



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
mención: Educación Parvularia

**“LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO COGNITIVO
DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA
EL CARMEN PERIODO 2017-2018”.**

AUTORA: Calderón Sánchez Kenny Maribel

TUTOR: Lic. Rafael Loor Almeida

El Carmen- Manabí

2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El suscrito tutor

Lic. Rafael Loor Almeida en calidad de tutor académico designado por el coordinador de la Comisión Académica, de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión El Carmen, CERTIFICA que el presente trabajo de investigación con el tema: **Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa El Carmen periodo 2017 2018**, ha sido elaborado por la egresada: Calderón Sánchez Kenny Maribel, con el asesoramiento pertinente de quien suscribe este documento, el mismo que se encuentra habilitado para su presentación y defensa correspondiente.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.

El Carmen octubre 2017.

Lic. Rafael Loor Almeida

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Calderón Sánchez Kennya Maribel, egresada de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión El Carmen, de la Carrera Ciencias de la Educación, declaro que las opiniones, criterios y resultados encontrados en las aplicaciones de los diferentes instrumentos de investigación, que están resumidos en las recomendaciones y conclusiones de la presente investigación con el tema: Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa El Carmen periodo 2017 2018, son información exclusiva de su autora, apoyados por el criterio de profesionales, presentados en la bibliografía que fundamenta este trabajo.

CALDERÓN SÁNCHEZ KENNYA MARIBEL

AUTORA



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985



APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del tribunal examinador aprueban el informe de investigación sobre el tema: **Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa el Carmen periodo 2017-2018**, de su autora Calderón Sánchez Kenya Maribel de la Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación.

El Carmen, octubre 2017

Lic. Rafael Loor Almeida, **Mg.**
TUTOR

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy. Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

Gracias también a mis queridos compañeros, que me apoyaron y me permitieron entrar en su vida.

Calderón Sánchez Kenya Maribel

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes y experiencias.

Le doy gracias a mis padres por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Sobre todo por ser excelentes ejemplos de vida a seguir.

A mis amigos y compañeros por confiar y creer en mí y haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto de vivencias que nunca olvidare.

Y por último a mi tutor de proyecto de investigación, quien fue pilar fundamental en el desarrollo de esta tarea investigativa.

Calderón Sánchez Kenya Maribel

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN..	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iii
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE.....	vii
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. LOS JUEGOS DE ROLES.....	4
1.1.1DEFINICIÓN	4
1.1.2. Ejemplo de Juego de Roles	4
1.1.3. Beneficios de los Juegos de Roles	5
1.1.4. Otros beneficios	5
1.1.5. Los juegos de roles en la Escuela.....	6
1.1.6. Importancia de los juegos de roles	7
1.1.7. Objetivo de los juegos de roles	8
1.1.8. Cómo funcionan los juegos de roles	8
1.1.9. El rol del Docente en los juegos de roles.....	9
1.1.10.algunas consideraciones con respeto a los juegos de roles.....	10
1.2. EL DESARROLLO COGNITIVO	11
1.2.1. Definición del desarrollo cognitivo.....	11
1.2.2. Cómo funciona el desarrollo cognitivo.....	12
1.2.3. El desarrollo cognitivo según piaget	12
1.2.4.Habilidades cognitivas	13
1.2.5. Etapas del desarrollo cognitivo.....	14
1.2.5.1.Periodo sensorio-motriz (0 a 2 años).	14
1.2.5.2. Periodo preparatoria (2 a 7 años).....	14
1.2.5.3. Periodo de operaciones concretas (7 a 11 o 12 años).	14
1.2.5.4. Periodo de operaciones formales (11 o 12 a 14 o 15 años).....	14

1.2.6. Características del desarrollo cognitivo.....	14
1.3. LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO COGNITIVO	15
CAPÍTULO II	
2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	17
2.1. Análisi e interpretación de la encuesta aplicada a docentes	17
2.2. Análisi de los resultados de la ficha de observación de niños y niñas del inicial ii	25
2.3. Resultados de la entrevista realizada a los directivos de la institución	34
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
CAPÍTULO III.	
3. PROPUESTA	38
3.1. TÍTULO:.....	38
3.2. DATOS INFORMATIVOS:.....	38
3.3. Justificación.....	38
3.4. Objetivo de la propuesta.....	39
3.4.1. Objetivo General.....	39
3.4.2. Objetivos Específicos.....	39
3.5. Desarrollo de las actividades.....	40
Actividad 1. Cambiando la intensidad de los sonidos	40
Actividad 2. Jugando al tren ciego	41
Actividad 3. “Adivina quién es”	42
Actividad 4. Palmadas sin equivocarse	43
Actividad 5. La cajita de gestos	44
Actividad 6. Adivinando los sabores	45
BIBLIOGRAFÍA.....	46
Anexos.....	48

RESUMEN

La presente investigación con el título: “Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa El Carmen, periodo 2017-2018” presenta como objetivo general determinar la incidencia de los juegos de roles en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen. Los métodos que se utilizaron para recolectar la información que sirvió de sustento para esta investigación fueron: la observación, misma que se realizó en el aula de clases para lo cual se procedió a crear y aplicar una ficha; además la entrevista a 10 docentes y una entrevista a los vicerrectores de la institución. Mediante la observación sistematizada en el aula de clases se pudo reconocer las características del desarrollo cognitivo de los niños; por tanto se concluye que el juego de roles incide en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa El Carmen. El 50% de los docentes está consciente que los niños incrementan su aprendizaje y por tanto el desarrollo cognitivo a partir de los juegos de roles. En relación a las actividades realizadas por los niños la mayoría 65% demostró que pueden desarrollar actividades para demostrar su conocimiento, aunque existen limitantes para desarrollar actividades innovadoras y habilidades más complejas como el análisis y la creatividad. Se pretende, a partir de una propuesta de estrategias lúdicas, que los niños y niñas consigan desarrollar el área cognitiva y por consiguiente su integralidad de manera general.

INTRODUCCIÓN

Dentro de la vida cotidiana en el proceso escolar existen factores importantes que se deben desarrollar de manera frecuente para lograr una enseñanza significativa. Uno de los métodos más necesarios dentro de los procesos de enseñanza, sería la proyección de los juego de roles con el propósito de estimular el desarrollo cognitivo de la infancia y de esta manera alcanzar los niveles del aprendizaje significativo de los niños.

Jean Piaget (1992) Enriquece notablemente los intereses de proporción del juego, pues reconociendo claramente el valor de las teorías, señala que no puede no se puede hablar del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estudios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad lo que explica que el juego se debe desarrollar de acuerdo a la edad como proceso de desarrollo de la evolución y aprendizaje.

Vygotsky (19959) Define que los niños en las acciones que realizan los adultos en la realidad que ellos se encuentra mediante la observación imitan lo que estos relejan transformándolos en un juego y esto les ayudara fortalecerá adquisición a través de las relaciones sociales. Esto da a entender las buenas experiencia que los niños perciben son enseñanza que van a fortalecer las relaciones y potencialidades futuras a través del juego su observación.

Otras de las la situaciones que argumenta la temática sobre los juegos de roles se menciona que en el plano intelectual el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo relacionado con el pensamiento más coordinado.

Para esta investigación se formuló el siguiente problema: el bajo desarrollo en el proceso cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen periodo 2017 - 2018.

El objetivo general que se presentó como base de esta investigación fue: Determinar la incidencia de los juegos de roles en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen periodo 2017-2018.

A su vez, las tareas científicas que se plantearon como complemento al objetivo general fueron:

- Identificar la importancia de los juegos de roles en clase
- Reconocer el proceso de desarrollo cognitivo en los niños dentro del aula de clase
- Valorar los fundamentos teóricos de los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños Unidad educativa el Carmen periodo 2017 2018
- Presentar una propuesta de aplicación de juegos de roles para el desarrollo cognitivo a través de una guía de actividades de la Unidad educativa el Carmen periodo 2017 2018.

La muestra tomada para la realización de esta tarea investigativa fue de 2 directivos 10 docentes 40 niños de inicial II paralelo “B” y “C”

Los métodos utilizados en la investigación fueron:

Método de análisis y síntesis: el mismo que permitió analizar las diversas partes del problema con la finalidad de establecer las debidas relaciones entre ellas.

El Método de inducción y deducción, facilitó la observación de las características demostradas en los juegos de roles y establecer en base a esa observación, la relación con el desarrollo socio cognitivo de los niños.

Las técnicas empleadas en la recolección de información fueron: la observación, mediante la elaboración y aplicación de una ficha de observación a los niños del inicial 2, una entrevista con preguntas previamente establecidas, dirigidas a los vicerrectores de la institución y encuestas a los docentes

Esta investigación consta de las siguientes partes:

Capítulo I: Presenta toda la argumentación teórica científica extraída de textos y diversas fuentes bibliográficas las mismas que sustentan las ideas y criterios de los profesionales que aportaron la información de las variables: Juego de roles y el desarrollo cognitivo.

Capítulo II: Aquí se establece el análisis y desglose minucioso de los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos de investigación, los mismos que fueron presentados a través de tablas y síntesis respectiva, mostrando de una forma sencilla los datos más representativos de esta investigación. Además las conclusiones y recomendaciones respectivas

Capítulo III: Se presenta la propuesta de solución del problema a partir de una guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. LOS JUEGOS DE ROLES

1.1.1. DEFINICIÓN

El juego de roles es una técnica que busca explorar el potencial creativo de la gente al permitirle liberarse temporalmente del contexto normal que define su identidad y salir de la rutina al cual están acostumbrados (Astous ASTOUS Alain, 2003, pág. 91).

Los juego de roles son juegos en los que se plantean situaciones de conflictos o contiendas, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Constituyen muy útil e importante para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como para buscar posibles soluciones (CASCÓN Paco, 2007, pág. 171).

Los juegos de roles son utilizados como estrategias para que el aprendizaje salga de la rutina o tradicional y la metodología no siga un camino estandarizado y más bien tanto el docente como los estudiantes se inmiscuyan en la participación de la actividad que están realizando de manera diferente, activa, amena y divertida; es una manera diferente de aprender y en la que los estudiantes les encanta participar, les llama mucho la atención por la forma de impartir los conocimientos y aprendizaje de acciones que suelen pasar y que muchas de las veces no se toman en cuenta.

1.1.2. EJEMPLO DE JUEGO DE ROLES

Como ilustración, un investigador que se interesa en el proceso de compra de un automóvil podría pedir a los participantes en una entrevista de grupo que creen una corta pieza de teatro e incluyan en ella los personajes habituales que encontramos en este tipo de compra: el cliente, los vendedores y los personajes que influyen en la compra. Los otros participantes en la entrevista de grupo forman parte del público llamados hacer comentarios después de la representación (CASCÓN Paco, 2007, pág. 171).

Trabajar con juegos de roles permite observar la actitud y el desenvolvimiento de los estudiantes en grupo y más que ello es que evidencien la realidad de las diferentes situaciones que se presentan y cómo solucionarlas como es el caso de los conflictos que comúnmente se presentan tanto en el hogar como en la escuela con los compañeros de clases, los hermanos, o padres; es importante que los chicos se den cuenta que siempre puede encontrarse una solución mediante el dialogo y sin necesidad de utilizar la violencia, es lo que los juego de roles busca que los adolescentes entiendan y lo pongan en práctica.

1.1.3. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles casi siempre son imitaciones de personas y situaciones. En los niños/as de hasta 5 años los juegos de roles son a menudo individuales, en los niños y niñas mayores son juegos en grupo. El proceso de desarrollo social se ve en gran manera influido por el juego de rol o por sus formas de ejecutarlo.

Se inicia a partir de los 2 años y el punto máximo llega entre los 3 y los 4 años.

Desarrollan la fantasía, permiten observar el mundo de los adultos y satisfacer deseos.

-Mediante ellos el niño/a interpreta al vendedor, al comprador, a un gato o a un perro, a un coche o a un conductor, es una locomotora (MIR Victoria, 1997, pág. 102).

Se puede evidenciar que son muchos los beneficios que ofrecen aplicar los juegos de roles en la enseñanza de cualquier tema y en toda área, es muy útil para la resolución de conflictos y concienciar las malas acciones que todo ser humano suele cometer y de la que los infantes pueden evadir en cualquier momento.

1.1.4. OTROS BENEFICIOS

-Expresar sentimientos ocultos y comentar problemas delicados.

-Comprender cómo se sienten y reaccionan otros en distintas situaciones.

-Observar cómo se desenvuelven algunas personas en situaciones sociales difíciles.

- Sentirse completamente atraídos y cautivados por una cuestión o idea.
- Recibir retroinformación inmediata y diversificada acerca de su actuación.
- Cerrar la brecha entre >teoría< y >práctica< y consolidar el desarrollo de destrezas.
- Cambiar sus actitudes (EXLEY Kate, pág. 76).

Son muchos los beneficios que brindan los juegos de roles dentro del salón de clases y la influencia que tienen en el aprendizaje de cualquier tema. El currículo de la actualidad exige que los niños creen sus propios conocimientos, es decir que razonen y analicen la información para que la puedan explicar con sus propias palabras a los demás.

1.1.5. LOS JUEGOS DE ROLES EN LA ESCUELA

En el ámbito educativo, y en especial en el de la educación en valores, los juegos de rol facilitan el desarrollo de la perspectiva social y de la empatía. El estudiantado tiene la posibilidad de ponerse en el lugar de otras personas, intentando comprender sus posiciones, argumentos y sentimientos, y adoptar perspectivas sociales a partir de la representación de los distintos papeles en juego. Los juegos de rol se basan en la dramatización, mediante el diálogo y la improvisación, de situaciones que presentan conflictos con clara trascendencia moral (ALZATE Ramón, 2003, pág. 102).

Los niños en edad preescolar inventan elaborados y creativos escenarios para su juego de rol. Jugar a ser bomberos, a disfrazarse y otros imaginativos juegos es una de las mejores maneras en las que dos o más niños en edad preescolar pueden divertirse juntos. Este es el juego auto-dirigido en su mejor expresión, cuando los niños improvisan juntos para desarrollar la trama de sus juegos de rol. Su trabajo no consiste en otra cosa que recoger los útiles y dejarlos divertirse (CONNER Bobbi, pág. 163).

Este tipo de actividades como los juegos de roles son más aplicables en la escuela o colegio, en los primeros años de escolaridad se los puede emplear individualmente con pequeñas dramatizaciones de cuentos cortos, mientras el niño

va creciendo y avanza a grados superiores los juegos de roles se los puede aplicar en grupos de trabajo sea por afinidad o el docente arme los grupos, lo importante es que todos participen y lo hagan con entusiasmo y deseos de aprender.

1.1.6. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles en la forma de simulacros, guiones y dramatizaciones de negociaciones y mediadores, son importantes herramientas de aprendizaje en la educación para la resolución de conflictos. El juego de roles es útil para ayudar a los participantes a comprender su conducta, como método de desarrollo de aptitudes, como ensayo del proceso y como paso en el análisis de conflictos. Como cualquier otro método educativo, el juego de roles requiere una cuidadosa planificación y una clara relación con los objetivos académicos (GIRARD Kathryn, 2001, pág. 257).

Los juegos de roles, como lo indica la expresión, son aquellos en los que cada cual asume un rol que debe cumplir, dentro de un contexto determinado. Se basan en la caracterización de ideas o actuaciones diferentes, generalmente encontradas o controvertidas. Tales actuaciones se tipifican y se asumen entre un grupo de estudiantes, quienes montan una breve representación teatral en torno de cada una de las posiciones. Esto sirve a ellos mismos y a quienes lo observan para entender el papel de cada cual, en función de las circunstancias que le rodean (MONTENEGRO Ignacio, 2003, pág. 100).

En la actualidad los docentes utilizan con más frecuencia los juego de roles principalmente para la resolución de conflictos, ya que es una manera de llegar al estudiante y hacer conciencia de las acciones erróneas que ellos realizan con las personas más allegadas o cercanas, si bien es cierto los niños sea intencionalmente o por descuido se inmiscuyen en conflictos que muchas de las veces terminan en circunstancias más graves, estas situaciones se pueden evitar dialogando con los chicos y mostrándoles ejemplos de lo que puede suceder si estos casos llegan a mayores, el dialogo es muy importante tanto en padres como en el docentes con los chicos y llegar a un acuerdo en donde el respeto sobresalga.

1.1.7. OBJETIVO DE LOS JUEGOS DE ROLES

El juego de roles contribuye a aumentar el nivel de potenciación de los participante, porque les anima a recurrir a sus propias vivencias y a sacar sus propias conclusiones, sin que se sientan obligados a revelar mucha información sobre sí mismos. La experiencia compartida del juego de roles proporciona mayor cantidad de información para el análisis y el debate que si el facilitador lee la descripción de una interacción o situación. El juego de roles no pretende ser un mero entretenimiento para los participantes, si bien debe tratar de involucrarles y despertar su interés. Su objetivo es ayudarles a comprender mejor determinadas situaciones e inducirles a que analicen sus propias experiencias y las del resto de sus compañeros desde diversos puntos de vista (GARCÍA Juan, 2011, pág. 78).

A más de aprender a convivir con los compañeros el poner en práctica los juego de roles tienen muchos más beneficios entre ellos el desenvolvimiento escénico frente al público, la fluidez de participar en grupo, la recepción del aprendizaje con memoria a corto y largo plazo, actuación activa en clases, extroversión de su personalidad, confianza en sí mismo, autonomía, autoestima elevada y sobre todo disponibilidad de trabajo y ánimo para participar con sus compañeros; una de las funciones del docente es motivar a sus niños a participar en los juegos de roles y en cualquier actividad que se planifique dentro del salón de clases.

1.1.8. CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles parten todos de imaginar alguna situación en la que aparece le objetivo. Pueden basarse en pequeñas anécdotas estúpidas sobre cosas imaginarias, o en planes de futuro inventados completamente absurdos o estúpidamente cursis. O en mera actividades o juegos. A menudo implicarán algún tipo de unión o sociedad entre sus integrantes. Todos requieren y persiguen crear cierta complicidad por parte del objetivo, a la vez que estimulan su imaginación y sus emociones de formas divertidas. En cualquier caso, no hará falta que te diga que deben establecer un marco adecuado para la interacción y favorecer el juego (LUNA Mario, pág. 492).

En los juegos de roles la imaginación juega un papel muy importante, para los niños no les resulta difícil imaginar, al contrario es un deleite pensar en lo que a ellos les agrada, solo basta con una idea o dibujo para dar riendas sueltas a su imaginación, realizar cuentos de lo que les sucede en la vida real también ayuda no solo a sentirse mejor porque se desahogan sino más bien a intercambiar ideas y recibir estima de sus compañeros y docente a cargo; la función de los juegos de roles se enfoca exactamente en la necesidad del estudiante de aprender a solucionar problemas de manera pasiva a través del diálogo.

1.1.9. EL ROL DEL DOCENTE EN LOS JUEGOS DE ROLES

El docente tiene muchas funciones dentro del proceso de la enseñanza y aprendizaje y utiliza diferentes técnicas para trabajar, una de ellas es el juego de roles que es una forma de juego en la que los participantes representan un rol definido en el contexto de interacción de la simulación de una situación real. Los jugadores pueden asumir diferentes roles, probarlos, intercambiarlos y modificarlos de modo que reflexionemos sobre su propia actividad y aprender a entender mejor los pensamientos, sentimientos y actividades de otras personas (SCHAUB Horst, 2001, pág. 106).

El docente dentro de su salón de clases y fuera de ella tiene muchas funciones como motivar, incentivar, ayudar, enseñar y otras, dentro de ellas se encuentran diferentes estrategias, técnicas y métodos; es decir disímiles formas de impartir sus conocimientos, entre ellas se encuentran los juegos de roles que se utilizan para que el niño entable una escena dramatizando varios personajes, por lo general esta técnica se la utiliza para que los chicos evidencien ciertas circunstancias que se presentan en la vida cotidiana dentro de su hogar o en la escuela; pero que pueden hacer conciencia del riesgo que muchas de las veces se encuentran sometidos o cómo evitar conflictos o su posible solución; a los niños les agrada mucho aplicar los juegos de roles sea cualquier personaje, lo importante para ellos es participar y actuar como parte de la enseñanza y diversión.

1.1.10. ALGUNAS CONSIDERACIONES CON RESPETO A LOS JUEGOS DE ROLES

El juego de rol es un instrumento muy poderoso para poner sobre el tapete la experiencia de los participantes. Por esta razón las condiciones previas necesarias son de suma importancia para alcanzar los objetivos de la sesión. Éstas son:

- El establecimiento de propósitos y objetivos claro para la sesión.
- El escenario se puede adaptarse a estas necesidades. Nadie debería sentirse personalmente ofendido por la representación o por la actuación de otro (TAYLOR Mark, 2009, pág. 66).
- Esforzarse en preparar el ambiente. Asegúrate de que no habrá interrupciones cuando la representación se esté llevando a cabo.
- Debería haber suficiente tiempo para desarrollar el juego del rol, de forma que tengamos temas para la discusión posterior.
- Los observadores (los participantes que no han tomado parte en la representación) debe ser puesto en antecedentes y se les pedirá que participen en la discusión.
- La experiencia del docente en desarrollar el juego de rol y especialmente realizar la puesta en común y el debate posterior, es de crucial importancia para lograr resultados.
- El juego de rol es un buen método para revisar experiencias, y cuando se utiliza en sesiones de aprendizaje intercultural sus objetivos deberían ser: analizar prejuicios, promover la tolerancia en el grupo y hacia las diferentes culturas, analizar las relaciones mayorías / minorías, límites de la tolerancia, etc. (TAYLOR Mark, 2009, pág. 66).

Como toda técnica dentro del estudio necesita de ciertos protocolos para que su ejecución sea realizada con éxito, es recomendable seguir cada una de las consideraciones o recomendaciones ya que esto facilitará tanto el rol de quien lidere la participación de los niños y los papeles que cada uno valla a desempeñar,

y como protocolo intercambiar experiencias para seleccionar el tema el cual van a interpretar.

1.2. EL DESARROLLO COGNITIVO

1.2.1. DEFINICIÓN DEL DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo se refiere al desarrollo de los procesos mentales de pensar y de entender, y a la habilidad para usar los sentidos para reunir información y darle sentido al mundo. El desarrollo de las habilidades cognitivas es un proceso complejo que comienza cuando el bebé nace, o aún más temprano, y ha sido estudiado en extenso por psicólogos del desarrollo (MULLIGAN Shelley, 2006, pág. 126)

El desarrollo cognitivo se refiere a los alcances de los cambios transformaciones y variaciones, esto es, si se producen en campos específicos si se llevan a cabo mediante procesos generales que afectan a distintos campos. Los dominios específicos aluden a conjuntos de conocimientos sobre una clase de fenómenos que comparten ciertas propiedades y que funcionan como marcos interpretativos. Los procedimientos culturales permiten la utilización de la inteligencia de un cierto modo, limitando el rango de su aplicación específica. La especificidad de los saberes deriva de su elaboración contextual, en el sentido de ser producidos por una red de relaciones entre procesos culturales e históricos (NACUZZI Constanza, 2013, pág. 32).

Cuando se habla del desarrollo cognitivo, específicamente se refiere a la inteligencia y la capacidad de retención de información que posea cada individuo, tomando en cuenta que tener o adquirir una buena inteligencia depende de varios factores como la influencia de la familia; es decir la dedicación de los padres en cuanto a las tareas escolares, las diferentes técnicas, estrategias o métodos que utilice el docente para que sus estudiantes comprendan sus enseñanzas, y estas sean duraderas, los hábitos que adquieran de quienes lo rodean con más frecuencia, etc.

1.2.2. CÓMO FUNCIONA EL DESARROLLO COGNITIVO

Los procesos cognitivos aparecen primero en el plano social con la familia, para después ser interiorizados, transformados para construir el plano individual en medio de la sociedad. Es la ley de doble función: toda función aparece dos veces; primero, entre personas (interpersonal) consigo mismo; después, en el interior del propio sujeto (intraindividual), lo que significa que existe una internalización, una apropiación (RODRÍGUEZ Raquel, 1997, pág. 42).

El desarrollo cognitivo empieza por el desenvolvimiento del niño en el hogar, con sus padres y sus hermanos o de quienes convivan con él, es muy importante que ellos le enseñen a socializar e intercambiar ideas y momentos con sus compañeros de clases y sus amigos de la escuela, de aquello depende que dentro de la sociedad el niño no sea introvertido y más bien se desenvuelva con éxito ante cualquier circunstancia que se le presente, esto evidencia que el desarrollo cognitivo va relacionado con la sociabilidad del niño.

1.2.3. EL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN PIAGET

De acuerdo con la Teoría de Jean Piaget (Piaget, 1984), el desarrollo cognitivo se refiere al proceso de cambio de estructura que se dan en la lógica del pensamiento del niño desde que el momento que nace hasta que llega a la adolescencia. El niño nace con una base neurofisiológica, que se modifica a través de la interacción con el medio ambiente, en lo que llamamos proceso de adaptación. Gracias a este proceso, el niño empezará a procesar, almacenar y comprender la información que recibe, adecuando sus respuestas para interactuar con el medio ambiente (BOLAÑOS Ma. Cristina, 2005, pág. 28).

De acuerdo con Jean Piaget este tipo de desarrollo empieza desde la niñez y se fortalece en la adolescencia, dependiendo en su mayor porcentaje del ambiente en el cual empieza a desenvolverse, siendo este la familia el primer rol social en el que el niño empieza a relacionarse, para luego con seguridad se relacione con personas o ambientes nuevos sin complicaciones, dispuestos a aceptar las personalidades de los demás, controlando sus sentimientos; es decir respetando a los demás.

Mediante este proceso es importante reconocer que la implementación de juegos de roles; además de centrarse en el conocimiento incide en cada una de las áreas, alcanzando el desarrollo integral del niño mediante la estimulación que genera el juego de roles.

1.2.4. HABILIDADES COGNITIVAS

EDAD	HABILIDADES
0 – 6 meses	El bebé aprende a repetir comportamiento que producen resultados deseados (succionar el pulgar, agitar el cascabel); se muestra muy interesado en su ambiente, especialmente en las caras; aumenta el tiempo de vigilia, de estar alerta y atento, muerde o lame objetos; reconoce a sus cuidadores; posee un entendimiento básico de la causa efecto simple; grita y balbucea.
6–12 meses	El bebé aprende a coordinar esquemas aplicados a objetos externos para lograr un objetivo; imita movimientos motores simples y sonidos; reconoce su nombre; comienza a usa utensilios como cucharas; comienza a entender que los objetos existen aun si no los puede ver a través de la búsqueda de objetos escondidos; resolución de problemas simples a través de ensayo y error; le gusta jugar a las escondidas, responde a peticiones simples.
2 – 4 años	Desarrolla habilidades básicas preescolares, como la identificación de nombre, parte del cuerpo, edad, colores, formas y algunas palabras y números; cuenta hasta diez}, descubre mecanismos causales, como darle cuerda a un juguete; desempeña acciones significativas en una secuencia.
4 – 6 años	Comprende la conservación del volumen líquido y que las mismas cantidades pueden aparecer distintas dependiendo del tamaño y la forma de contenedor; desarrollo conceptos numéricos que permiten las sumas simples y los problemas de sustracción, puede comenzar a leer palabras simples; se desarrollan los conceptos de tiempo, incluyendo el decir la hora y los días de la semana.
6 – 12 años	El desempeño académico en la lectura, escritura y matemáticas se vuelve importante, la lectura debe ser eficiente al final del tercer grado, comienza el pensamiento abstracto, con razonamiento lógico; comprende las consecuencias de las acciones.
+ 12 años	Se desarrolla la habilidad avanzada de los razonamientos abstracto y académico más avanzado, y mayor responsabilidad por el estudio auto-dirigido, tiene conocimiento de eventos actuales; comprende las consecuencias, el razonamiento lógico es más avanzado y puede proyectarse hacia el futuro

(MULLIGAN Shelley, 2006, pág. 134 y 135).

El niño de acuerdo a su edad va presentando diferentes habilidades cognitivas que a medida que van creciendo se van presentando y quienes conviven con el pequeño podrán evidenciar éstas habilidades e ir las enfrentando cuando existan inconvenientes o trastornos, lo importante es el apoyo familiar.

1.2.5. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

1.2.5.1. Periodo sensorio-motriz (0 a 2 años). En este periodo, los objetos existen para el niño, sólo si pueden ser vistos, oídos, gustados, olidos o tocados; cuando son removidos de su experiencia sensorial inmediata, dejan de existir.

1.2.5.2. Periodo preparatoria (2 a 7 años). Los niños en este periodo aún no han adquirido el pensamiento operacional (lógico). Comprende los periodos “pre-conceptual” e “intuitivo”.

1.2.5.3. Periodo de operaciones concretas (7 a 11 o 12 años). Este periodo se caracteriza por la transición del pensamiento pre lógico al pensamiento fundamentado en las reglas de la lógica. Es el periodo de las operaciones aplicada a objetos y eventos reales y concretos.

1.2.5.4. Periodo de operaciones formales (11 o 12 a 14 o 15 años). Es la última etapa del desarrollo cognitivo. El término “formales” se refiere a que el niño puede comprender materia hipotética, porque su pensamiento ya utiliza un set de reglas lógicas (BLANCO Ricardo, 1997, pág. 87 y 88).

1.2.6. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Progresivo: esto quiere decir que la experiencia de la infancia no hipoteca la vida adulta y el desarrollo continúa a lo largo del ciclo vital.

Continuo: la continuidad es sinónimo de un cambio lento, gradual, que origina mejoras progresivas.

Discontinuo: La discontinuidad equivale a una evolución por etapas, con oscilaciones y cambios.

Acumulativos: las adquisiciones de las primeras etapas se integran en los logros, más complejos, de las etapas posteriores.

Direccional: las estructuras del niño se vuelven más complejas y diferenciadas.

Diferenciado: a medida que progresa el desarrollo, la respuesta humana se diversifica en múltiples formas de adaptación a las distintas situaciones.

Organizado: todas las adquisiciones que realiza el niño se integran en estructuras más complejas al servicio de un desarrollo humano significativo.

Holístico: los logros alcanzados no son aislados sino que se integran en un sistema de interrelaciones que sustenta el desarrollo de estructuras físicas, cognitivas, emocionales y sociales, con sustratos biológicos y fisiológicos.

Estable/cambiante: existen elementos de la personalidad que permanecen estables y otros que cambian a lo largo del ciclo vital.

Variable: el crecimiento es desigual. No todas las dimensiones físicas, cognitivas, emocionales y sociales crecen al mismo ritmo ni con la misma intensidad.

Ordenado: la sucesión de las diferentes adquisiciones pueden seguir distintos ritmo pero el orden en el que se presentan es igual para todos.

Cíclico y repetitivo: el itinerario del sujeto en evolución le obliga a replantearse estructuras que ya tenía resueltas en etapas anteriores.

Refleja diferencias individuales: No existen sujetos idénticos que compartan características iguales; todos somos diferentes en estructuras físicas y mentales.

Refleja diferencias culturales: el desarrollo está profundamente enraizado en la cultura donde viva el individuo (ANTORANZ Elena, 2010, pág. 10 y 11).

1.3. LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO COGNITIVO

Cuando nos referimos al desarrollo cognitivo específicamente estamos dirigiéndonos a la inteligencia del individuo o persona, todas las personas son inteligentes, pero no todos tienen la misma capacidad de receptar la información o la dedicación para estudiar; es decir que todos somos capaces de alcanzar y lograr lo que nos planteamos, pero no todos ponemos la misma dedicación para cumplir con el objetivo planteado.

Para que el desarrollo cognitivo del niño se realice de manera favorable es necesario la influencia de varios factores, entre ellos es la metodología, técnicas y

estrategias que el docente utilice en la escuela y la manera en el padre de familia refuerce en casa.

Dentro de todas las actividades que se pueden practicar se encuentran los famosos juegos de roles que es una actividad que tiene muchos beneficios y puede ayudar a los niños, niñas y adolescentes en muchos campos tanto en su vida estudiantil como personal. Para ello hay que tomar en cuenta la personalidad de cada estudiante, su actitud y aptitud en lo que se va a desarrollar, la disponibilidad que presenta, ya que hay que recordar que no se los puede obligar a realizar algún acto que a ellos no les agrade; sin embargo el docente o padre puede influenciar con palabras motivadoras y que le demuestren que él o ella es capaz de lograr todo lo que se propongan.

Los juegos de roles brindan una visión diferente y real a los problemas o conflictos que diariamente viven los niños (as) y adultos, y, de cierta manera indirecta o directamente les puede ayudar a ver desde otra perspectiva las situaciones que se les presentan, de igual manera los juegos de roles invita a participar a los chicos haciendo uso de sus habilidades y destrezas sin aislar a nadie, al contrario incita a la participación de todos y la inclusión de valores que en la actualidad se están perdiendo, la actuación, la participación, el desenvolvimiento y el deseo de incluirse en los juegos de roles ya es un punto a favor para el proceso de enseñanza y aprendizaje en cualquier área. Esto nos permite evidenciar que los juegos de roles con el desarrollo cognitivo tienen mucha relación que de cierta manera benefician a los estudiantes tanto en su vida estudiantil como en su personalidad.

CAPÍTULO II

2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

1. ¿Considera usted que los juegos de roles son importantes para los niños?

Tabla 1.

ALTERNATIVA	F	%
Siempre	8	80,00
Frecuentemente	2	20,00
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución

Autor: Kennya Calderón

En relación a la tabla 1 que presenta resultados de la pregunta si los juegos de roles son importantes para los niños, el 80% de docentes encuestados respondió que siempre, mientras el 20% dijo que frecuentemente.

Cuando los niños imitan las acciones de sus padres como ejemplo o porque les agrada repetir alguna de sus funciones, lo hacen porque se sienten seguros o se identifican con las cosas que ellos realizan. La mayoría de hijos imitan a sus mayores, especialmente a sus padres, por la convivencia cotidiana, porque es la realidad a la que están acostumbrados y eso les permite incrementar su convivencia con otros niños o personas.

2. ¿Realiza actividades lúdicas con los estudiantes a su cargo?

Tabla 2.

ALTERNATIVA	F	%
Siempre	3	30,00
Frecuentemente	7	70,00
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución

Autor: Kennya Calderón

De acuerdo a la tabla 2 en relación a la interrogante de la frecuencia con que realiza actividades lúdicas con los estudiantes, los docentes respondieron que frecuentemente en un porcentaje del 70%, mientras que el 30% respondió que siempre.

Es muy frecuente que los docentes realicen actividades recreativas para motivar e incentivar el desarrollo integral de los niños. Los juegos, la recreación permite una educación más flexible, desarrolla el aprendizaje, predispone a los niños a trabajar de acuerdo a los objetivos y metas que planifica el docente y consigue mejores resultados al momento de evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Es muy importante que las actividades recreativas y lúdicas que se realicen, vaya en relación a los contenidos y a los resultados que se desean alcanzar.

3. ¿Conoce usted acerca de la importancia de los juegos de roles?

Tabla 3.

ALTERNATIVA	F	%
Mucho	4	40,00
Poco	60	60,00
Nada	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución
 Autor: Kennya Calderón

El 60% de los docentes encuestados respondió que conocen poco la importancia de los juegos de roles, mientras que el 40% dijo que conoce mucho.

Los juegos de roles son importantes porque les permite a los niños reencontrarse con su imaginación pura. Los juegos de rol, implican que el niño abandone por un tiempo determinado sus acciones habituales, para convertirse al menos por ese lapso en padre, madre, médico o maestra. Sin lugar a dudas, a medida que desarrollan el juego, imitan a sus mayores, pero además, se plantean características propias de su personalidad.

Tomando en cuenta la participación, el desarrollo de la autonomía los cuales van a afirmar en sí mismo la confianza que puede desarrollarse a través de las acciones que ellos realicen mediante cada actividad.

4. ¿Considera usted existe incidencia entre el juego de roles y el desarrollo cognitivo de los niños con quienes trabaja?

Tabla 4.

ALTERNATIVA	F	%
Siempre	10	100,00
Frecuentemente	0	0,00
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución

Autor: Kennya Calderón

En relación a la tabla 4 que presenta resultados a la pregunta de la incidencia del juego de roles en el desarrollo cognitivo el 100% de docentes respondió que sí existe relación.

Muchas de las capacidades y habilidades desarrolladas en dichos juegos, son profundizadas luego, en etapas adultas. Además, de esta manera, es decir, a través del juego, el niño implementa una serie de herramientas y estrategias fundamentales. Por ejemplo, al jugar mantiene diálogos (imaginarios o reales), con un amigo. Además de ello, adecua las palabras y los ademanes al contexto en el cual desarrolla su imaginación, entre otras cosas; es decir mejora el desarrollo cognitivo.

5. ¿Cómo determina el desarrollo cognitivo en los niños?

Tabla 5.

ALTERNATIVA	F	%
Por su aprendizaje	6	60,00
A través de diagnósticos	2	20,00
Nivel de comprensión	2	20,00
Por su nivel de comunicación	0	0,00
Cuando demuestra autonomía	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución
 Autor: Kennya Calderón

Según la tabla 5 que pregunta acerca de cómo el docente logra determinar el desarrollo cognitivo en los niños, el 60% respondió que por el aprendizaje, un 20% que a través de diagnósticos y otro 20% en relación a su nivel de comprensión.

Es muy importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños y entender su mentalidad en cada etapa para poder favorecer y enriquecer su aprendizaje. El ritmo de aprendizaje de los niños es asombroso. En sus primeros años de vida se produce un desarrollo de su inteligencia y capacidades mentales, como la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas o el pensamiento.

6. ¿Qué actividades realiza en clases para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños con quienes trabaja?

Tabla 6.

ALTERNATIVA	F	%
Juegos de palabras	3	30,00
Juegos de Razonamiento	2	20,00
Resolución de problemas	0	0,00
Juegos de roles	5	50,00
Actividades lúdicas	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución
 Autor: Kennya Calderón

Como respuesta a la pregunta que interroga acerca de las actividades que el docente realiza para desarrollar el conocimiento de los niños, el 50% respondió que el juego de roles, un 30% manifestó que a través de juegos de palabras y un 20% realizan actividades de razonamiento.

Los procesos que se aplican en la estimulación cognitiva son útiles en todas las etapas, el conocimiento y la práctica son indispensables; utilizando una serie de actividades específicas estimulan las facultades donde se busca formación o refuerzo. La estimulación cognitiva se aplica en niños de todas las edades para mejorar la capacidad mental en ellos, se busca potenciar los procesos básicos en el aprendizaje. Algunos de los procesos básicos de estimulación en niños se enfocan en la atención, en la memoria y el razonamiento.

7. ¿Cuál característica presencia en sus estudiantes que tienen bajo desarrollo cognitivo?

Tabla 7.

ALTERNATIVA	F	%
Aprendizaje limitado	6	60,00
Inseguridad	1	10,00
Aislamiento	0	0,00
Bullying	3	30,00
Deserción	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución

Autor: Kennya Calderón

El 60% de los docentes respondió que ellos presencian en los niños de bajo desarrollo cognitivo un aprendizaje limitado; un 30% dijo que los niños con bajo desarrollo cognitivo son sujetos de bullying, con un 10% respondieron que ven inseguridad en los niños.

En niños pequeños los retrasos pueden ser la primera indicación de dificultades de aprendizaje y de atención. Por ejemplo, los retrasos en el habla y el lenguaje pueden indicar dificultades de aprendizaje o comunicación. No siempre es fácil relacionar los retrasos con dificultades de aprendizaje y de atención hasta que el niño empieza la escuela. Es ahí cuando los maestros pueden ver cómo funcionan en áreas como matemáticas, lectura y ortografía. También pueden observar qué tan bien ponen atención en clase.

8. ¿Considera importante realizar una guía estratégica para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de inicial II?

Tabla 8.

ALTERNATIVA	F	%
Mucho	7	70,00
Poco	3	30,00
Nada	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: Encuesta a docentes de la institución

Autor: Kenny Calderón

Un 70% considera muy importante y necesaria la elaboración de una guía estratégica que permita el desarrollo del área cognitiva de los niños, el 30% lo considera poco necesario, porque piensan que en el desarrollo de clases y el cumplimiento de actividades están presentes las actividades necesarias para los niños.

Se debe tener presente que las guías estratégicas son importantes y necesarias para reforzar el aprendizaje significativo, tomando en cuenta que estas guías sirven de orientación para que el docente tenga sus ideas claras al momento de ejercer las actividades en relación al juego de rol en las jornadas de clases.

2.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL II

1. Memoriza palabras y expresiones fácilmente

Tabla # 9

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	23	57,50
A veces	15	37,50
Nunca	2	5,00
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
Autor: Kennya Maribel Calderón

En relación a la tabla 9 de la ficha de observación realizada a los niños de inicial II en la que se analizó si pueden memorizar palabras y expresiones con facilidad, el 57,50% lo hace siempre; un 37,5% lo realizó a veces, mientras no lo consiguieron 2 niños, es decir un 5%.

A pesar que la mayoría de niños consigue memorizar palabras o expresiones que están relacionadas al lenguaje que utilizan todos los días y que lo pueden escuchar desde su casa a la escuela, en la calle u otros lugares, es importante destacar que el 5% de los niños, aunque resulte mínimo, tienen ese problema de no memorizar como los otros niños. Este problema puede estar relacionado con la falta de confianza y seguridad que puedan sentir, porque se pueden observar ese tipo de reacciones en ellos.

2. Recuerdan nombres y cantidades

Tabla # 10

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	25	62,50
A veces	12	30,00
Nunca	3	7,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

De acuerdo a la tabla 10 que observó la capacidad de los niños para recordar nombres y cantidades, el 62,50% lo hizo siempre que se los interrogó; el 30% lo hizo a veces, sin embargo un 7,50% no lo pudo realizar.

Generalmente la mayoría de niños recuerdan los nombres de sus familiares, edades u otros nombres o cantidades de aquellos con los que están más relacionados, pero les resultan más difíciles los nombres de objetos y personas que a pesar de estar cerca de su entorno no les son tan familiares. Un 7,5% de los niños tienen muchas dificultades para recordar los apellidos de sus padres, los nombres de otros familiares cercanos, no logran establecer su edad, por lo que se presencia falta de comunicación o simplemente tienen temor a participar.

3. Responden con sus propias palabras

Tabla # 11

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	11	27,50
A veces	20	50,00
Nunca	9	22,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

Los datos recogidos de la tabla 11 en donde se observó en los niños si pueden responder con sus propias palabras, el 50% lo hizo a veces, un 27,50% lo hizo a veces, mientras que un buen porcentaje 22,50% no lo pudo hacer.

La comunicación siempre será importante en cada momento del desarrollo integral de los niños y niñas, es responsabilidad de los padres fomentar y estimular un lenguaje más fluido con sus hijos como parte de su educación. Se presencia un buen porcentaje de niños que no pueden responder con un criterio personal a ciertas interrogantes, en ocasiones solo repiten las posibles respuestas que se les presenta con un sí o un no u otro término.

4. Identifican y diferencian cosas

Tabla # 12

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	18	45,00
A veces	19	47,50
Nunca	3	7,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

Considerando los resultados de la tabla 12 en donde se observó si los niños identifican y diferencian cosas, un 45% lo hizo siempre que se realizaron las actividades, a veces un 47,5% y un 7,5% no lo realizó.

La capacidad de diferenciar y reconocer cosas, está relacionada a la socialización que tengan los niños con su entorno, la mayoría de niños observados lo pudieron realizar, aunque algunos no realizaron con efectividad esta tarea. Por otro lado hay que considerar que un 7,5% de los niños no pudo identificar ni diferenciar en las actividades en donde se expuso esta habilidad. Es importante el que los padres de familia y docentes tengan presente, que no todos los niños aprenden o se desarrollan por igual y que es prioritario el atender sus particularidades.

5. Pueden explicar el significado de algo

Tabla # 13

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	23	57,50
A veces	13	32,50
Nunca	2	10,00
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

Cuando se le preguntó a los niños acerca del significado de algunas cosas y como lo demuestra la tabla 13, el 57,5% de los niños, respondió siempre; un 32,5% lo hizo a veces, mientras que un 10% no logró responder con significados de las cosas.

Considerando que a esta edad los niños pueden desarrollar, a partir de una correcta estimulación, un buen nivel de lenguaje ya que sus habilidades así se lo permiten, se debe trabajar en función de las necesidades que los niños tienen. En relación a dominar la semántica de algunas cosas por el vocabulario que dominan, un 10% de los niños no han conseguido hacerlo, ya que de una u otra forma esto está relacionado con el nivel de lenguaje propicio para su edad. Al existir limitantes para su lenguaje, es lógico que también tenga dificultades para definir las cosas.

6. Corrigen si notan algo equivocado

Tabla # 14

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	15	37,50
A veces	20	50,00
Nunca	5	12,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

En relación a la tabla 14, que observó en los niños la capacidad de corregir cosas que se realizaron mal, un 50% lo hizo a veces, otro 37,5% lo realizó siempre, pero un 12,5% no lo llegó a realizar.

Los niños y niñas han de aprender que para conseguir ciertas cosas es necesario esforzarse. De esta manera verán que el esfuerzo es una manera de solucionar sus fracasos o errores cometidos. Es bueno hacer que el niño o niña se esfuerce, pero su nivel de exigencia ha de ser razonable, si le ponemos un nivel demasiado alto, no lo conseguirá y conseguiremos lo contrario, pensará que esforzarse no sirve para nada. Tienen creatividad a partir de una tarea.

7. Tienen creatividad a partir de una tarea

Tabla # 15

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	8	20,00
A veces	25	62,50
Nunca	7	17,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

Como respuesta al ítem que observó si los niños tienen creatividad a partir de las explicaciones de una tarea, un 62,5% lo puedo realizar a veces, el 20% sí lo logró, mientras que un 17,5 no consiguió realizarlo.

Es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de los niños. Lo más importante es jugar. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida por ejemplo.

8. Pueden defender sus ideas con criterios.

Tabla # 16

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	8	20,00
A veces	27	67,50
Nunca	5	12,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II
 Autor: Kennya Maribel Calderón

De acuerdo a la tabla 16 que tiene los resultados del ítem que observó si los niños pueden defender sus ideas o lo que piensan con criterios, con buenos comentarios el 67,5% lo hace a veces, el 20% lo hizo siempre, por otro lado el 12,5% no pudo hacerlo.

Debido a que cada niño se desarrolla a su propia manera muy particular, es imposible predecir exactamente cuándo o cómo su niño en edad preescolar perfeccionará una destreza determinada. Los logros o hitos del desarrollo que se indican acá le proporcionan una idea general de los cambios que puede esperar a medida que su hijo crece, pero no hay que alarmarse si su desarrollo toma un rumbo ligeramente diferente.

9. Su lenguaje es apropiado para la edad

Tabla # 17

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	17	42,50
A veces	10	25,00
Nunca	13	32,50
TOTAL	40	100,00

Fuente: ficha de observación a niños de inicial II

Autor: Kennya Maribel Calderón

El 42,5% de los niños observados tienen un lenguaje apropiado para su edad, un 25% lo tiene a veces, mientras que el 32,5% no lo demuestra.

La gran mayoría de niños observados tienen desarrollado un lenguaje propio de la edad que poseen, sin embargo existe un porcentaje considerable que presenta dificultades al utilizar un vocabulario acorde a sus años.

Por eso, entre todos los niños que hablan normalmente y que, por lo general, se les supedita a este patrón de consideración estándar, la edad específica en que comiencen a hablar puede variar. En esto intervienen las particularidades individuales dependientes del estado y función del aspecto anatómico y sistema nervioso, del aspecto psicológico, de las condiciones de educación y de las características del lenguaje de las personas que rodean al niño.

2.3 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LOS DIRECTIVOS DE LA INSTITUCIÓN

Dra. Adela Alcívar Chávez y Lic. Edison Zambrano Patiño; vicerrectores de la Unidad Educativa

¿Considera usted que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo de los niños?

Dra. Adela Alcívar: Sí, porque es por medio de los juegos que los niños desarrollan integralmente, ya que ellos aprenden, se direccionan, sus intereses son más dinámicos.

Lic. Edison Zambrano: las actividades lúdicas no solo son importantes, si no necesarias en el desarrollo del proceso de aprendizaje y evolución de los niños.

¿Conoce qué tipo de estrategias utilizan los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas?

Dra. Adela Alcívar: Estimulación infantil, juegos didácticos, de mesa, juegos de roles, arte, técnicas de pintura, dramatización, estrategias metodológicas activas.

Lic. Edison Alcívar: Juegos y dinámicas de integración y socialización; juegos de roles de la vida cotidiana, entre otros.

¿Cree usted que los juegos de roles fortalecen el aprendizaje significativo de la infancia?

Dra. Adela Alcívar: Sí, porque por medio de los juegos de roles los niños desarrollan su imaginación, creatividad, socialización, autoestima, convivencia, autonomía.

Lic. Edison Alcívar: Sí, porque permite la evolución y el desarrollo psico-afectivo del niño y fortalece su identidad y autovaloración.

¿Conoce usted qué ventajas aporta el juego de roles en el aprendizaje de los niños?

Dra. Adela Alcívar: Las ventajas son numerosas, pero entre las preponderantes se encuentran: proceso de aprendizaje e Inter-aprendizaje dinámico, activo, significativo, potencia el área socio afectiva.

Lic. Edison Alcívar: desarrollo psico-social, afectivo y valorativo del individuo como parte importante de un grupo social.

¿Cómo se preparan sus docentes para desarrollar el área cognitiva de los niños?

Dra. Adela Alcívar: mediante seminarios, talleres impartidos por instituciones de educación superior, el MINEDU, SECAP, autoformación, lecturas reflexivas, círculos de estudio, juntas.

Lic. Edison Alcívar: con estrategias lúdicas y didácticas que promueven la interacción grupal.

CONCLUSIONES

Después de realizar el análisis correspondiente a los resultados de investigación obtenidos por la investigación realizada se presentan las siguientes conclusiones:

Mediante la observación sistematizada dentro del aula de clases se pudo reconocer que el bajo desarrollo en el proceso cognitivo de los niños se debe en parte a la frecuencia de juegos de roles de los maestros.

Mediante encuesta a los maestros pudimos notar que los juegos de roles si inciden en el desarrollo cognitivo de los niños, esto se evidenció por los resultados manifestados en la encuesta a docentes en donde el 100% lo corrobora, por otro lado un 80% manifiesta que realizan actividades lúdicas como el juego de roles para desarrollar el conocimiento de los niños.

La mayoría de docentes lograron determinar el desarrollo cognitivo en los niños, 60%, a través del aprendizaje y un 20% a través de diagnósticos y otro 20% en relación a su nivel de comprensión.

Las docentes de inicial 2 utilizan actividades como el juego de roles, en un 50% un 30% manifestó que a través de juegos de palabras y un 20% realizan actividades de razonamiento pero con muy poca frecuencia. Los juegos de roles permiten el desarrollo cognitivo con mayor eficacia que otras actividades lúdicas.

En conclusión la valoración de los fundamentos teóricos de los maestros es buena pero deben hacerlo con mucha más frecuencia en el aula de clases.

Por esta razón se presenta una propuesta de solución al problema del bajo desarrollo cognitivo, a través de una guía con el tiempo necesario para actividades de juegos de roles, con esto se pretende disminuir el bajo desarrollo cognitivo en los niños.

RECOMENDACIONES

A los docentes: que aumenten en sus clases y en la planificación anual las actividades que permitan desarrollar en los niños su aprendizaje y otras habilidades cognitivas, para que el desarrollo integral sea efectivo y los estándares de aprendizaje logren una mejor educación.

A los directivos de la institución: Organicen juegos de roles como concursos y juegos motivacionales que les permita a los niños demostrar las capacidades que poseen y al mismo tiempo aprender a través de formas divertidas e innovadoras como lo requiere la actual educación.

A los padres de familia: que motiven a sus hijos e hijas dedicándoles el tiempo de calidad que necesitan, jugando o realizando actividades lúdicas y recreativas que les sirva para potenciar sus habilidades cognitivas.

Utilizar la guía de juegos de roles previamente planificada para niños y niñas del inicial II de la Unidad educativa el Carmen periodo 2017-2018.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. TÍTULO:

Guía de actividades lúdicas y recreativas para mejorar desarrollo cognitivo de los niños del inicial II de la Unidad Educativa “El Carmen”. Periodo 2017- 2108.

3.2. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: Unidad Educativa “El Carmen”

CANTÓN: El Carmen

PROVINCIA: Manabí

NÚMERO DE NIÑOS DE LA MUESTRA: 40

NÚMERO DE DIRECTIVOS: 2

NÚMERO DE DOCENTES ABORDADOS: 10

3.3. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a las circunstancias dadas dentro de los conocimientos y observaciones específicas de esta realidad basada en los juegos de roles y el desarrollo cognitivo del niño, es necesario explicar que diferentes estudios desarrollados sobre los juegos de roles, han demostrado que estos roles adquieren una trascendencia en la formación del carácter y la capacidad cognitiva del niño los mismos que se encargan afirmar la personalidad.

Huisinga: (1994) Afirma que el juego como rol está relacionado con la cultura en la medida del desarrollo del comportamiento y es elemental para supervivencia. Lo que indica que el juego es el punto de partida para los conocimientos y aprendizajes del individuo desarrollado desde la infancia para su desenvolvimiento individual y social el mismo que contribuya a la autonomía

Mediante este importante conocimiento se puede detallar que la problemática que atraviesa esta investigación está orientada en el bajo desarrollo cognitivo que

presentan los niños en la unidad educativa el Carmen por lo que no se desarrollan estas actividades a cabalidad dentro de la institución y esto es perjudicial para el desarrollo cognitivo y el aspecto integral del niño porque de alguna manera se estaría cuestionando el aprendizaje del niño y la libertad de que vivan una hermosa realidad a través de sus fantasías e imaginación.

Es necesario trabajar sobre esta temática con el proceso de investigación para orientar a la maestra parvularia lo importante que es el trabajar en el desarrollo cognitivo de los niños a través de actividades lúdicas innovadoras, lo que servirá para la vida personal de cada niño estimulando el conocimiento

De acuerdo a los resultados encontrados en esta investigación, se presenta la propuesta que permita mejorar el desarrollo socio-afectivo en los niños de la institución investigada, considerando la importancia que tiene el desarrollo de su confianza y seguridad especialmente en niños que tienen características de agresividad en sus acciones dentro y fuera del aula.

3.4. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.

3.4.1. General.

Fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del inicial II de la Unidad Educativa El Carmen, a través de actividades lúdicas y recreativas, en las que intervenga el juego de roles.

3.4.2. Específicos.

- Mejorar el aprendizaje de los niños en las diferentes áreas de estudio de acuerdo al currículo establecido.
- Estimular la participación infantil a partir de actividades motivadoras.

3.5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

Actividad 1. Cambiando la intensidad de los sonidos

Objetivo. Desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

Recursos: Instrumentos musicales de juguetes, grabadora o audio.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Desarrollo: la educadora toca el instrumento, en primer lugar suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.



Actividad 2. Jugando al tren ciego

Objetivo. Lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

Recursos: Humano, estudiantes y docente

Tiempo estimado: 40 minutos.

Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu...”.

Los niños desarrollarán la percepción y aprenderán a organizarse, ya que previamente la docente les habrá explicado la importancia de concentrarse y organizarse para encontrar a los demás compañeros, aunque no estén viendo.



centroeducapequesconamor

Actividad 3. “Adivina quién es”

Objetivo. Desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales, y otras cosas.

Recursos: Tarjetas de animales, objetos varios.

Tiempo estimado: 30 minutos

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

Para que haya una mejor oportunidad de disfrute de la actividad, entre más niños realicen el juego, mejor será el resultado del juego.

Otra forma de realizar la actividad, es mediante el uso de otros objetos, los cuales podrán ser tocados por los niños, pero lo harán con los ojos vendados, a partir del tacto o el contacto con esos objetos, los niños reconocerán y aprenderán a fortalecer el aprendizaje.



Actividad 4. Palmadas sin equivocarse

Objetivo. Desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático

Recursos: Humano

Tiempo estimado: 30 minutos

Los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.



A CONTAR

Actividad 5. La cajita de gestos

Objetivo. Practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

Recursos: Dado gigante, imágenes con diferentes gestos

Tiempo estimado: 30 minutos

Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado o pegado imágenes con diferentes gestos, los que manifiesten diferentes estados de ánimo. La docente explicará a los niños que al momento de lanzar el dado, deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada imagen: REIR, LLORAR, GRITAR, TRISTE, etc.

Otra forma de que afiancen el conocimiento y la diferenciación de cada gesto o estado de ánimo, es explicando también en que momentos se puede reaccionar así: por ejemplo, se puede estar feliz cuando... o triste porque...



Actividad 6. Adivinando los sabores

Objetivo. Vivenciar la estimulación sensorial gustativa y desarrollar la diferenciación de sabores.

Recursos: frutas, perfumes, u otras fragancias.

Tiempo estimado: 30 minutos

Le tapamos los ojos al niño con un pañuelo o trapo de tela y le damos a probar distintos alimentos y sabores. Se trata de que adivine cuál es cada uno. Le damos a probar los alimentos por separado y cuantas veces sea necesario dejando que nos diga de qué se trata antes de pasar al siguiente. Si no es capaz de adivinarlo le damos pistas. El juego no se acaba aquí, la fiesta continúa. Ya con los ojos destapados, damos a probar al niño distintas marcas del refresco (Cola, naranja, limón) que más le guste haciéndole ver, notar, la diferencia de sabor que puede haber de una marca a otra aun tratándose del mismo tipo de refresco. Después, sin que el niño nos vea, pondremos las diversas marcas de bebidas del refresco elegido en distintos vasos. Tendrá que adivinar cuál es cada una y decirnos cuál le gusta más.



Niños felices y divertidos

BIBLIOGRAFÍA

- ALZATE Ramón. (2003). **Aprender del conflicto: conflictología y educación.** España: Grao, 142 pp.
- ANTORANZ Elena. (2010). **Desarrollo Cognitivo y Motor.** Madrid: Editex, 264 pp.
- Astous ASTOUS Alain. (2003). **Investigación de Mercados.** Colombia-Bogotá: Norma, 469 pp.
- BLANCO Ricardo. (1997). **Entre pícaros y bobos: crónicas.** Madrid: EUNED, 244 pp.
- BOLAÑOS Ma. Cristina. (2005). **Aprendiendo a estimular al niño: Manual para padres y educadores con enfoque humanista.** México: Limusa, 74 pp.
- CASCÓN Paco. (2007). **La alternativa del juego 2: juegos y dinámicas de educación para la paz.** Madrid: Los Libros de la Catarata, 276 pp.
- GARCÍA Juan. (2011). **Comunicación para la potenciación.** España: Nau Llibres, 129 pp.
- GIRARD Kathryn. (2001). **Resolución de conflictos en las escuelas: manual para educadores.** Argentina: Granica, 331 pp.
- MIR Victoria. (1997). **Juegos de fantasía en los parques infantiles.** Madrid: Narcea, 196 pp.
- MONTENEGRO Ignacio. (2003). **Aprendizaje y desarrollo de las competencias.** Bogotá-Colombia: Coop. Magisterio, 136 pp.
- MULLIGAN Shelley. (2006). **Terapia ocupacional en pediatría: procesos de evaluación.** Buenos Aires: Médica Panamericana, 342 p.
- NACUZZI Constanza. (2013). **Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC.** Argentina: UNICEF, 158 pp.

RODRÍGUEZ Raquel. (1997). **Desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano: la lengua escrita en la educación infantil.** España: Universidad de Oviedo, 239 pp.

SCHAUB Horst. (2001). **Diccionario Akal de Pedagogía.** Madrid: AKAL, 202 pp.

TAYLOR Mark. (2009). **Aprendizaje intercultural. T-kit.** España: Ministerio de Educación, 108 p

ANEXOS

Anexo 1.

ENTREVISTA REALIZADA A LOS DIRECTIVOS DE LA INSTITUCIÓN

TEMA: Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen periodo 2017 2018

OBJETIVO GENERAL: Determinar si los juegos de roles inciden en el desarrollo cognitivo de los niños del inicial 2 de la unidad educativa “El Carmen “periodo 2017 2018

Nombre del entrevistado(a).....

Función que desempeña:.....

Cuestionario:

- 1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo de los niños?

.....
.....
.....
.....
.....

- 2. ¿Conoce qué tipo de estrategias utilizan los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas?

.....
.....
.....

3. ¿Cree usted que Los juegos de roles fortalecen el aprendizaje significativo de la infancia?

¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

4. ¿Conoce usted qué ventajas aporta el juego de roles en el aprendizaje de los niños?

.....
.....
.....
.....

5. ¿Cómo se preparan sus docentes para desarrollar el área cognitiva de los niños?

.....
.....
.....
.....

Anexo 2.**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL CARMEN**

TEMA: Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen periodo 2017 2018

OBJETIVO: Determinar si los juegos de roles inciden en el desarrollo cognitivo de los niños del inicial 2 de la unidad educativa “El Carmen” periodo 2017 2018

Indicaciones:

- ✓ Lea por favor cada una de las preguntas y alternativas
- ✓ Marque con una (x) dentro del paréntesis la alternativa que considere correcta.
- ✓ Gracias por su colaboración.

1. ¿Considera usted que los juegos de roles son importantes para los niños?

- Siempre ()
- Frecuentemente ()
- A veces ()
- Nunca ()

2. ¿Realiza actividades lúdicas con los estudiantes a su cargo?

- Siempre ()
- Frecuentemente ()
- A veces ()
- Nunca ()

3. ¿Conoce usted acerca de la importancia de los juegos de roles?

- Mucho () Poco () Nada ()

4. ¿Considera usted existe incidencia entre el juego de roles y el desarrollo cognitivo de los niños con quienes trabaja?
Siempre () Frecuentemente () A veces () Nunca ()
5. ¿Cómo determina el desarrollo cognitivo en los niños?
Por su aprendizaje ()
A través de diagnósticos ()
Nivel de comprensión ()
Por su nivel de comunicación ()
Cuando demuestra autonomía ()
6. ¿Cuál según usted es la causa principal de la falta de desarrollo cognitivo?
Poca estimulación ()
Timidez ()
Nutrición inapropiada ()
Falta de atención ()
Problemas de comprensión ()
7. ¿Cuál característica presencia en sus estudiantes que tienen bajo desarrollo cognitivo?
Aprendizaje limitado ()
Inseguridad ()
Aislamiento ()
Bullying ()
Deserción ()
8. ¿Qué estrategias utiliza en clase para desarrollar el área cognitiva en los niños?
Resolución de problemas ()
Conversatorios ()
Juegos de memoria ()
Actividades lúdicas ()

Anexo 3.**FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES DE INICIAL II**

TEMA: Los juegos de roles y el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de la unidad educativa el Carmen periodo 2017 2018

OBJETIVO: Determinar si los juegos de roles inciden en el desarrollo cognitivo de los niños del inicial 2 de la unidad educativa “El Carmen” periodo 2017 2018

#	INDICADORES	Siempre	A veces	Nunca
1	Memoriza palabras y expresiones fácilmente			
2	Recuerdan nombres y cantidades			
3	Responden con sus propias palabras			
4	Identifican y diferencian cosas			
5	Pueden explicar el significado de algo			
6	Corrigen si notan algo equivocado			
7	Tienen creatividad a partir de una tarea			
8	Pueden defender sus ideas con criterios.			
9	Su lenguaje es apropiado para la edad			

Anexo 4.**FOTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**