



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
ESCUELA DE TECNOLOGÍA MÉDICA**

**PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ
INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE
LOS BARRIOS “EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA”
DE LA PARROQUIA NULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014.**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN ESTIMULACIÓN
TEMPRANA EN SALUD.**

**AUTORAS: PAOLA ANDREA PAÑI MORA
JESSICA PAOLA PARRA BRAVO
LILIANKA LORENA QUIROLA SOKOLIC**

DIRECTORA: MGST. SILVIA ROCÍO SEMPÉRTEGUI LEÓN

ASESOR: DR. HUGO ANÍBAL CAÑAR LOJANO

**Cuenca – Ecuador
2015**



RESUMEN

El presente estudio fue de tipo “Intervención-Acción” aplicado a 70 niños/as con edades comprendidas entre 4 y 5 años 11 meses. El objetivo general consistió en mejorar la madurez intelectual mediante una evaluación e intervención con el manual de juegos recreativos elaborado para este fin; los objetivos específicos fueron: realizar una primera evaluación mediante el test de BADyG-I; procesar estadísticamente los datos obtenidos; relacionar los resultados con las variables propuestas; realizar una intervención mediante el manual en el periodo Julio-Septiembre 2014 en los niños y niñas; realizar una segunda evaluación mediante el mismo test; posteriormente se obtuvo un incremento en la madurez intelectual general. En la edad comprendida de 48-54 meses se incrementó de 52.20 % a 68.87%, de 55-60 meses se incrementó de 61.93% a 93.71%, de 61-66 meses se incrementó de 65.13% a 80.50% y 67-71 meses se incrementó de 69.40% a 78.64%.

PALABRAS CLAVES: JUEGO E IMPLEMENTOS DE JUEGO, PREESCOLAR, INTERVENCIÓN PRECOZ (EDUCACIÓN), APRENDIZAJE, EVALUACIÓN EDUCACIONAL/ ESTADÍSTICA Y DATOS NUMÉRICOS, NULTI-CUENCA.



ABSTRACT

The present study was type "Intervention Action" applied to 70 children aged between 4 and 5 years and 11 months. The general objective was to increase of intellectual maturity of children, through an assess, intervene and develop a manual of recreational games; Specific objectives were: to do a first evaluation through the BADyG-I test; to process statistically the data obtained; to relate the results to the proposed variables; to do an intervention using the manual developed in the period July to September 2014 in children; to do a second evaluation by the same test, subsequently increased general intellectual maturity was obtained. In aged 48-54 months was increased from 52.20% to 68.87%, of 55-60 months was increased from 61.93% to 93.71%, of 61-66 months was increased from 65.13% to 80.50% and 67-71 months was increased from 69.40% to 78.64% .

KEYWORDS: GAME AND PLAYTHINGS, PRESCHOOL, EARLY INTERVENTION (EDUCATION), LEARNING, EDUCATIONAL EVALUATION/STATISTICS & NUMERICAL DATA, NULTI-CUENCA.

**ÍNDICE**

RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
DERECHOS DE AUTOR.....	4
RESPONSABILIDAD	6
DEDICATORIA.....	12
CAPÍTULO I.....	16
1. INTRODUCCIÓN.....	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.2 JUSTIFICACIÓN Y USO DE LOS RESULTADOS	20
CAPÍTULO II.....	21
2. PARROQUIA NULTI.....	21
3. ESTADIOS DEL DESARROLLO SEGÚN JEAN PIAGET	22
3.1. Etapa sensorio-motriz (0-18 meses)	23
3.2. Etapa pre-operacional (2-7 años)	24
3.3. Etapa de las operaciones concretas (7-12 años).....	27
3.4. Etapa de las operaciones proposicionales o formales (12 años en adelante).....	27
4. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO-A DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD	27
5. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO-A DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD	28
6. El juego	29
1.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	31
6.2 TEORÍAS DEL JUEGO.....	34
6.3 TIPOS DE JUEGOS	36
7. TEST DE BAdyG-I	39
7.1 VALIDEZ.....	40
7.2 Factores globales.....	41
7.3 PRUEBAS NO VERBALES.....	41
7.4 PRUEBAS VERBALES.....	43
7.5 PRUEBAS COMPLEMENTARIAS.....	45



CAPITULO III	46
8. OBJETIVOS	46
8.1 OBJETIVO GENERAL	46
8.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	46
8.3 Tipo y diseño general del estudio	46
8.4 Universo, Muestra.....	47
8.5 Criterios de inclusión.....	47
8.6 Criterios de exclusión.....	47
CAPÍTULO IV	48
9. RESULTADOS	48
9.1 ANÁLISIS DE LOS DATOS ESTADÍSTICOS	48
9.2 DISCUSIÓN	60
9.3 CONCLUSIONES	56
9.4 RECOMENDACIONES	61
10 BIBLIOGRAFÍA	103
CITAS BIBLIOGRÁFICAS.....	103



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, Paola Andrea Pañi Mora, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención del título de Licenciada en Estimulación Temprana en Salud. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca 13 de Abril del 2015

Paola Andrea Pañi Mora

CI: 0105411474



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, Jessica Paola Parra Bravo, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención del título de Licenciada en Estimulación Temprana en Salud. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca 13 de Abril del 2015



Jessica Paola Parra Bravo
C.I. 0105072060



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, Lilianka Lorena Quirola Sokolic, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención del título de Licenciada en Estimulación Temprana en Salud. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca 13 de Abril del 2015

Lilianka Lorena Quirola Sokolic

C.I. 0909786584



Yo, Paola Andrea Pañi Mora, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca 13 de Abril del 2015

Paola Andrea Pañi Mora

CI: 0105411474



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, Jessica Paola Parra Bravo, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca 13 de Abril del 2015



Jessica Paola Parra Bravo
C.I. 0105072060



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, Liliánka Lorena Quirola Sokolic, autora de la tesis "PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MADUREZ INTELECTUAL GLOBAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS 11 MESES DE LOS BARRIOS "EL PUEBLO, VENTANILLAS, SAMANÁ Y CAPILLA LOMA" DE LA PARROQUIA MULTI CANTÓN CUENCA AÑO 2014", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca 13 de Abril del 2015

Liliánka Lorena Quirola Sokolic

C.I. 0909786584



DEDICATORIA

A Dios, por ser el pilar fundamental sobre el cual me sostuve para lograr este sueño; a mis padres Agustín y Esperanza por su amor y constante apoyo; a mis hermanas Tatiana, Jackeline y Camila por ser mi motivación y, a mi novio por estar a mi lado durante todo este proceso.

Paola Andrea Pañi Mora



DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y haberme dado la fortaleza para cumplir con mi meta; a mis padres Vicente y Zoila, por su amor y apoyo incondicional; a mi esposo Fabián, por ser mi fuerza; a mi hijo David Alejandro por ser mi semilla de superación y, a mis compañeras de tesis por su tiempo, paciencia y colaboración.

Jessica Paola Parra Bravo



DEDICATORIA

Dedico el éxito y la satisfacción de esta investigación al único dueño de mis sueños y esperanzas por quien fui, soy y seré.

Lilianka Lorena Quirola S.



AGRADECIMIENTO

A nuestra directora, Lcda. Silvia Sempértegui; a nuestro asesor, Dr. Hugo Cañar, docentes de la Universidad de Cuenca, quienes nos brindaron su valiosa y desinteresada orientación y guía en la elaboración de este trabajo de investigación.

Y a todas las personas que de una u otra forma nos apoyaron y colaboraron en la realización de este trabajo.

Las Autoras

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La ejecución del programa de intervención basado en juegos recreativos contribuyó al desarrollo de la madurez intelectual global, basándonos en los criterios de evaluación del test de BADyG-I, el cual comprende: Madurez intelectual verbal (Conceptos cuantitativos y numéricos, Información y Vocabulario gráfico); Madurez intelectual no verbal (Habilidad mental no verbal, Razonamiento con figuras y Rompecabezas) y Pruebas Complementarias (Percepción auditiva y Coordinación grafo motriz).

La propuesta se basó en el juego como necesidad vital del niño y la niña, como una ocupación básica que representa su medio de comunicación, estimulación y adquisición de destrezas psicomotrices, cognitivas y afectivo-sociales, teniendo propósitos educativos que incrementen sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura, cálculo, razonamiento y memoria, y un medio eficaz para interiorizar el mundo que los rodea, promoviendo un adecuado desarrollo a nivel personal, social, educativo y cultural, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, para mejorar sus funciones madurativas básicas.

Los juegos pretenden conseguir que el niño y la niña, a través de su propio cuerpo y entorno, interioricen y comprendan los diferentes aprendizajes mediante juegos elaborados que permitan afianzar sus destrezas.

Los niños aprenden cuando participan en actividades que perciben como útiles en su vida cotidiana; éstas mejoran sus habilidades, su lenguaje y, se convierten en significativas; su aplicación debe ser introducida gradualmente y debe basarse en conocimientos previos pues no es posible aprender, recordar o entender algo que le es extraño.



El programa planteado mediante el uso de actividades recreativas contribuyó al óptimo aprendizaje de los niños de la parroquia, considerando que un aprendizaje es más significativo cuando se aplica en situaciones cotidianas, potenciando el proceso de enseñanza de los niños y niñas en la etapa inicial.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la parroquia Nulti no existían estudios que certifiquen la influencia del juego como fuente pedagógica, nuestra intervención facilitó el desarrollo integral infantil basándonos en un programa de juegos diseñado para potencializar habilidades que permitan al niño crear y resolver problemas que lo desafían y generan conocimientos; ***“es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas del desarrollo del educando”*** ⁽¹⁾. La combinación del juego y el esfuerzo es efectiva no solo para el aprendizaje, también lo es para mejorar la calidad de vida. Sin embargo, en la práctica, la tendencia en los Estados Unidos va en sentido contrario; en 1981 los niños utilizaban el 40% de su tiempo para jugar, mientras que en 1987 se informó que la cifra había bajado al 25%. Asimismo, el tiempo dedicado al juego en las escuelas para niños de 4 a 5 años ha bajado del 41% en 1998 al 9% en 2004.

Desde hace tiempo atrás, se ha investigado el valor del juego en la enseñanza, los procedimientos lúdicos no son tomados en cuenta a sabiendas que el juego infantil es un instrumento eficaz e innovador que favorece al derroche de energía, mejora la calidad de vida en los niños y evita el cansancio mental.

La Organización Mundial de la Salud define a la Calidad de Vida (CV) como ***“la percepción que un individuo tiene de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura y del sistema de valores en los que vive y en relación con sus objetivos, sus expectativas, sus normas y sus inquietudes”*** ⁽²⁾, nos indica que esto se logra bajo la contextualización de ámbitos como: servicios sociales, salud, ambiente geográfico y la educación.

En este último punto, el juego representa la experiencia de aprendizaje, la forma de interacción de los niños con su medio, el discernimiento que les permite aprender "de" y "a partir" de los otros miembros de su cultura e impulsa al niño a la búsqueda de la libertad, de la expresividad corporal y de la satisfacción personal sin que nadie interfiera en ella.



“Un estudio más amplio sobre las relaciones de socialización, inteligencia, auto concepto y otros rasgos de personalidad en niños de 6 años, donde la prueba BADyG fue utilizada para medir la inteligencia verbal y no verbal, llegando a la conclusión de que los sujetos con buena adaptación social muestran puntuaciones más altas en madurez intelectual global, verbal y no verbal, elevado nivel de auto concepto y tienden significativamente a caracterizarse por ser emocionalmente estables, perseverantes y respetuosos con las normas” (3).



1.2 JUSTIFICACIÓN Y USO DE LOS RESULTADOS

El presente estudio responde a la problemática referente al desarrollo infantil, partiendo del hecho que no existen estudios acerca de la madurez intelectual de los niños y niñas de la parroquia.

Nuestra propuesta fue dar a conocer que el juego para el niño es un acto serio, una actividad natural y espontánea que contribuye a su desarrollo desde lo más elemental de su aprendizaje. De acuerdo a nuestro criterio, el arte, el juego y la afectividad, son un valioso apoyo para el desarrollo integral del niño; la práctica del juego brindará un mejor aprendizaje para mejorar su autoestima, seguridad, autodefensa y sobre todo la relación familiar con el placer que les proporciona el juego a los niños.

CAPÍTULO II

2. PARROQUIA NULTI

“NULTI, es una antigua población azuaya cuyos orígenes se remontan a épocas anteriores a la conquista española e incluso la conquista incásica. Abrigada en un nudo montañoso, con pocos terrenos fértiles y una creciente erosión de sus suelos, mal entendida por los poderes locales y nacionales; pero, en cambio dueña de la estupenda tradición comunitaria de las mingas, la parroquia ha sabido preservar sus tradiciones, sin por ello renunciar a sus legítimos anhelos de tener los beneficios de la vida moderna” (4).

Nulti, es una parroquia rural del cantón Cuenca, provincia del Azuay; situada al noreste de la ciudad, a 2 577 metros sobre el nivel del mar y con una temperatura media de 14 ° C. Limita al norte con Llacao y San Cristóbal (Paute), al sur con Paccha y Jadán, al Este con Jadán y al Oeste con Ricaurte.

Según el censo nacional realizado en el año 2001, la parroquia contaba con un total de 4 589 habitantes divididos en 2 173 hombres y 2 416 mujeres, de quienes el 36.3% corresponde a la población menor de 15 años de edad. Cabe recalcar que en ese entonces el incremento poblacional era de 988 habitantes.

La parroquia se comunica directamente con la ciudad por medio de la autopista Cuenca-Azogues y con la vía Panamericana Norte a nivel del sector de Ucubamba.

En lo que concierne a infraestructura, los habitantes disponen del servicio de agua potable, alcantarillado y energía eléctrica; cuenta también con un Sub Centro de Salud.

Es necesario mencionar al personal de la Junta Parroquial, quienes realizan la administración política de la parroquia y sus caseríos entre ellos Ventanillas, El



Pueblo, Samaná y Capilla Loma, de donde se obtuvo la respectiva muestra para este estudio. El presidente actual de la Junta Parroquial es el Arq. Damián Padilla.

La actividad económica de la población está orientada en su mayoría a la actividad agrícola, se cultiva maíz y fréjol, indispensable en la dieta de los habitantes.

En esta parroquia no existen estudios publicados que den fe de una intervención directa en beneficio de los niños que habitan en Nulti, es más, no existen evidenciados estudios ni proyectos en favor al desarrollo de la parroquia.

Siendo porcentualmente mayoritario el número de niños que habitan en esta parroquia, sería necesaria una intervención para mejorar la calidad del aprendizaje en los primeros años de vida.

3. ESTADIOS DEL DESARROLLO SEGÚN JEAN PIAGET

J. Piaget precisa al máximo, los términos al definir un estadio:

- Para considerar que existe un estadio, lo primero que se requiere es que el orden de sucesión de las adquisiciones sea constante y no de un orden cronológico, sino un orden sucesorio.
- Todo estadio ha de ser integrador. Esto es, que las estructuras elaboradas en una edad determinada se conviertan en parte integrante de las de los años siguientes.
- Un estadio corresponde a una estructura de conjunto, y no a la unión de propiedades extrañas unas a otras.
- Un estadio comprende al mismo tiempo un nivel de preparación y un nivel de terminación.

- Cuando se dan juntos una serie de estadios hay que distinguir el proceso de formación, de origen y las formas de equilibrio final.

Piaget nos dice que **“el desarrollo del niño es temporal”** ⁽⁵⁾, además presenta el desarrollo psíquico como una progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio ambiente, da gran importancia a la adaptación que, siendo característica de todo ser vivo según su grado de desarrollo, tendrá diversas formas o estructuras. En el proceso de adaptación hay que considerar dos aspectos, opuestos y complementarios a un tiempo: la asimilación o integración de lo meramente externo a las propias estructuras de la persona y la acomodación o transformación de las propias estructuras en función de los cambios del medio exterior.

3.1. Etapa sensorio-motriz (0-24 meses)

Etapa en la cual el pensamiento del niño implica el ver, oír, moverse, tocar y saborear; aquí se desarrolla la permanencia del objeto y las acciones dirigidas a una meta. Aun no existe pensamiento, pero se desarrollan las nociones de objeto, espacio, causalidad y tiempo.

- **Etapas:**
 - **Reflejos (0-1 mes):** Reflejos innatos, adaptación al ambiente.
 - **(1-4 meses):** Succión, prensión, chupeteo, manoseo de las sabanitas, cierra y abre los puños.
 - **(4-8 meses):** Golpea un sonajero, manipula objetos cercanos.
 - **(8-12 meses):** Resuelve problemas sencillos, analiza los objetos nuevos, busca objetos escondidos.
 - **(12-18 meses):** El niño modifica y varía sus movimientos, empieza a solucionar problemas.

- **(18-24 meses):** Se da un aprendizaje a azar, mediante coordinación de esquemas para dar solución a los problemas.

3.2. Etapa pre-operacional (2-7 años)

- **Se subdivide en:**
 - **Pensamiento simbólico y pre conceptual (2-4 años):** El niño utiliza significantes (juego simbólico) para representar la realidad.
 - **Pensamiento intuitivo (4-7 años):** El niño es un ser egocéntrico, se centra en sus percepciones y la manera en cómo se presentan.

El período preoperatorio del pensamiento llega aproximadamente hasta los 6 años.

Se caracteriza por representaciones elementales (acciones y percepciones coordinadas interiormente), y gracias al lenguaje, asistimos a un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento.

La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y los 7 años, a través de actividades lúdicas que son los juegos simbólicos en las que el niño toma conciencia del mundo, aunque modificada. Reproduce en el juego situaciones que le han impresionado, ya que no puede pensar en ellas, porque es incapaz de separar acción propia y pensamiento. El niño reproduce situaciones vividas, las asimila a sus esquemas de acción y deseos. Para el niño, el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva. Los símbolos lúdicos del juego son muy personales y subjetivos.

El lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente.

Sin embargo, el progreso hacia la objetividad sigue una evolución lenta y laboriosa.

Inicialmente se da un egocentrismo intelectual durante el período preoperatorio. El niño todavía es incapaz de prescindir de su propio punto de vista, sigue aferrado a sus sucesivas percepciones, que todavía no sabe relacionar entre sí.

Mediante los múltiples contactos sociales e intercambios de palabras con su entorno, se construyen en el niño durante esta época, unos sentimientos frente a los demás, especialmente frente a quienes responden a sus intereses y le valoran.

“El pensamiento del niño está ligeramente ligado a la experiencia física y perceptual (°)”, dentro de esta etapa existen procesos que la caracterizan tales como:

Sincretismo:

Consiste en cometer errores de razonamiento al intentar vincular ideas que no están relacionadas. Mamá tuvo un bebé la última vez que fue al hospital, de modo que la próxima vez que vaya al hospital se esperará erróneamente que traiga a casa otro bebé.

Animismo:

Consiste en atribuir a los objetos inanimados cualidades de los seres vivos. Los niños suelen hacerlo con objetos que representan figuras vivas, como animales disecados o muñecos de juguete.

Contracción:

Son incapaces de tomar en consideración otros detalles y solo concentran la atención en un aspecto o detalle de la situación a la vez

Conservación:

La tendencia a practicar la concentración se revela en las tareas de conservación. Por ejemplo, los niños pueden llegar a la conclusión de que hay más agua en un plato poco profundo que en un vaso porque el plato es más ancho, aunque hayan visto que el agua era vertida del vaso al plato.

Clasificación:

Clasificar significa que es posible pensar en los objetos en términos de categorías o clases. Los niños en la etapa pre-operacional muestran la capacidad limitada para clasificar los objetos en categorías.

Irreversibilidad:

Los niños de la etapa pre-operacional también cometen errores de pensamiento por causa de la irreversibilidad, es decir, su incapacidad para reconocer que una operación puede realizarse en ambos sentidos, reconoce la existencia independiente de la persona y objetos, además cuando están ausentes puede representarlos mediante la imitación, las imágenes. Aquí también se advierte el sentimiento de mágica omnipotencia del niño, su seguridad de que es capaz de dominar y dar órdenes a los elementos.

Su pensamiento está ligeramente ligado a la experiencia física y perceptual. Dentro de esta etapa existen procesos que la caracterizan tales como:

Juego Simbólico:

A medida que los niños se hacen mayores, simulan una serie de hechos como ir de compras, jugar a la casita, o jugarán al doctor y harán que

mamá y papá vayan al hospital. Buena parte del juego simbólico de niños de 5 o 6 años requiere la participación de otros niños, por ejemplo, juegan a la tienda o a policías y ladrones.

Razonamiento Transductivo:

Obtener piezas separadas de información y unir las para formar una hipótesis o llegar a una conclusión.

3.3. Etapa de las operaciones concretas (7-12 años).

En esta etapa el niño posee cierta lógica, coordina las operaciones en conjunto (comienzos de la escuela primaria).

3.4. Etapa de las operaciones proposicionales o formales (12 años en adelante).

El niño es capaz de razonar y deducir (razonamiento deductivo sobre hipótesis o proposiciones).

4. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO-A DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD

Los niños a esta edad ponen en marcha procesos para la resolución y análisis de problemas; mejoran su atención, comprensión y expresión lingüística, se plantean varias soluciones para resolver el problema en cuestión; ***“es importante facilitar el desarrollo de la autonomía tanto en el aprender ser uno mismo como en el aprender a hacer”*** (7).

Los niños de 4 años generalmente dan a entender a la familia y a los adultos en general que no necesitan de ellos (oposicionismo a la autoridad), pero sin embargo buscan explicación a todo.

En esta edad se desarrolla la teoría de la mente, es decir, los niños ya entienden lo que piensan los demás, incluso son capaces de diferenciar un concepto verdadero de uno falso.



Les agrada realizar varias actividades motoras y plasmar su creatividad, pero si por algún motivo un adulto lo interrumpe, el niño responde con rabiets o berrinches debido a que la madurez emocional tarda en desarrollarse.

Cuando los niños van a jugar, optan por el juego solitario debido a que tienen cierto miedo hacia los extraños, pero no debe preocuparnos ya que conforme pase el tiempo el juego se hará más complejo para el niño y necesitará realizarlo de manera social, preferiblemente con aquellos de su propio sexo.

En cuanto a la identificación sexual, los niños están convencidos de que hay juguetes o juegos que son propios de cada género y eligen ya sea los carros o la muñeca, jugar a la enfermera o al soldado, y a medida que crecen son más selectivos.

5. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO-A DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD

Algunos autores argumentan que los niños a esta edad ***“son todos poetas, ya que tienen el don de ver el mundo con más imaginación que las personas de mayor edad”*** (8).

Son niños capaces de triunfar en todas las tareas que se le planteen. Tienen la capacidad suficiente para comprender y discutir cualquier tema.

Debido a que el desarrollo del vocabulario se da a un ritmo acelerado a la edad de 5 años, los niños parecen entender y usar todos los términos escuchados; aprenden cualquier palabra o frase que se les explique con palabras conocidas, imaginándose así el significado de la palabra nueva, esto no quiere decir que pueden hablar de manera perfecta debido a que aún tienen dificultad para pronunciar ciertos sonidos, pero generalmente el niño promedio tiene un amplio conocimiento gramatical.

Los niños de 5 años son capaces de contar objetos y asignar un número a cada elemento; recuerda con exactitud sus experiencias y las relata.

En cuanto al juego, saben cómo incorporarse a uno grupal, manejar conflictos y seleccionar a sus amigos de juego.

6. El juego

“Todo niño llevaría en su interior un juguete distinto, y todo consistiría en que cada uno descubra el suyo, para que pueda ponerse a jugar con él” (º).

El juego infantil tiene la función de conectar a los niños con la sociedad a través de objetos y acciones que imitan la vida cotidiana de los adultos, pero también son capaces de crear un mundo propio, disponiendo las cosas según prefieren. El proceso de enseñanza aprendizaje no debe convertirse en la entrega de conocimientos percibidos por niños y niñas como necesarios y aplicables a sus necesidades, más bien debe facilitar el desarrollo de las diferentes áreas para promover una formación integral adecuada.

La acción de educar conlleva el concepto de futuro para enfrentarse mañana a una serie de problemáticas y desafíos, de allí que el desarrollo debe producir una modificación sistémica del comportamiento y atender al niño en su tridimensionalidad como ser social, biológico y afectivo.

Nuestro estudio contribuyó efectivamente al progreso de esta comunidad con la aplicación de un programa de juegos recreativos tendientes a mejorar el desarrollo integral de la nueva generación de niños y niñas de esta comunidad que presentan esta problemática.

El juego como actividad lúdica, es un dinamismo humano, esencial como la reflexión y el trabajo, un elemento que explica el desarrollo de la cultura, origina la actividad creadora y el arte; como parte de la vida infantil, permite desarrollar habilidades y destrezas de los niños y niñas, influye en la adquisición de su confianza y sentido de independencia, contribuye a las adaptaciones personales y sociales, estimula su imaginación y fomenta la creatividad. Además sirve como fuente de motivación para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas.



Entre los principios que fundamentan el juego, podemos mencionar:

- 1- En sus juegos, el niño proyecta, dramatiza y reproduce hechos, contribuyendo así al desarrollo de su pensamiento.
- 2- La metodología del juego se fundamenta en el conocimiento próximo y esto significa que para encausarlos en el juego, es necesario tomar en cuenta sus conocimientos previos.
- 3- El juego es una actividad pensante, lo que significa resolver las dificultades jugando.
- 4- La acción y el lenguaje son fundamentales para resolver los problemas que el juego plantea.
- 5- El jugar, es una actividad que tiene objetivos a cumplir, dificultades para vencer.
- 6- El juego como actividad representa placer para el niño y la niña; pero también el trabajo en sí mismo.

Es la vía para elaborar y expresar los sentimientos y desarrollar competencias intelectuales, sociales y morales.

Mediante actividades recreativas, los niños y niñas experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, siendo así, no debemos limitarlos en esta actividad lúdica.

Las actividades que se realizan con el desarrollo del juego tienen como finalidad contribuir al desarrollo senso-perceptivo-motor, estimular la imaginación creadora, practicar la coordinación viso motora, audio motora y audiovisomotora, desarrollar habilidades mentales, práctica de valores, preparar a los niños y niñas adecuadamente para su aprendizaje posterior, afianzar la coordinación muscular masiva y ayudar al desarrollo armónico de su personalidad.

Al aprendizaje puede incorporarse la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se ofrezca a los niños actividades que le interesen, como uno de

los medios más competentes para la educación integral en forma agradable y placentera para lograr un aprendizaje significativo.

6.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

“En este proceso el ocio y la recreación tienen un alto potencial para contribuir a la creación de espacios de participación real, como metodología y como medio para aportar a la formación de todas las generaciones y particularmente de los niños y las niñas en los conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan su protagonismo real” (10).

La principal característica del juego es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando, se reconoce como la actividad más genuina e importante en la infancia pues es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Es un tender hacia la resolución, poniendo de manifiesto las facultades del niño. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Además de ser una necesidad en la naturaleza del niño, le servirá para su madurez, afirmación del yo y por tanto influirá en su futuro. El niño convierte en juego cualquier actividad, por esto, en la falta de normas fijas, la variedad, la trama, radica su valor educativo.

Cuando el niño juega se convierte en otro ser, aunque solo cubre una parte de la realidad que le interesa, en un momento determinado. Siendo éste el único modo de conducta que puede desarrollar la inmadurez del niño, pues le permite exteriorizar sus pensamientos cuando aún no sabe expresarse oralmente, descarga sus impulsos y emociones, proporciona goce en la creación de los mismos.

Toda disciplina es susceptible de enseñar a un niño volviéndola juego. De esta forma simple y sin complicaciones, el niño aprende con mucha felicidad y placer cualquier cosa que se le enseñe.



El juego es susceptible a cambios, suele suponer una mejora pues la necesidad de cambio proviene de la necesidad de adaptarlo a las problemáticas específicas de la comunidad. Es importante evaluar el proceso de juego como los resultados, siendo la evaluación pieza esencial de los procesos educativos.

La recreación vincula a los niños con calidad de vida, salud física, acercamiento intercultural, educación ambiental, el juego, el juguete, el parque, los amigos y la participación sólo por mencionar algunos de los referentes que ellos asumen en el momento de definir o expresarse acerca del derecho a la recreación.

Cuando pensamos entonces el juego como contenido cultural, estamos imaginando la creación de un espacio nuevo en donde enseñar juegos que “apasionen” e inviten a ser jugados, es una variable a tener en cuenta, que atraigan a los niños a repetirlos y amplíen su capacidad lúdica, su repertorio de juegos, en los que el dominio de la situación no esté en el maestro sino en los jugadores, en los que se pueda disponer y elegir cuando se está con amigos. Se necesita ocupar un tiempo inerte, distraerse o simplemente dejar volar la imaginación. Estos juegos son los que vale la pena traer a la escuela. Favorecerlos supone mirar no solo al contenido sino también al “valor” del juego en sí y asumir la responsabilidad de enseñar a jugarlos y enseñar en el juego.

“El niño pequeño transforma, modifica, da otro sentido a nuestras propuestas de juego para jugarlas “a su manera”, una manera que depende de su edad, sus experiencias previas y las nuevas experiencias que ofrecen contenido, tema, tramas diversas a sus juegos” (11).

Desde una perspectiva didáctica, tratar así al juego parece llevarnos a crear una configuración relacional simbólica del hecho de jugar, en parte diferente a las ya existentes; constituir un espacio de negociación entre conceptos que hasta ahora han sido considerados en forma aislada (juego, contenidos y



objetivos escolares, intencionalidad del educador, restricciones y posibilidades de los niños pequeños frente al conocimiento, etc.). Es decir, pensar formatos de articulación posible entre procesos y realidades heterogéneas que faciliten el diálogo y la potencialidad del jugar en la escuela.

Si entendemos el juego como un producto de la cultura, podemos afirmar que al jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

La intervención pedagógica con respecto al juego debe ser encaminada a fortalecer el aprendizaje, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás. En este contexto, se asume al juego como un recurso para atraer, sostener u orientar la atención del niño, extendiéndolo como un contenido de valor cultural.

Con el juego la comunidad mejora: potencia, amplía y fortalece las posibilidades de aprendizaje del niño al permitirle operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones.

La mejor forma de intervenir en el juego es desde el interior del propio juego, propiciando la aparición de algunos rasgos como la curiosidad, humor, capacidad de elección y uso de la imaginación.

El juego puede ser un medio diagnóstico pues a través del desenvolvimiento del niño y la niña en la actividad lúdica, es posible no solo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas o trastornos que se manifiestan con naturalidad en el juego.



Mediante los juegos, se favorece el desarrollo y sirve como medio para detectar problemas, como la falta de socialización e integración al grupo, dificultades para realizar actividades físicas e incluso detectar la falta de capacidad para entender las instrucciones a la hora de realizar una actividad lúdica.

El desarrollo lúdico permite:

- Aprender juegos diversos, jugarlos con otros, descubrir los roles diferentes que asumen los jugadores, aprender a participar y esperar turnos, colaborar con quien está jugando.
- Aprender las reglas del juego: sus características, variantes y ajustes. El valor de la regla para la subsistencia del juego y el valor cultural del juego: contextos Históricos, sociales, culturales de los juegos; sus orígenes, etcétera.
- Aprender la importancia de la transmisión oral en cuanto al sentido lúdico del juego. El diálogo, la memoria colectiva, histórica, personal y privada.

Dado que el juego es una actividad natural y preferida en la niñez, supone un punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, que conduce a lograr ciertos objetivos. Por ello, se presentará las actividades en forma de juego, y a los niños y niñas les parecerá libremente elegido y no impuesto. Se trata de un recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador. Su valor didáctico depende de que permita o no experiencias adecuadas para conseguir los objetivos perseguidos.

6.2 TEORÍAS DEL JUEGO

6.2.1 PIAGET Y EL JUEGO

Para Piaget, el juego es un elemento desaprovechado en la edad preescolar por parecer desprovisto de significado funcional, cuando el juego constituye la base para potenciar las capacidades y reforzar el desarrollo de las mismas. Plantea que



durante el juego el niño asimila esquemas mediante elementos del mundo exterior y luego enriquece los mismos en base a diferentes experiencias, modificando así su esquema de acción; refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Gracias al juego, se adapta la realidad al niño que puede relacionarla con otras realidades vividas.

Piaget, basa su teoría en la tendencia al equilibrio, trata de explicar cómo conocemos el mundo y cómo cambia nuestro conocimiento acerca de él, dando a conocer dos conceptos centrales: la asimilación (receptar información del mundo exterior) y la acomodación (modificar los esquemas teniendo en cuenta la información acumulada).

En la educación inicial, el niño ejercita sus sentidos ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, palpar, mientras más sentidos ponga el niño en el juego, más sólidos y ricos serán los aprendizajes obtenidos.

6.2.2 VIGOTSKY Y EL JUEGO

Vygotsky define el juego como la actividad humana basada en las relaciones interactivas entre el sujeto y el entorno social donde se desarrolla, considerando que en el juego, el pensamiento evoluciona a través de la imaginación y de la ficción.

A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su zona de desarrollo próximo, que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad para resolver problemas de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con orientación.

Vygotsky enuncia que aunque la relación juego-desarrollo pueda compararse a la relación instrucción-desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción en la

esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida real e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño.

Nos indica que el juego tiene propiedades para:

- 1) Una puesta en ejercicio, en el plano imaginativo, de capacidades de planificar, figurarse situaciones, representar roles y situaciones cotidianas
- 2) El carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y, al parecer, los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego en tanto se trata atenerse a reglas socialmente elaboradas.

6.2.3 AUSUBEL Y EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel afirma que el niño puede incorporar nueva información en las estructuras internas de conocimiento que ya posee, denominándolo asimilación del nuevo conocimiento, que otorga significado a la nueva información que se adquiere y, al ser está incorporada, la información que ya se poseía anteriormente adquiere un nuevo significado para el niño.

Se produce así una interacción entre el contenido a incorporar y el niño, que modifica, tanto la información nueva que incorporará como su estructura cognoscitiva.

6.3 TIPOS DE JUEGOS

- 6.3.1 Juegos funcionales.-** Son movimientos elementales y muy simples; que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento corporal, como mover los dedos,

tocarse un pie o alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar objetos, es decir, las diferentes formas que ayudan en el desarrollo para conocerse y conocer el medio exterior, que sirve para experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos, de una forma divertida e interesante, ya que a los niños les gusta moverse y hacer uso de su curiosidad y sus habilidades.

6.3.2 Juegos configurativos.- En éstos, el niño mediante sus juegos da forma a los materiales que manipula y lo proyecta en otras actividades adquiriendo experiencias que le brindan satisfacción, pasa del placer de la actividad a la intención de configurar algo concreto, surgiendo así el orden, ritmo y simetría.

6.3.3 Juegos de entrega.- Estos juegos son propios de la primeras edades donde la expresión afectiva es más intensa, se caracterizan por la entrega directa del material y el placer de manipular, ya sea por la textura, la forma o el tamaño del objeto, persiguen la innovación o renovación del juego

6.3.4 Juego Simbólico.- “*Durante este periodo lo fundamental no es la acción sobre el objeto, sino su representación*” (12). El niño atribuye a los objetos diferentes significados, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas mediante roles y personajes ficticios o reales, coordina situaciones donde predomina la actividad de fingir.

Estas formas de juego evolucionan con los años acercándose a la realidad que representan, implican movimientos y actos complejos marcados por la simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos que acompañan la actividad lúdica caracterizando ciertas conductas particulares.

Los intereses del niño se han desplazado hacia comprender y asimilar el mundo que los rodea, hacia el aprendizaje, al ampliarse su horizonte social, favorece la imaginación y

creatividad, el lenguaje, ya que el niño habla como si estuviera acompañado

6.3.5 Juego de reglas.- Son juegos socializadores que permiten al niño ganar y perder, respetar turnos, normas, además considerar las opiniones y acciones de sus compañeros, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención y reflexión.

Son fundamentales en la adquisición de aprendizajes y habilidades, refleja actividades lúdicas estructuradas en base de reglas individuales y espontáneas, es decir, se improvisan en la marcha sin intención alguna.

Estos juegos contribuyen al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño.

6.3.6 Juegos de imitación.- Los juegos de imitación requieren que el niño esté atento a lo que la otra persona hace, y voluntad para realizar lo mismo, es un primer paso dentro de la comunicación. Son ejercicios sencillos y cortos, la dificultad de la tarea es mínima, si le resulta difícil imitar lo que estamos haciendo, elegimos un ejercicio de imitación a un nivel más sencillo, ya que lo que nos interesa es que participe en las acciones que le proponemos.

6.3.7 Los juegos motrices.- Son los que se relacionan con el desarrollo integral del niño, inicialmente llenos de riqueza expresiva, van evolucionando a localizar partes de sus propio cuerpo señalándolas, movilizándolas o nombrándolas, para luego realizar acciones cotidianas. Estas actividades físicas promueven el prestar atención y poner en juego la habilidad de cada uno. Dentro de estos encontramos a los juegos de reglas, los juegos cooperativos, entre otros.

6.3.8 Juegos sensoriales.- Se presentan cuando el niño adquiere el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este tipo de

juegos el niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

Dentro de estos emplearemos objetos grandes para luego utilizar los más pequeños una vez que el niño adquiere suavidad en el tacto, mayor destreza, atención y agudeza visual.

6.3.9 Juegos Psicológicos.- “Su extremado interés teórico radica en su vínculo con la formación simbólica infantil” (13). El juego permite a los niños desarrollar las competencias útiles para el aprendizaje escolar como son: observación, creatividad y perseverancia. El jugar y manipular los juguetes enseña a los niños a clasificar y reconstituir una acción. Todas estas habilidades son importantes para el pensamiento concreto y abstracto. Tanto la inteligencia como el juego promueven el desarrollo psicológico.

El juego ayuda al niño a desarrollar sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales; no hay que olvidar que el niño tiene de lo real una visión más afectiva que intelectual, no puede separar con nitidez lo subjetivo y lo objetivo, a través del juego el niño desarrolla relaciones para establecer causa y efecto y así buscar una explicación a lo que ve.

7 TEST DE BADyG-I

De acuerdo a lo descrito en el test de BADyG-I, durante años esta prueba de aptitudes diferenciales ha sido el instrumento más utilizado, tanto por los equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, como por los orientadores escolares de los institutos de educación para realizar las evaluaciones psicopedagógicas.

El BADyG-I es utilizado dentro de estudios correlacionales, para explicar la influencia de otras variables, tanto de referencia a aspectos del desarrollo



personal, sociocultural como escolar. Se utiliza esta batería ya que ofrece una estimación general de la madurez mental.

Es usado para estudiar el desarrollo del auto concepto en niños y niñas con y sin dificultades de aprendizaje, teniendo en cuenta el ambiente sociocultural de los mismos.

Son útiles para determinar, con alto grado de seguridad, la madurez intelectual.

7.1 VALIDEZ

Se acepta una visión jerárquica de la Inteligencia que, partiendo de un factor General, se va subclasificando en otros factores de grupo hasta llegar a los factores primarios. En especial, la subdivisión de las pruebas en Inteligencia Fluida e Inteligencia Cristalizada. La existencia de un factor general está muy bien establecida, al correlacionar las diversas pruebas que componen una batería. También cuanto más pequeños son los sujetos a quienes se aplican las pruebas, correlacionan más alto entre sí, porque depende más de un único factor, al no haber todavía cristalizado en habilidades más específicas, cristalización que se va realizando a lo largo del desarrollo y en contacto con la experiencia.

La mayoría de los análisis factoriales a que han sido sometidas estas pruebas, se resuelven en un único factor que explica un alto porcentaje de la varianza. No puede ser de otra manera: los niños son pequeños y, por otro lado, las seis pruebas de la batería básica son muy pocas pruebas para definir factores más específicos.

“En niveles más altos, sí se especifican más factores. En alguno de los análisis en el que se integraba también la prueba de Alteraciones en la Escritura, se detecta un segundo factor formado por Alteraciones en la Escritura y Rapidez para el Cálculo numérico. Es un factor al que llamamos Aprendizaje, formado por dos de las habilidades que los niños

trabajan muy específicamente en estas edades, y son habilidades que están empezando a automatizar, pero en las que cometen errores por ser habilidades que están aún en proceso de adquisición y automatización.

El factor de Razonamiento es difícil detectar en estos niveles y con tan pocas pruebas. Por otro lado los análisis factoriales diferencian mejor la diversidad de operación mental realizadas. De hecho en muchos análisis factoriales se extrae un segundo factor con numéricos o espaciales aparte del factor dominante”.

La prueba BADyG-I, consta de 138 ítems agrupados en categorías, tomados del Manual de Baterías de Aptitudes Diferenciales y Generales (BADyG) de Carlos Yuste Hernanz.

7.2 Factores globales

7.1.1 Madurez Intelectual Global: Indica la facilidad de razonamiento, conceptualización y resolución de problemas; de manera verbal o figurativa.

7.1.2 Inteligencia General Verbal: Indica la capacidad intelectual verbal, la capacidad para asimilar conceptos numéricos y verbales, esta inteligencia se relaciona con estructuras mentales adquiridas, acumulación de experiencias y conocimientos influenciada por el ambiente educador.

7.1.3 Inteligencia General no Verbal: Mide la capacidad de razonamiento pre-lógico, resolución de problemas utilizando figuras geométricas y dibujos.

7.3 PRUEBAS NO VERBALES

7.3.1 Habilidad mental no verbal: *“Ejercita un razonamiento básico para realizar una síntesis lógica, con mayor relevancia en*

formas y dibujos” ⁽¹⁴⁾. Se trata de un pensamiento o razonamiento intuitivo en el punto de vista y percepción de cada niño. No es más que un razonamiento que va de lo particular a lo particular. Es necesario que los niños adquieran corporalidad, temporalidad y espacialidad para que puedan utilizar representaciones no solo motoras sino, que desarrollen el pensamiento sobre los objetos y acontecimientos.

7.3.2 Razonamiento con figuras: Mide el razonamiento en base a discriminación de figuras.

“Es una habilidad cognitiva básica que permite descubrir diferencias y similitudes mientras ejecuta saltos mentales entre diferentes dominios” ⁽¹⁵⁾; recurriendo así a la información más acertada para dar solución a un problema, además, hace referencia al conjunto de atributos que se observa en una diversidad de elementos, la cual se basa en la subjetividad que ellas provocan.

7.3.3 Rompecabezas: Se valora ítems estáticos, perceptivos, que tratan de completar con piezas para lograr un total resultante.

Al rompecabezas se lo plantea como un juego en el que el niño mediante habilidades intelectuales previamente adquiridas se esfuerza por resolver la problemática que presenta esta aptitud y al solucionarlo experimenta una gratificante sensación. La solución de un rompecabezas requiere que el niño realice procesos mentales basados en experiencias previas, procese la solución y aprenda mediante la observación del resultado final, esa es la diversión del juego.

Se utilizan materiales estructurados y no estructurados como bloques de plástico, rompecabezas, semillas, etc., para finalmente

llegar al material gráfico como cromos, láminas, tarjetas, fichas, dominó, etc.

Creando así un enlace de esta aptitud con otras áreas que se fortalecen a partir del juego con rompecabezas.

7.4 PRUEBAS VERBALES

7.4.1 Conceptos cuantitativos y numéricos: Adquisición de conceptos cualitativos, reconocimiento del uso y finalidad de las cosas elementales para mejorar el desarrollo del factor numérico.

El juego es crucial para desarrollar el procedimiento gradual de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico y en lo posterior el numérico y el abstracto en sí.

De acuerdo con la teoría Piagetiana el desarrollo de la comprensión matemática empieza cuando el niño toma contacto con el mundo de los objetos e inicia sus primeras acciones con estos; más tarde, el niño pasa a un nivel más abstracto, eliminando los referentes del mundo circundante.

Durante el preoperatorio (2-7 años) el niño pasa de ser un bebé a la primera infancia, adquiriendo un sentido intuitivo de conceptos como el de número o el de la causalidad, haciendo uso de ellos en una situación práctica, pero no puede utilizarlos de un modo sistemático o lógico.

Desde la propuesta de las IM se define la inteligencia lógico-matemática como la capacidad para construir soluciones y resolver problemas, estructurar elementos para realizar deducciones y fundamentarlas con argumentos sólidos.

Si desarrollamos esta aptitud desde las primeras etapas de la vida se potenciará en el niño las siguientes características en la edad escolar; le gustará trabajar con problemas cuya solución exige el uso del pensamiento crítico y divergente, manifestará una excelente habilidad de razonamiento inductivo y deductivo e incluso le gusta proporcionar soluciones y superar desafíos lógico-matemáticos complejos. Disfrutarán aplicando sus extraordinarias destrezas matemáticas a situaciones de la vida diaria. Son curiosos e investigadores incansables. Sienten gran atracción por los juegos de estrategias que exigen grandes dosis de planificación y anticipación de las jugadas.

7.4.2 Información: “Mide la asimilación de datos del ambiente sociocultural, conocimientos memorizados básicamente en el intercambio oral”. (16)

La capacidad verbal juega aquí un rol muy importante para que el niño pueda calificar lo que percibe. Los preescolares recuerdan, procesan información. En general se dice que su capacidad de reconocimiento es buena y su recuerdo es pobre pero ambos mejoran entre los 2 y los 5 años.

La interacción con el niño es una herramienta para comunicar conocimientos, a través del diálogo se produce un aprendizaje, la posibilidad de que el niño reformule sus conocimientos mediante la interacción con los demás y la ocasión para que desarrolle su competencia comunicativa.

7.4.3 Vocabulario gráfico: “Constata el vocabulario básico del niño y los conceptos verbales” (17). Es un instrumento para el enriquecimiento personal del niño que implica el reconocimiento e interpretación de la figura más que el simple desciframiento de

unos signos gráficos, atribuyéndole sentido y conocimiento propio.

7.5 PRUEBAS COMPLEMENTARIAS

7.5.1 Percepción auditiva: El proceso de desarrollo del lenguaje transcurre por etapas que comienzan por un desarrollo pre-lingüístico, que requiere de:

- Las facultades de atención es decir la capacidad de centrar la información para que resulte más relevante para un determinado objetivo.
- Percepción convirtiendo datos captados por los sentidos en representaciones abstractas.
- Memoria que almacena las representaciones mentales de los objetos y sucesos percibidos para un posterior uso.

7.5.2 Percepción y coordinación grafo motriz: El entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la direccionalidad y trazado, busca que el niño aprenda los movimientos básicos y evite movimientos inútiles. Los grafismos permiten prevenir anomalías posteriores como giros invertidos, la dirección, la presión del lápiz, entre otras.

El proceso grafomotor se debe iniciar por la vivencia del trazo, el uso del cuerpo del niño, continuar con la interiorización, haciendo uso de material concreto y finalizar con la representación, en material gráfico.

CAPITULO III

8 OBJETIVOS

8.1 OBJETIVO GENERAL

- Mejorar la madurez intelectual de los niños y niñas de 4 a 5 años 11 meses del centro parroquial Nulti, aplicando un programa de juegos recreativos.

8.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir la parroquia de Nulti para conocer el universo sobre el cual se va a trabajar.
- Evaluar la madurez intelectual global inicial de los niños y niñas con el test de BADyG-I.
- Intervenir con el programa de juegos recreativos para mejorar el desarrollo intelectual global.
- Comprobar la eficacia del programa propuesto mediante una segunda evaluación con el test de BADyG-I a los niños y niñas.

8.3 Tipo y diseño general del estudio

El estudio fue de tipo Intervención-Acción, desarrollado en la parroquia Nulti durante el periodo Agosto-Septiembre 2014, para el desarrollo de la madurez intelectual de los niños y niñas; consistió en las siguientes etapas: evaluación inicial a los niños/as, intervención lúdica y evaluación final para valorar los resultados obtenidos de los niños y niñas luego de la aplicación del programa.



8.4 Universo, Muestra

Para el estudio, el universo fue propositivo y estuvo integrado por todos los niños y niñas de 4 años a 5 años 11 meses de los barrios Ventanillas, El Pueblo, Samaná y Capilla Loma de la Parroquia Nulti, ciudad de Cuenca, provincia del Azuay.

8.5 Criterios de inclusión:

Son sujetos de inclusión, los niños y las niñas que tengan una edad cronológica entre cuatro y cinco años 11 meses, que vivan en los barrios mencionados de la Parroquia Nulti y cuyos representantes firmaren el consentimiento informado.

8.6 Criterios de exclusión:

Son sujetos de exclusión, los niños y las niñas, que tenga una edad cronológica inferior a los cuatro años y superior a los cinco años 11 meses, que no vivan en la Parroquia Nulti, niños y niñas con discapacidad intelectual y cuyos representantes no firmaren el consentimiento informado.

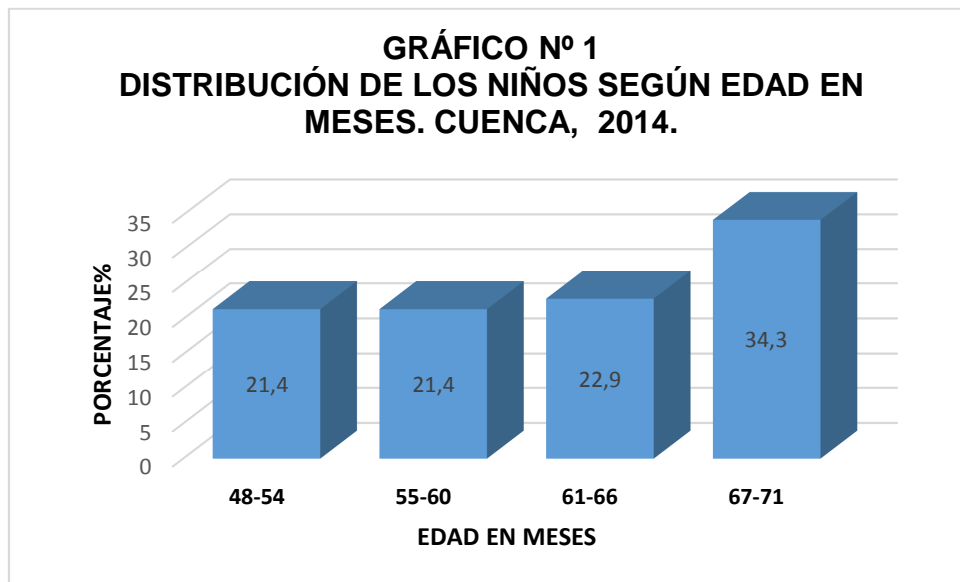
CAPÍTULO IV

9 RESULTADOS

Se realizó una evaluación de la madurez intelectual general a 70 niños y niñas de los barrios “Ventanillas, El Pueblo, Samaná y Capilla Loma de la Parroquia Nulti obteniéndose los siguientes resultados:

9.1 ANÁLISIS DE LOS DATOS ESTADÍSTICOS

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA POBLACIÓN ESTUDIADA

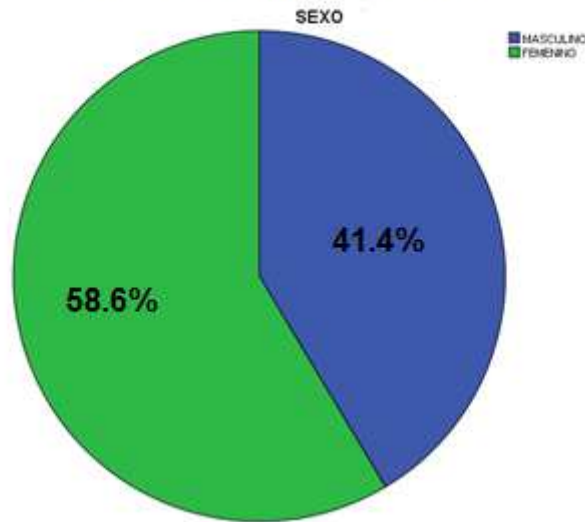


Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De los 70 niños del estudio, el 21.4% corresponde a las edades de 48-54 meses, el 21.4% de 55 a 60 meses, el 22.9% 61 a 66 meses y el 34.3% de 67 a 71 meses.

**GRÁFICO N° 2
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS SEGÚN
EL SEXO. CUENCA, 2014.**



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De los 70 niños del estudio, el 58.6% corresponde al sexo femenino y el 41.4% al sexo masculino.

**COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS
CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL ANTES DE
LA INTERVENCIÓN (PRE-EVALUACIÓN) (48-54 MESES).**

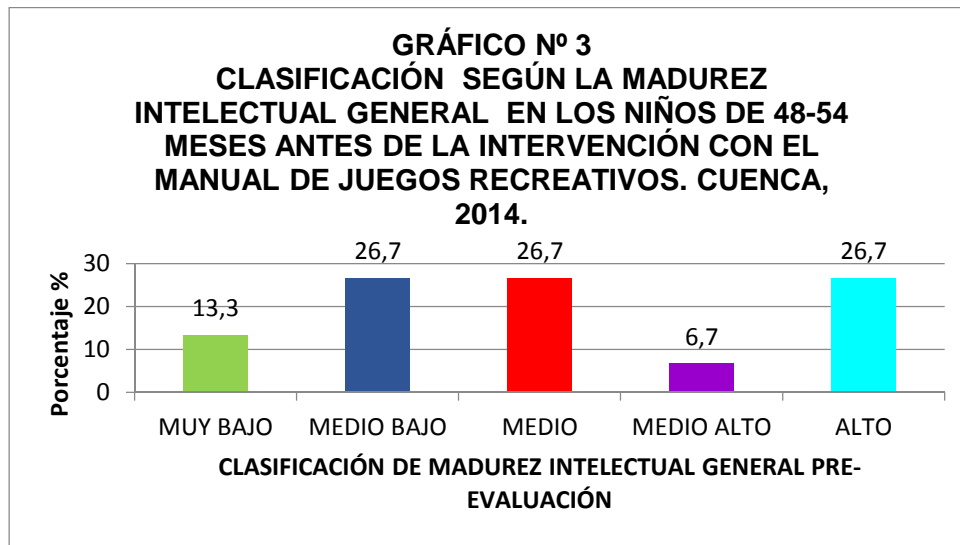
TABLA N°1. Clasificación de la madurez intelectual general antes de la intervención (pre-evaluación) (48-54 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BAJO	2	13,3
MEDIO BAJO	4	26,7
MEDIO	4	26,7
MEDIO ALTO	1	6,7
ALTO	4	26,7
Total	15	100,0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 15 niños con edad comprendida entre 48-54 meses, 2 obtuvo “muy bajo”, 4 “medio bajo”; 4 “medio”, 1 “medio alto” y 4 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 15 niños con edad comprendida entre 48-54 meses, el 13.3% obtuvo “muy bajo”, 26.7% “medio bajo”; 26.7% “medio”, 6.7% “medio alto” y el 26.7% “alto”.

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELLECTUAL GENERAL DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN (POST-EVALUACIÓN) (48-54 MESES).

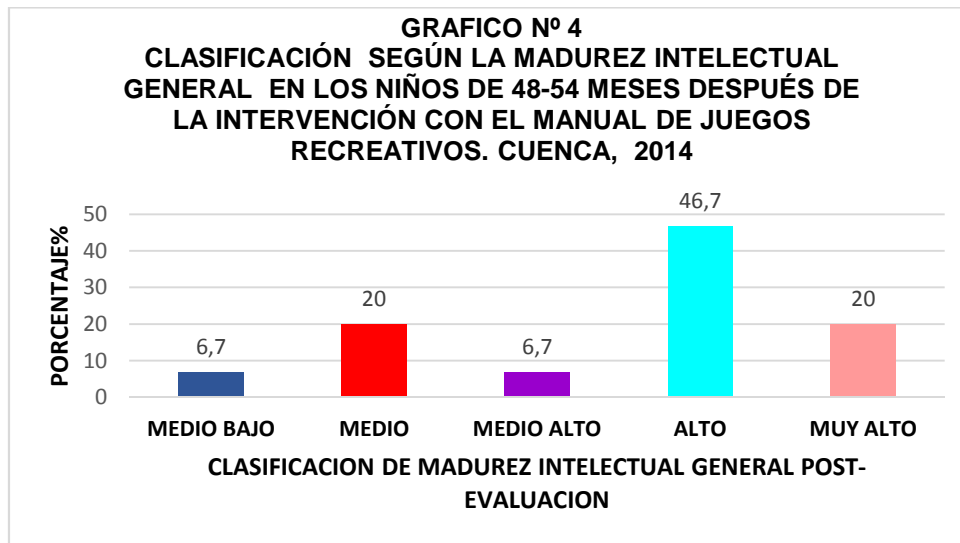
TABLA N°2: Clasificación de la madurez intelectual general después de la intervención (post-evaluación) (48-54 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MEDIO BAJO	1	6.7
MEDIO	3	20.0
MEDIO ALTO	1	6.7
ALTO	7	46.7
MUY ALTO	3	20.0
Total	15	100.0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 15 niños con edad comprendida entre 48-54 meses, 2 obtuvo “muy bajo”, 4 “medio bajo”; 4 “medio”, 1 “medio alto” y 4 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 15 niños con edad comprendida entre 48-54 meses, el 6.7% obtuvo “medio bajo”; el 20% “medio”; el 6.7% “medio alto”; el 46.7% “alto” y el 20% obtuvo “muy alto”.

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL ANTES DE LA INTERVENCIÓN (PRE-EVALUACIÓN) (55-60 MESES).

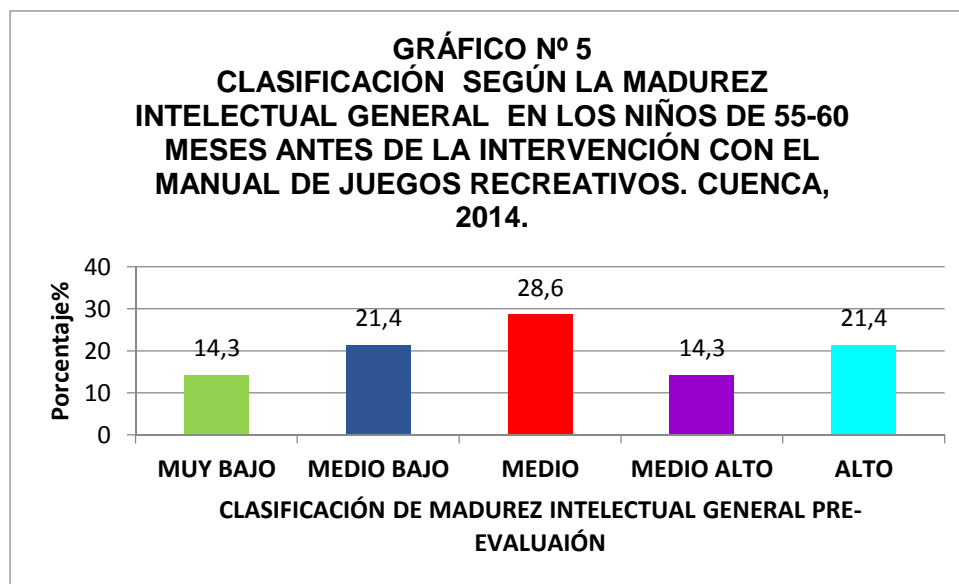
TABLA Nº3: Clasificación de la madurez intelectual general antes de la intervención (pre-evaluación) (55-60 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BAJO	2	14,3
MEDIO BAJO	3	21,4
MEDIO	4	28,6
MEDIO ALTO	2	14,3
ALTO	3	21,4
Total	14	100,0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 14 niños con edad comprendida entre 55-60 meses, 2 obtuvo “muy bajo”; 3 “medio bajo”; 4 “medio”; 2 “medio alto”; 3 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 14 niños con edad comprendida entre 55-60 meses, el 14.3% obtuvo “muy bajo”, el 21.4% “medio bajo”, el 28.6% “medio”; el 14.3% “medio alto”; el 21.4% “alto”.

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN (POST-EVALUACIÓN) (55-60 MESES).

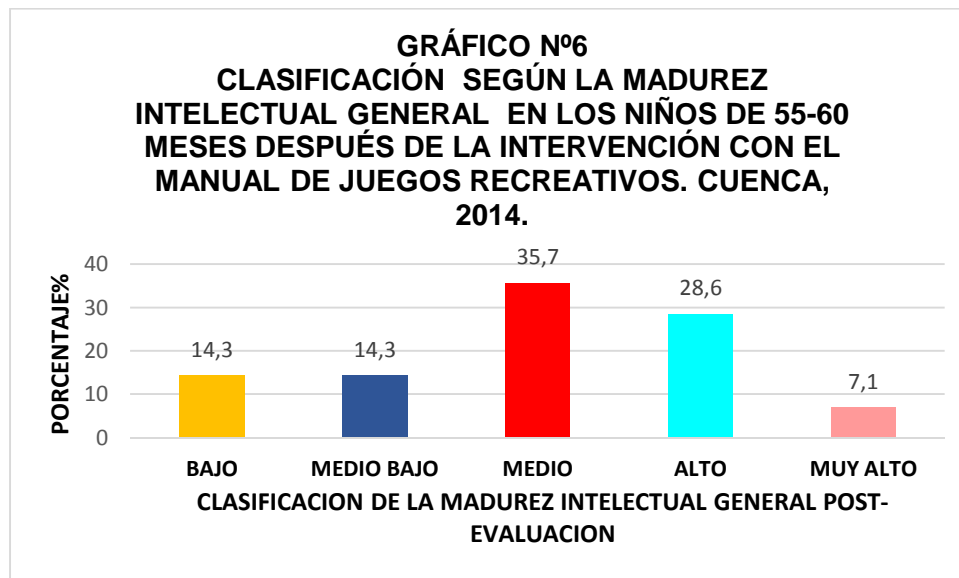
TABLA N°4: Clasificación de la madurez intelectual general después de la intervención (post-evaluación) (55-60 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BAJO	2	14.3
MEDIO BAJO	2	14.3
MEDIO	5	35.7
ALTO	4	28.6
MUY ALTO	1	7.1
Total	14	100.0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 14 niños con edad comprendida entre 55-60 meses, 2 obtuvo “muy bajo”; 3 “medio bajo”; 4 “medio”; 2 “medio alto”; 3 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 14 niños con edad comprendida entre 55-60 meses, el 14.3% obtuvo “bajo”; el 14.3% “medio bajo”; el 35.7% “medio”; el 28.6% “alto” y el 7.1% “muy alto”.

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL ANTES DE LA INTERVENCIÓN (PRE-EVALUACIÓN) (61-66 MESES).

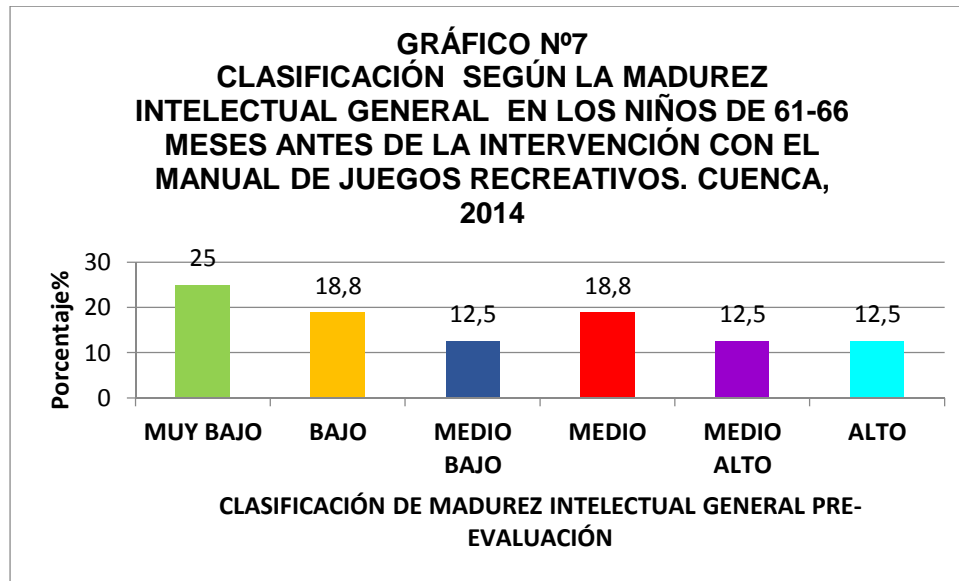
TABLA N°5: Clasificación de la madurez intelectual general antes de la intervención (pre evaluación) (61-66 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BAJO	4	25,0
BAJO	3	18,8
MEDIO BAJO	2	12,5
MEDIO	3	18,8
MEDIO ALTO	2	12,5
ALTO	2	12,5
Total	16	100,0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 16 niños con edad comprendida entre 61-66 meses, 4 obtuvo “muy bajo”; 3 “bajo”; 2 “medio bajo”; 3 “medio”; 2 “medio alto”; 2 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 16 niños con edad comprendida entre 61-66 meses, el 25% obtuvo “muy bajo”; el 18.8% “bajo”; el 12.5% “medio bajo”; el 18.8% “medio”; el 12.5% “medio alto” y el 12.5% “alto”.

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN (POST-EVALUACIÓN) (61-66 MESES).

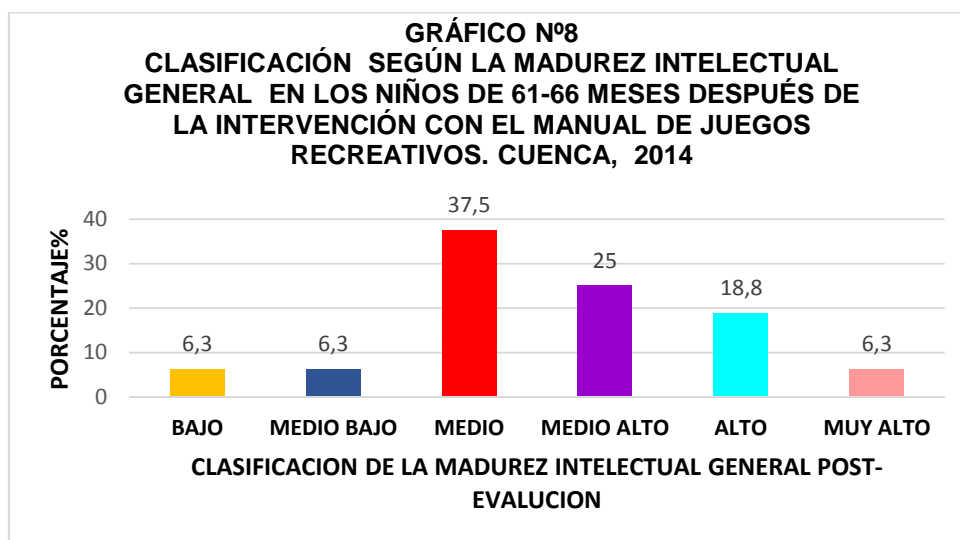
TABLA N°6: Clasificación de la madurez intelectual general después de la intervención (post-evaluación) (61-66 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BAJO	1	6.3
MEDIO BAJO	1	6.3
MEDIO	6	37.5
MEDIO ALTO	4	25.0
ALTO	3	18.8
MUY ALTO	1	6.3
Total	16	100.0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 16 niños con edad comprendida entre 61-66 meses, 1 obtuvo “medio bajo”; 6 “medio”; 4 “,medio alto”; 3 “alto”; 1 “muy alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELECTUAL GENERAL ANTES DE LA INTERVENCIÓN (PRE-EVALUACIÓN) (67-71 MESES).

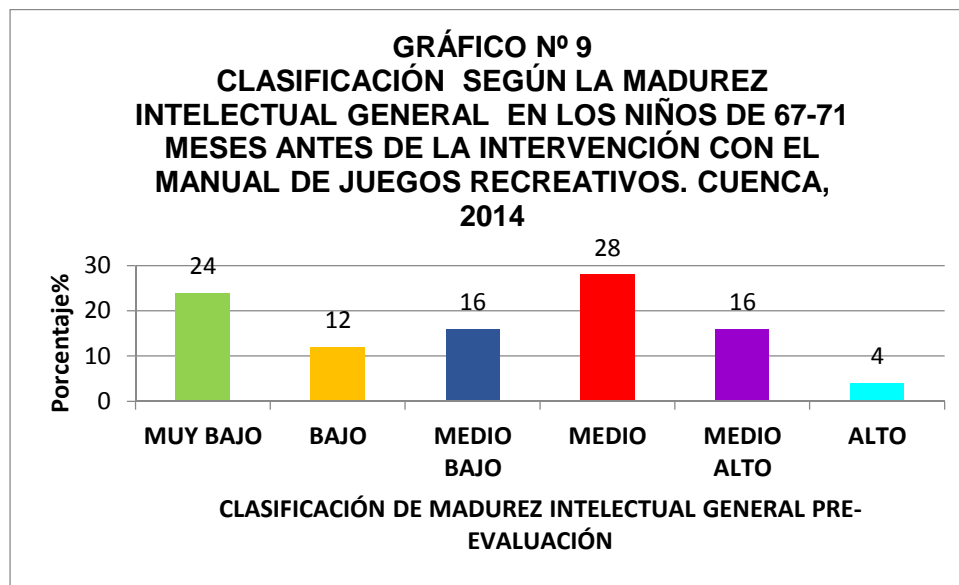
TABLA N°7: Clasificación de la madurez intelectual general antes de la intervención (pre-evaluación) (67-71 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BAJO	6	24,0
BAJO	3	12,0
MEDIO BAJO	4	16,0
MEDIO	7	28,0
MEDIO ALTO	4	16,0
ALTO	1	4,0
Total	25	100,0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 25 niños con edad comprendida entre 67-71 meses, 6 obtuvo “muy bajo”; 3 “bajo”; 4 “medio bajo”; 7 “medio”; 4 “medio alto”; 1 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola

CLASIFICACIÓN DE LA MADUREZ INTELLECTUAL GENERAL DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN (POST-EVALUACIÓN) (67-71 MESES).

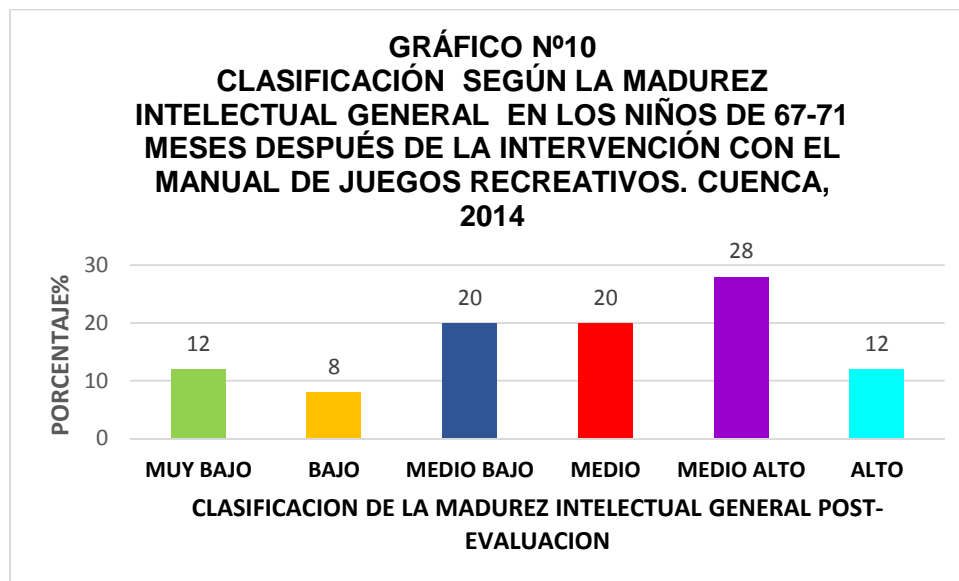
TABLA N°8: Clasificación de la madurez intelectual general después de la intervención (post-evaluación) (67-71 meses).

RESULTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BAJO	3	12.0
BAJO	2	8.0
MEDIO BAJO	5	20.0
MEDIO	5	20.0
MEDIO ALTO	7	28.0
ALTO	3	12.0
Total	25	100.0

Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 25 niños con edad comprendida entre 67-71 meses, 3 obtuvo “muy bajo”; 2 “bajo”; 5 “medio bajo”; 5 “medio”; 7 “medio alto”; 3 “alto”.



Fuente: Base de datos.

Elaborado por: Paola Pañi, Paola Parra, Lilianka Quirola.

ANÁLISIS: De 25 niños con edad comprendida entre 67-71 meses, el 12% obtuvo “muy bajo”; el 8% “bajo”; el 20% “medio bajo”; el 20% “medio”; el 28% “medio alto” y el 12% obtuvo “alto”.

ANÁLISIS T DE STUDENT

Comparando la madurez intelectual general previa la intervención y posterior a la misma, obtuvimos los siguientes resultados:

En 15 niños comprendidos en la edad de 48-54 meses hubo una mejoría en la madurez intelectual aplicando el manual de juegos recreativos, con una media de 52.20% y luego de la intervención fue de 68.87%, un valor significativo en la T de Student de 0.008% y en la prueba de normalidad de Shapiro Wilk de 1.02 en la pre evaluación y 1.18 en la evaluación posterior.

En 14 niños comprendidos en la edad de 55-60 meses, no hubo significancia estadística debido a que el valor de la T de student fue de 0.348% siendo su



valor mayor a 0.05%, pese a que previa la intervención la media fue de 61.93% y luego de la intervención fue de 93.71%.

En 16 niños comprendidos en la edad de 61-66 meses hubo una mejoría en la madurez intelectual aplicando el manual de juegos recreativos, con una media de 65.13% y luego de la intervención de 80.50% un valor significativo en la T de Student de 0.001% y en la prueba de normalidad con Shapiro Wilk de 0,775 en la pre evaluación y 0,85 en la evaluación posterior.

En 25 niños comprendidos en la edad de 67-71 meses, no hubo significancia estadística debido a que el valor de la T de Student fue de 0.118% siendo su valor mayor a 0.05%, pese a que la media fue de 69.44% y luego de la intervención fue de 78.64%.

9.2 DISCUSIÓN

La presente investigación se fundamentó en la aplicación de un programa de juegos recreativos siendo nuestro objetivo, potenciar el desarrollo global de los niños. Para determinar inicialmente el nivel de Madurez Intelectual General de los niños y niñas de la Parroquia Nulti, utilizamos del test de BADyG-I, observando las falencias en el aprendizaje presentadas por los niños, encontramos la necesidad de fortalecer y mejorar su desempeño mediante nuestra intervención.

Respecto a la distribución por sexo nuestro estudio tuvo una prevalencia de niñas 58.60% lo que coincide con el estudio ***“Evaluación Del Grado De Madurez Intelectual De Los Niños/as de Primero de Básica y Elaboración de una Propuesta Metodológica de Articulación entre el Nivel de Educación Inicial al Básico de las Escuelas: Corazón De María, Daniel Hermida, Héctor Sempértegui, Isabel Moscoso, Víctor Lloré del Área de Salud N.- 2. Cuenca, 2011”*** donde el porcentaje de niñas fue de 60,38% y en el estudio realizado en Bogotá ***“Efectos en la calidad del aprendizaje como consecuencia del uso de computador en escolares”*** no hay coincidencia pues el porcentaje es superior en los niños con un 51.60%.

Se determinó que el nivel de madurez intelectual en nuestro estudio luego de la intervención con el programa de juegos recreativos, encontramos un nivel medio alto, comparativamente con la ***“Evaluación Del Grado De Madurez Intelectual De Los Niños/as de Primero de Básica y Elaboración de una Propuesta Metodológica de Articulación entre el Nivel de Educación Inicial al Básico de las Escuelas: Corazón De María, Daniel Hermida, Héctor Sempértegui, Isabel Moscoso, Víctor Lloré del Área de Salud N.- 2. Cuenca, 2011”*** donde de acuerdo a sus resultados correspondió al nivel medio y en la ***“Tesis doctoral de la Universidad de Alicante España De las inteligencias múltiples a una pedagogía compleja. Saúl López Mejía”***, la madurez intelectual, se localizó en el nivel medio.

Demostrando con el manual de juegos recreativos la eficacia de la intervención.

9.3 CONCLUSIONES

En términos generales llegamos a la conclusión de:

Nuestra intervención se realizó aplicando un manual de juegos elaborado que constituyó una herramienta eficaz para mejorar las habilidades innatas de los niños y potenciar su aprendizaje, evidenciando:

- Mejoramiento en la actitud hacia el aprendizaje.
- Aumento en la participación, motivación e interés en las actividades.
- Vínculos sociales entre los niños.
- Desarrollo de habilidades e incremento del lenguaje.

Como fortaleza de la investigación hemos enriquecido nuestras herramientas de trabajo, aprendiendo a identificar las necesidades de los niños integrándolas a nuestro quehacer profesional para de esta forma, ser más sensibles a sus motivaciones e intereses, ampliando nuestro campo de la creatividad al momento de la intervención haciendo uso de los propios medios que nos ofrece el interactuar con los niños.

Culminada la intervención, niños que participaron en el estudio mejoraron significativamente en las diferentes áreas contempladas.

9.4 RECOMENDACIONES

La educación infantil debe permitir que los niños tengan la oportunidad de expresar sus sentimientos, emociones y sentir que se puede aprender jugando con la ayuda de una guía de juegos recreativos, como parte de una planificación que explote al máximo las habilidades del niño y no crear improvisaciones por parte del guía o mediador.

Es necesario y beneficioso vincular a los padres de familia en actividades recreativas en su hogar para mejorar las relaciones intrafamiliares.



De esta investigación, podrían surgir otras en las cuales se desarrollen programas similares, además de incluir otras actividades importantes para el desarrollo del niño.

Fomentar y garantizar la calidad de vida mediante la vinculación de proyectos avalados por la Universidad hacia esta parroquia.

El manual adjunto en este trabajo se puede utilizar como material de apoyo en las extensiones universitarias.

ANEXOS

ANEXO 1

Consentimiento Informado

Por medio de la presente nos es grato informarle señor padre o madre de familia o representante legal que se llevará a cabo una evaluación de conocimientos y destrezas adquiridas por parte del niño.

Este estudio consiste en la aplicación de un test inicial para conocer el nivel de conocimiento de su hijo, luego en base a los resultados de esta evaluación se elaborará una intervención educativa, posteriormente se procederá a realizar una segunda evaluación cuyo objetivo será medir la eficacia de la intervención educativa mediante el programa de actividades lúdicas (juegos).

La información proporcionada por ustedes, será utilizada para obtener los datos necesarios para la investigación propuesta y además serán absolutamente confidenciales.

Procedimientos

- Los padres y madres de familia que deseen ingresar al estudio firmarán este consentimiento – Asentimiento informado.
- A los niños que ingresaren al estudio se les aplicará una evaluación inicial para medir sus conocimientos y destrezas.
- Se implementará una intervención educativa y una evaluación final para medir la eficacia de la intervención.
- El test no implican ningún riesgo para las y los niños, los datos obtenidos serán confidenciales
- Los niños y niñas que participen en este estudio en el futuro serán los multiplicadores de este proceso educativo en la familia y en la comunidad en general.
- El programa es absolutamente gratuito.



CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL REPRESENTANTE LEGAL (Anexo 1)

Yo.....Libremente y sin ninguna presión, acepto que mi hijo/a o representado participe en este estudio. Estoy de acuerdo con la información que he recibido.

Firma del Representante

Aclaración legal / Padre y/o madre de familia



ANEXO 2 TEST DE BADyG I

BATERIA DE APTITUDES DIFERENCIALES Y GENERALES
BADyG-I
Carlos Yuste Hernanz

Nombre:..... N°

Apellidos:.....

Colegio:.....

Curso:..... Sección:.....

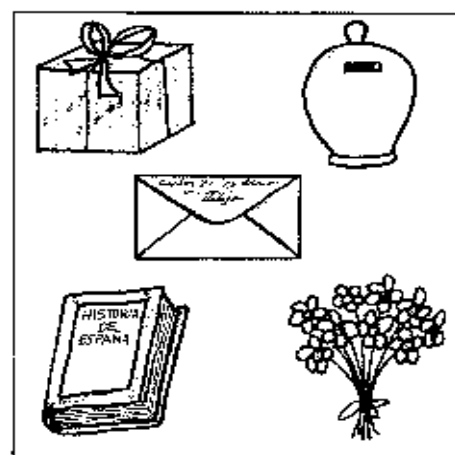
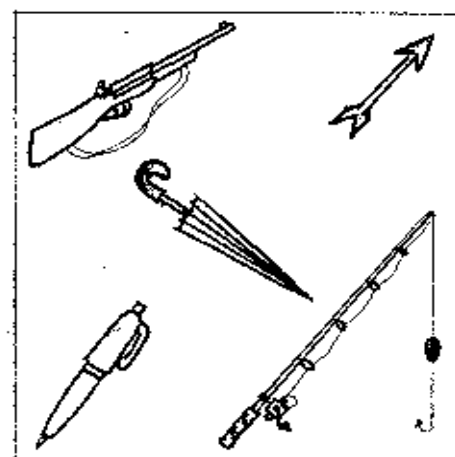
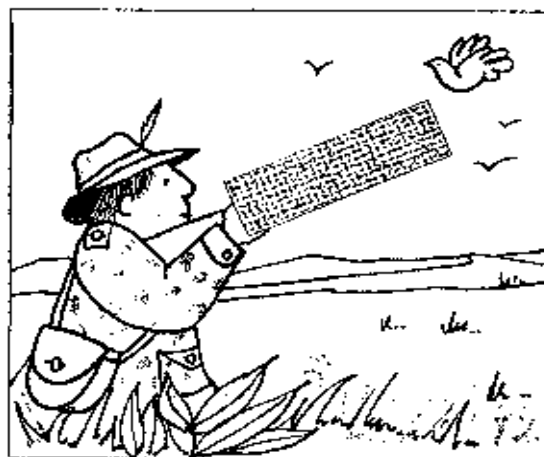
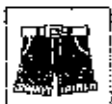
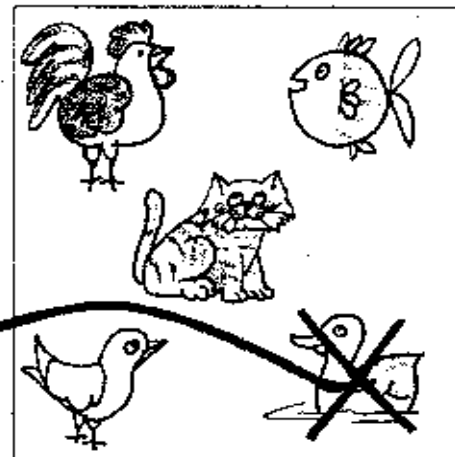
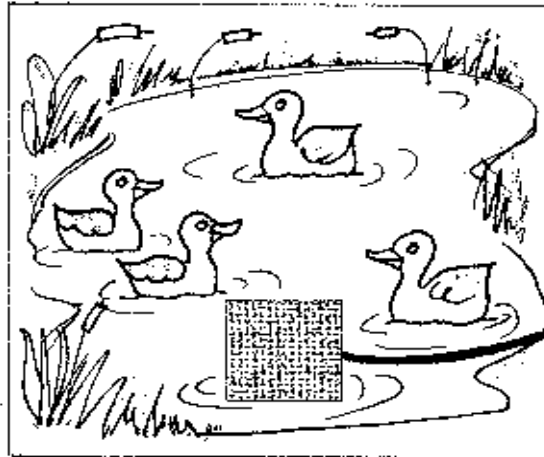
Fecha de Nacimiento:..... Fecha de la Prueba:.....

Edad, años, meses:.....

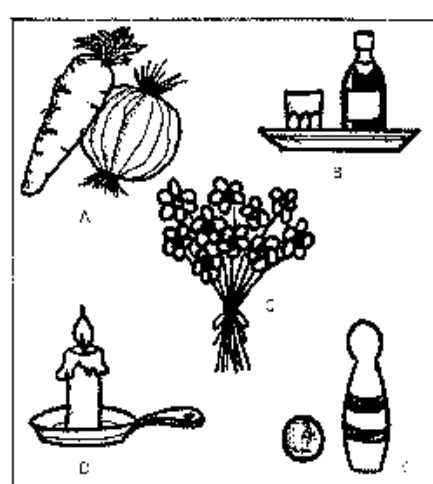
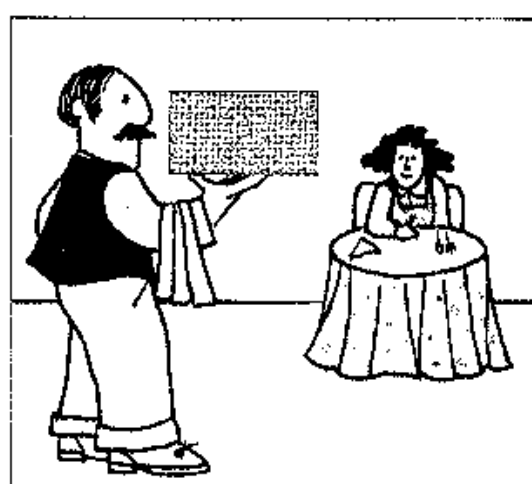
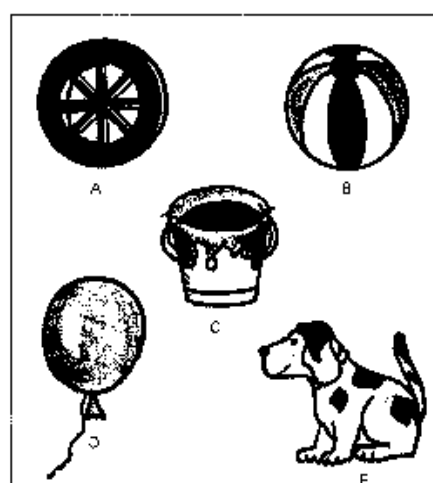
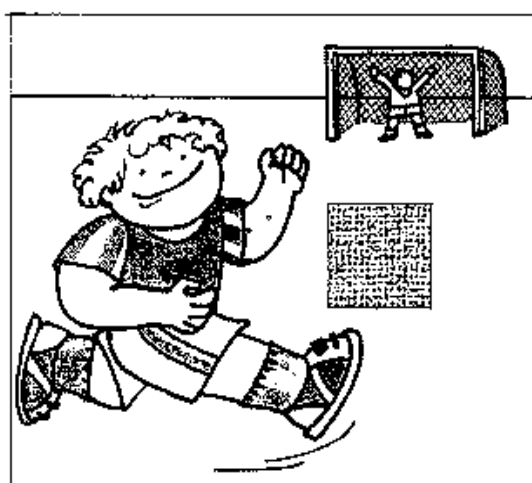
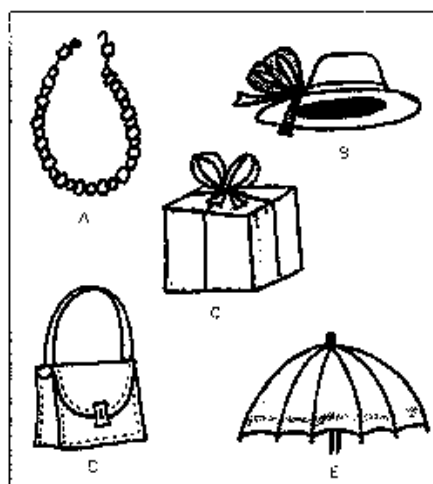


HABILIDAD MENTAL NO VERBAL**H.M.nV.**

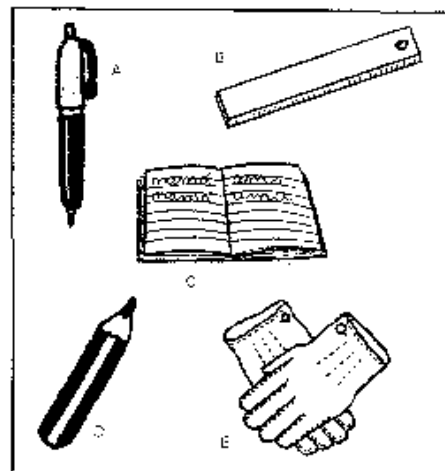
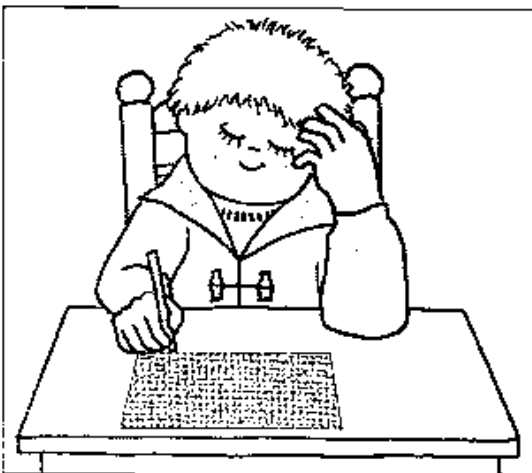
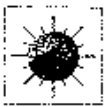
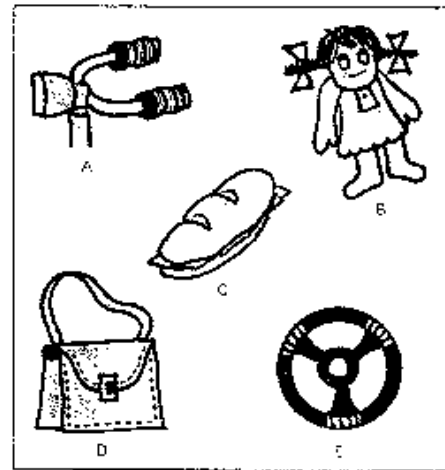
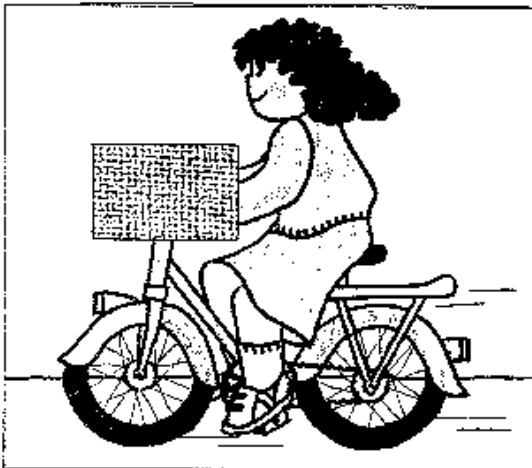
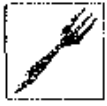
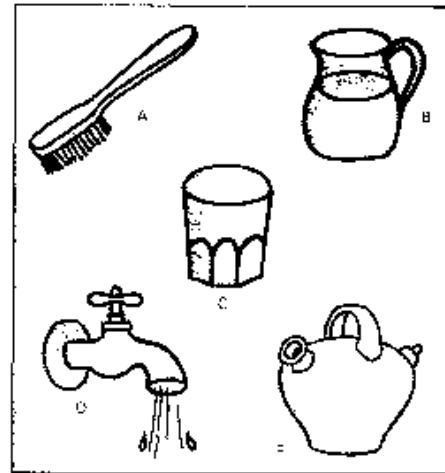
EJEMPLOS:



3



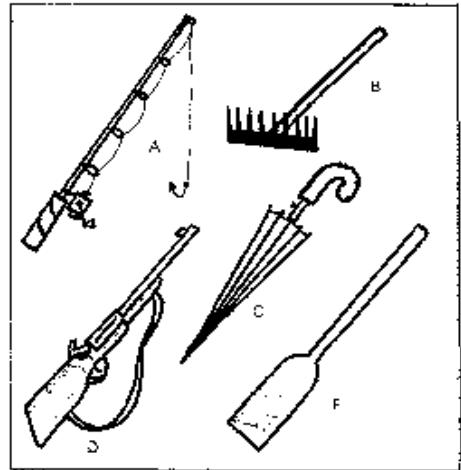
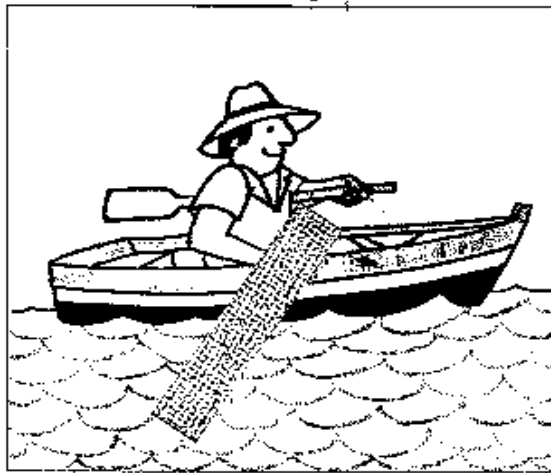
4



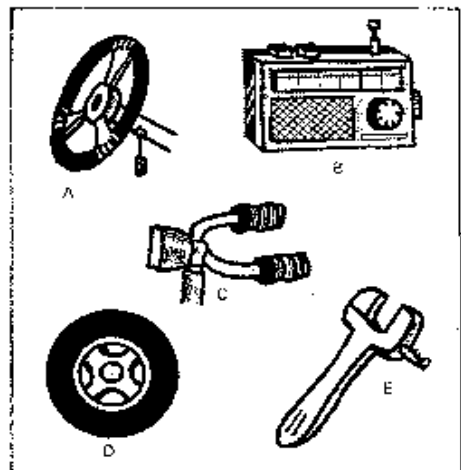
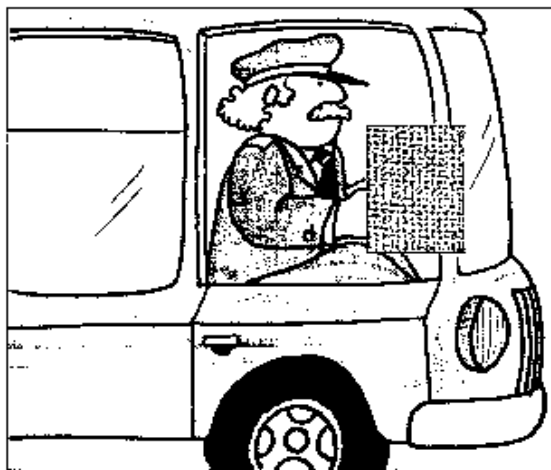
5



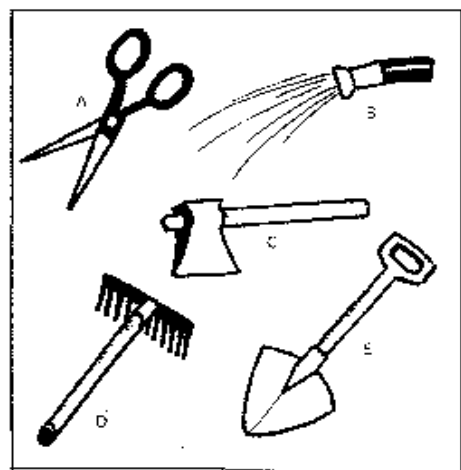
7



8



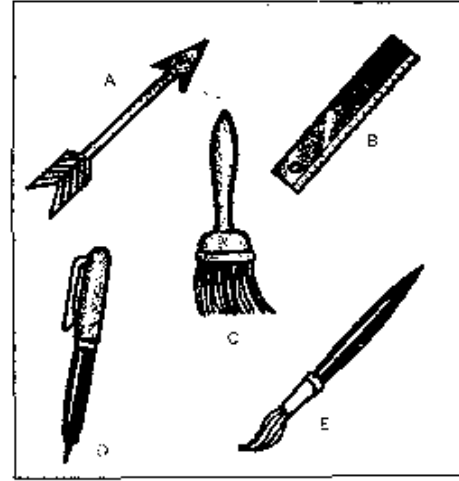
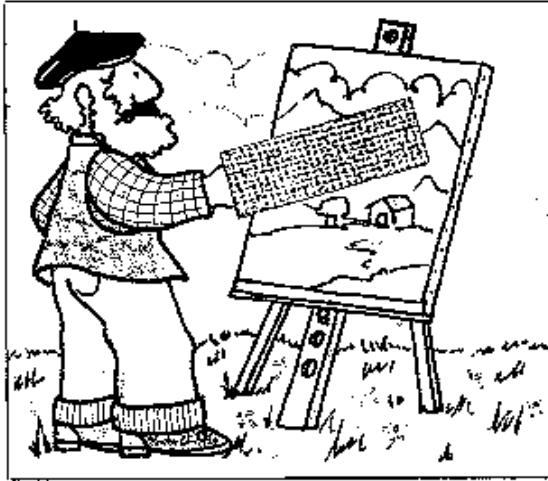
9



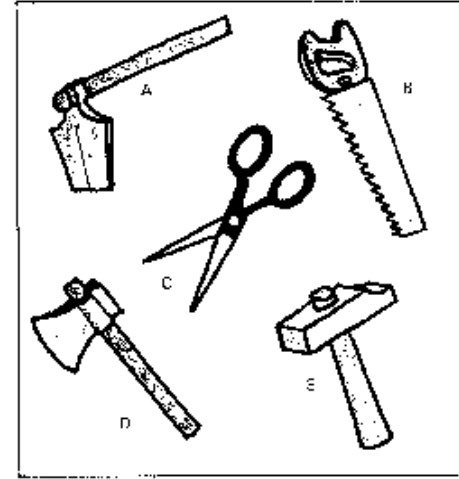
6



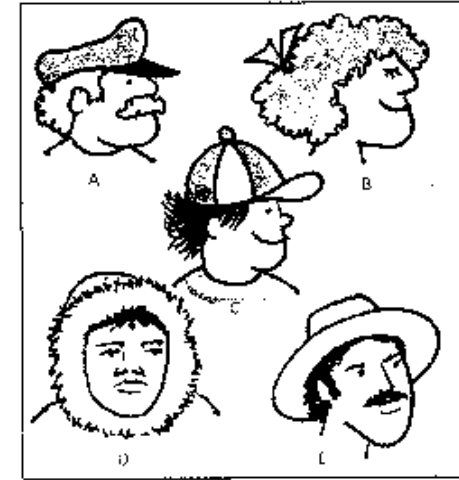
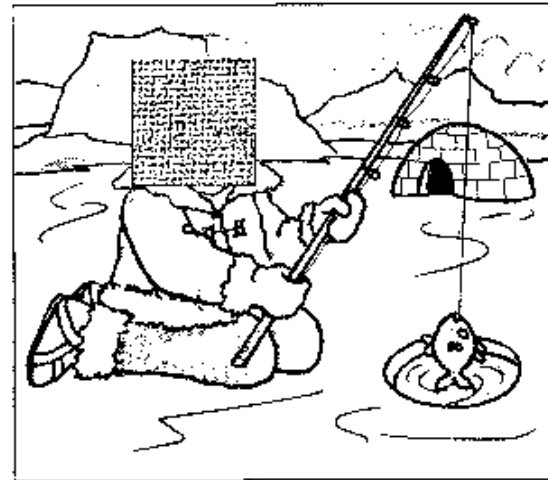
10



11



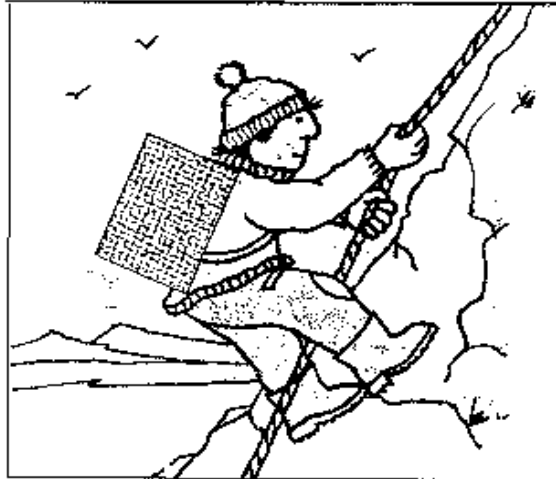
12



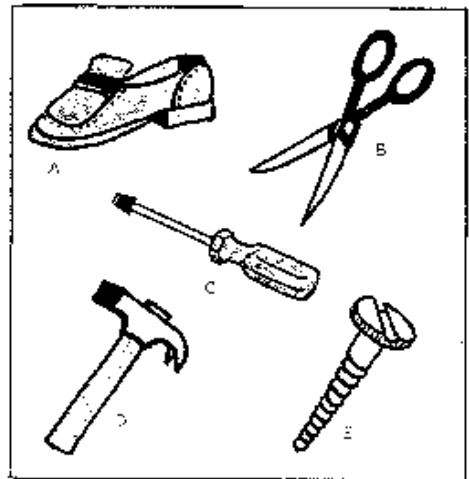
7



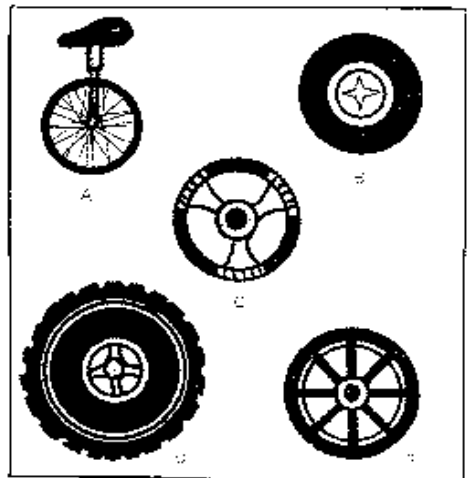
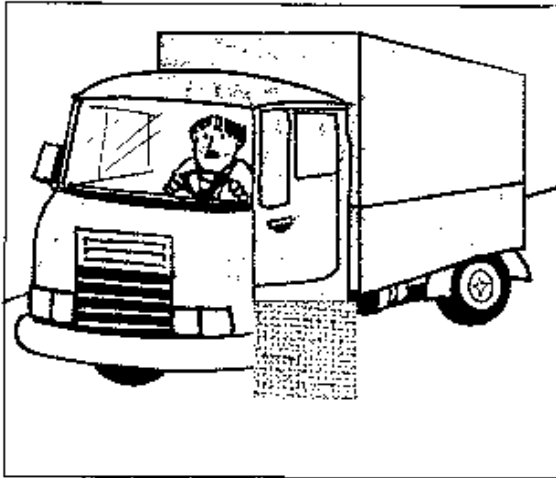
13



14



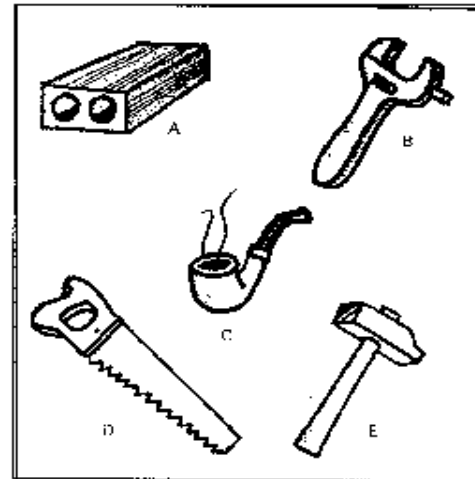
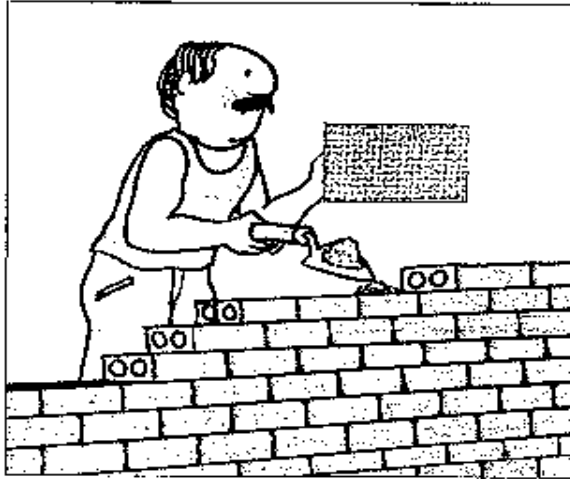
15



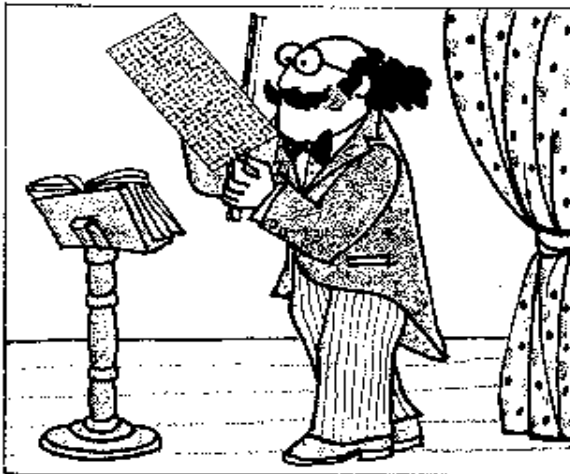
8



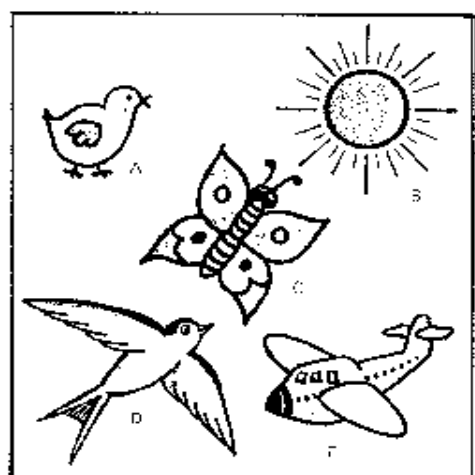
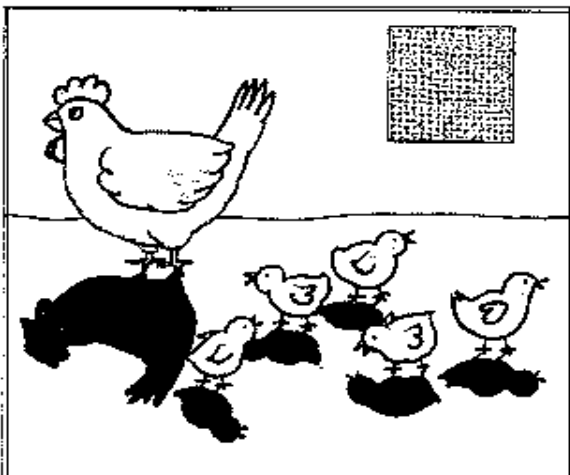
16



17



18



9

P. D.

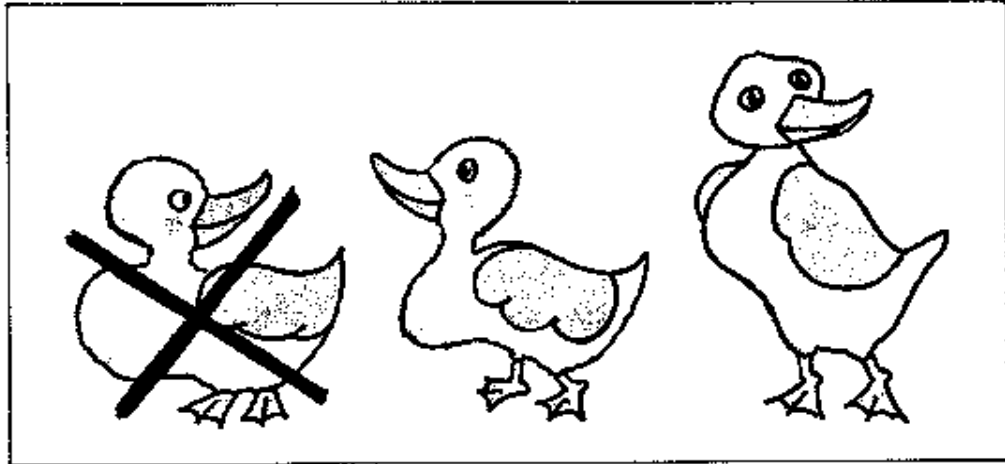


CONCEPTOS CUANTITATIVOS Y NUMERICOS C. N.

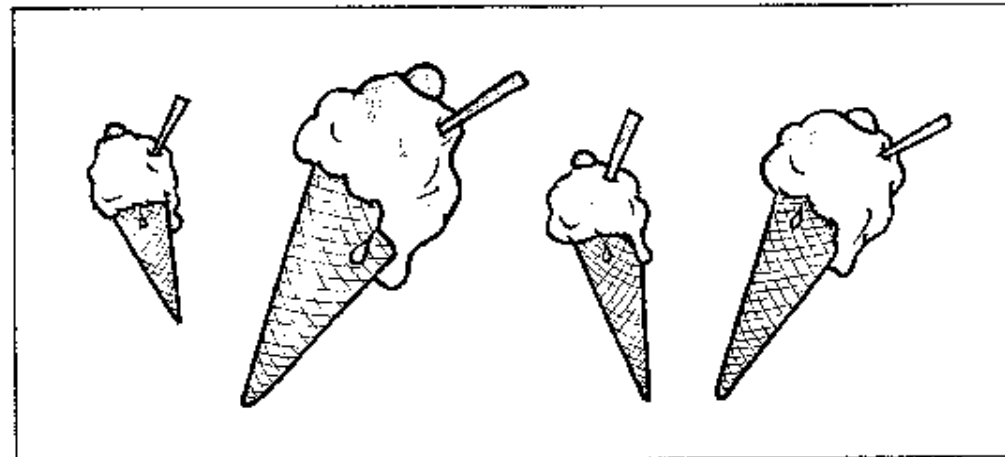
EJEMPLOS:



A

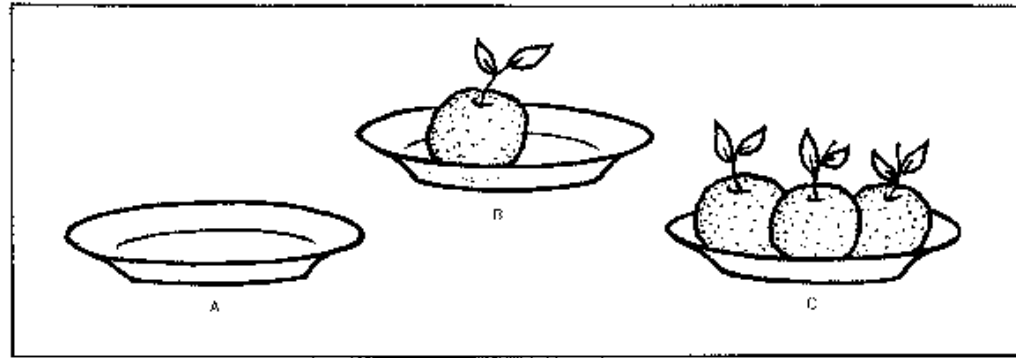


B

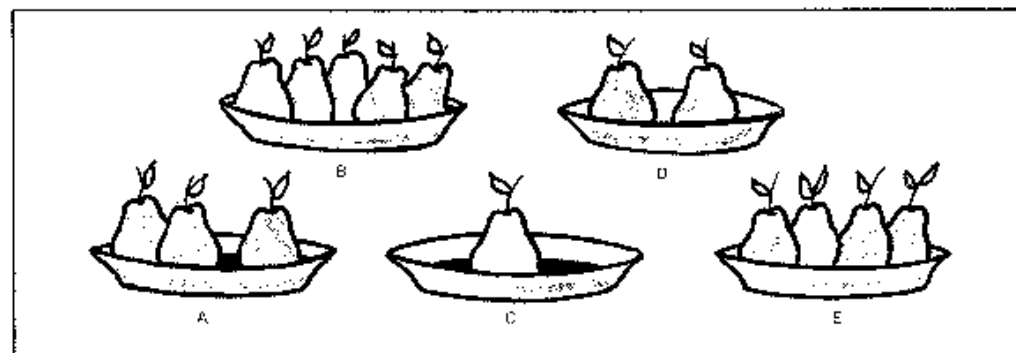




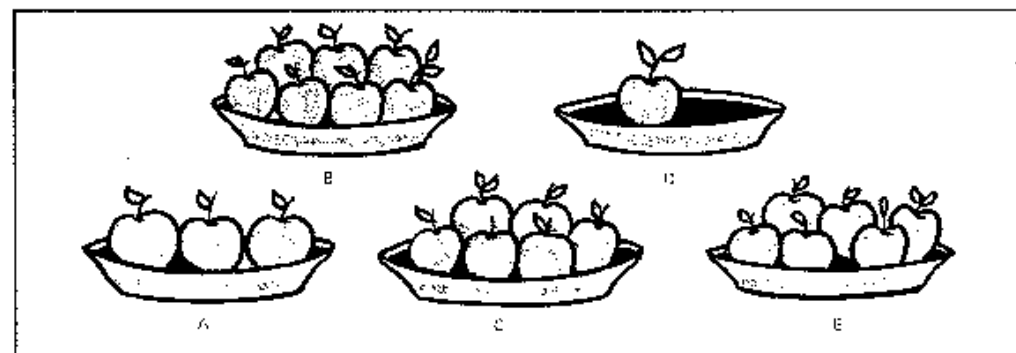
1



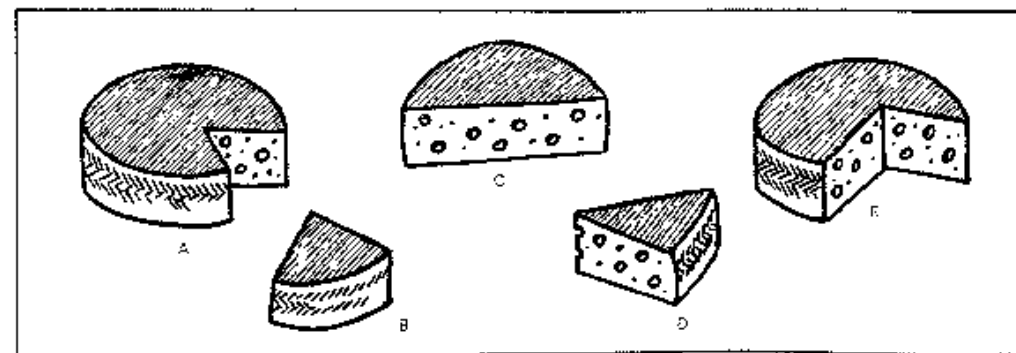
2

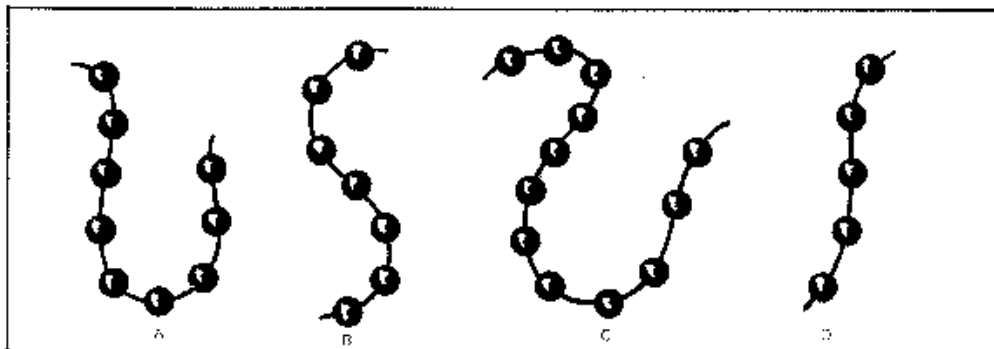
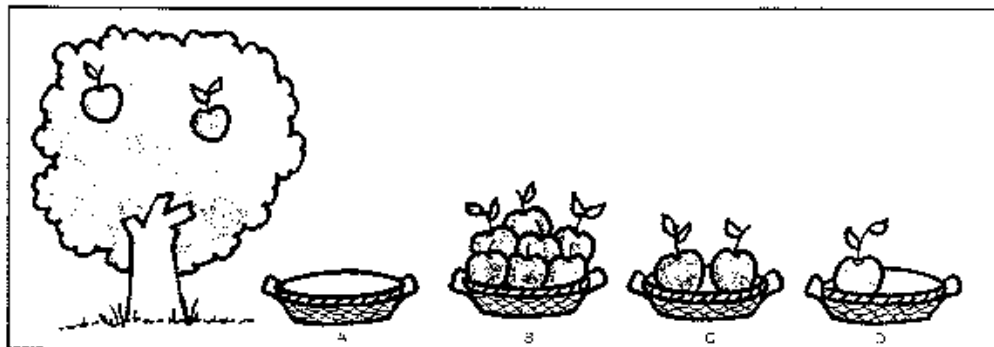
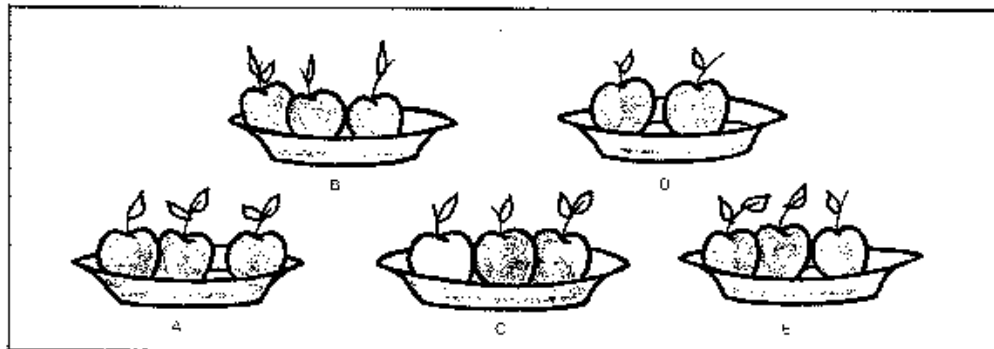
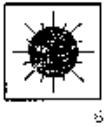
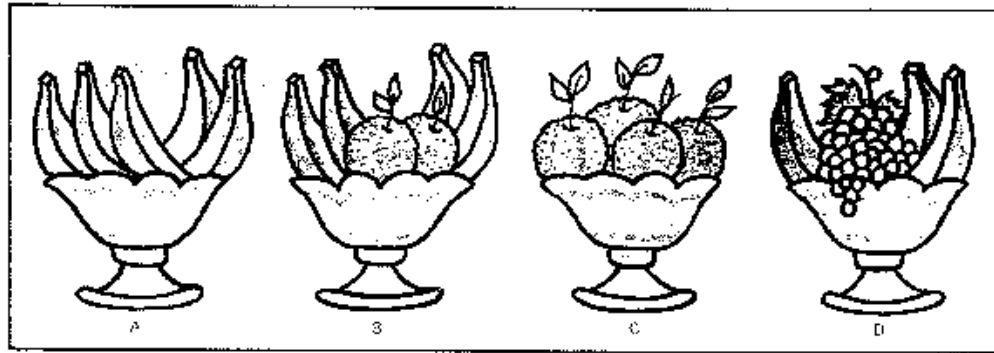
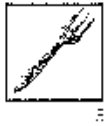


3



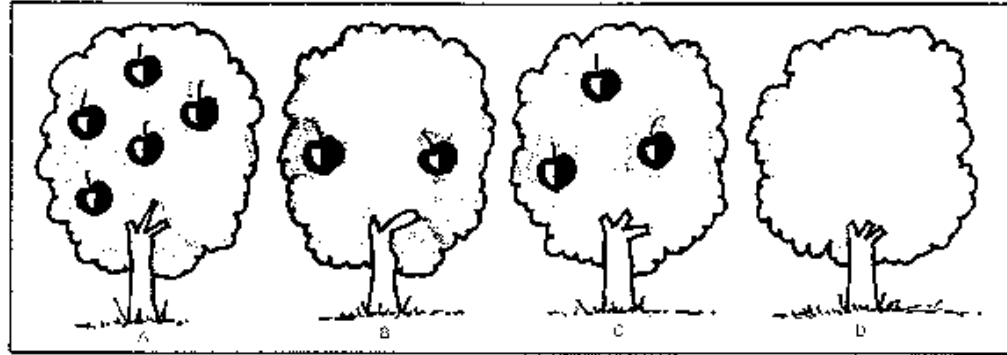
4



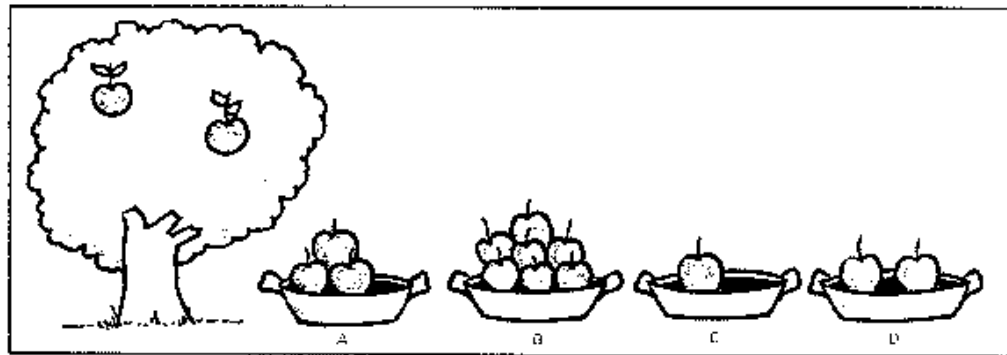




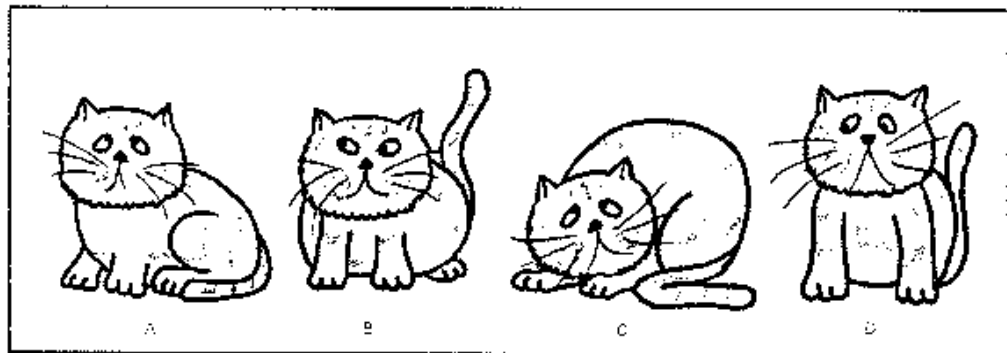
11



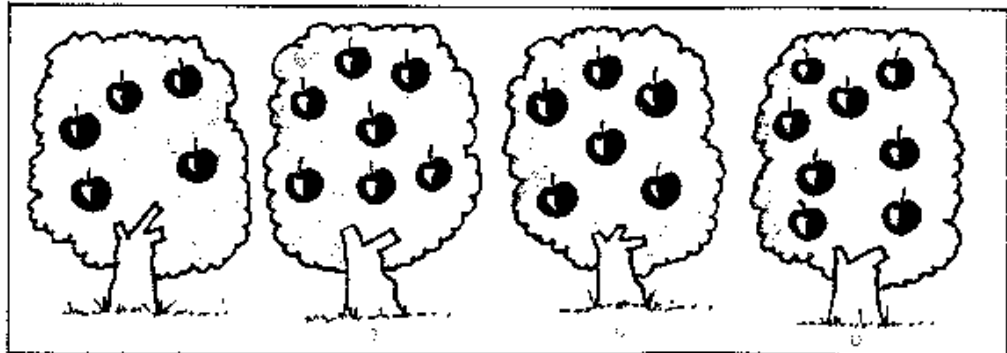
12

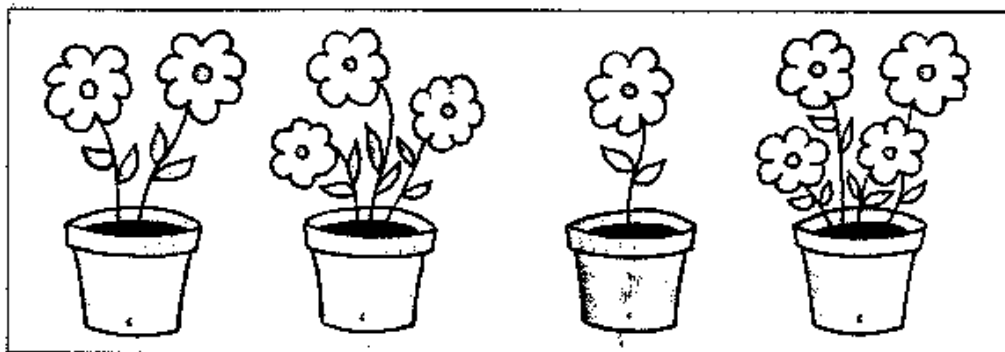
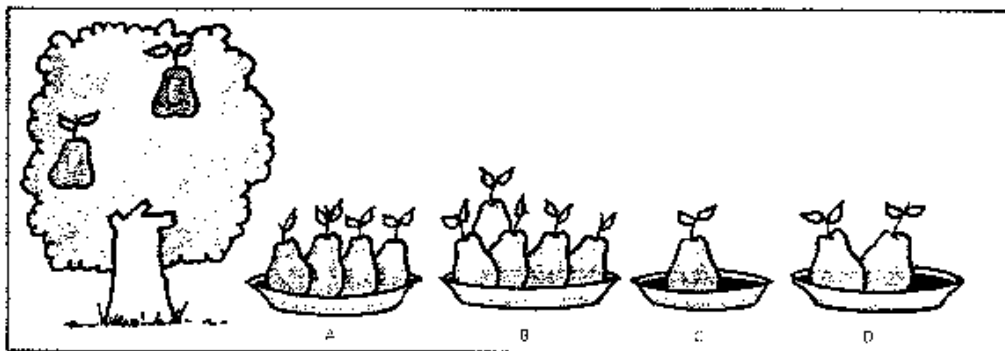
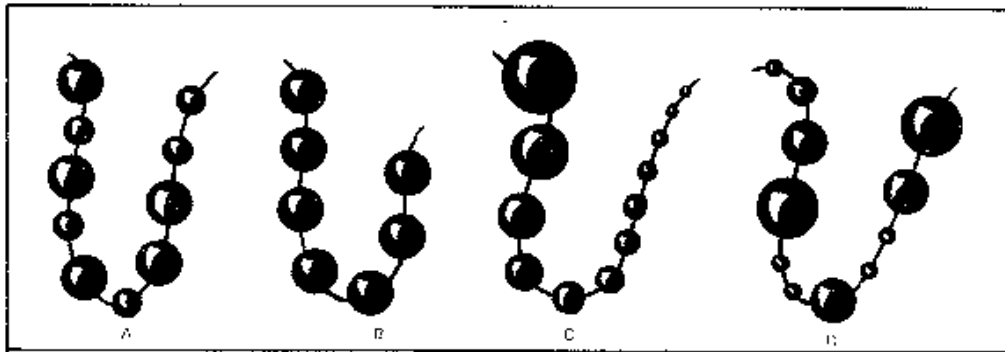
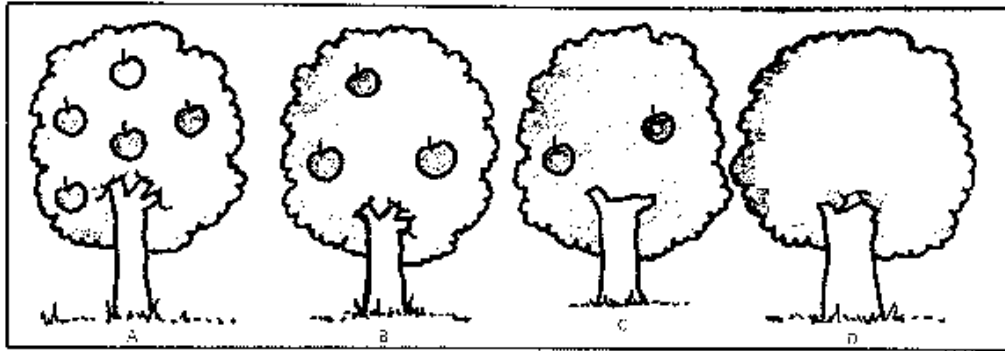


13



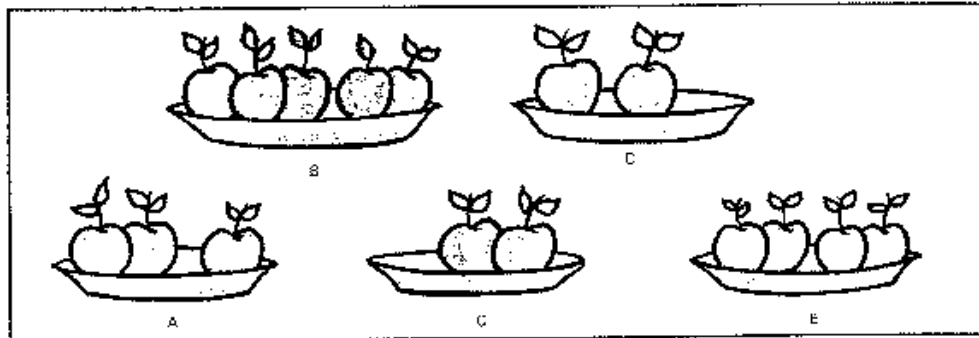
14



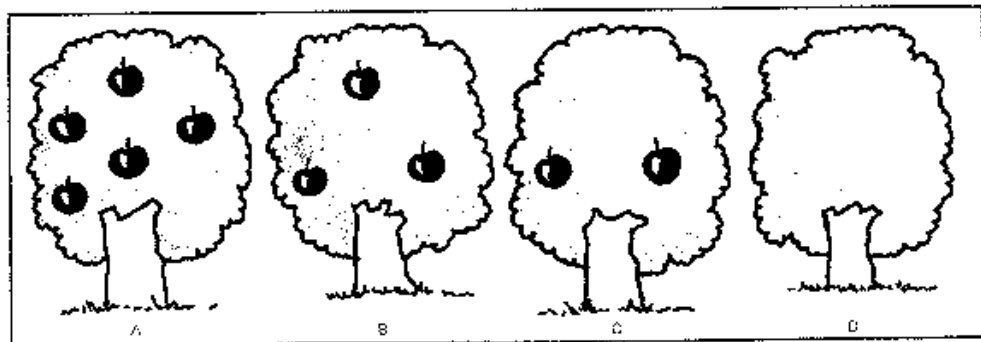




17



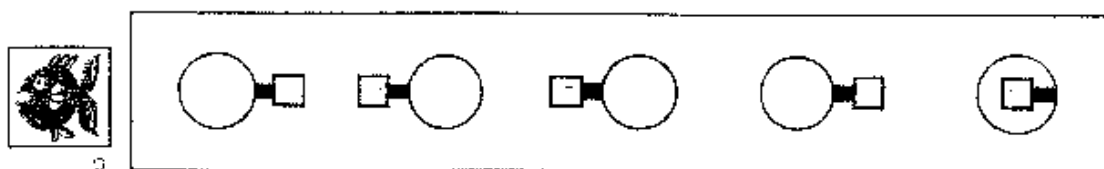
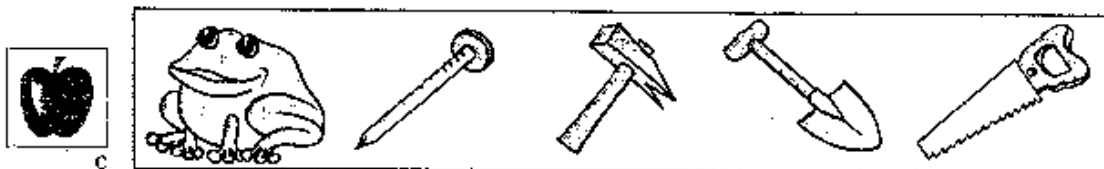
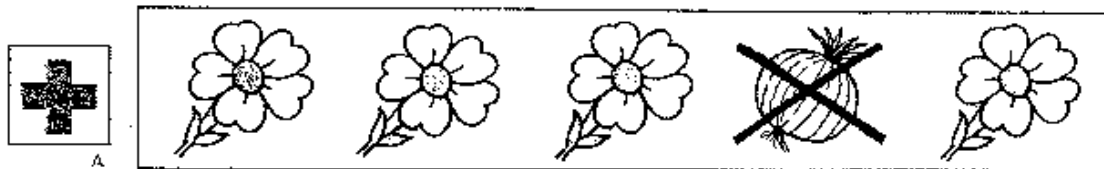
18



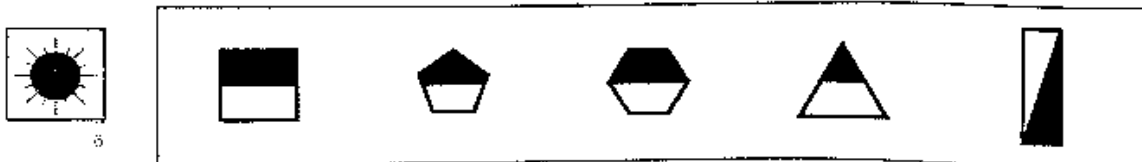
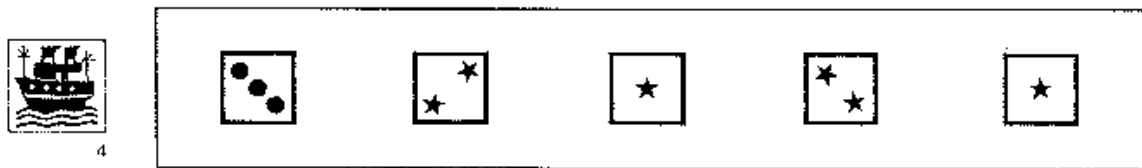
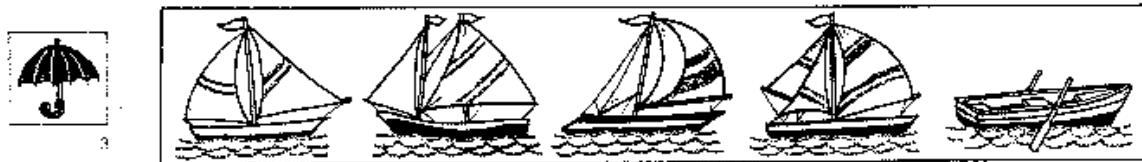
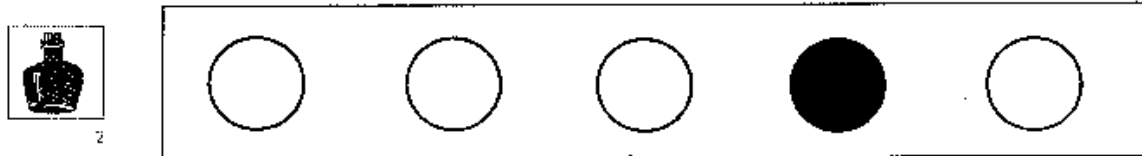
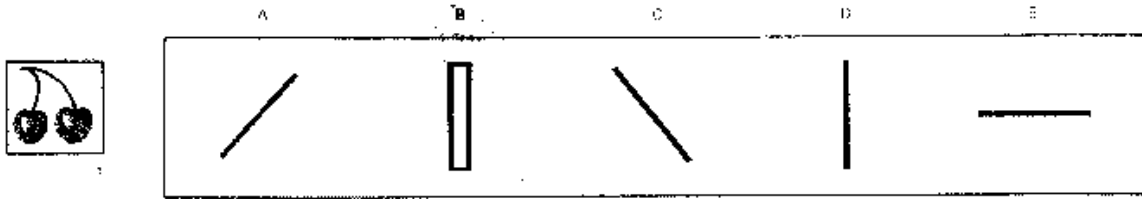
RAZONAMIENTO CON FIGURAS

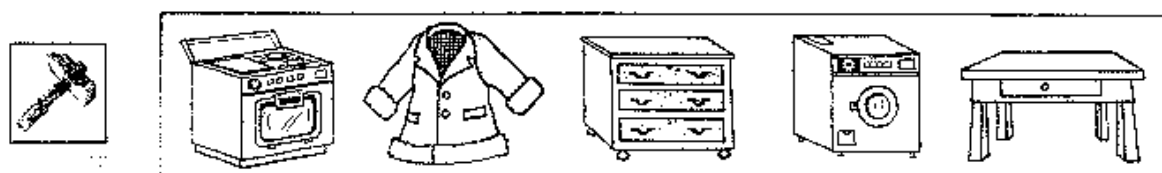
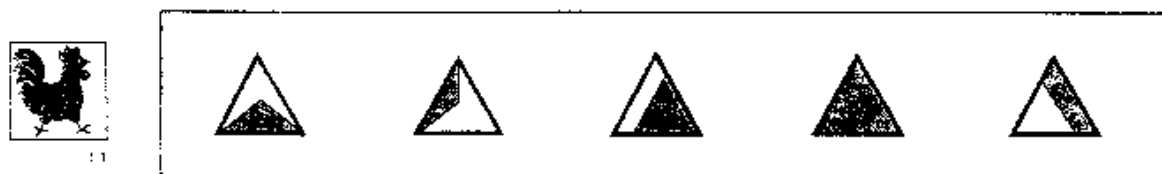
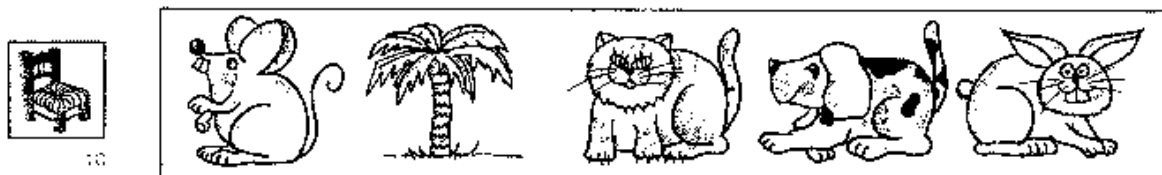
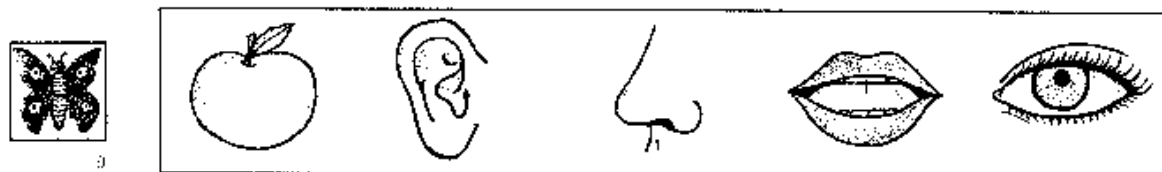
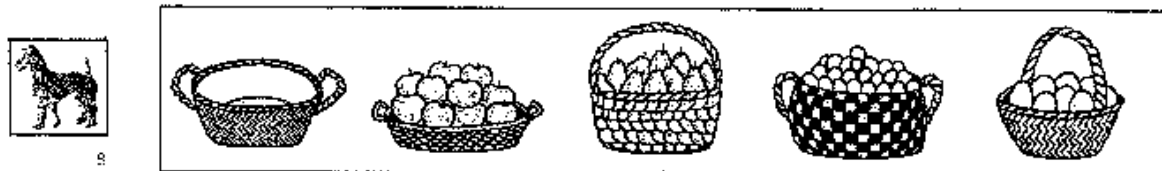
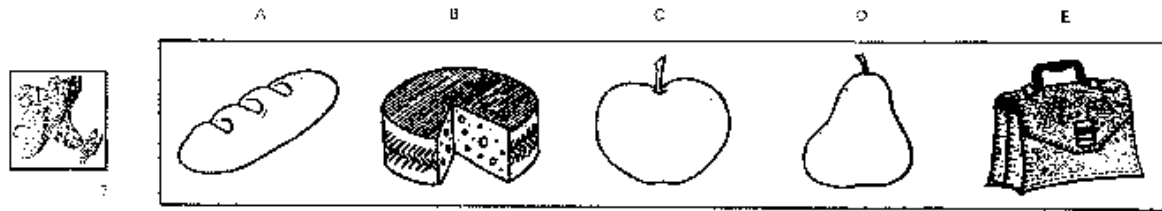
R. L.

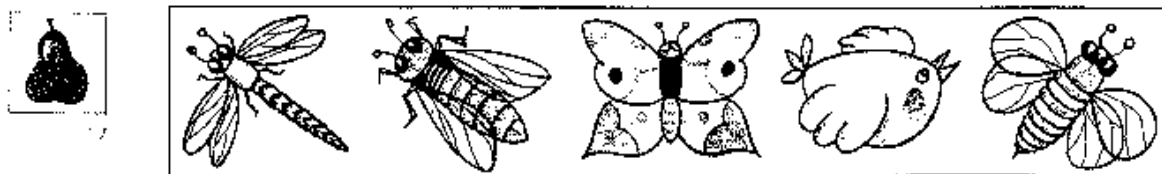
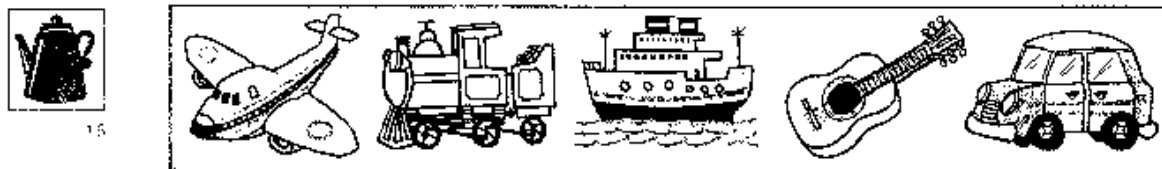
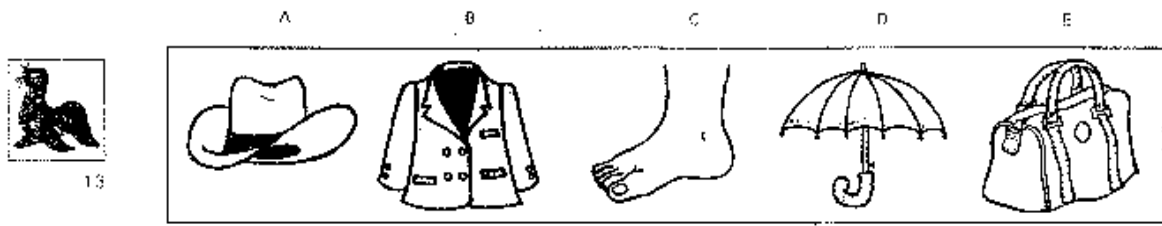
EJEMPLOS:



15



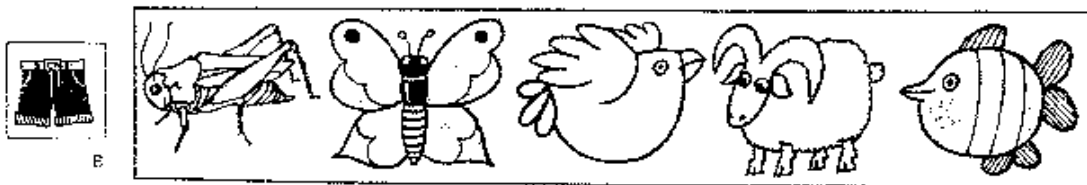
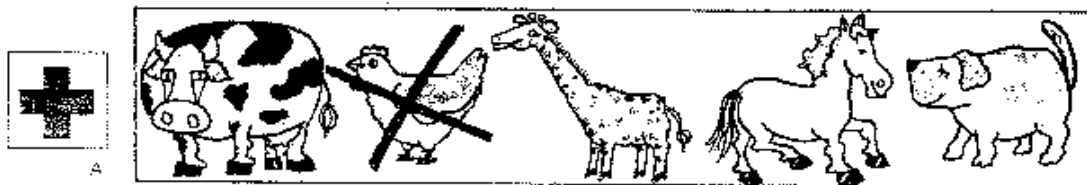


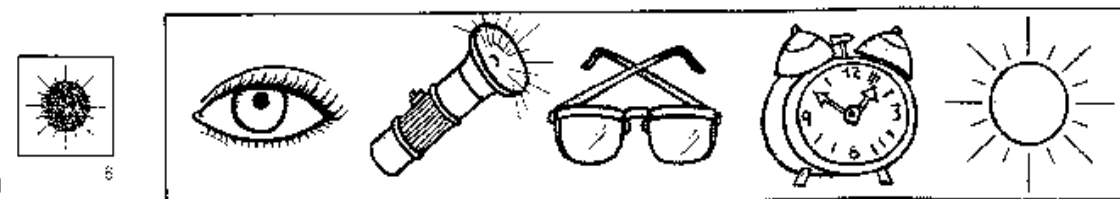
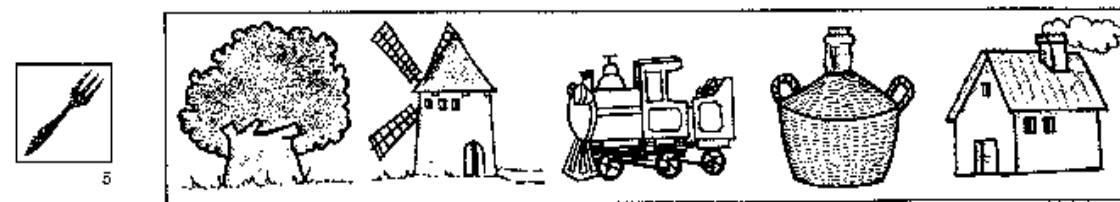
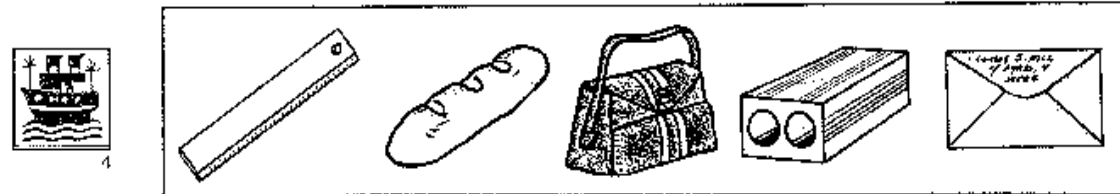
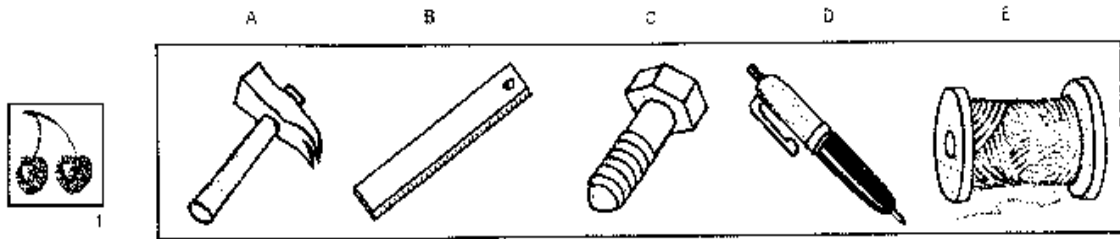


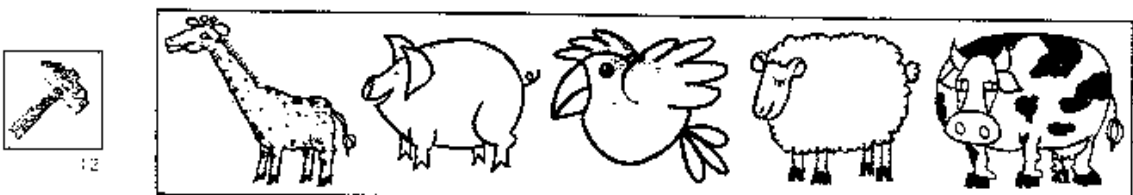
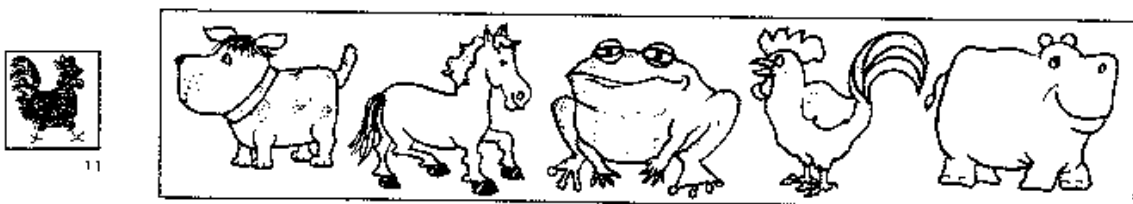
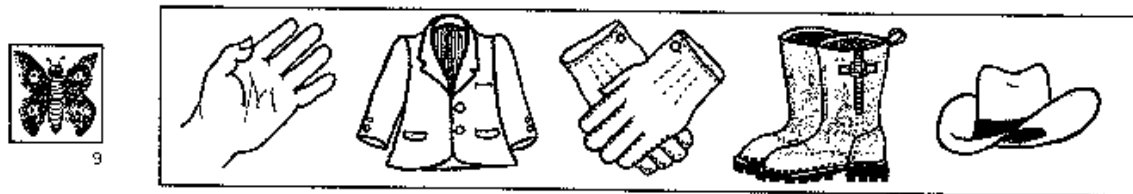
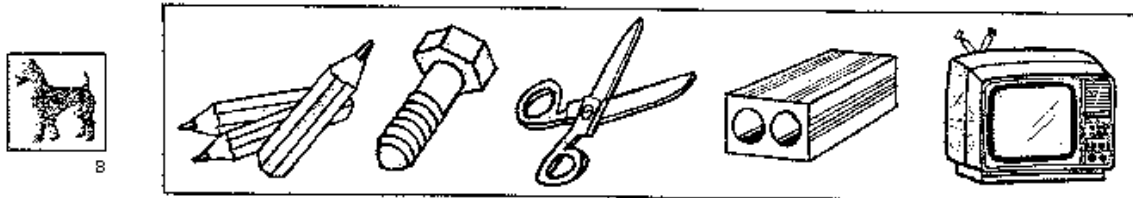
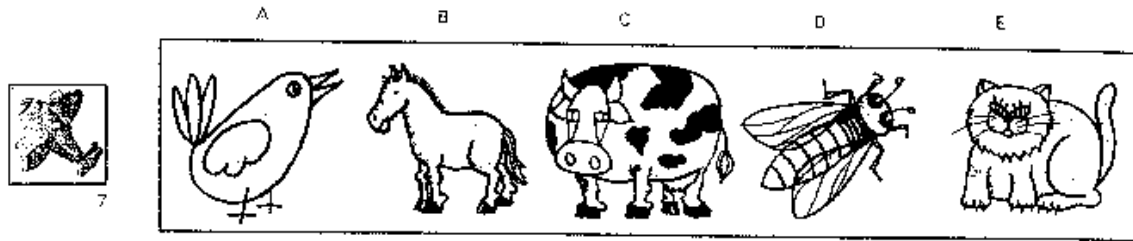
INFORMACION

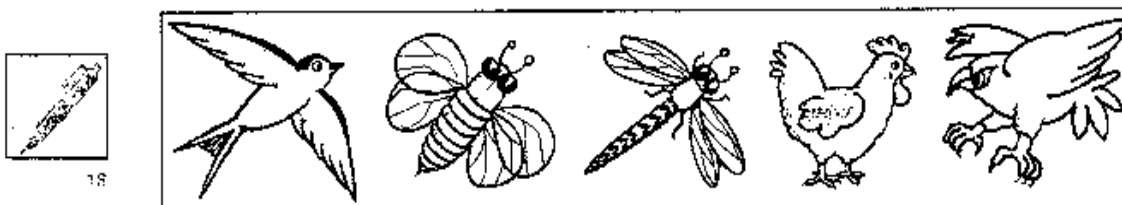
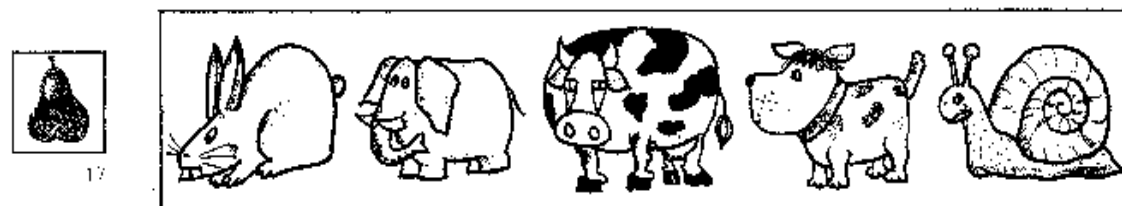
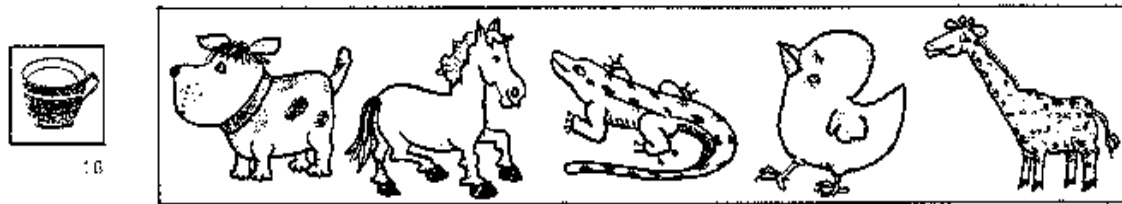
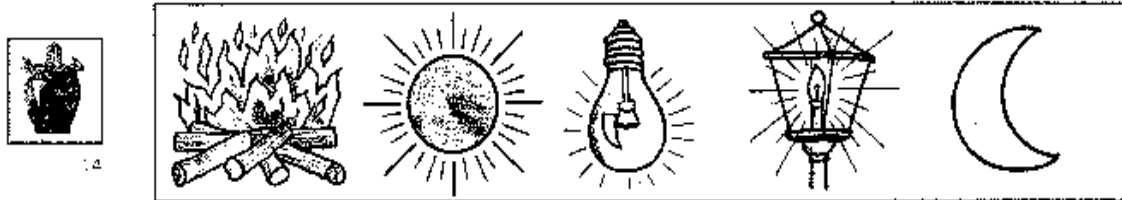
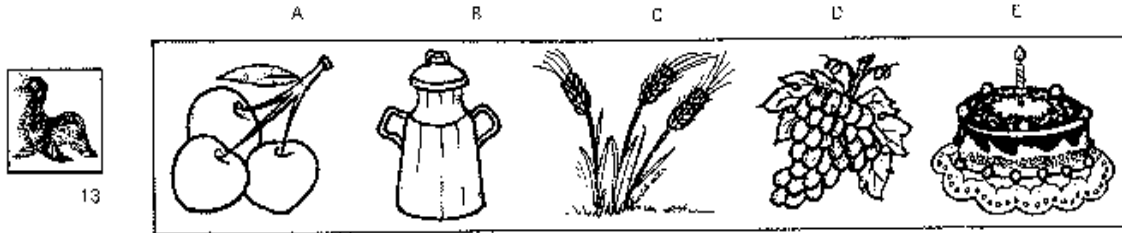
Inf.

EJEMPLOS:









22

P. D.

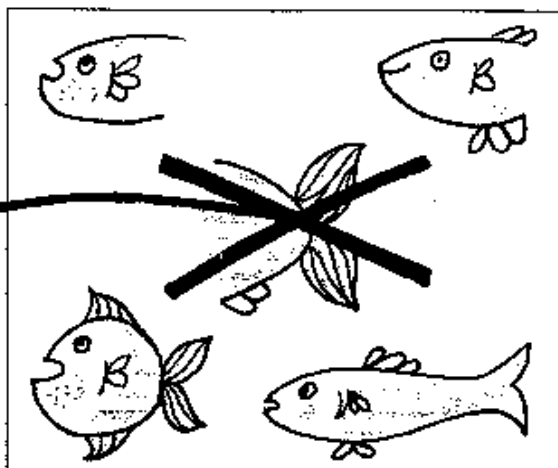
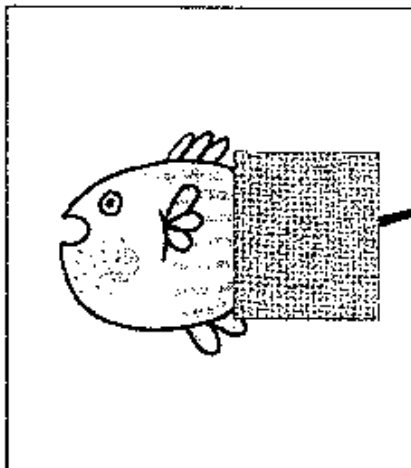
ROMPECABEZAS

Rpc.

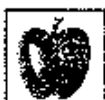
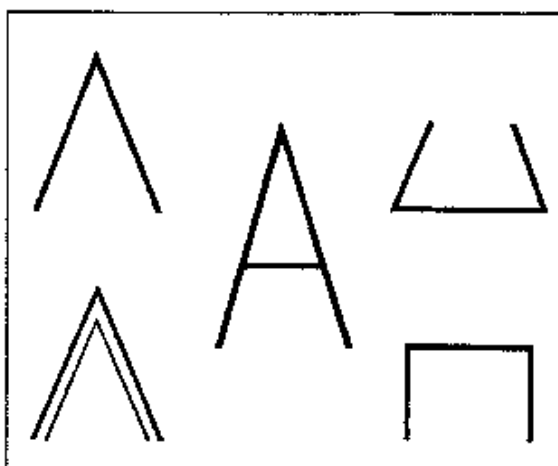
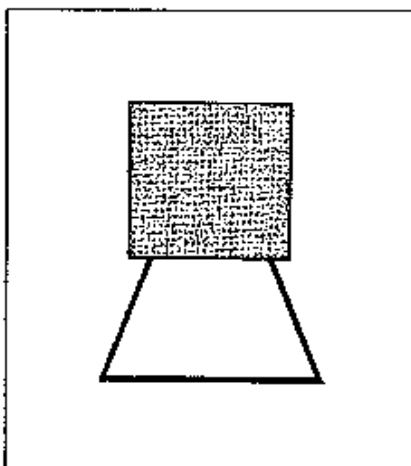
EJEMPLOS:



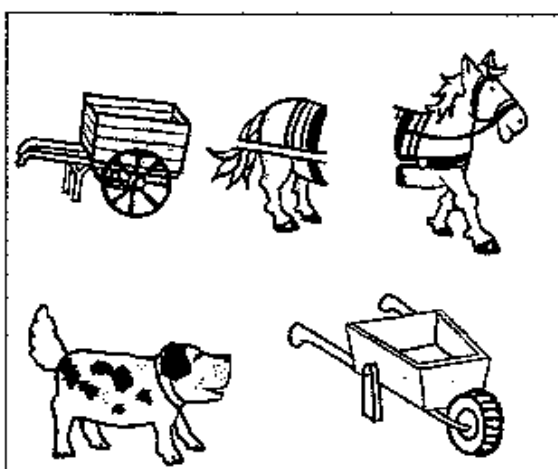
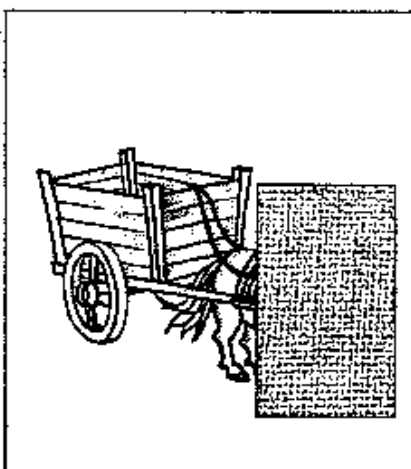
A

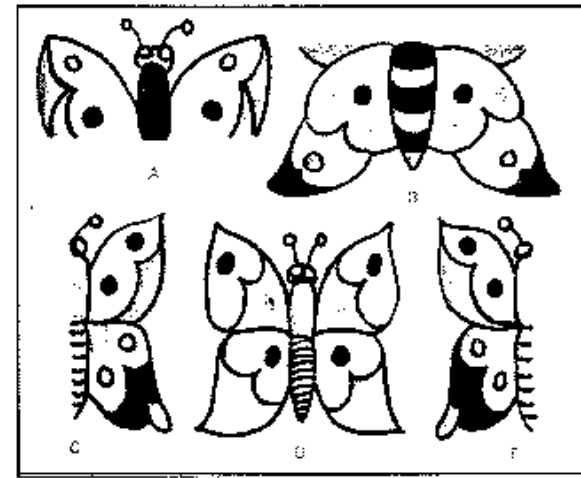
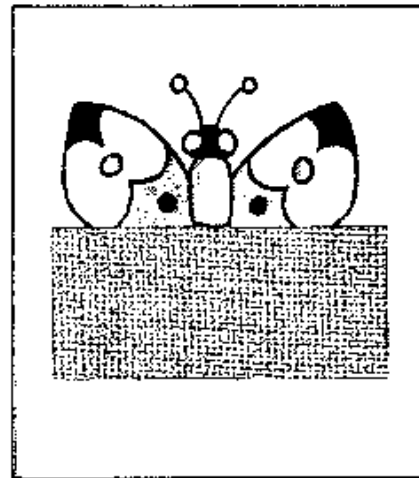
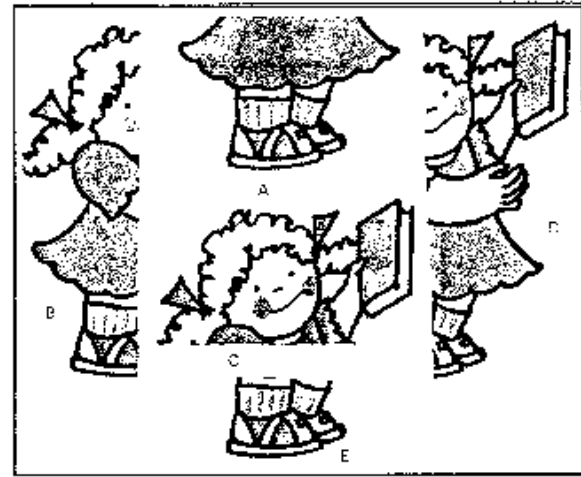
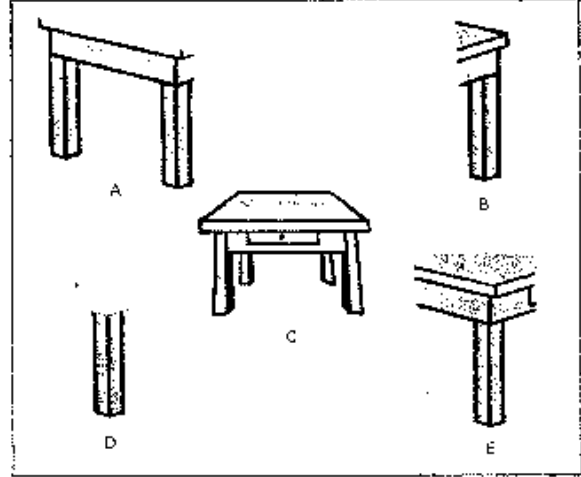
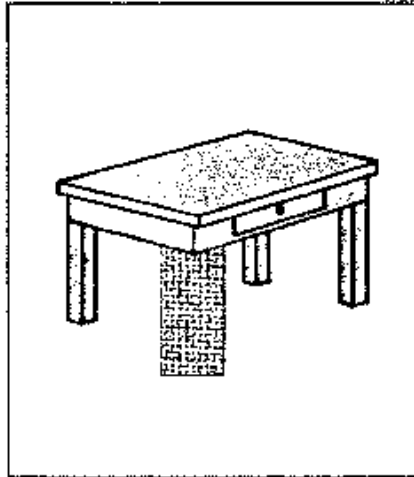
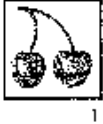


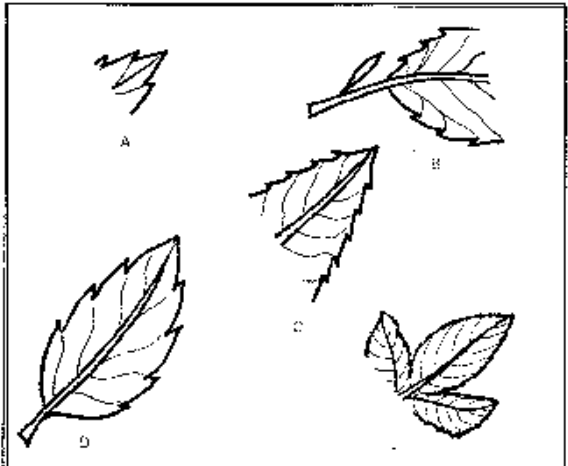
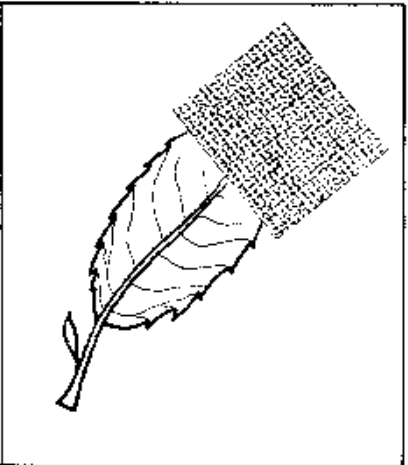
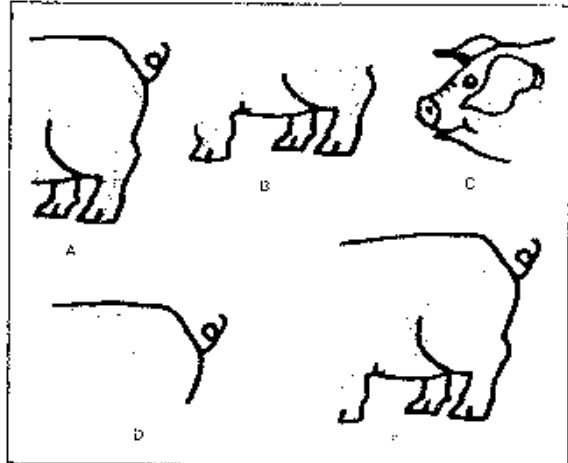
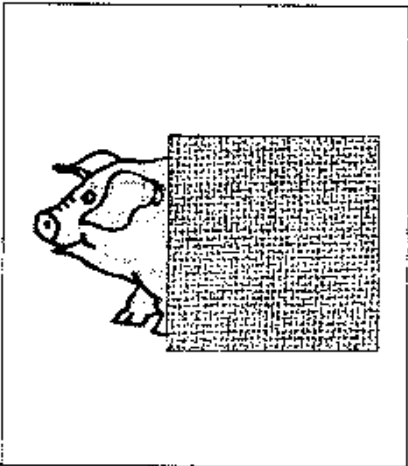
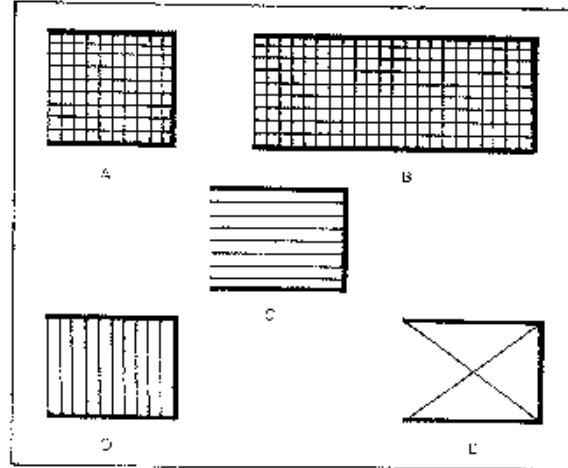
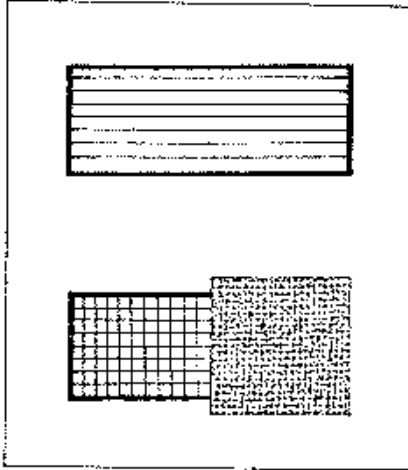
B

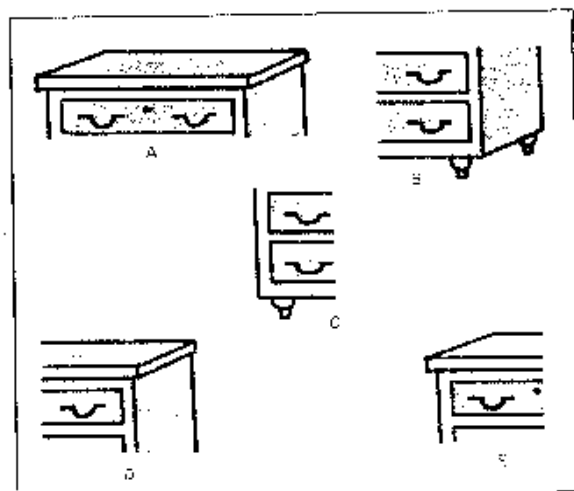
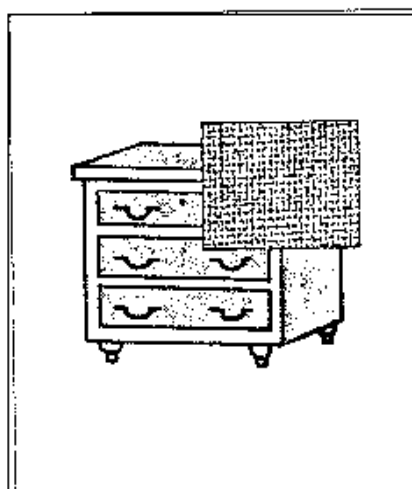
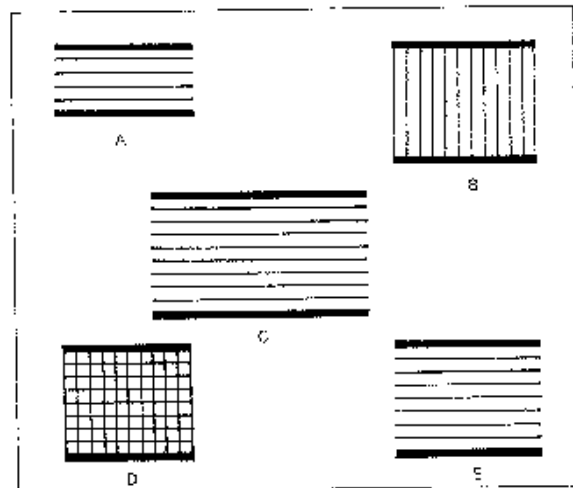
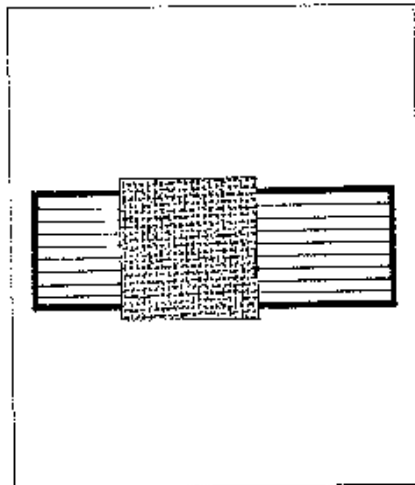
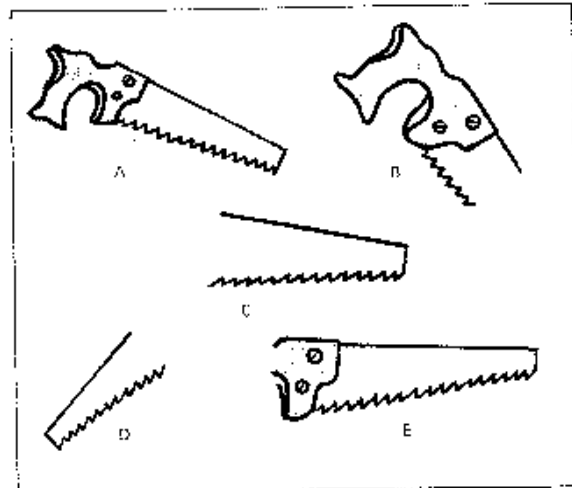
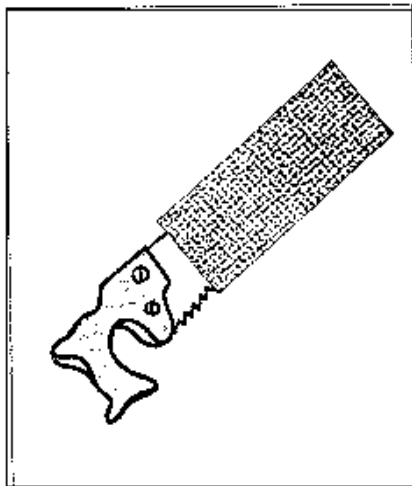


C



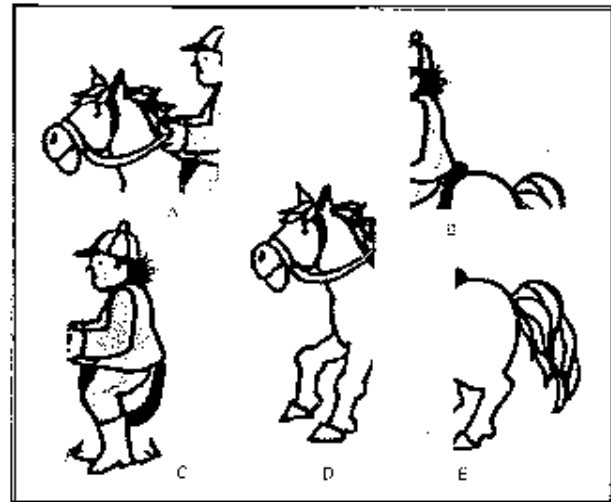
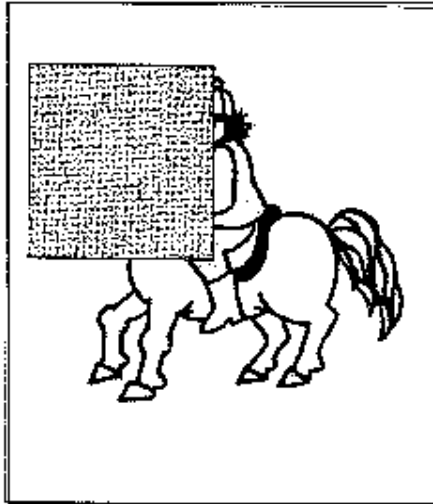




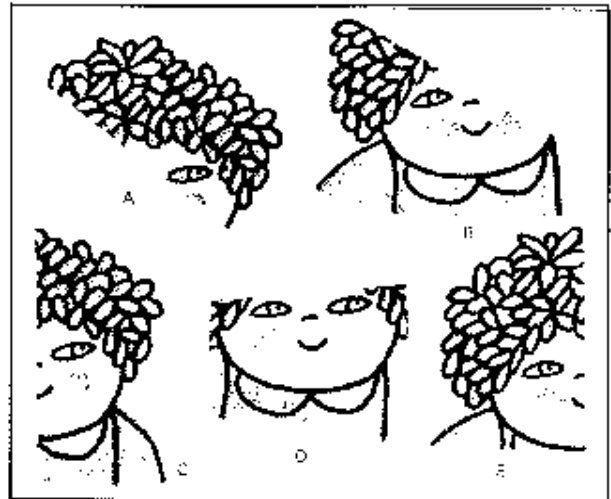
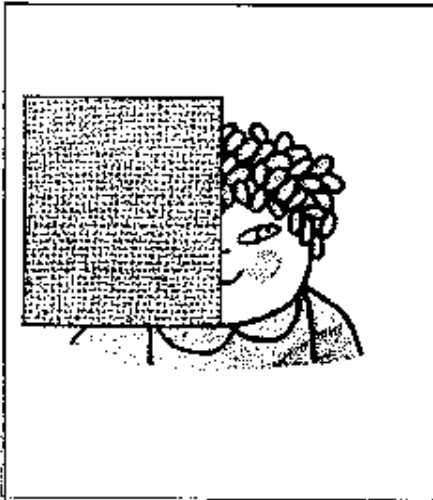




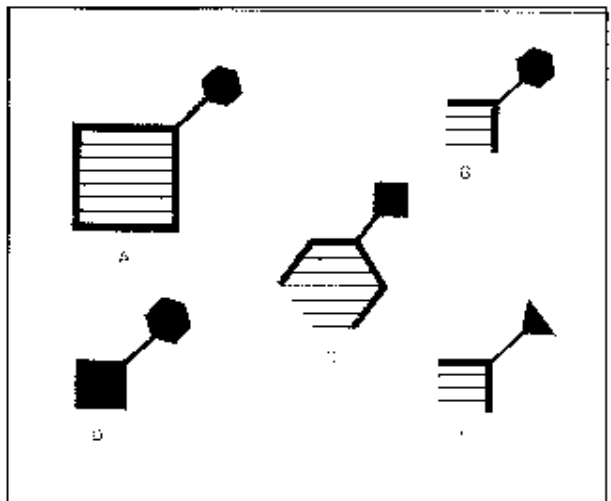
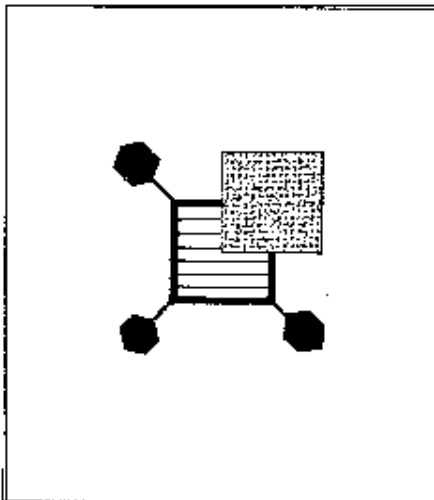
10



11



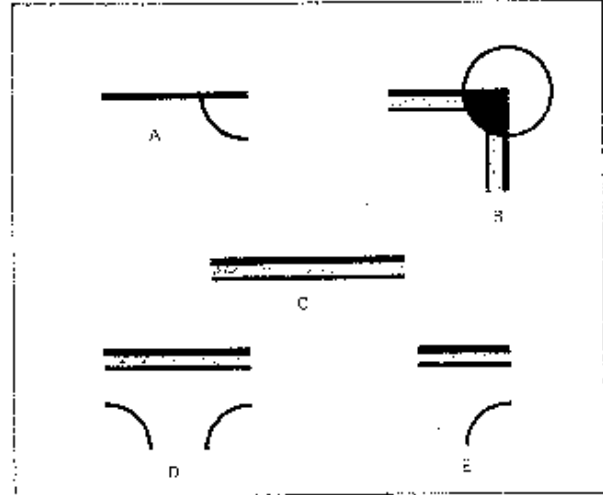
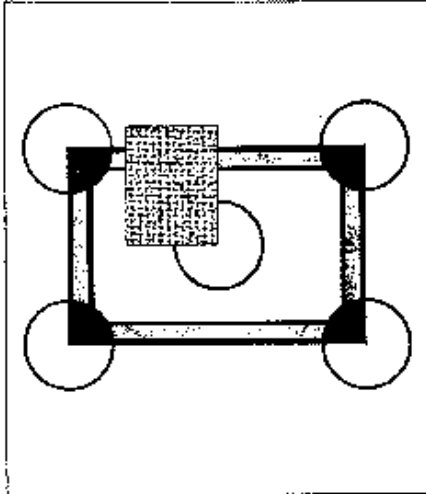
12



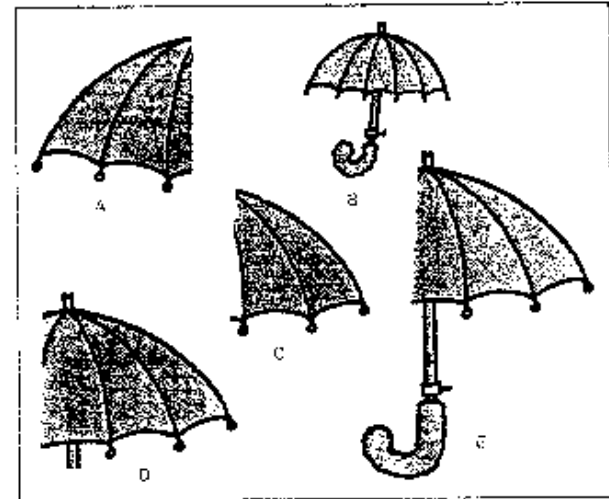
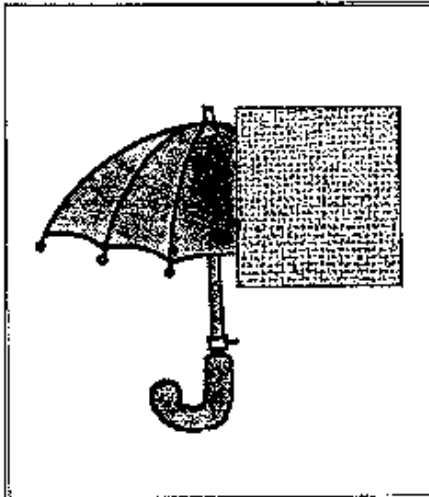
27



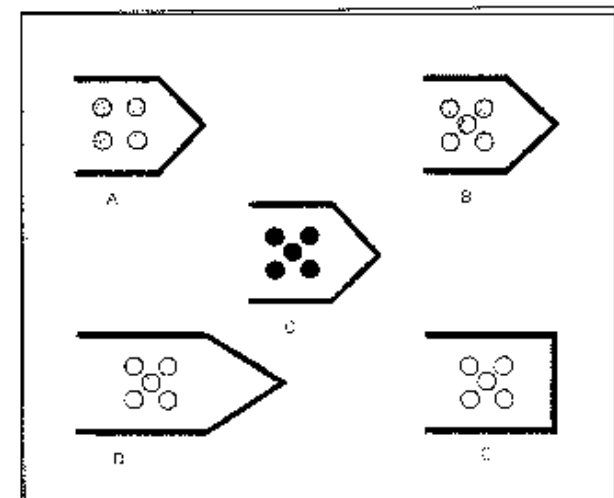
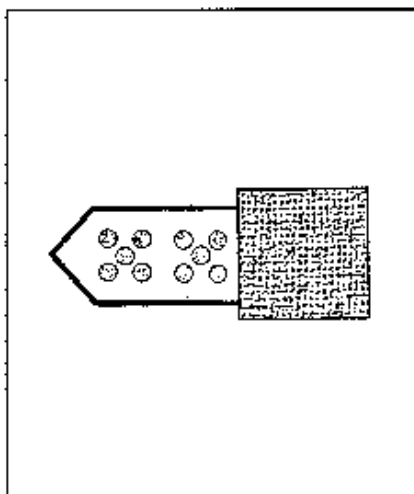
13



14

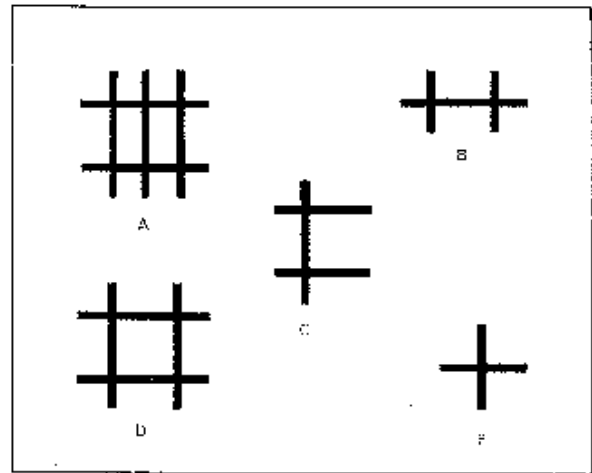
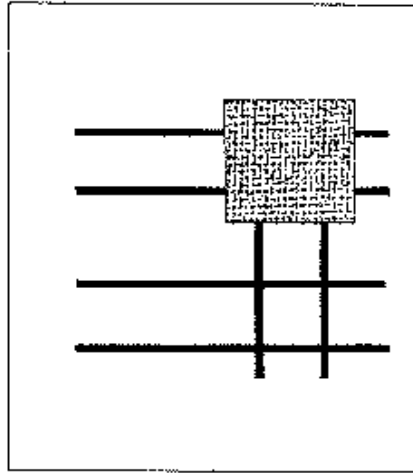


15

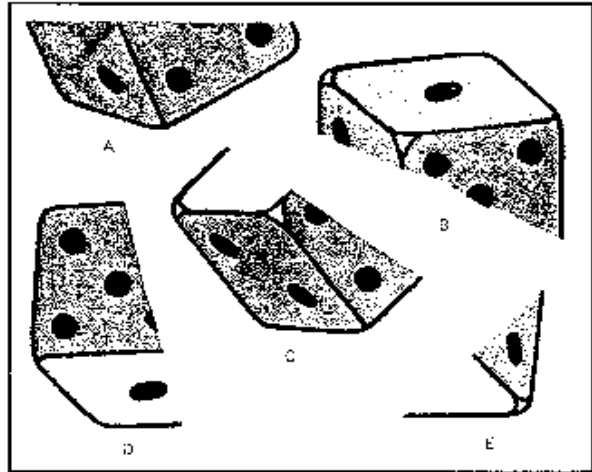
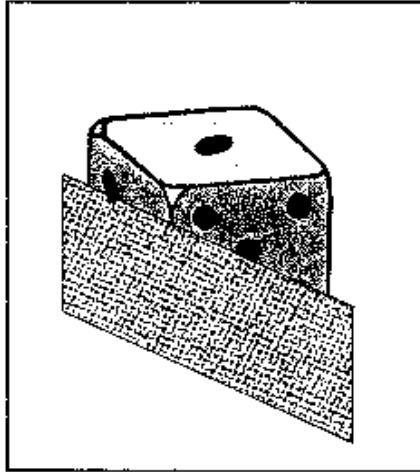




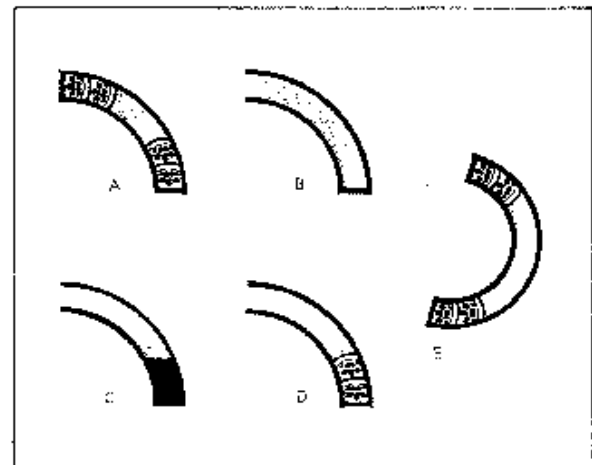
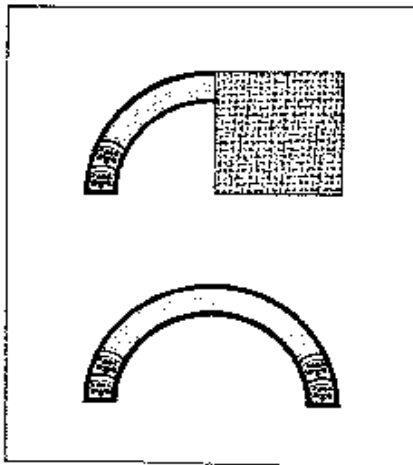
16



17



18

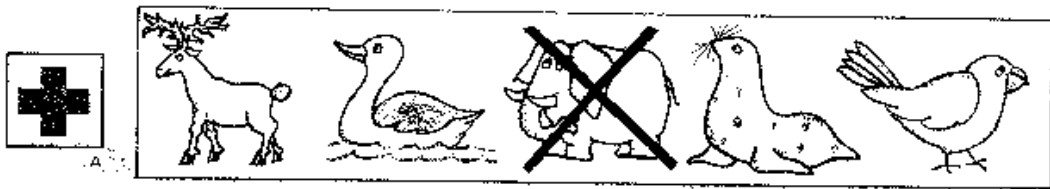


P. D.







VOCABULARIO GRAFICO


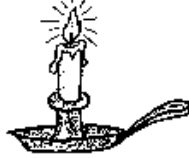




V. G.







EJEMPLOS:


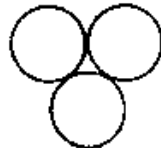

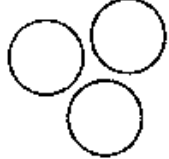










A B C D E






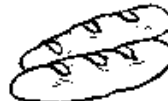
1      

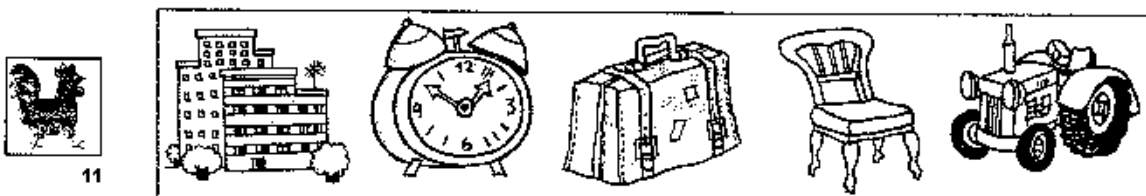
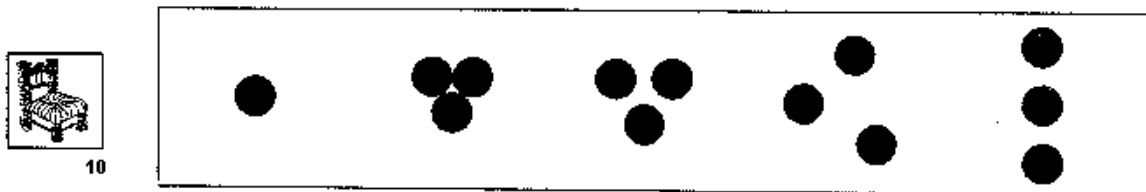
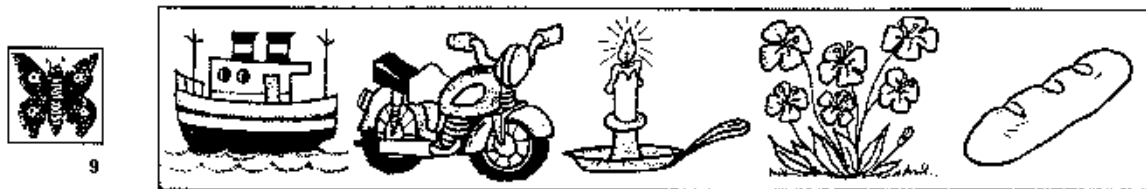
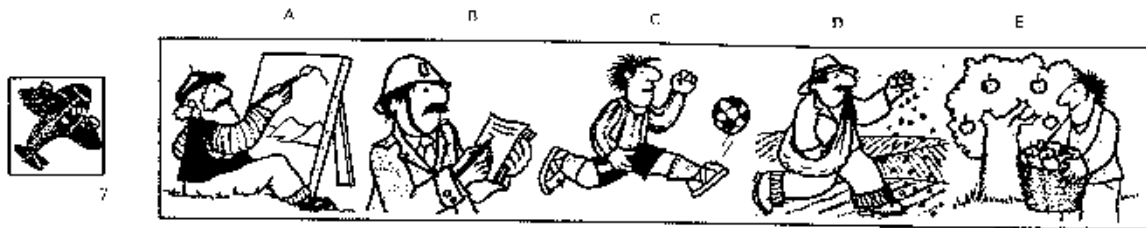
2      

3      

4      

5      

6      

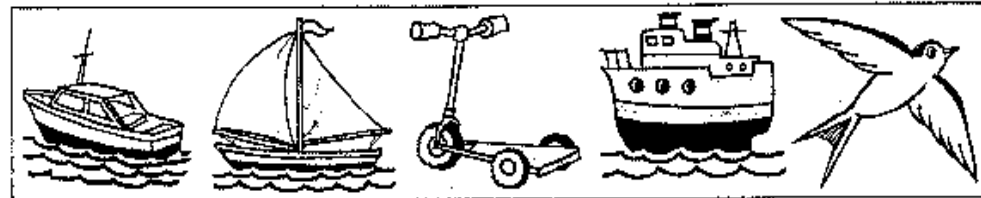




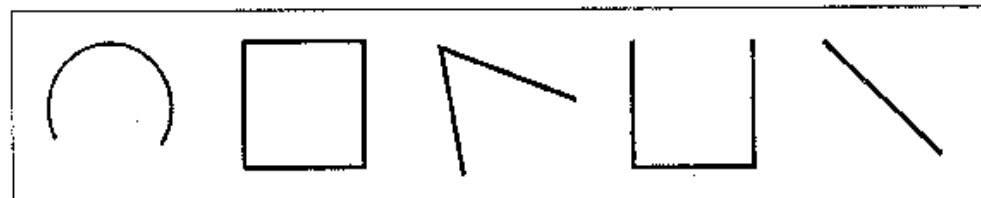
13



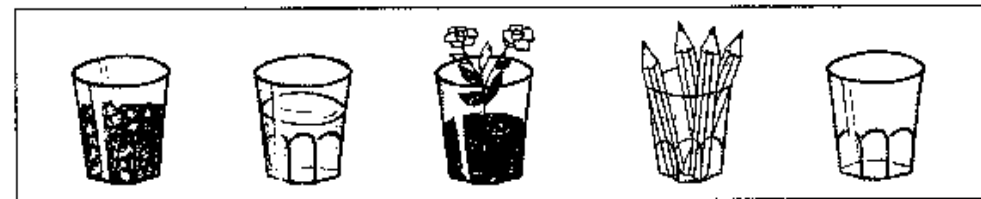
14



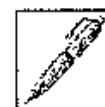
15



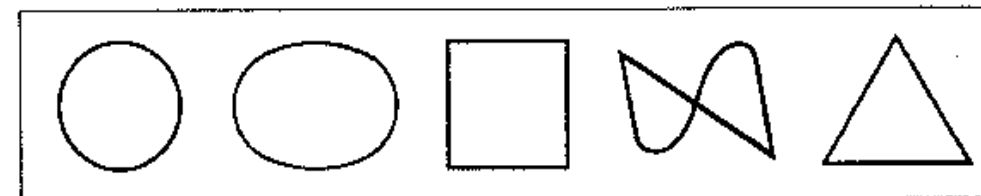
16



17



18



P. D.

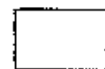
**PERCEPCION AUDITIVA: Reproducción de palabras P. A.**

EJEMPLOS.

A	Partido
B	Dolencia

1	Rajatabla	
2	Singladura	
3	Rebisabuelo	
4	Displicente	
5	Tauromaquia	
6	Planisferio	
7	Impreeditado	
8	Pletórico	
9	Zafarrancho	
10	Tridimensional	
11	Onomatopéyico	
12	Meticulosidad	
13	Sobrevidriera	
14	Probabilidad	
15	Obstetricia	
16	Apoplejía	
17	Jeroglífico	
18	Hiper crítica	

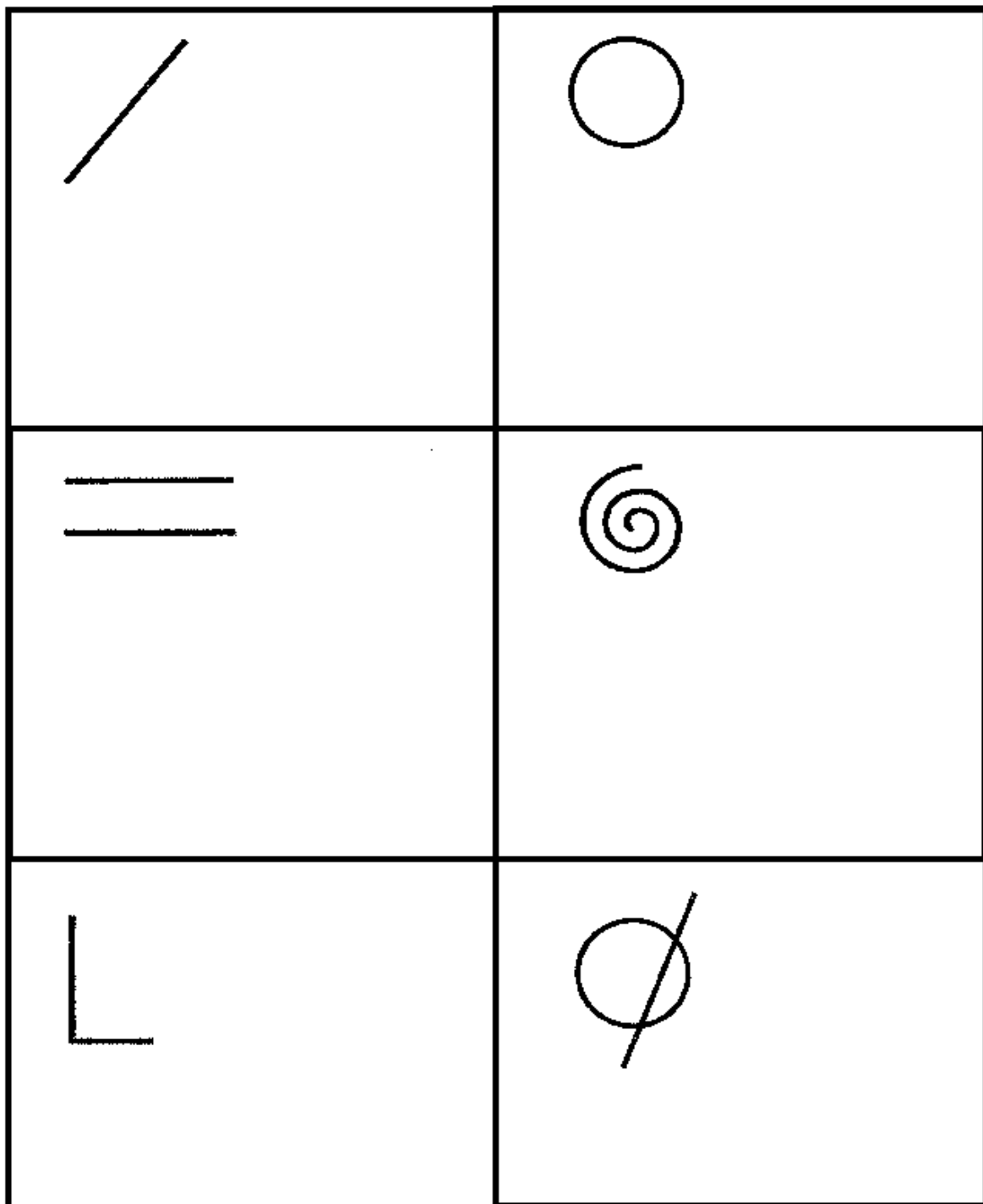
P. D.

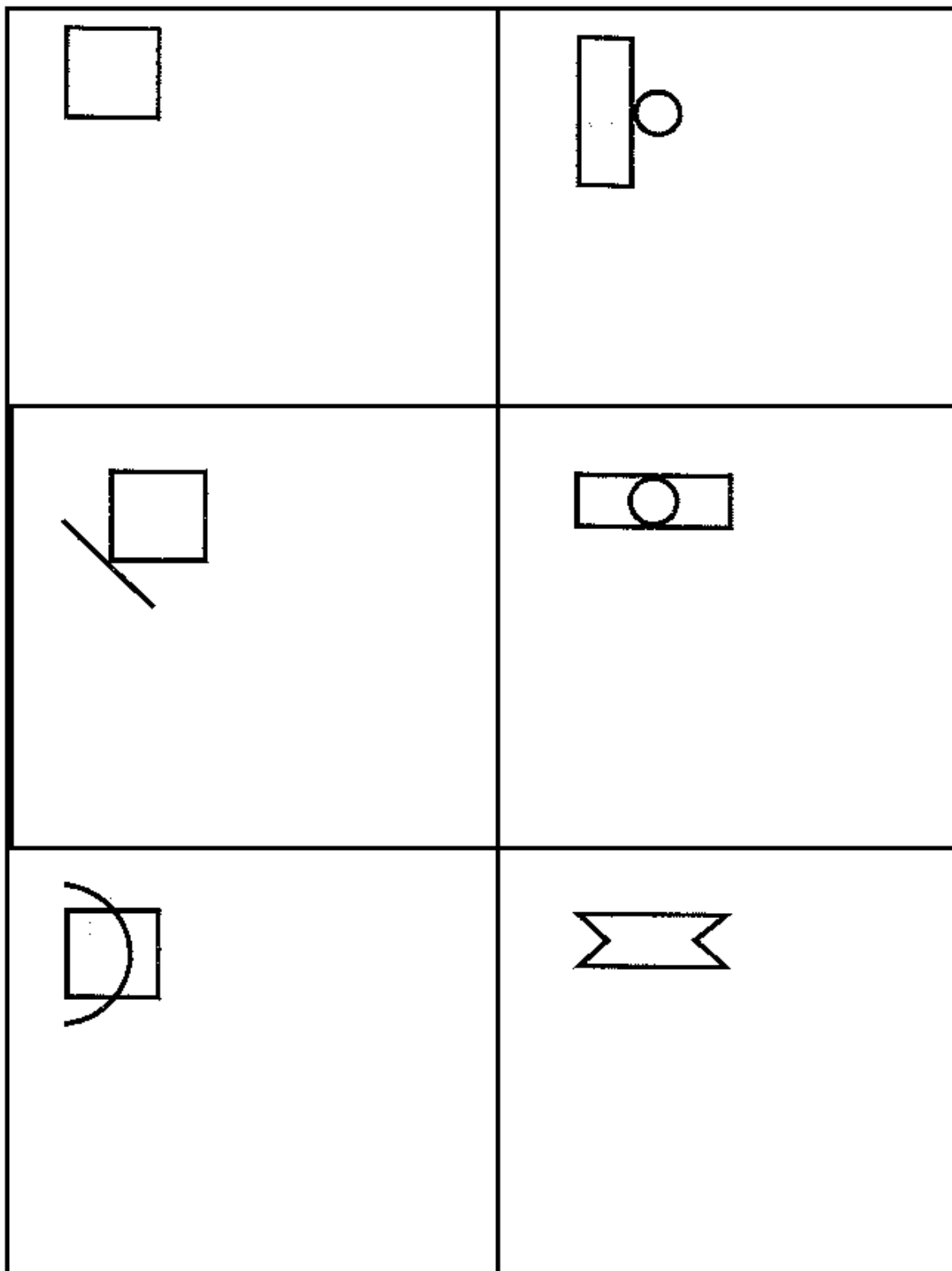


34

PERCEPCION Y COORDINACION GRAFO-MOTRIZ

P.C.G.M.





P. D.



APTITUDES INTELECTUALES

ASPECTO	DESCRIPCION	PC	GRAFICA					
			MUY BAJO	BAJO	MEJO	MEJO	ALTO	MUY ALTO
MADUREZ INTELECTUAL GENERAL	Es la aptitud para comprender y resolver problemas mentales de todo tipo. La puntuacion muestra las capacidades para desenvolverse, el aprendizaje, la comprension, captacion, resolucion de problemas y agudeza mental.	<input type="checkbox"/>						
INTELIGENCIA GENERAL VERBAL	Capacidad para resolver problemas que se presentan en el ambito escolar para conocer la comprension presente a traves de simbolos, los cuales seran utilizados para la escritura de palabras y consonantes. Valoracion del lenguaje hablado.	<input type="checkbox"/>						
INTELIGENCIA GENERAL NO VERBAL	Capacidad para resolver problemas presentados graficamente que no necesitan base natural apreciable para su exploracion. La puntuacion obtenida hace referencia mas bien al potencial natural de la inteligencia.	<input type="checkbox"/>						
CONCEP. CUANTITATIVO-NUMERICOS	Una buena puntuacion hace referencia a la capacidad de asimilacion de los conceptos, cantidad y numero.	<input type="checkbox"/>						
INFORMACION	Una buena puntuacion indicara asimilacion de datos y conceptos del medio ambiente social referentes a diversas areas de experiencia.	<input type="checkbox"/>						
VOCABULARIO GRAFICO	Una buena puntuacion indica el correcto conocimiento de un vocabulario basico necesario para la comprension del lenguaje oral.	<input type="checkbox"/>						
PERCEPCION AUDITIVA	Una buena puntuacion indica una correcta percepcion y reproduccion de sonidos, capacidad necesaria en la correcta adquisicion del lenguaje y posteriormente en el aprendizaje de la lectura.	<input type="checkbox"/>						
HABILIDAD MENTAL NO VERBAL	Una buena puntuacion indica una capacidad de analisis y sintesis de situaciones graficas para comprender el sentido de los dibujos y de las acciones representadas.	<input type="checkbox"/>						
RAZONAMIENTO CON FIGURAS	Una buena puntuacion indica capacidad para encontrar analogias entre dibujos descartando el que no presente analogia comun a los otros cuatro.	<input type="checkbox"/>						
ROMPECABEZAS	Una buena puntuacion indica capacidad de analisis y sintesis en el espacio grafico de dos dimensiones para completar figuras y organizarlas con sentido.	<input type="checkbox"/>						
PERCEP.COORDIN./GRAFO-MOTRIZ	Una buena puntuacion indica capacidad de organizacion perceptiva de figuras. Relacionar sus formas, tamaños, distancias y de reproducir graficamente esa organizacion.	<input type="checkbox"/>						

ANEXO 3

ASPECTOS ÉTICOS

Entre los aspectos éticos citaremos para nuestra investigación los siguientes:

- El consentimiento informado: dentro del proceso para su obtención tomaremos en cuenta que la información suministrada satisfaga sus expectativas, que sea comprendido ampliamente y exista la voluntad de la parte involucrada sin que represente coerción.
- Privacidad, confidencialidad y anonimato: nuestro estudio protegerá la información suministrada pues representa el valor profundo de privacidad, intimidad y creencias de la comunidad.

Dentro de estos parámetros encontramos religión, costumbres, datos personales y en conclusión toda la información recopilada.

10 BIBLIOGRAFÍA

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

¹ Chacón P. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de educación especial. 2008. Disponible en: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

² Urzúa A, Caqueo-Urizar A, Albornoz B, Jara S. Calidad de vida en la infancia: estudio comparativo entre una zona rural y urbana en el norte de Chile. Rev. chil. Pediatría. [revista en la Internet]. 2013 Junio [citado 2014 Ene 27]; 84(3): 276-284. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062013000300005&lng=es.

³ Monsalvo E, Carbonero M. Descripción de los factores medidos por la batería BADyG-M y su estudio como variables de intervención educativa. Revista iberoamericana de educación. 2009. http://www.researchgate.net/publication/41141217_Descripcin_de_los_factores_m edidos_por_la_batera_BADYG-M_y_su_estudio_como_variables_de_intervencin_educativa

⁴ Moreno Luis Mario. NULTI Historia, Tradiciones y Cultura. 2003. Cuenca-Ecuador

⁵ Piaget J- Emecé. Estudio de la psicología genética. 2010. Disponible en: <http://www.clasesatodahora.com.ar/examenes/uba/cbc/psicologia/psico2010res piaget.pdf>

⁶ Piaget J. Seis estudios de psicología. 2010. Disponible en: http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

⁷ Saiz M, Carbonero M, Valle L. análisis del procesamiento en tareas tradicionalmente cognitivas y de teoría de la mente en niños de 4 y 5 años. Psicothema. 2010. Disponible en: <http://www.unioviado.net/reunido/index.php/PST/article/view/8951/8815>

⁸ Berger. Psicología del desarrollo, Infancia y Adolescencia. España. 2006.

Disponible en:

<http://books.google.com.br/books?id=sGB87-HX-HQC&pg=PA253&dq=cognicion+niños+de+4+año&hl=es&sa=X&ei=o29eVL7fJfDesASj0YJ4&ved=0CCQ6AEwAQ#v=onepage&q=cognicion%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1o&f=false>

⁹ Palomero J. El valor del juego en el desarrollo infantil. 2012. Disponible en:

<http://aufop.blogspot.com.es/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>

¹⁰ Osorio E. La participación infantil desde la recreación. Simposio nacional de vivencias. 2003. Pág. 1-20. Disponible en:

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.ifejant.org.pe/Aulavirtual/aulavirtual2/uploaddata/protagonismo/PROTA/UNI_I/tema3/La_participacion_infantil.pdf

¹¹ Sarlé P. El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. (2011). Pág. 83-92. Disponible en:

http://scholar.google.es/scholar?as_ylo=2010&q=El+juego+en+la+actividad+de+aprendizaje+de+los+escolares&hl=es&as_sdt=0,5

¹² Miras, T. (2013). El juego simbólico en el aprendizaje infantil. Trabajo de grado para optar el título de Maestro en Educación Infantil. Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja.

¹³ Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2010, October). El trabajo interdisciplinario en psicología: el estudio del Juego en la infancia. In *Actas del I Congreso Internacional, II Nacional y III Regional de Psicología. La formación del Psicólogo. Rosario: Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Rosario.* Disponible en : <http://www.academica.com/mariana.bordoni/7.pdf>

¹⁴ Pérez Bonito C. Las unidades didácticas en la Educación Infantil. 2009.

Disponible en:

<http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=qRPcC20ygUgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=razonamiento+prelogico&ots=pYCeeJ->

lur&sig=xYJZB8kD8iGhDh3BWMX3YyAbL4g#v=onepage&q=razonamiento%20prelogico&f=false

¹⁵ García G, Ramos C. Propuesta didáctica para niños con déficit atencional: estimulando el razonamiento analógico verbal para desarrollar la oralidad tardía. 2012. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052012000100008&script=sci_arttext&tlng=e

¹⁶ Van Leer, F. B. (2013). Lo que ocurre en el cerebro de los niños muy pequeños durante el proceso de aprendizaje. El aprendizaje se inicia temprano, 14.

http://scholar.google.com.br/scholar?start=10&q=COMO+RECIBEN+LA+INFORMACION+LOS+NINOS&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2013

¹⁷ Vásquez, F. (2014). Aplicación de un programa de estimulación de lenguaje fonémico para niños de 3 a 5 años. Revista CIENCIA Y TECNOLOGÍA, 10(1), 137-148.

<http://www.revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/517>