4%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 13 Conocimiento sobre los juegos dirigidos



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 69% de los padres de familia encuestados manifiesta que muy frecuentemente conoce los juegos dirigidos que realiza el docente, el 21% dice que frecuentemente, el 6% considera que nada frecuente, y el 4% expresa que poco frecuente.

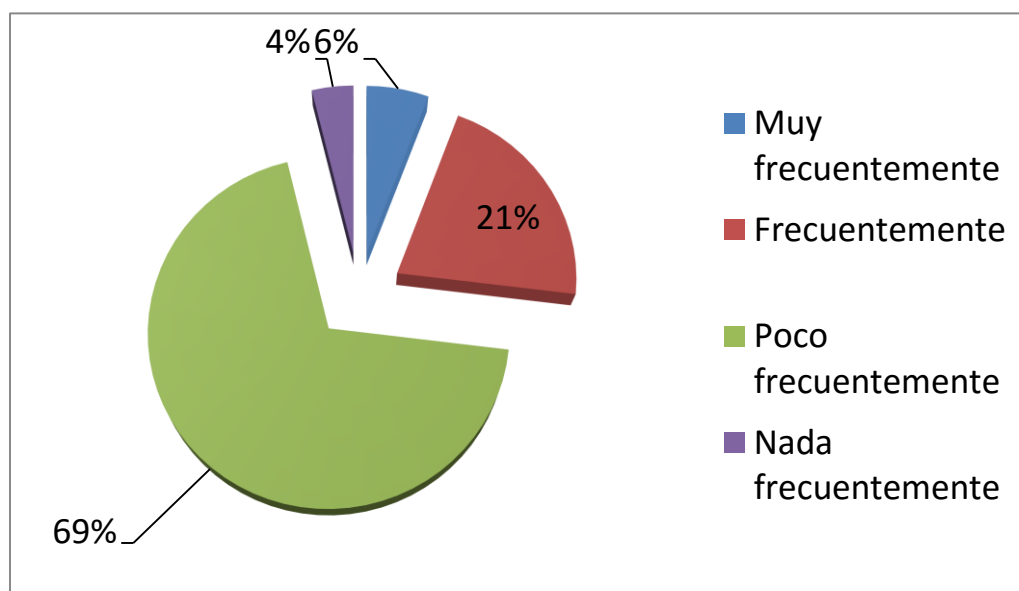
## 2) ¿El docente hace uso de los juegos dirigidos en su clase?

Cuadro N° 17 Uso de los juegos dirigidos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	3	6%
Frecuentemente	11	21%
Poco frecuente	36	69%
Nada frecuente	2	4%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 14 Uso de los juegos dirigidos



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 69% de los padres de familia encuestados consideran que de forma poco frecuente el docente hace uso de los juegos dirigidos en su clase, el 21% dice que frecuentemente, el 6% considera que muy frecuentemente, y el 4% expresa que nada frecuente.

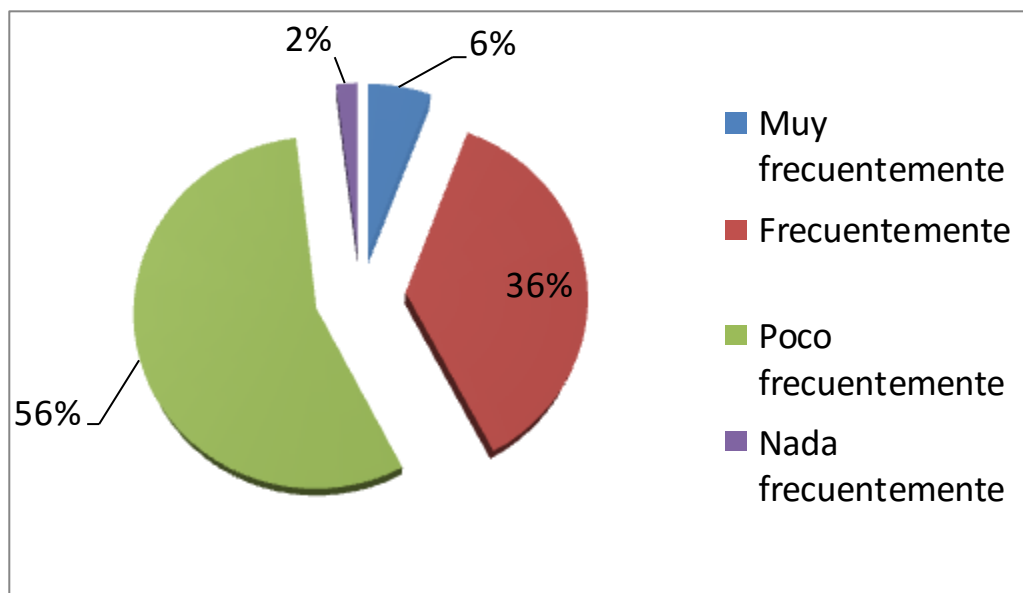
3) **¿El docente realiza el juego dirigido al momento de enseñarles la materia?**

Cuadro N° 18 Juego de manera lúdica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	3	6%
Frecuentemente	19	36%
Poco frecuente	29	56%
Nada frecuente	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 15 Juego de manera lúdica



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 56% de los padres de familia encuestados manifiestan que poco frecuente el docente realiza el juego dirigido al momento de enseñarles la materia, el 36% dice que frecuentemente, el 6% considera que muy frecuentemente, y el 2% expresa que nada frecuente.

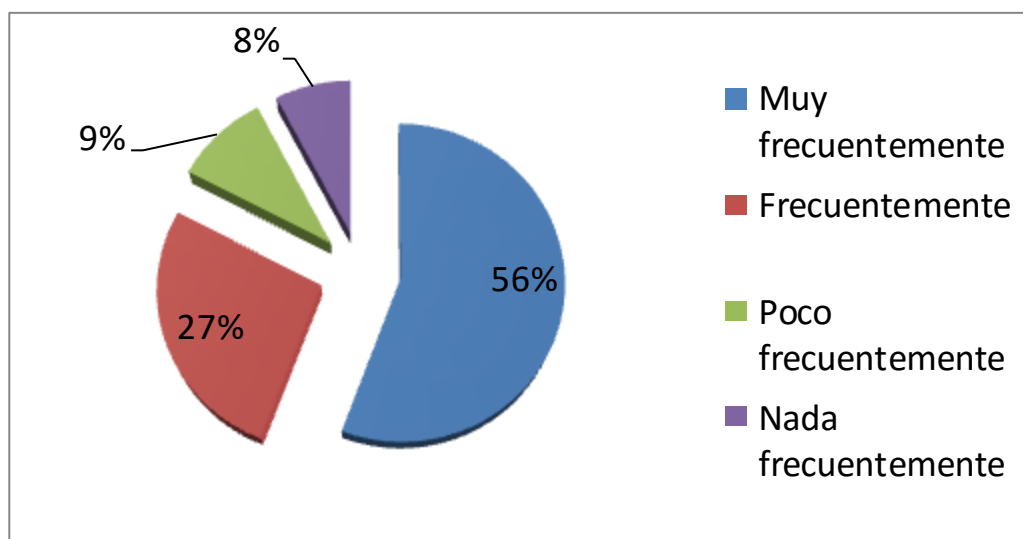
4) **¿Cree usted que el docente es explícito al momento de empezar el juego con sus estudiantes y todos quedan claros y siguen la consigna dada?**

Cuadro N° 19 Docente explica bien

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	29	56%
Frecuentemente	14	27%
Poco frecuente	5	9%
Nada frecuente	4	8%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 16 Docente explica bien



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 56% de los padres de familia encuestados creen que muy frecuentemente el docente es explícito al momento de empezar el juego con sus estudiantes y todos quedan claros y siguen la consigna dada, el 27% dice que frecuentemente, el 9% considera que poco frecuente, y el 8% expresa que nada frecuente.

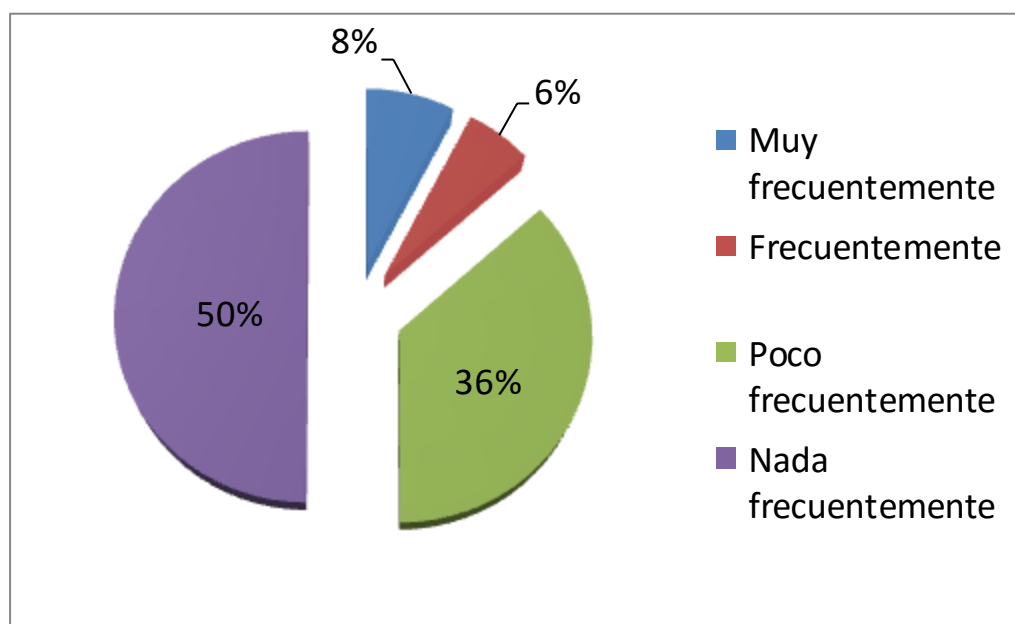
5) **¿El docente realiza juegos dirigidos que logren despertar el proceso cognitivo de los estudiantes?**

Cuadro N° 20 Juegos para despertar el proceso cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	4	8%
Frecuentemente	3	6%
Poco frecuente	19	36%
Nada frecuente	26	50%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 17 Juegos para despertar el proceso cognitivo



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los padres de familia encuestados consideran que de forma nada frecuente el docente realiza juegos dirigidos que logren despertar el proceso cognitivo de los estudiantes, el 36% dice que poco frecuente, el 8% considera que muy frecuentemente, y el 6% expresa que frecuentemente.

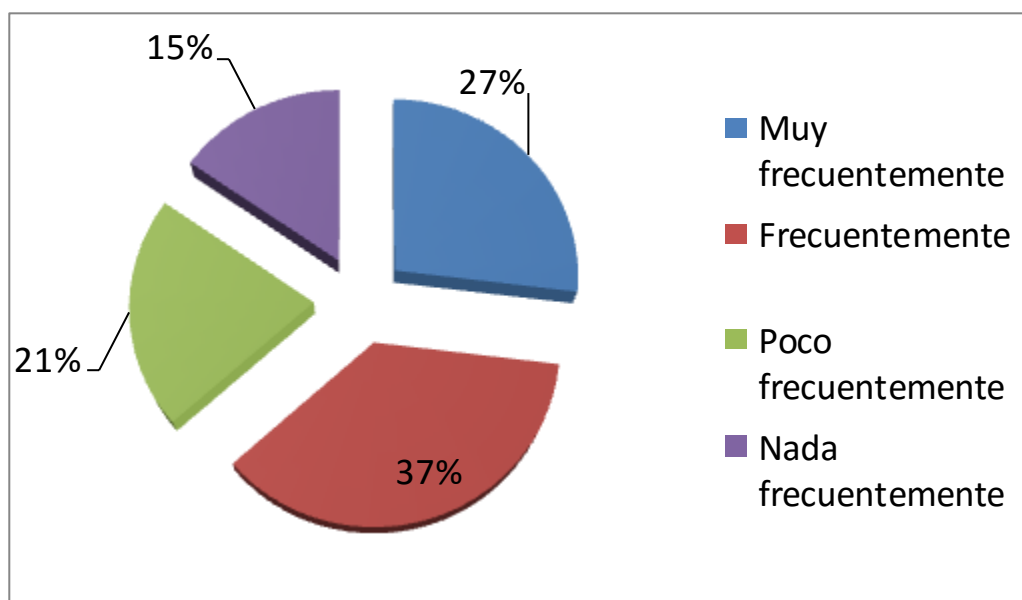
6) **¿Los juegos dirigidos que usa el docente en la clase le despierta y el interés por aprender a los estudiantes?**

Cuadro N° 21 Los juegos dirigidos despiertan el interés

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	14	27%
Frecuentemente	19	37%
Poco frecuente	11	21%
Nada frecuente	8	15%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 18 Los juegos dirigidos despiertan el interés



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 37% de los padres de familia encuestados manifiestan que frecuentemente considera que los juegos dirigidos que usa el docente en la clase le despierta el interés por aprender a los estudiantes, el 27% dice que muy frecuentemente, el 21% considera que poco frecuente, y el 15% expresa que nada frecuente.

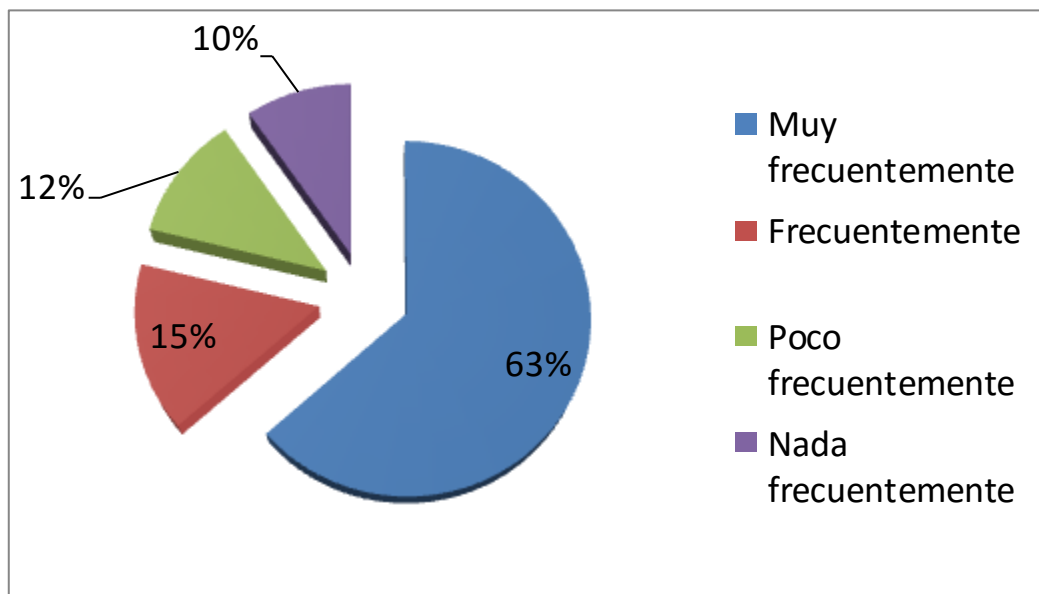
7) **¿Cree usted que a los estudiantes se les hace más fácil aprender con fluidez mediante la ejecución del juego?**

Cuadro N° 22 Facilidad para el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	33	63%
Frecuentemente	8	15%
Poco frecuente	6	12%
Nada frecuente	5	10%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 19 Facilidad para el aprendizaje



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 63% de los padres de familia encuestados manifiestan que muy frecuentemente cree que a los estudiantes se les hace más fácil aprender con fluidez mediante la ejecución del juego, el 15% dice que frecuentemente, el 12% considera que poco frecuente, y el 10% expresa que nada frecuente.

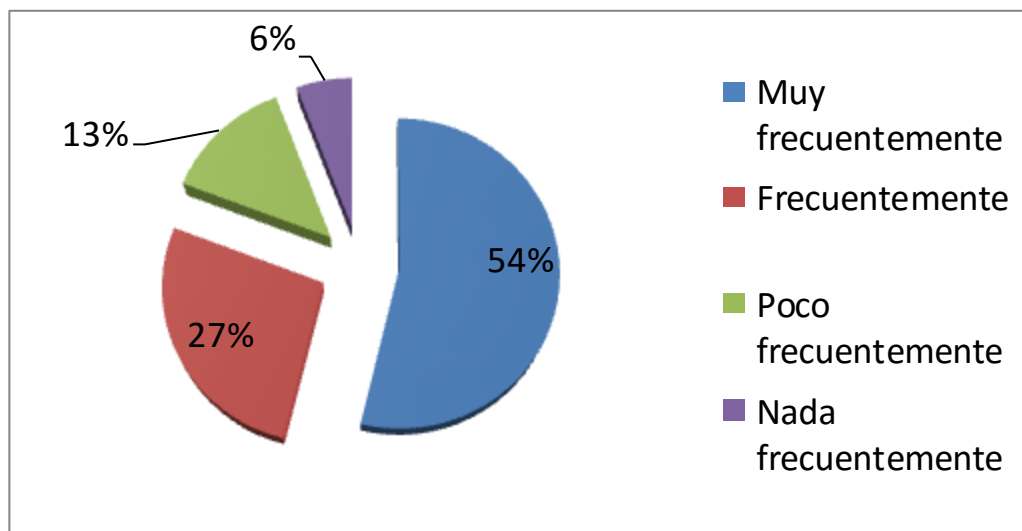
**8) ¿El espacio donde se realizan los juegos ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?**

Cuadro N° 23 Espacio para juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	28	54%
Frecuentemente	14	27%
Poco frecuente	7	13%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 20 Espacio para juegos



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 54% de los padres de familia encuestados considera que muy frecuentemente el espacio donde realizan los juegos ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, el 27% dice que frecuentemente, el 13% considera que poco frecuente, y el 6% expresa que nada frecuente.



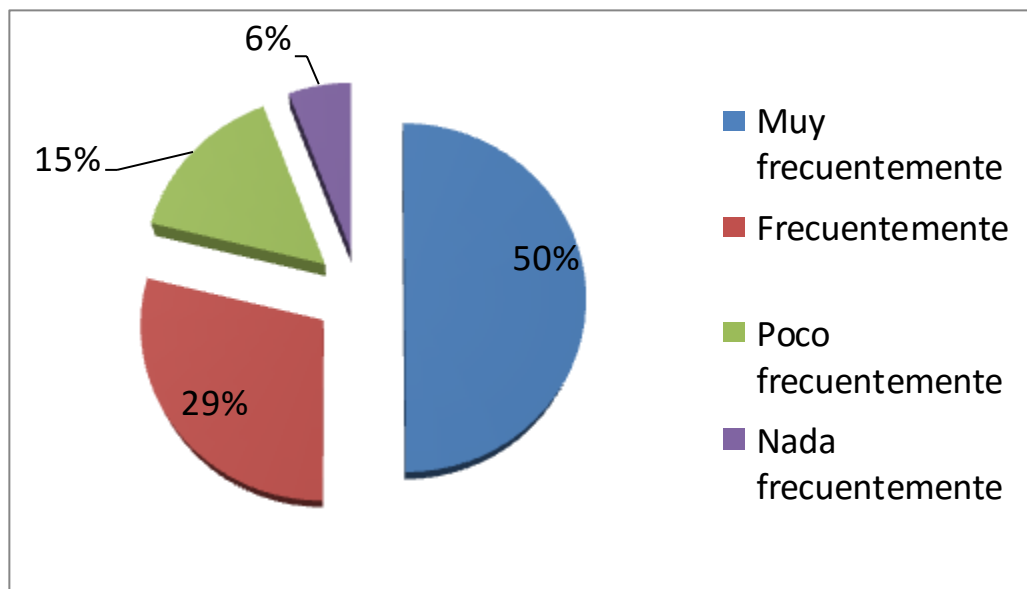
9) ¿Usted piensa que para tener un buen rendimiento académico sus hijos e hijas necesita de juegos dirigidos más creativos?

Cuadro N° 24 Juegos dirigidos más creativos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	26	50%
Frecuentemente	15	29%
Poco frecuente	8	15%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 21 Juegos dirigidos más creativos



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 50% de los padres de familia encuestados señalan que muy frecuentemente piensa que para tener un buen rendimiento académico sus hijos e hijas necesita de juegos dirigidos más creativos, el 29% dice que frecuentemente, el 15% considera que poco frecuente, y el 6% expresa que nada frecuente.

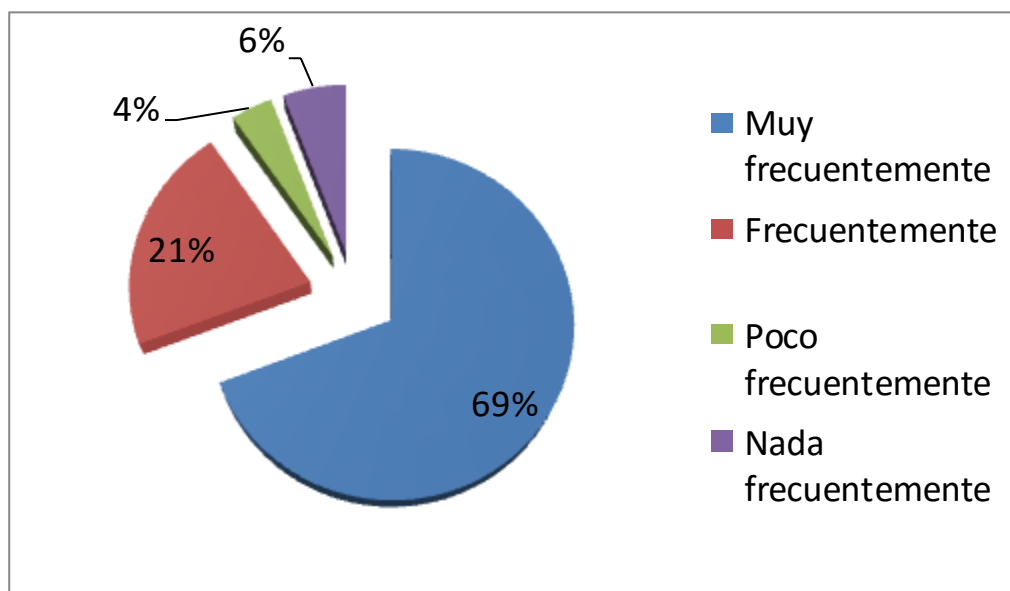
**10) ¿Cree usted que por la poca participación de algunos padres influye en el desempeño académico de los hijos?**

Cuadro N° 25 Poca participación de padres

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy frecuentemente	36	69%
Frecuentemente	11	21%
Poco frecuente	2	4%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

Gráfico N° 22 Poca participación de padres



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Leyda Morales

**Análisis:** El 69% de los padres de familia encuestados manifiestan que muy frecuentemente cree que por la poca participación de algunos padres de familia influye en el desempeño académico de los hijos, el 21% dice que frecuentemente, el 6% considera que nada frecuente, y el 4% expresa que poco frecuente.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**

Esta encuesta es confidencial, los resultados obtenidos servirán para comprobar la aplicación de técnicas e instrumentos que el docente utiliza para desarrollar en el estudiante el juego dirigido.

**Instructivo:** Señale con una **X** la respuesta correcta.

**ENCUESTA PARA EL DOCENTE**

- 1) **¿Los estudiantes muestran entusiasmo al momento de ejecutarse el juego dirigido?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 2) **¿El juego dirigido influye mucho en cuanto al desarrollo académico de los estudiantes?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 3) **¿Los juegos que realiza ayudan a fortalecer la participación y integración de los estudiantes?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 4) **¿Cree usted que los padres le motivan a despertar el proceso cognitivo a través del juego en las tareas encomendadas por el docente?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente

5) **¿El espacio donde se ejecutan los juegos permiten que el estudiante desarrollo con mayor facilidad su aprendizaje?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

6) **¿Los juegos dirigidos de los que usted ejecuta en la clase le despierta el interés por aprender a los estudiantes?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

7) **¿Participan activamente los estudiantes en sus clases sin temor a equivocarse?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

8) **¿El ambiente donde se realizan los juegos la motiva a usted a producir pensamientos innovadores?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

9) **¿Usted piensa que para tener un buen rendimiento académico de los estudiantes necesita de juegos dirigidos más creativos?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

10) **¿Cree usted que la poca participación de los padres influye en el desempeño académico de los hijos?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**

Esta encuesta es confidencial, los resultados obtenidos servirán para comprobar la aplicación de técnicas e instrumentos que el docente utiliza para desarrollar en el estudiante el juego dirigido.

**Instructivo:** Señale con una **X** la respuesta correcta.

**ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIAS**

- 1) **¿Conoce usted sobre los juegos dirigidos que realiza el docente?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 2) **¿El docente hace uso de los juegos dirigidos en su clase?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 3) **¿Su docente realiza el juego de una manera lúdica al momento de enseñarles la materia?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 4) **¿Cree usted que el docente es explícito al momento de empezar el juego con sus estudiantes y todos quedan claros y siguen la consigna dada?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente
- 5) **¿El docente realiza juegos que logren despertar el proceso cognitivo de los estudiantes?**  
 Muy frecuentemente  
 Frecuentemente  
 Poco Frecuentemente  
 Nada frecuente

**6) ¿Los juegos dirigidos que usa el docente en la clase le despierta y el interés por aprender a los estudiantes?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

**7) ¿Cree usted que a los estudiantes se les hace más fácil aprender con fluidez mediante la ejecución del juego?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

**8) ¿El espacio donde se realizan los juegos ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

**9) ¿Usted piensa que para tener un buen rendimiento académico sus hijos e hijas necesita de juegos dirigidos más creativos?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

**10) ¿Cree usted que por la poca participación de algunos padres influye en el desempeño académico de los hijos?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuentemente
- Nada frecuente

## **Abstract**

The research work has been carried out in order to know about the incidence of the play directed cognitive process freshmen basic general education of Guayaquil School, the canton Vinces, province Los Rios, it has helped understanding the current situation of the existing problem in the school with the children, used poorly games in the educational process due to lack of knowledge about the games that can be used in order to be developed aspects cognitive and motor. With field research it was known through surveys to parents and teachers about the activities undertaken to assist the child in developing their motor skills and cognitive level, an observation that allowed us to know how it was also run to the class is done in order to establish the use of directed play in the educational process of students. These results allowed us to know that there is a need to design a guide that facilitates the use of the game led to the cognitive process in the freshmen in basic education of Guayaquil School.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**“GUAYAQUIL”**

**CANTÓN VINCES – PROVINCIA LOS RÍOS**

**CERTIFICA**

**Que: la Srta. Morales Castillo Iliana Leyda con C.I. 120614882-5, egresada de la carrera de Educación Parvularia, aplicaron la encuesta correspondiente al tema de investigación: JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUAYAQUIL”, CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS, a los alumnos y docentes de la institución.**

Es todo cuanto puedo certificar, facultando a la interesada hacer uso del presente como a bien tenga.

Atentamente,

*Sally Flor M.*

Prof. Sally Flor Muñoz

**DIRECTORA**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Babahoyo, 10 de septiembre del 2016

Prof. Sally Flor Muñoz  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GUAYAQUIL"**  
En su despacho.

De mi consideración:

**Iliana Leyda Morales Castillo** con C.I. 120614882-5, egresada de la carrera de Educación Básica, me dirijo ante usted para solicitar la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los niños y niñas de primer año de educación básica de su institución a cargo y a su vez dialogar con el docente de aula antes mencionada, y aplicar la encuesta correspondientes a los alumnos y docente, para obtener el resultado esperado, y desarrollar mi tema de investigación

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

*Recibido  
10-09-2016  
Sally Flor M.*

*Iliana Morales C*  
\_\_\_\_\_  
**Srta. Iliana Leyda Morales Castillo**  
**CI. 120614882-5**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MATRIZ DE INTERRELACIÓN PARA TUTORIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
Juego dirigido y su incidencia en el proceso cognitivo a estudiantes de la escuela Guayaquil del cantón Vinces, provincia Los Ríos.	¿Cómo inciden los juegos dirigidos para lograr el proceso cognitivo en los estudiantes de la Escuela Guayaquil del cantón Vinces, provincia Los Ríos?	Analizar la incidencia de los juegos dirigidos en el proceso cognitivo en los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.	Los juegos dirigidos mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.	<b>INDEPENDIENTE</b> Juego Dirigido
	<b>SUBPROBLEMAS</b> ¿Cómo se puede identificar las características generales de los juegos dirigidos, considerando el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Identificar las características generales de los juegos dirigidos, considerando el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.	<b>SUBHIPÓTESIS</b> Si se identificara las características generales de los juegos dirigidos, se podrá considerar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.	<b>DEPENDIENTE</b> Proceso cognitivo
	¿Cuál es la importancia de la descripción de las actividades que se utilizan para la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo?	Describir las actividades que se utilizan para la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo.	Si se describiera las actividades se las utilizaría en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes dentro del proceso cognitivo.	
	¿De qué manera incide el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido para que el estudiante tenga la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo?	Estimular el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido para que el estudiante tenga la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo.	Si se estimulara el equilibrio por medio de la coordinación de juego dirigido el estudiante tendrá la capacidad de adquirir las habilidades de expresarse, relacionarse en el entorno educativo.	
¿Cómo influye el diseño de una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes?	Diseñar una guía con juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes.	Si se diseñara una guía con juegos recreativos influirá en el desarrollo cognitivo a estudiantes.		

MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN  
 INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ESTUDIANTE: ILIANA LEYDA MORALES CASTILLO

CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA

FECHA: 29 DE SEPTIEMBRE DE 2016

TEMA: JUEGO DIRIGIDO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO COGNITIVO A ESTUDAIANTES DE LA ESCUELA GUAYAQUIL DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
Los juegos dirigidos mejorarán el proceso cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayaquil” del cantón Vinges, provincia Los Ríos.	Juegos dirigidos	1. Juegos tradicionales 2. Participa activamente 3. Están motivados 4. Facilita el aprendizaje	1. ¿Le gusta los juegos tradicionales? 2. ¿Le gusta participar activamente en los juegos? 3. ¿Se encuentra motivado para realizar los juegos? 4. ¿Aprende rápido a realizar las actividades y juegos?	Se ha demostrado por medio del trabajo investigativo ejecutado que existe una incidencia de los juegos dirigidos con el proceso cognitivo en los estudiantes, por lo que se plantea que tanto docentes como padres de familia tienen deficiencias en el momento de la ejecución de los juegos dirigidos con propósitos establecidos.
	Procesos cognitivos	1. Aprende rápido 2. Produce pensamiento innovadores 3. Participa en clases 4. Necesitan juegos creativos	1. ¿Aprende el niño de forma breve con pocas explicaciones? 2. ¿Le gusta pensar críticamente? 3. ¿Es más fácil aprender grupal o individualmente? 4. ¿Se necesita de juegos creativos para estimular el aprendizaje?	

PROPUESTA: Guía de juegos recreativos para el desarrollo cognitivo a estudiantes de primer año de educación general básica de la Escuela Guayaquil

RESULTADO DE LA DEFENSA: .....

.....  
 ESTUDIANTE

.....  
 COORDINADOR DE LACARRERA

.....  
 DOCENTE ESPECIALISTA



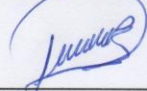
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**



**SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL**

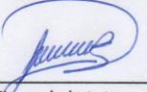
**PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 3 de septiembre del 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta</li></ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p> Firma de la tutora</p>

**SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 6 de septiembre 2016

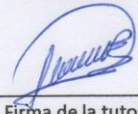
Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"><li>se elaboró el cuestionario de preguntas</li><li>se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Con la ayuda de las variables se elaboró el listado de preguntas de los cuestionarios.</li><li>Se seleccionó la pregunta considerada más relevante para aplicar la prueba del chi cuadrado.</li></ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p> Firma de la tutora</p>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

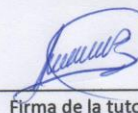
**TERCERA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 10 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se elaboró las conclusiones y recomendaciones	<ol style="list-style-type: none"><li>1. En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios aplicados, se procedió a redactar las conclusiones del informe final.</li><li>2. Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigativo.</li></ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p> Firma de la tutora</p>

**CUARTA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 17 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se procedió al desarrollo de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se elabora la alternativa propuesta.</li><li>2. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa.</li><li>3. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos.</li><li>4. Se pule la estructura general de la propuesta.</li></ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p> Firma de la tutora</p>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**QUINTA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 22 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"> <li>Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta.</li> <li>Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta.</li> </ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p><u>[Firma]</u> Firma de la tutora</p>

**SEXTA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 26 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estructuró previo análisis la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación	<ol style="list-style-type: none"> <li>Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas a aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general del mismo.</li> </ol>	<p><u>Iliana Morales C</u> Firma del estudiante</p> <p><u>[Firma]</u> Firma de la tutora</p>

[Firma]

MSC. JOHANNA PARREÑO SANCHEZ.  
 TUTORA DEL INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
 C.I. 0201498250  
[iohanap1978@gmail.com](mailto:iohanap1978@gmail.com)  
 0989893206