



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSOLIDACIÓN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN PRIMERO DE EGB

Tesis previa a la obtención del Título de
Licenciada en Psicología Educativa en la
especialización de Educación Básica

Autoras: Elsa Gardenia Conforme Zambrano

Blanca Alejandra Torres Valverde

Directora: Mst. María Dolores Pesantez Palacios

Cuenca - Ecuador

2013



RESUMEN

La presente investigación titulada: “Consolidación de destrezas con criterio de desempeño en Primero de EGB”; analiza el desarrollo cognitivo alcanzado por los niños/as del grupo estudio y grupo control a través del juego de roles y su influencia con los dominios curriculares alcanzados por los niños/as del Primer Año.

Para cumplir con este trabajo se utilizó la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva Boronat, y el registro de las destrezas con criterio de desempeño que fueron tomadas de forma jerarquizada del Currículo de Primer Año; las cuales fueron aplicadas a 19 estudiantes del grupo estudio y a 15 estudiantes del grupo control; los mismos que participaron anteriormente en el estudio realizado por **RIERA y VINTIMILLA**.

La investigación se realizó en la Escuela Cornelio Crespo de Huizhil, parroquia Baños de la ciudad de Cuenca y permitió constatar que el desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles ayudó a la consolidación de las destrezas con criterio de desempeño.

Finalmente se presentan algunas alternativas que activan al juego de roles en el aula de clases y consolidan el desarrollo de destrezas.

Palabras claves:

Juego de roles - desarrollo cognitivo - escala valorativa - destreza con criterio de desempeño - estrategias.



ABSTRACT

This research "Skills Consolidation with performance criteria for First year of General Basic" (GBE), analyzes the cognitive development applied to two groups: a) study group and b) control group through role plays and curricular domains.

To accomplish this purpose, it was used Dra. Mercedes Esteva Boronat values scale, and the record of skills with performance of criteria. These records were hierarchized according to the First Year Curriculum General Basic Education. These instruments were applied to 19 students in the study group and 15 students in the control group. The participants of this research were the same participants who participated with RIERA y **VINTIMILLA** experimental group.

This study was carried out in the Cornelio Crespo School, Huizhil - Baños, Cuenca city. It helped to confirm that cognitive development achieved by role plays facilitated the consolidation of the skills with performance of criteria.

Finally, there are some alternatives that activate the role plays in the classroom and support the development skills.

Keywords:

Role play - cognitive development - rating scale - performance criterion - strategies.



ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE	4
DEDICATORIA	11
AGRADECIMIENTO	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
DESARROLLO COGNITIVO Y JUEGO DE ROLES	15
1.1 El enfoque sociocultural de Lev Semiónovich Vygotsky	15
1.1.1 Pensamiento y Lenguaje	16
1.1.2 Mediación	17
1.1.3 La Zona de Desarrollo Próximo	19
1.1.4 Etapas del desarrollo de la Z.D.P	20
1.2 Definición de Desarrollo Cognitivo	21
1.3 Juego de roles: definición	22
1.3.1 Características del juego de roles	23
1.3.2 Juego de roles en la educación	24
1.4 El juego de roles y su influencia en el desarrollo del niño/a	25
1.5 Escala Valorativa del juego de roles	26
CAPÍTULO II	29
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR	29
2.1 Políticas del Plan Decenal	30
2.2 Currículo: concepto y componentes	31
2.3 La importancia de enseñar y aprender en primer año de educación básica	32
2.4 Objetivos educativos del primer año de educación general básica	33
2.5 Estructura Curricular del Primer año de Educación General Básica	34
2.6 Desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño	35
2.7 Evaluación de las destrezas con criterio de desempeño	36



2.8 Desarrollo cognitivo y adquisición de destrezas con criterio de desempeño en primer año de educación general básica	37
2.9 Priorización para la investigación	43
CAPÍTULO III.....	50
DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO.....	50
3.1. Objetivos.....	50
3.2. Tipo de estudio.....	50
3.3. Participantes	51
3.4. Instrumentos de investigación	51
3.4.1 Estructura de la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva Boronat.....	51
3.4.2 Escala Valorativa de las Destrezas con Criterio de Desempeño del primer año de Educación General Básica.....	53
3.5. Procedimiento	54
3.6. Resultados	56
CAPITULO IV	66
ESTRATEGIAS PARA LA ADQUISICIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LAS DCD EN EL PRIMER AÑO DE EGB	66
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES.....	82
ANEXO 1	84
ANEXO 2	97
BASE DE DATOS DE LAS APLICACIONES DEL RE TEST Y POS TEST DE LA ESCALA VALORATIVA DE LA DRA. MERCEDES ESTEVA BORONAT ..	97
ANEXO 3	98
BASE DE DATOS DE LA ESCALA VALORATIVA DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DE PRIMERO DE EGB POR BLOQUES CURRICULARES.....	98
BASE DE DATOS DE LA ESCALA VALORATIVA DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DE PRIMERO DE EGB POR COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	99
BIBLIOGRAFÍA	100
 ÍNDICE DE IMAGENES	
Imagen No. 1	19
Imagen No. 2	32
Gardenia Conforme. Alejandra Torres.	5



<i>Imagen No. 3</i>	39
<i>Imagen No. 4</i>	40
<i>Imagen No. 5</i>	41
<i>Imagen No. 6</i>	41
<i>Imagen No. 7</i>	42
<i>Imagen No. 8</i>	43
<i>Imagen No. 9</i>	66
<i>Imagen No. 10</i>	67
<i>Imagen No. 11</i>	70
<i>Imagen No. 12</i>	74
<i>Imagen No. 13</i>	76
<i>Imagen No. 14</i>	78

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla No. 1</i>	26
<i>Tabla No. 2</i>	33
<i>Tabla No. 3</i>	35
<i>Tabla No. 4</i>	44
<i>Tabla No. 5</i>	52
<i>Tabla No. 6</i>	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico No. 1</i>	56
<i>Gráfico No. 2</i>	59
<i>Gráfico No. 3</i>	61
<i>Gráfico No. 4</i>	64



Universidad de Cuenca



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Blanca Alejandra Torres Valverde, autor de la tesis "Consolidación de Destrezas con Criterio de Desempeño de primero de EGB", 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 de mi título de Licenciada en psicología educativa, especialidad Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 20 de junio de 2013

Alejandra Torres
0106512080

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Blanca Alejandra Torres Valverde, autor de la tesis ““Consolidación de Destrezas con criterio de desempeño en primer año de EGB”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 20 de Junio de 2013.



Alejandra Torres
0106512080

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Universidad de Cuenca

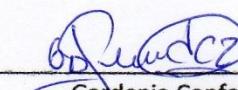


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Elsa Gardenia Conforme Zambrano, autor de la tesis "Consolidación de Destrezas con Criterio de Desempeño de primero de EGB", 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 de mi título de Licenciada en psicología educativa, especialidad Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 20 de junio de 2013



Gardenia Conforme
0924771967

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Universidad de Cuenca

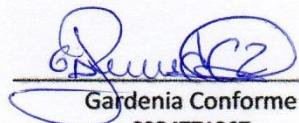


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Elsa Gardenia Conforme Zambrano, autor de la tesis ““Consolidación de Destrezas con criterio de desempeño en primer año de EGB”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 20 de Junio de 2013.



Gardenia Conforme
0924771967

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



DEDICATORIA

Finalmente, hoy concluye una de mis metas y con ello veo un sueño hecho realidad, un sueño que se lo dedico a mí Dios por ser esa guía que me acompañó durante este largo camino, a las dos razones de mi existir Rosa y José por ser el impulso para cada día seguir adelante frente a las adversidades de la vida, a mi hermana, Jessica esperando que esto sea un ejemplo para ella y a una persona que apareció como un milagro en mi vida J.C. Gracias a todos ustedes por ser parte de este sueño y acompañarme en este largo camino, los amo!!!!

ALE

Al culminar una de las tantas etapas propuestas en mi vida quiero dedicar esta tesis en primer lugar a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy; por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte durante todo este periodo de estudio, en segundo lugar a mis padres Ángel y Elsa que fueron, son y serán el pilar fundamental en mi vida y mi máxima admiración, por creer en mí ya que siempre me apoyaron, todo esto se los debo a Uds. De igual manera a mis hermanos Cristian, Paúl y Miguel Ángel de manera especial a mi hermana Roxana y a mi cuñado Patricio que fueron quienes me brindaron su apoyo en toda mi carrera universitaria los quiero mucho.

GARDENIA



AGRADECIMIENTO

La vida es un camino largo en el que mientras vas por él, te encuentras a personas maravillosas, en este caso tuvimos la oportunidad de conocer y contar con el apoyo de muchas de ellas.

Gracias a Dios y a nuestros padres por ser los motores principales que nos impulsan cada día a ser mejores en la vida y por ser en gran parte los responsables de este sueño hoy, convertido en una realidad.

Agradecemos de manera muy especial a Marquito Muñoz, al Máster William Ortiz y al licenciado Claudio López quienes nos impulsaron a realizar este trabajo y por estar siempre pendientes y dispuestos a apoyarnos.

Y no menos importante a la persona responsable de que este trabajo concluya con éxito, nuestra querida Dolo Pesantez.



INTRODUCCIÓN

La teoría histórico - cultural de Vygotsky intenta explicar la conducta del ser humano por medio de la interrelación de factores biológicos y sociales, pues, esta teoría nos señala que el ser humano no es más que el resultado del proceso histórico y social, en donde, el lenguaje y el pensamiento son los que permiten el proceso de interacción entre la persona y el medio en el que se desarrolla.

Es así que todo juego de roles se va a dar por medio de la imitación del medio social y cultural que rodea al niño/a, logrando desarrollar su pensamiento y creando aprendizajes significativos en su vida, pues, recordemos que mientras el niño/a juega interioriza conocimientos e inventa situaciones que le llevan a ser original, capaz, e intelectual en las actividades que realiza, por lo que la interacción social, le conduce a crear valores que con la ayuda del adulto le servirá para toda su vida.

Una vez que el niño/a interioriza conocimientos se produce un desarrollo cognitivo, el mismo que va a facilitar la consolidación y dominio de destrezas que no son más que un saber hacer en donde, el niño/a domina la acción y así desarrollar su pensamiento de manera crítica, autónoma y significativa.

Es así, que al obtener resultados positivos en la investigación realizada por **RIERA y VINTIMILLA**, sobre la influencia del juego de roles en el desarrollo cognitivo mediante la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva (cubana) en niños/as de 3 a 5 años de edad, se propone el seguimiento de dicha investigación tomando como punto de partida a los grupos estudio y control que se utilizaron en la investigación antes mencionada con niños/a para este entonces de 5 y 6 años de edad utilizando un pre y pos-test de la escala valorativa del juego de roles.

En la aplicación de los pre y pos-test lo que se pretende es comprobar cómo este desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles se mantiene, recordemos que, Vygotsky nos menciona en su teoría histórico - cultural que no basta con que el niño/a no es solo el aspecto físico (cuerpo), sino, que todo lo que rodea al niño/a ayuda a su desarrollo cultural.



Luego de comprobar la influencia del juego de roles en el desarrollo cognitivo se procedió a la aplicación de una segunda escala con los mismos grupos estudio y control sobre una jerarquización de las destrezas curriculares que propone la Actualización y Fortalecimiento Curricular, este proceso se realizó aplicando una escala (**TABLA 4**), lo cual permitió determinar la influencia propiciada por el juego de roles en el desarrollo cognitivo pero sobre todo en la adquisición y consolidación de las destrezas con criterio de desempeño.

En el Capítulo I se aborda el desarrollo cognitivo y el juego de roles, fundamentado en la teoría de Vygotsky; en el Capítulo II se sintetizan las destrezas con criterio de desempeño del Primer Año de Educación General Básica desde la Actualización y Fortalecimiento Curricular; en el Capítulo III se realiza el análisis y resultados de la investigación de campo y finalmente en el Capítulo IV se presenta una propuesta de estrategias metodológicas basadas en el juego, para la adquisición y consolidación de destrezas con criterio de desempeño en el Primer Año de Educación General Básica.

Finalmente se obtiene como conclusión principal que la influencia del juego de roles en el desarrollo cognitivo, aportó de manera significativa en la adquisición y consolidación de destrezas con criterio de desempeño; por lo que se recomienda, que los mediadores apliquen estrategias relacionadas con el juego desde tempranas edades; pues esto ayudará a un mayor aprendizaje significativo.



CAPÍTULO I

DESARROLLO COGNITIVO Y JUEGO DE ROLES

El presente capítulo, se centra en la teoría histórico cultural de Lev Vygotsky, esta teoría se centra en el desarrollo cognitivo logrado gracias a la influencia del medio socio-cultural; posteriormente se hablará sobre el juego de roles y la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva; lo que servirá para conocer como el juego de roles influye en el desarrollo cognitivo.

1.1 El enfoque sociocultural de Lev Semiónovich Vygotsky

La teoría planteada por el ruso Lev Vygotsky resalta la influencia del entorno en el desarrollo del niño/a, a decir de este psicólogo, el ser humano trae consigo un código genético el cual está en función de un aprendizaje en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente; de allí su importancia para que esta teoría forme parte del sustento teórico de la presente investigación.

El enfoque histórico - cultural de Vygotsky explica la conducta del ser humano por medio de la interrelación entre factores biológicos y sociales que van a dar como resultado el desarrollo de las funciones mentales superiores, las cuales ayudan a estructurar la personalidad de cada niño/a. Las dos funciones mentales presentes en el ser humano son: las inferiores (genético) y las superiores (interacción social). “Cualquier función en el desarrollo cultural del niño aparece en escena dos veces: primero, como algo social: entre la gente como algo interpsíquico; después, como algo psicológico; dentro del niño, como una categoría intrapsíquica”. (Vygotsky, 1987, p. 161). Es decir, el aprendizaje en el niño/a surge primero gracias al aspecto genético, para posteriormente convertirse en un aprendizaje significativo gracias a la interacción del niño/a con el medio sociocultural.

En torno a lo expresado, el papel del docente en el aula de clases es permitir que el niño/a construya su propio conocimiento mediante la orientación y guía adecuada, puesto que el individuo es el forjador de su conocimiento, lo que



necesita son las oportunidades necesarias tal como lo indica George Morrison en su obra denominada: “Educación Infantil”:

El papel principal del profesor en el enfoque constructivista social es orientar y ayudar a que construyan o edifiquen su conducta y el uso de ella de un modo socialmente adecuado y productivo. Este proceso comienza tanto en casa como en las aulas. (Morrison, 2005, p .372)

Dentro del enfoque sociocultural, es importante anotar que un seguidor de la misma línea de Vygotsky, llamado Reuven Feuerstein acoge lo enunciado en este enfoque y promulga la denominada Teoría de la Modificabilidad Cognitiva Estructural, en donde expresa que: “La inteligencia es un estado que puede ser alto, bajo, moderado, pero esencialmente puede ser modificado” (Feuerstein, 1991, p. 5).

Esta afirmación expone que el individuo es totalmente modificable, pudiendo éste mejorar su rendimiento intelectual y su área emocional gracias al trabajo de mediación al que puede ser expuesto, el mismo que posibilitará dirigir y optimizar su desarrollo. Lo afirmado por Feuerstein consolida lo dicho por Vygotsky y da un gran valor a la mediación, la cual surge por la interacción con los demás.

1.1.1 Pensamiento y Lenguaje

Al ser humano se lo considera como el resultado del proceso histórico y social, en donde, el lenguaje y el pensamiento son los que permiten el proceso de interacción social entre la persona y el medio en el que se desarrolla. Para Vygotsky, el desarrollo se ve influenciado por la situación social y el medio ambiente, la interacción social y el instrumento lingüístico son decisivos para comprender el desarrollo cognoscitivo.

Para Vygotsky, el pensamiento y el lenguaje constituyen funciones mentales superiores con raíces genéticas diferentes y se desarrollan independientemente el uno del otro, pero tienen una continua influencia recíproca, esta interrelación se podría visualizar en determinados momentos del desarrollo, como cuando aparece el pensamiento verbal o cuando existe influencia directa entre el lenguaje



con el desarrollo de capacidades cognitivas. El desarrollo del niño/a se da en base a los cambios en las conexiones mutuas entre estos dos factores.

A decir de Vygotsky no existiría pensamiento si antes éste no naciera de las palabras y una palabra no naciera de un contenido, es decir, sería algo que careciera de sentido y por lo tanto de vida:

Una palabra sin significado es un sonido vacío; el significado es, por tanto, un criterio de la palabra y su componente indispensable... Pero, desde el punto de vista de la psicología, el significado de cada palabra es una generalización o un concepto... Sin embargo, esto no implica que el significado permanezca formalmente a dos esferas diferentes de la vida psíquica. El significado de la palabra es un fenómeno del pensamiento mientras éste esté encarnado en el lenguaje, y del habla sólo en tanto esté relacionado con el pensamiento o iluminado por él. Es un fenómeno del pensamiento verbal, o del lenguaje significativo, una unión de palabra y pensamiento (Vygotsky, 1973, p. 160-161).

De igual forma en lo que concierne a los niños/as, el lenguaje egocéntrico (el que lo realizan para sí mismo), les ayuda a los sujetos para su desarrollo mental y favorece a su evolución, siendo una transición del lenguaje social al lenguaje privado. Entre las propiedades que tiene el lenguaje interior están la condensación de elementos, el carácter predictivo y sobre todo el predominio del significado.

1.1.2 Mediación

Un mediador puede ser un profesor, los padres o compañeros más expertos; los mismos que no imponen soluciones, sino que, ayudan a solucionar diversos problemas, facilitando las herramientas adecuadas y necesarias para lograr que el niño/a active la zona de desarrollo próximo. Vygotsky distingue dos tipos de mediaciones: la mediación instrumental y la mediación social.

En cuanto a *la mediación instrumental*, Vygotsky señala que las personas usan signos e instrumentos para dirigir su atención, organizar su memoria y controlar



su conducta. Una moneda, una regla, los sistemas de signos: el conjunto de instrumentos fonéticos, gráficos, táctiles, entre otros que constituyen el lenguaje, son instrumentos psicológicos. “El signo actúa como un instrumento de actividad psicológica, al igual que una herramienta lo hace en el trabajo” (Vygotsky, 1979, p. 88)

En tanto *la mediación social* constituye la interacción con un par o un adulto, lo que permite la internalización de funciones psicológicas nuevas. En este caso es la otra persona quien establece el proceso de comunicación y representación, en base a las capacidades naturales que posee el niño/a. Gracias a la mediación el niño/a asume un conjunto de capacidades que no le pertenecen, siendo ésta una conciencia ajena, las cuales ayudan al infante a conformar gradualmente su imagen del mundo y formen así su estructura mental.

La mente del niño/a será por algún tiempo, una mente social que actuará con soportes instrumentales y sociales externos, los cuales irán poco a poco disminuyendo hasta que el niño/a logre desarrollar los soportes internos y de esta manera se irán conformando en la mente del niño/a. De este postulado radica la importancia que tiene la mediación en el proceso educativo, la misma que enfoca a sacar el potencial que tiene el estudiante, su riqueza personal, sus potencialidades antes que la memorización y la reproducción de contenidos.

De igual forma Reuven Feuerstein manifiesta que el proceso de aprendizaje es el responsable de la evolución de la inteligencia. “Mi hipótesis es que la Experiencia de Aprendizaje Mediado es el determinante responsable del desarrollo de la flexibilidad de adaptación que yo llamo inteligencia” (Feuerstein, 1991, p. 2).

Para que se presente un aprendizaje mediado, se plantea tres características fundamentales:

Criterio de Intención y Reciprocidad: El mediador tiene el deber de transformar los estímulos recibidos en algo más práctico para que llame la atención.

Criterio del Significado: Es la búsqueda del porqué. Permite razonar de forma lógica.



Criterio Trascendencia: Es ir más allá de la situación. No se refiere sólo a una generalización en otras áreas. Sino que cada situación producida en una intervención puede servir para otras situaciones.

Se debe considerar que la mediación puede compensar el déficit y carencia que posee un sujeto mediante una serie de actividades, tareas, situaciones destinados a modificar su funcionamiento cognitivo que le facilite su adaptación social.

1.1.3 La Zona de Desarrollo Próximo

Imagen No. 1



Fuente: http://elotrobasket.blogspot.com/2011_12_01_archive.html

Para Vygotsky la Zona de Desarrollo Próximo es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo real del niño/a y el nivel más elevado de desarrollo potencial, en donde, todo conocimiento y experiencia del más experto (mediador), posibilita el aprendizaje cuando el niño/a menos experto/a se apropia de instrumentos, funciones psicológicas y conocimientos culturales que la persona más experta utilizó dentro de la sociedad. Es así como la ZDP es el paso de una habilidad interpsicológica a una intrapsicológica para lograr un cambio cognitivo.

La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver



independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vygotsky, 1988, p. 133)

1.1.4 Etapas del desarrollo de la Z.D.P

El proceso por el que se debe pasar para llegar a la Zona de Desarrollo Próximo está establecido por cuatro estadios claramente definidos, los cuales se dan en dos momentos: *el inter psicológico*: que es el trabajo con ayuda de un sujeto más experto y la ayuda proporcionada por el niño/a mismo y *el intrapsicológico*: que se concibe como el trabajo independiente del aprendiz y la desautomatización del desempeño. Los estadios son:

Estadio I: El desempeño es asistido por otros más capaces: En esta etapa el niño/a interactúa con su entorno social, adulto-niño/a; los problemas a resolver el niño/a no los logra, pues, no posee las herramientas necesarias. Por lo tanto él adulto o él sujeto más experto, proporcionan los instrumentos o medios, para que él niño/a pueda resolver los problemas sin la necesidad del adulto.

Estadio II: El desempeño es asistido por uno mismo: Esta etapa se caracteriza por la realización de tareas por parte del niño/a, pero sin la ayuda del adulto o coetáneos, porque ya tiene interiorizado respuestas y modelos que le ayudan a realizar de una manera independiente las actividades.

Estadio III: El desempeño se desarrolla, se automatiza y se internaliza: El aprendizaje ya no está en desarrollo sino que ya está desarrollado, es decir, él niño/a ya ha logrado la Z.D.P., para alcanzar esta etapa primero tiene que desaparecer el habla a sí mismo.



Estadio IV: La desautomatización del desempeño conduce a un reiterado ir y venir a través de la ZDP: Dentro de esta etapa él niño/a enfrenta nuevos desafíos o tareas con mayores niveles de complejidad, aquí, el educador es el encargado de tener el dominio total de estrategias nuevas e interesantes para el niño/a, con el fin de lograr nuevas Z.D.P. Cuando él niño/a domina las estrategias cognitivas inmediatamente se produce la desautomatización, por lo tanto inicia nuevamente con su aprendizaje en los dos planos interpsicológico e intrapsicológico.

1.2 Definición de Desarrollo Cognitivo

Por desarrollo cognitivo se entiende a todas las transformaciones que se dan en el transcurso de la vida para obtener conocimientos y habilidades mediante las cuales se puede: percibir, pensar y comprender; tales habilidades son utilizadas para la resolución de problemas de la vida cotidiana. Vygotsky afirma que el aprendizaje siempre va unido al desarrollo desde que nace y la intervención del adulto incide de manera trascendental en la capacidad de aprendizaje individual del niño. “El enfoque socio-cognitivo confirma la teoría de Vygotsky poniendo de manifiesto que el desarrollo cognitivo no es fruto únicamente del conflicto cognoscitivo, sino también del conflicto que se produce en la interacción social”. (Rodríguez, 1997, p. 43)

Confirmando lo expresado por el enfoque socio-cognitivo, Silvia Sastre sostiene que:

Partiendo de un concepto de desarrollo como proceso de cambio continuado que experimenta un organismo, a lo largo de todo el ciclo vital materializado en distintas etapas o estructuras mentales que se van redescubriendo, se deriva que dicho cambio se lleva a cabo a partir de la estrecha y continuada interacción de condicionantes de distinto tipo:



- a) Orgánicos, entendidos como la base neurobiológica estructural y funcional del cerebro humano como sistema de procesamiento y tratamiento continuado de la información;
- b) Ambientales, incluyendo en ellos tanto los relativos al entorno físico como social y humano está inserto desde su concepción y en cuyo seno se insertan y realizan los actos educativos que le humanizan y/o le particularizan como ser humano. (Sastre, 2001, p. 9)

De lo expresado se puede confirmar que el medio ambiente y la interacción social son influyentes en el desarrollo cognoscitivo, por lo que la mediación y la participación activa llegan a jugar un papel importante para el logro de aprendizajes. Es por esta razón que la psicología cognitiva da al niño/a un rol activo en el proceso de aprendizaje, pues gracias a ésta, procesos como motivación, atención y conocimiento previo del sujeto, pueden ser manipulados para lograr un aprendizaje más exitoso y significativo. Al dar al niño/a un rol más protagónico, se logra desviar la atención desde el aprendizaje memorístico, mecánico, hacia el significado de los aprendizajes y la forma en que los entiende y estructura, es decir hacia un pensamiento activo y crítico.

Finalmente se puede anotar que en este enfoque se resalta la influencia que el medio social y cultural realiza en el desarrollo cognitivo de las personas; es que cada cultura transmite creencias, valores, estrategias de pensamiento o de solución de problemas, herramientas de adaptación intelectual, etc. a las nuevas generaciones. En pocas palabras la cultura enseña a los niños/as a pensar y cómo hacerlo esto gracias al trato con las demás personas.

1.3 Juego de roles: definición

Cualquier actividad recreativa que tenga uno o más participantes es conocida con el nombre de juego. Si bien es cierto, la principal función que tiene el juego es entretener y divertir, tampoco es menos cierto, que éste permite acceder al conocimiento de forma significativa. Como en el caso del juego de roles donde el niño/a interpreta papeles en el que desempeña un determinado rol o personalidad del medio cultural y social que lo rodea para crear aprendizajes significativos, los



cuales siempre están encadenados con las características culturales y sociales del medio en donde vive.

El juego de rol auténtico es aquel en el que el jugador es libre de interpretar a su personaje como más le convenga o como estime oportuno en cada momento. El primer objetivo que tiene una partida de rol es hacer que los que participan en ella se diviertan, no hay ganadores ni vencidos, los personajes progresan más o menos, viven sus vidas imaginarias. (Sevillano, 2009, p.147-148)

El juego de roles es uno de los medios en que el niño/a logra desarrollar su pensamiento creando aprendizajes significativos en su vida; pues mientras el niño/a juega; interioriza conocimientos e inventa situaciones que le llevan a ser original, capaz, e intelectual en las actividades que realiza, por lo que la interacción social, le conduce a crear valores que con la ayuda del adulto le servirá para toda su vida, allí radica la validez pedagógica, social y emocional que posee el juego de roles.

Por este motivo, es importante que se creen espacios suficientes y necesarios, dedicados a esta actividad, tanto en el hogar como en las escuelas, pues, no es solo una actividad de pasatiempo, sino, una actividad educativa y formadora en la que el niño/a desarrolla todas sus facultades: sensoriales, físicas, musculares, psicomotrices y conoce su entorno social y cultural.

1.3.1 Características del juego de roles

Entre las características más importantes que tiene el juego de roles, la educadora Domenec Bañeres en su obra titulada *“El juego como estrategia didáctica”* anota los siguientes:

- Lo que predomina en este tipo de juego es la dramatización, organizada a partir de una situación ficticia, donde los estudiantes no poseen un papel preestablecido sino que actúan de acuerdo a sus conocimientos y



es spontaneidad. El juego de roles tiene estrecha relación con el desarrollo humano en general: socialización, creatividad, lenguaje, nociones, etc.

- Este juego permite tener una visión distinta de determinada situación, ya que el sujeto debe ocupar el lugar de otro; este componente permite al estudiante desarrollar la tolerancia y el respeto a los demás.
- La participación de los estudiantes es muy alta, puesto que cada uno tiene la posibilidad de expresarse libremente, pero siempre respetando normas básicas, previamente establecidas.

1.3.2 Juego de roles en la educación

Sin juego, no hay futuro...La vida está marcada por la idea de juego. El juego de aprendizaje es, por excelencia, el primer juego de roles. El niño que juega a indios y vaqueros adopta un rol que le permite aprender y explorar estrategias de comportamiento que tal vez aplique más tarde. (Campello, s/a. p. 32)

De acuerdo a lo expresado, el juego es un eje principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su práctica permite alcanzar conocimientos de forma significativa, fomenta la adquisición de una riqueza expresiva y de un vocabulario más amplio, propicia el apoyo mutuo y la relaciones de equidad, la toma de conciencia y responsabilidad ya que los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias, lo que desarrolla la capacidad de resolución de conflictos.

El juego es autoexpresión y un descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo ya que se conecta con la realidad, puesto que de ella toma todos los elementos disponibles, los mismos que serán utilizados por los niños y niñas para tener un mejor conocimiento del entorno que le rodea, llegando así a tener una idea más clara sobre las reglas y normas, sobre las características y costumbres de su cultura y la vida social y natural donde habita. Considerando la relevancia que



tiene la actividad lúdica como medio de aprendizaje en los niños/as el Ministerio de Educación del Ecuador ha determinado como eje transversal al juego en el Primer Año de Educación Básica.

1.4 El juego de roles y su influencia en el desarrollo del niño/a

El juego de roles a más de fomentar el desarrollo cognitivo del niño/a sobre todo en componentes como la resolución de problemas, la argumentación, la capacidad para organizar, clasificar, agrupar, comprender, interpretar, deducir, etc. sirve como medio para la socialización, la adquisición e interiorización de valores y emociones; de allí su importancia en el ámbito educativo.

Si relacionamos al juego de roles con lo expuesto por Vygotsky, se puede asegurar que éste es una fuente de aprendizaje, debido a que crea zonas de desarrollo potencial, debido a que se presta para cometer muchos errores pero también muchos aciertos gracias a la aplicación práctica de los conocimientos que posee el sujeto. “El juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego se utilizan, por parte de los participantes, recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad”. (Ruiz, 1998, p. 174)

Mediante el juego se estimula el descentramiento cognoscitivo, es decir, ayudan a la transición del pensamiento centrado hacia un pensamiento menos descentrado, puesto que en el juego se vive un cambio constante de lo real con lo irreal. Este constante cambio hace que el sujeto se ubique en distintos puntos de vista lo que influye directamente en el descentramiento de su egoísmo cognitivo.

Por otro lado, el desarrollo de la creatividad en el niño/a, es algo que no puede desconocerse y éste se pone de manifiesto a lo largo de todas las actividades que realiza en el juego. Los procesos de comunicación y cooperación entre iguales es otra fortaleza que fomenta el juego de roles. La conciencia personal es un factor altamente estimulado, gracias a que esta actividad permite que el niño adopte una postura en relación con los diferentes acontecimientos que se van presentando.



1.5 Escala Valorativa del juego de roles.

La autora de la escala valorativa que utilizamos para el proceso de seguimiento a la investigación de **RIERA y VINTIMILLA** pertenece a la Dra. Mercedes María Esteva Boronat, de nacionalidad cubana; tiene más de 40 años de experiencia como especialista dentro de la educación e investigación de los niños/as de edad temprana y preescolar.

Boronat, ha realizado investigaciones tomando al juego como un medio educativo, de suma importancia para el desarrollo de los niños/as de estas edades. La escala propuesta por esta autora, parte del enfoque histórico cultural, pues, el juego siempre se desarrolla por la influencia de los adultos.

Dentro de las investigaciones realizadas por esta autora tenemos: aplicación de la escala en la valoración del desempeño cognitivo de los niños/as, mediante el juego y procedimientos para la orientación pedagógica del juego y su realización con los niños de 3 a 6 años, la cual se aplica actualmente en las aulas de preescolar y de primer grado de las escuelas primarias de todo el país de Cuba.

La escala valorativa, que se presenta a continuación, fue utilizada por **RIERA y VINTIMILLA** en su investigación para conocer la influencia del juego de roles en el desarrollo cognitivo; la misma escala es la que se aplicó para constatar si dicho desarrollo se mantiene o no.

Tabla No. 1

LT Logrado Totalmente	LP Logrado Parcialmente	NL Aún no logrado		
INDICADOR 1: CARÁCTER DE LAS ACCIONES	LT	LP	NL	<i>¿Qué le falta para lograr carácter de las acciones? ¿Qué debería hacer para ello?</i>
1er nivel: Realizan acciones de su vida diaria por imitación de las que le muestra el adulto.				
2º nivel: Realizan acciones lúdicas, aunque son aisladas o repetitivas.				
3º nivel: Realizan varias acciones lúdicas referidas a un				



mismo tema, pero no vinculadas en un orden lógico.				
4º nivel: Vinculan sus acciones lúdicas de manera lógica y con ellas conforman el argumento del juego.				
5º nivel: Sus acciones lúdicas se vinculan en secuencias lógicas que enriquecen el argumento.				
INDICADOR 2: ADOPCIÓN DEL ROL.	<i>LT</i>	<i>LP</i>	<i>NL</i>	<i>¿Qué le falta para lograr la adopción del rol? ¿Qué debería hacer para ello?</i>
1er nivel: El rol solo se manifiesta en la acción que realizan. No se atribuyen el nombre de este.				
2º nivel: Se atribuyen el nombre del rol en correspondencia con las acciones que están realizando.				
3º nivel: Se atribuyen previamente un rol y actúan en consecuencia con este.				
4º nivel: Asumen roles diversos con los que reflejan de manera creadora la actividad de los adultos.				
INDICADOR 3: UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS.	<i>LT</i>	<i>LP</i>	<i>NL</i>	<i>¿Qué le falta para lograr la utilización de los objetos? ¿Qué debería hacer para ello?</i>
1er nivel: Utilizan para cada acción los mismos objetos que van a emplear los adultos.				
2º nivel: Utilizan los objetos socialmente destinados para cada acción o juguete representativo de éstos.				
3º nivel: Incidentalmente utilizan				



objetos sustitutos e imaginarios.				
4º nivel: Utilizan variados objetos sustitutos e imaginarios.				
5º nivel: Utilizan diversos objetos sustitutos e imaginarios para enriquecer las situaciones lúdicas que crean.				
INDICADOR 4: RELACIONES CON LOS COETÁNEOS	LT	LP	NL	<i>¿Qué le falta para lograr las relaciones con los coetáneos? ¿Qué debería hacer para ello?</i>
1er nivel: Sólo tienen lugar breves contactos con otros niños/as.				
2º nivel: Se relacionan con otros niños/as casualmente a partir de las acciones que realizan.				
3º nivel: Juegan con otros niños/as y pueden relacionarse entre ellos a partir del rol que se atribuyen.				
4º nivel: Se ponen de acuerdo con otros niños/as para organizar un juego y mantienen relaciones lúdicas estables.				
5º nivel: Se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos en cuyo desarrollo mantiene relaciones lúdicas y reales.				

Fuente: Escala valorativa del juego de roles de la Dra. Mercedes Esteva Boronat.

En resumen, se puede afirmar que la influencia del medio social y cultural en el desarrollo integral de los niños/as es de trascendental importancia, puesto que gracias al juego y a la mediación de las demás personas los párvulos pueden potenciar sus capacidades y lograr aprendizajes significativos, necesarios para desenvolverse de manera autónoma en el medio en el que convive.



CAPÍTULO II

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR

La Reforma Curricular de la Educación Básica, puesta en práctica en el año 1996 fue clave en el proceso educativo ecuatoriano, aunque existieron ciertas deficiencias en su aplicación, a lo largo de este tiempo se ha venido trabajando en búsqueda de mejorarla y así alcanzar la tan anhelada calidad educativa, cumpliendo de esta manera las exigencias que la sociedad demanda de ella.

Un acontecimiento histórico que marcó a la educación a nivel mundial ocurrió en Jomtien Tailandia en el año de 1990 cuando se llevó a cabo la Conferencia Mundial denominada “Educación para Todos” la misma que tuvo lugar del 6 al 9 de marzo, en donde se contó con la presencia de 155 estados de entre los cuales estaba Ecuador; estableciéndose en este encuentro un consenso mundial para lograr un cambio sustancial en la educación básica y el compromiso de hacer que la enseñanza primaria fuera accesible a todos los niños/as jóvenes y adultos y reducir masivamente el analfabetismo.

Para lograr lo acordado, en el Ecuador se empieza a trabajar en el marco legal que permita sustentar la transición del área educativa, es así que el 3 de enero del 2003 entra en vigencia el Código de la Niñez y Adolescencia, documento que dispone la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños/as y adolescentes, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos. Posteriormente el 26 de noviembre de 2006 entra en vigencia el Plan Decenal de Educación, el cual es un instrumento estratégico de gestión, que tiene como finalidad mejorar la calidad educativa y plantea diversas políticas, las mismas que mediante Consulta Popular efectuada en el año 2006 el pueblo ecuatoriano las aprobó.



2.1 Políticas del Plan Decenal

Las políticas del Plan Decenal se plantean como finalidad mejorar la calidad educativa y a la vez conseguir mayor igualdad, garantizando el acceso y la permanencia en la educación a todos y todas. Fueron ocho políticas las que se aprobaron en el año 2006: universalización de la Educación Inicial (0 a 5 años), universalización de la Educación General Básica (primero a décimo), incremento de la población estudiantil del Bachillerato, erradicación del analfabetismo y fortalecimiento de la educación de adultos, mejoramiento de la infraestructura y el equipamiento de las instituciones educativas, mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas, revalorización de la profesión docente (capacitación, condiciones de trabajo, aumento del 0,5% anual).

A continuación, se describen únicamente dos de las políticas de mayor interés en el presente trabajo de investigación; cabe recalcar que aunque, no las describamos, todas las políticas son importantes para mejorar la calidad educativa: Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años: Tiene como objetivo, brindar educación de calidad mediante la inclusión y equidad, para todos los niños/as, para que se desarrolle de manera integral y se conviertan en ciudadanos activos y capaces de interactuar en su medio cultural y la segunda: Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sistema educativo: Garantizando a los estudiantes un papel activo, en el que, cuando culminen su educación, salgan a enfrentarse con el medio social y estén en capacidad e iguales condiciones.

Luego, surge entonces, como proceso de cumplimiento de las políticas del plan decenal de educación la Actualización y Fortalecimiento Curricular junto al Plan Nacional para el Buen Vivir, que se aprueban en el 2008, los cuales intentan cumplir con las decadencias del currículo de 1996, las deficiencias existentes en el sistema educativo e intentan desarrollar la condición humana aplicando los principios del Buen Vivir. Por último otro cambio que se da en beneficio de la educación es la aprobación del nuevo reglamento de la LOEI (Ley Orgánica de



Educación Intercultural) en marzo de 2011, la misma que garantiza el derecho humano a la educación, revaloriza el perfil del docente centrándose en la capacitación, evaluación y titulación académica, de manera que se mejore sustancialmente la calidad de la educación nacional y asegura que la interculturalidad gire en torno al sistema educativo.

Todos estos procesos y cambios que se han dado en el sistema educativo ayudan a la mejora de la calidad de la educación, una educación que promete ser digna y equitativa.

2.2 Currículo: concepto y componentes

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica plantea calidad en el proceso de enseñanza - aprendizaje dirigido a los niños/as, jóvenes y adultos; para lo cual el diseño curricular es un elemento imprescindible a la hora de dicho proceso.

La interacción del educador y el estudiante en el proceso educativo, va a depender de cómo el profesor maneje el programa, su planificación y la calidad de su elaboración, pues, el currículo ayuda a buscar las estrategias metodológicas adecuadas para cada educando, facilita los medios necesarios para que el niño/a se apropie de su aprendizaje y los recursos según las necesidades que dichos aprendizajes demandan.

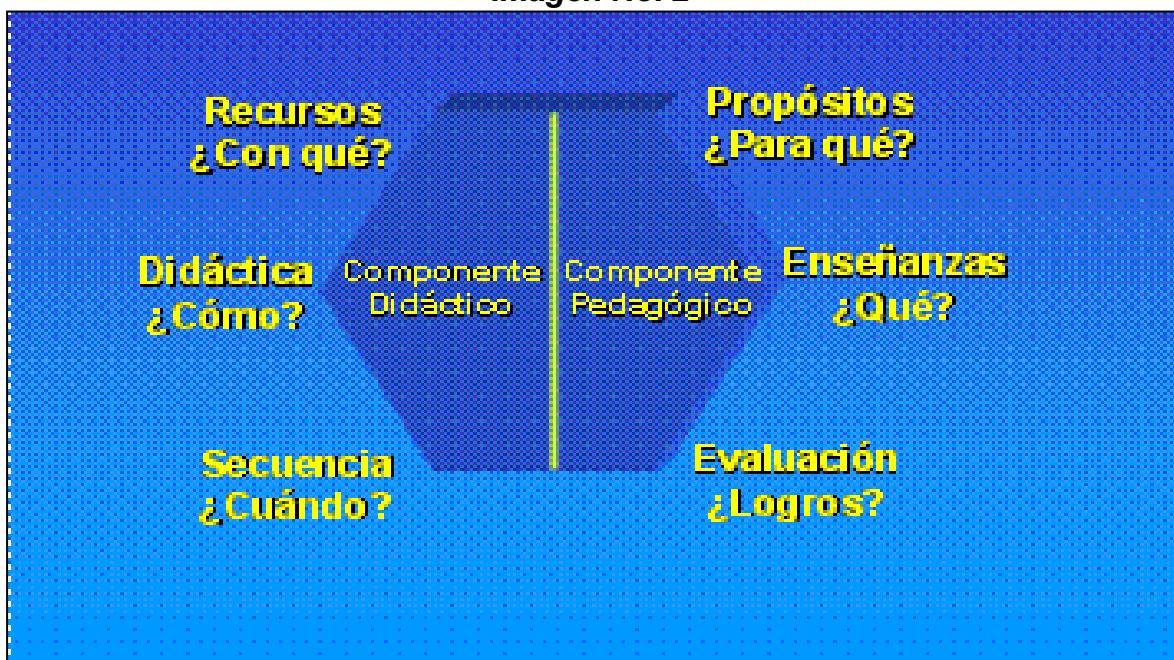
El currículo es el modelo pedagógico que orienta y articula las experiencias de aprendizaje que deben desarrollarse para lograr en el niño/a un perfil de salida, que caracteriza las máximas aspiraciones que requiere la sociedad en las dimensiones cognitivas y de formación humana integral. (Santillana, 2010, p. 6)

Por lo tanto, el currículo es el conjunto de principios sobre cómo debe seleccionarse, organizarse y transmitirse el conocimiento y las destrezas en las instituciones escolares.



A continuación, gráficamente se presentan los componentes del currículo planteado por Subiría quien lo llamó hexágono curricular para comprender cada uno de sus componentes y su interacción y a su vez en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como sostiene la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica:

Imagen No. 2



Fuente: <http://search?hl=es&site=imghp&tbo=>

2.3 La importancia de enseñar y aprender en primer año de educación básica.

Al ser la educación la responsable del desarrollo integral del niño/a en todas sus funciones básicas como: psicomotricidad, percepción, lenguaje y funciones cognitivas; el documento de la Actualización y Fortalecimiento Curricular se orienta en la formación de ciudadanos/as en un sistema de valores que permitan interactuar con respeto, responsabilidad, honestidad y autonomía con el medio social.



En este caso, la tarea del educador en el primer año de educación general básica, es fomentar la confianza, un ambiente seguro, crear situaciones en las que tanto niños/as se sientan seguros y confiados para expresar un opinión, resolver diferentes tipos de problemas, desenvolverse solos en el aula de clase y en diversas actividades, siendo el educador el facilitador de conocimientos y herramientas necesarias para que el niño/a pueda alcanzar tales objetivos. “Los docentes, entonces, deben propiciar actividades en las que sus estudiantes puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada: escuchar un cuento, leer sus paratextos, opinar sobre lo que les pareció e intentar producir un texto colectivo”. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010, p. 2)

Entonces, la enseñanza que se dé en un primer año de educación básica es clave en el proceso de desarrollo intelectual del niño/a, pues, los aprendizajes que cada docente fomente en el aprendiz, servirá posteriormente como punto clave y como base posteriormente para facilitar un adecuado desenvolvimiento del niño/a en la sociedad.

2.4 Objetivos educativos del primer año de educación general básica

Los objetivos educativos del primer año de educación general básica que plantea la Actualización y Fortalecimiento Curricular, proponen ofrecer condiciones apropiadas y adecuadas para que los niños/as al finalizar este primer año, estén en capacidad de desenvolverse de manera autónoma en el medio social y de acuerdo a eso, cumplir con las obligaciones y exigencias que demanda la sociedad. A continuación se mencionan los objetivos educativos que plantea la Actualización Curricular de acuerdo a los ejes de aprendizaje.

Tabla No. 2

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar su autonomía mediante el reconocimiento de su identidad y el desempeño en las actividades cotidianas	<ul style="list-style-type: none">• Promover y estimular el cuidado de su entorno mediante proyectos, talleres y	<ul style="list-style-type: none">• Disfrutar de la lectura de imágenes, los relatos contados, el arte y la música, demostrando



<p>y colectivas para fomentar la seguridad, confianza en sí mismo, el respeto, la integración y la socialización con sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aceptar y respetar la diversidad de cada uno de sus compañeros, para aprender a vivir y desarrollarse en armonía.	<p>actividades lúdicas para garantizar su progreso como ser humano, responsable del medioambiente y de su patrimonio cultural.</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollar las funciones básicas para desenvolverse y resolver problemas en la vida cotidiana.• Expresar y comunicar ideas, sentimientos y vivencias a los demás de forma comprensible.	<p>interés y participando en las actividades diarias para el desarrollo de su creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ser capaz de crear y expresar su entorno a través del lenguaje artístico que le permita imaginar, inventar y plasmar desde sus sentimientos.• Expresar movimientos con el lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.
--	--	--

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de Educación General Básica.

2.5 Estructura Curricular del Primer año de Educación General Básica

BLOQUES CURRICULARES	Contenido
	Mis nuevos amigos y yo
	Mi familia y yo
	La naturaleza y yo
	Mi comunidad y yo
	Mi país y yo



EJES DEL APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social Conocimiento del medio natural y cultural Comunicación verbal y no verbal
COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico – matemática Comprensión y expresión oral y escrita Expresión corporal

Tabla No. 3

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de Educación General Básica.

2.6 Desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño

Las destrezas son estructuras psicológicas del pensamiento que permiten al niño/a asimilar, utilizar y a su vez exponer el conocimiento que se desarrolla mediante las acciones mentales; hacen referencia a un saber hacer; en donde, el niño/a domina la acción; acción que le lleva a consolidar destrezas y así desarrollar su pensamiento de manera crítica y autónoma. Las destrezas se complementan con los criterios de desempeño que apuntan a los resultados esperados para lograr un aprendizaje significativo. “Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010, p. 11)



De acuerdo a lo expuesto, la destreza tiene la finalidad de que el alumno domine, comprenda y aplique el conocimiento en situaciones de la vida cotidiana, mediante métodos lógicos y didácticos que permitan a los educandos alcanzar los aprendizajes esperados y significativos, en el que cada docente aumentará el nivel de complejidad de los aprendizajes según lo logrado.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de EGB plantea un total de 188 destrezas con criterio de desempeño, para valorar el nivel de adquisición y consolidación de dichas destrezas, se tomaron 30 destrezas, las mismas que se seleccionaron de acuerdo al criterio de ser las más generales, pues, se considera que cada docente aumenta el nivel de complejidad de la destreza de acuerdo a los avances que va teniendo en el proceso de adquisición de las mismas.

2.7 Evaluación de las destrezas con criterio de desempeño.

Para evaluar destrezas con criterio de desempeño cada docente lo debe realizar a través de diversas técnicas y procedimientos; teniendo presente que es indispensable llevar un registro de todas las actividades que realiza el niño/a diariamente, esto permite conocer los avances en el dominio de cada destreza, para así utilizar diversos métodos y técnicas orientados a lograr un aprendizaje dentro y fuera del aula.

Para el Ministerio de Educación del Ecuador, evaluar las destrezas con criterio de desempeño implica:

Valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje a través de la sistematización de las destrezas con criterio de desempeño. Se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de los estudiantes, a fin de implementar sobre la marcha las medidas correctivas que la enseñanza y el aprendizaje requieran. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010, p.12)

En resumen, una educación de calidad va de la mano con un adecuado proceso de elaboración de estrategias y técnicas que el educador emplea y facilita al



niño/a durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, se debe recordar que en toda actividad que se realiza en el primer año de educación general básica, el niño/a adquiere de manera significativa un desarrollo total e integral, es por esto que cada docente es responsable de que dichos aprendizajes le sirvan para desenvolverse de manera autónoma en las exigencias del medio social, evaluar los procesos de aprendizaje llevan a comprobar el nivel de consolidación de cada actividad realizada, para así, de acuerdo a las necesidades de cada niño/a elaborar un mejor plan de estudio.

2.8 Desarrollo cognitivo y adquisición de destrezas con criterio de desempeño en primer año de educación general básica

La teoría histórico cultural de Vygotsky plantea que, el contexto en el que el niño/a se desarrolla es en gran parte responsable del proceso cognitivo del niño/a; pues, mediante la interacción con los demás el niño/a va aprendiendo y desarrollando funciones mentales. Todo lo que los menores aprenden se da gracias a las herramientas que la cultura o el mediador facilita, orientando a la estructuración del comportamiento, es así, como todo pensamiento, experiencias, acciones se convierten en algo mediado. Para Vygotsky, la cultura es el determinante del desarrollo del niño/a, pues, gracias a ello los infantes adquieren y construyen conocimiento, por lo que, para este autor todo aprendizaje llega a ser mediado.

La mediación, es considerada como una herramienta clave en el proceso de enseñanza aprendizaje, al igual que el juego que no se lo menciona sólo como una actividad de distracción y diversión, sino como otro de los medios claves en el proceso de enseñanza aprendizaje; dicho en otras palabras, el desarrollo cognitivo alcanzado por los niños/as se debe gracias al juego y a los mediadores, pues, gracias a estos, los niños/as, pueden potenciar sus capacidades y lograr aprendizajes significativos, necesarios para desenvolverse de manera autónoma en el medio que los rodea.

Para Vygotsky todo juego implica acción, es decir que, mientras el niño/a juega, se apropia de un rol o un papel específico y pasa de ser un espectador pasivo a un actor activo, en donde modifica la realidad a su manera, es así que tanto



juego de roles como la influencia del medio social y cultural, como lo comprobaron **RIERA y VINTIMILLA** en su investigación, ayudan a un mayor desarrollo cognitivo.

La Actualización y fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se sustenta en el principio de la pedagogía crítica que surge como una propuesta de enseñanza, en donde niños/as tienen la oportunidad de cuestionar y a su vez afrontar las creencias y prácticas que son impartidas en la sociedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, llevando así, a los estudiantes a alcanzar un pensamiento crítico.

El mediador (en el caso de la educación dentro de las aulas, el docente), trabaja para guiar a los estudiantes facilitando las herramientas adecuadas y necesarias para que el niño/a se apropie de su conocimiento; el mismo que se va a dar gracias a la adquisición y consolidación de las destrezas con criterio de desempeño (un saber hacer, con cierto nivel de complejidad) correspondientes al primer año de Educación Básica que plantea la actualización curricular, este conocimiento ayudará a cumplir con los objetivos educativos correspondientes a este nivel y que han sido ya mencionados anteriormente en el capítulo dos.

El desarrollo cognitivo que el niño/a logra alcanzar gracias a la influencia del juego de roles, influye de manera directa en la adquisición y consolidación de las destrezas con criterio de desempeño correspondientes al primer año de educación general básica, pues, mientras el niño/a juega, está también desarrollando su pensamiento y por ende las destrezas requeridas para su edad como señala la Actualización y Fortalecimiento Curricular; dichas destrezas solo ayudarán hacer del niño/a un ser autónomo, con criterio propio y capaz de enfrentarse a las necesidades que demanda la sociedad.

A continuación, mencionamos los componentes de los ejes de aprendizaje que plantea la Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de educación básica con las destrezas que se aplicaron en la escala valorativa, es importante mencionar que cada destreza se ubica en un rincón de juego específico para los niños/as.



Componente del descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

Éste componente, está asociado a todo lo referido con el medio social y cultural que rodea al entorno del niño/a; cuando el menor se ubica en el rincón de “El hogar” adquiere destrezas y hábitos como identificar y reconocer distintos tipos de alimentos, valorar la importancia de consumir alimentos nutritivos en el diario vivir, practica normas básicas para el cuidado, higiene y seguridad personal, identifica los roles de los miembros de la familia: papá, mamá, hijos, etc., al permitir que el niño/a participe en el juego, éste tendrá una repercusión directa para la consolidación de nuevas destrezas.

Imagen No. 3



Fuente:

Niños/as de la escuela Cornelio Crespo Toral.



Componente de las relaciones lógico matemáticas:

Cuando el niño juega en el rincón de “El banco”, por poner un ejemplo, éste desarrolla su pensamiento al interactuar con su medio y pone en práctica todo lo que observa y lo imita, el desarrollo de las destrezas que logra en este caso corresponde al componente de Relaciones lógico-matemáticas que se basa en las nociones: de cantidad, de orden, de ubicación, de tiempo, de clasificación, de tamaño, el uso de cuantificadores, de correspondencia, de resolución de problemas, de estadística, de probabilidad, de análisis, síntesis, etc. lo cual se puede ver reflejado en actividades como: cuando entrega o pide dinero en el banco, cuando se coloca en la fila para ser atendido, cuando cuenta el dinero, cuando relaciona las monedas y billetes con su valor, cuando se anticipa a la cantidad de dinero que va a recibir, etc.

Imagen No. 4



Fuente: Niños/as de escuela Cornelio Crespo Toral



Imagen No. 5



Fuente: Niños/as de la escuela Cornelio Crespo Toral

Componente de expresión y comprensión artística

En este caso el niño/a se ubica en el rincón de “La música”, aquí desarrollará todo lo que tiene que ver con relación a nociones de ritmo, de tiempo, de agudeza auditiva, de creatividad, de inclinaciones musicales, etc. todo esto mediante la participación en danzas, rondas, bailes, cantos y dramatizaciones, cuando el niño toma los instrumentos y empieza a imitar algún artista, actividades que fomentarán el desarrollo de nuevas destrezas.

Imagen No. 6



Fuente: Niños/as de la escuela Cornelio Crespo Toral.

Componente de expresión corporal



Aquí, el niño se coloca en el rincón de “La farmacia”, juega a inyectar los brazos, le pide a su paciente que se acuesta en un lugar para revisarlo, es decir desarrolla la destreza de nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; adelante/detrás, encima/debajo, entre/alrededor; a un lado/a otro lado; dentro/fuera; rápido/lento, izquierda/derecha). Es indiscutible que las acciones que realice en este sitio promoverán también el desarrollo de hábitos y actitudes que le conlleven al mantenimiento de una vida sana y a una ejercitación constante como medio para fortalecer su salud.

Imagen No. 7



Fuente: Niños/as de la escuela Cornelio Crespo Toral



Imagen No. 8



Fuente: Niños/as de la escuela Cornelio Crespo Toral

Se debe mencionar, que si bien es cierto algunos *rincones de juego* promueven mucho más el desarrollo y afianzamiento de determinadas destrezas, no resulta menos cierto que en todos los rincones pedagógicos se desarrollarán diversas actividades que influirán en el desarrollo de otras destrezas y nociones de manera indirecta, pero que de todos modos estimularán la evolución cognitiva, social y emocional de los estudiantes.

2.9 Priorización para la investigación

Como ya se mencionó anteriormente, las destrezas comprenden el dominio de una acción, la misma que el niño/a va a alcanzar gracias a las herramientas que el mediador facilite en todo el proceso de aprendizaje. A continuación se presenta la escala valorativa de las destrezas con criterio de desempeño con las respectivas destrezas jerarquizadas. Cabe resaltar que únicamente se trabajaron los cuatro bloques correspondientes a este año de Educación Básica.



LT: Logrado total	LP: Logrado parcialmente	NL: No logrado			
BLOQUES CURRICULARES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDAD	LT	LP	NL
MIS NUEVOS AMIGOS Y YO	Identificar los colores rojo, amarillo y azul en objetos del entorno, agruparlos y describir sus características.	<input type="checkbox"/> Presentar diferentes objetos y describir los colores y sus características. <input type="checkbox"/> Clasificar los objetos por su color y agruparlos.			
	Escribir su nombre con su propio código para identificar sus trabajos.	<input type="checkbox"/> Realizar diversas actividades como el pintado y al terminarlo escribir su nombre con su propio código para identificarlos.			
	Escuchar narraciones sobre el ambiente escolar para luego responder preguntas.	<input type="checkbox"/> Escuchar una narración y responder preguntas.			
	Reconocer y valorar la importancia de consumir alimentos nutritivos en el diario vivir.	<input type="checkbox"/> Observar y describir los alimentos de las loncheras. <input type="checkbox"/> Clasificar los alimentos nutritivos de los que no lo son.			
	Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; adelante/detrás; cerca/lejos, encima/debajo).	<input type="checkbox"/> Conversar sobre la posición de diferentes objetos en el aula. <input type="checkbox"/> Ubicar objetos en distintas posiciones en relación a su cuerpo.			
MI FAMILIA Y YO	Practicar normas básicas para el cuidado, higiene y seguridad personal en función de aplicarlos diariamente.	<input type="checkbox"/> Hablar sobre la importancia de lavarse las manos antes y después de ir al baño y de comer.			
	Identificar, estimar y comparar objetos según su peso	<input type="checkbox"/> Ubicar en la balanza y			



	<p>(pesado-liviano).</p> <p>Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo: entre, alrededor, a un lado/a otro lado; dentro/fuera).</p> <p>Identificar colores blanco y negro entre los objetos de su entorno.</p> <p>Comparar y relacionar las nociones joven/viejo en los miembros de la familia.</p> <p>Demostrar creatividad en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral.</p> <p>Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1, 2 y 3.</p> <p>Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.</p>	<p>determinar la diferencia de peso.</p> <p><input type="checkbox"/> Clasificar objetos pesados y livianos.</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar ejercicios al aire libre como: marcha, correr, saltar, caminar respetando círculos trazados.</p> <p><input type="checkbox"/> Observar objetos de su entorno y agruparlos según su color.</p> <p><input type="checkbox"/> Nombrar objetos blancos y negros.</p> <p><input type="checkbox"/> Observar y describir láminas de personas jóvenes y mayores y establecer sus diferencias.</p> <p><input type="checkbox"/> Dibujar personas: joven-viejo.</p> <p><input type="checkbox"/> Conversar sobre la música que escuchan en casa.</p> <p><input type="checkbox"/> Establecer una canción con su ritmo para que bailen los niños demostrando creatividad.</p> <p><input type="checkbox"/> Determinar y contar cuántos niños están en cada mesa del aula y asociar el número con el numeral correspondiente.</p> <p><input type="checkbox"/> Escuchar un cuento e identificar objetos explícitos e implícitos del cuento.</p>	
--	--	---	--



LA NATURALEZA Y YO		<input type="checkbox"/> Valorar mediante las expresiones de la comunicación oral, la importancia de la familia		
	Contar colecciones de objetos en el círculo de 1 al 10 en situaciones cotidianas	<input type="checkbox"/> Contar los días que han transcurrido en el mes. <input type="checkbox"/> Ubicar el numeral solicitado en el calendario.		
	Diferenciar las nociones: mucha velocidad/poca velocidad; de prisa/despacio; rápido/lento.	<input type="checkbox"/> Realizar ejercicios de calentamiento, delimitar espacios a utilizar en la presente actividad, comprender la forma de hacer los ejercicios y realizarlos.		
	Colaborar con el cuidado del medio ambiente mediante la utilización del material de reciclaje, el cuidado del agua y la energía	<input type="checkbox"/> Nombrar diversos objetos que se botan en la basura. <input type="checkbox"/> Establecer la diferencia entre materiales reciclables y los que no lo son.		
	Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, imágenes, texturas, sonidos que se encuentran en su entorno.	<input type="checkbox"/> Enumerar los diferentes sentidos del ser humano. <input type="checkbox"/> Determinar que órgano va con su función.		
	Identificar los cuerpos geométricos en los objetos del entorno y reconocer los colores secundarios.	<input type="checkbox"/> Describir las características y los colores de las figuras geométricas presentadas en el entorno escolar. <input type="checkbox"/> Clasificar los objetos por el color y por su forma.		
	Exponer oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material	<input type="checkbox"/> Observar y describir la pág. 112 del libro.		



MI COMUNIDAD Y YO	complementario.	<input type="checkbox"/> Determinar el nombre de cada animal y el sonido que produce			
	Utilizar los números ordinales del primero al quinto en la ubicación de elementos del entorno.	<input type="checkbox"/> Ubicar a los niños en fila y responder quienes ocupan el primero, segundo, tercero, cuarto y quinto lugar.			
	Distinguir los sonidos por la intensidad(suaves y fuertes) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes.	<input type="checkbox"/> Dramatizar una carrera de animales y establecer quienes llegan de primero a quinto lugar.			
	Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (izquierda/derecha).	<input type="checkbox"/> Discriminar sonidos de la naturaleza y sonidos artificiales.			
		<input type="checkbox"/> Reproducir los sonidos escuchados.			
		<input type="checkbox"/> Clasificar los sonidos escuchados entre suaves y fuertes.			
MI MUNDO	Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno.	<input type="checkbox"/> Jugar al capitán manda, resaltando los objetos que se encuentran a su izquierda y derecha.			
	Discriminar temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente)	<input type="checkbox"/> Observar diferentes objetos del entorno y dibujarlos.			
	Usar el calendario para contar y nombrar los días de	<input type="checkbox"/> Asociar y relacionar las figuras geométricas según su similitud.			
MI MUNDO		<input type="checkbox"/> Entonar las canciones sol, solecito y que llueva, que llueva.			
		<input type="checkbox"/> Identificar temperaturas: frío, caliente			
MI MUNDO		<input type="checkbox"/> Interpretar la canción: los			



	la semana y los meses del año.	días de la semana.			
	Estimar, comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde y noche.	<input type="checkbox"/> Recordar la fecha del día. <input type="checkbox"/> Determinar para qué sirve el calendario.			
	Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento para convivir adecuadamente.	<input type="checkbox"/> Dialogar sobre actividades que se desarrollaron en la mañana, tarde y noche. <input type="checkbox"/> Ubicar las actividades según el tiempo que se realizan.			
	Describir las características del campo y la ciudad comparándolas con el entorno en que vive.	<input type="checkbox"/> Determinar comportamientos positivos y negativos. <input type="checkbox"/> Observar y reflexionar sobre ellos.			
	Identificar las principales ocupaciones y profesiones, y reconocer sus beneficios.	<input type="checkbox"/> Responder: ¿Viven en un lugar parecido al campo o a la ciudad? <input type="checkbox"/> Establecer comparaciones entre el campo y la ciudad. <input type="checkbox"/> Conversar sobre las actividades que realizan sus padres. <input type="checkbox"/> Observar láminas de diferentes ocupaciones para comprender los oficios y trabajos que cumplen las personas de la			



		lámina.		
	Reconocer los medios de transporte más comunes para caracterizarlos y utilizarlos.	<input type="checkbox"/> Dibujar sobre cómo nos trasladamos de un lugar a otro. <input type="checkbox"/> Enlistar los medios de transporte que conocen y clasificarlos según el lugar por donde se movilizan.		

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de Educación General Básica.



CAPÍTULO III

DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO

3.1. Objetivos

General: El objetivo general de esta investigación fue: Analizar la consolidación del desarrollo cognitivo alcanzado con los niños/as del grupo estudio y grupo control a través del juego de roles.

Específicos:

- Dar seguimiento a los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta Cornelio Crespo Toral (Cuenca- Baños Huizhil) de la investigación de **RIERA – VINTIMILLA** en torno al desarrollo cognitivo de los niños y niñas a través del juego de roles.
- Establecer la relación existente entre el desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles y compararlo con los dominios curriculares de los niños/as del primer año de educación general básica.
- Valorar el desempeño curricular de los niños/as del primer año de educación general básica mediante una constante observación.
- Formular estrategias metodológicas para el desarrollo y dominio de las destrezas del primer año de educación general básica.

3.2. Tipo de estudio

Cuasi experimental: El estudio es de este tipo, debido a que, se tomaron a los grupos estudio y control que ya fueron establecidos en la investigación de **RIERA y VINTIMILLA**, con el propósito de elaborar un pre y pos test para conocer si el



desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles, se mantienen o no en el primer año de educación básica en los dos grupos.

3.3. Participantes

Para la presente investigación se tomó en cuenta como participantes a los niños/as de la escuela fiscal mixta “Cornelio Crespo Toral” (Cuenca-Baños-Huizhil), matriculados en el año 2012 y que cursaban el primer año de educación básica, siendo un total de 43 niños/as.

Se tomó como muestra a 19 niños/as del grupo estudio (11 niños y 8 niñas) y del grupo control 15 niños/as (6 niños y 9 niñas), los cuales suman en total 34 niños/as. Recordemos que los grupos estudio y control que conformaron **RIERA y VINTIMILLA** en su investigación estaban compuestos por 46 niños/as en total de los cuales algunos se retiraron.

3.4. Instrumentos de investigación

3.4.1 Estructura de la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva Boronat.

Uno de los instrumentos utilizados en esta investigación, fue la misma escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva Boronat que utilizaron **RIERA y VINTIMILLA** en su investigación; para constatar si el desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles se mantiene o no; la escala está compuesta de cuatro indicadores y a su vez cada indicador tiene cinco niveles excepto el indicador dos que tiene cuatro niveles (ver tabla # 1), los mismos que explicamos brevemente a continuación:



Tabla No. 5

INDICADORES	CARACTERISTICAS
INDICADOR I CARÁCTER DE LAS ACCIONES	<ul style="list-style-type: none">Realizan acciones de su vida diaria por imitación de las que le muestra el adulto.Realizan acciones lúdicas, aunque son aisladas o repetitivas.Realizan varias acciones lúdicas referidas a un mismo tema, pero, no vinculadas en un orden lógico.Vinculan sus acciones lúdicas de manera lógica y con ellas conforman el argumento del juego.Sus acciones lúdicas se vinculan en secuencias lógicas que enriquecen el argumento del juego.
INDICADOR II ADOPCIÓN DEL ROL	<ul style="list-style-type: none">El rol, sólo se manifiesta en la acción que realizan. No se atribuyen el nombre de éste.Se atribuyen el nombre del rol en correspondencia con las acciones que están realizando.Se atribuyen previamente un rol y actúan en consecuencia con éste.Asumen roles diversos con los que, reflejan de manera creadora la actividad de los adultos
INDICADOR III UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS.	<ul style="list-style-type: none">Utilizan para cada acción los mismos objetos que van a emplear los adultos.Utilizan los objetos socialmente destinados para cada acción o juguete representativo de éstos.Incidentalmente utilizan objetos sustitutos e imaginarios.Utilizan variados objetos sustitutos e imaginarios.Utilizan diversos objetos sustitutos e imaginarios para enriquecer las situaciones lúdicas que crean.
INDICADOR IV RELACIONES CON LOS COETÁNEOS.	<ul style="list-style-type: none">Sólo tienen lugar breves contactos con otros niños/as.Se relacionan con otros niños/as casualmente a partir de las acciones que realizan.Juegan con otros niños/as y pueden relacionarse entre ellos a partir del rol que se atribuyen.Se ponen de acuerdo con otros niños para organizar un juego y mantienen relaciones lúdicas estables.Se ponen de acuerdo para planificar y organizar juegos en cuyo desarrollo mantiene relaciones lúdicas y reales.

Fuente: Escala Valorativa del juego de roles de la Dra. Mercedes Esteve Boronat.



3.4.2 Escala Valorativa de las Destrezas con Criterio de Desempeño del primer año de Educación General Básica.

Ésta escala valorativa sirvió para conocer cómo el desarrollo cognitivo alcanzado por los niños/as gracias al juego de roles; a aportado para la consolidación y adquisición de las destrezas con criterio de desempeño del primer año de educación general básica. El bloque curricular cinco no se trabajó en el periodo lectivo correspondiente, debido a que surgieron ciertos inconvenientes, lo cual no permitió culminar con los cinco bloques curriculares.

Para evaluar la adquisición de destrezas, se utilizó la observación directa, que ayudó a obtener información sobre cómo los niños/as lograban adquirir las destrezas con criterio de desempeño. Esta observación se realizó que por cuatro días a la semana; específicamente los días lunes, martes, miércoles y jueves alrededor de una hora y media en cada uno de los días, tanto en grupo estudio y control; con el objetivo de observar como los niños/as trabajaban cada una de las destrezas que iban adquiriendo de acuerdo a la planificación curricular del docente.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de EGB plantea un total de 188 destrezas con criterio de desempeño, para la elaboración de la escala valorativa, se tomaron 30 destrezas, las mismas que se seleccionaron de acuerdo al criterio de ser las más generales; pues, cada docente aumenta el nivel de complejidad de la destreza de acuerdo a los avances que va teniendo en el proceso de adquisición de las mismas.

A continuación presentamos una breve explicación de la escala:



Tabla No. 6

BLOQUES CURRICULARES	NÚMERO DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	NÚMERO DE ACTIVIDADES
BLOQUE 1: MIS AMIGOS Y YO	5	7
BLOQUE 2: MI FAMILIA Y YO	10	16
BLOQUE 3: LA NATURALEZA Y YO	7	14
BLOQUE 4: MI COMUNIDAD Y YO	8	17

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de Educación General Básica

3.5. Procedimiento

Para lograr todo los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación, se trabajo de la siguiente manera:

En un primer momento, se aplicó un pre test de la escala valorativa del juego de roles de la Dra. Mercedes Esteva Boronat a los niños/as de escuela Cornelio Crespo Toral, respectivamente al grupo estudio y al grupo control, con el objetivo de conocer si el desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles, se mantenía o no a lo largo del periodo lectivo.



En un segundo momento, se aplicó un post test de la escala valorativa del juego de roles de la Dra. Mercedes Esteva Boronat a los niños/as de escuela Cornelio Crespo Toral, respectivamente al grupo estudio y al grupo control, con el objetivo de conocer si, una vez transcurrido gran parte del periodo lectivo, los resultados obtenidos sobre el desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles, se mantenía o no a lo largo del periodo lectivo.

En un tercer momento se procedió a la tabulación de datos de los dos resultados obtenidos (pre y post test), con el objetivo de conocer si los resultados obtenidos en la primera toma se mantenían o disminuyeron en la segunda toma.

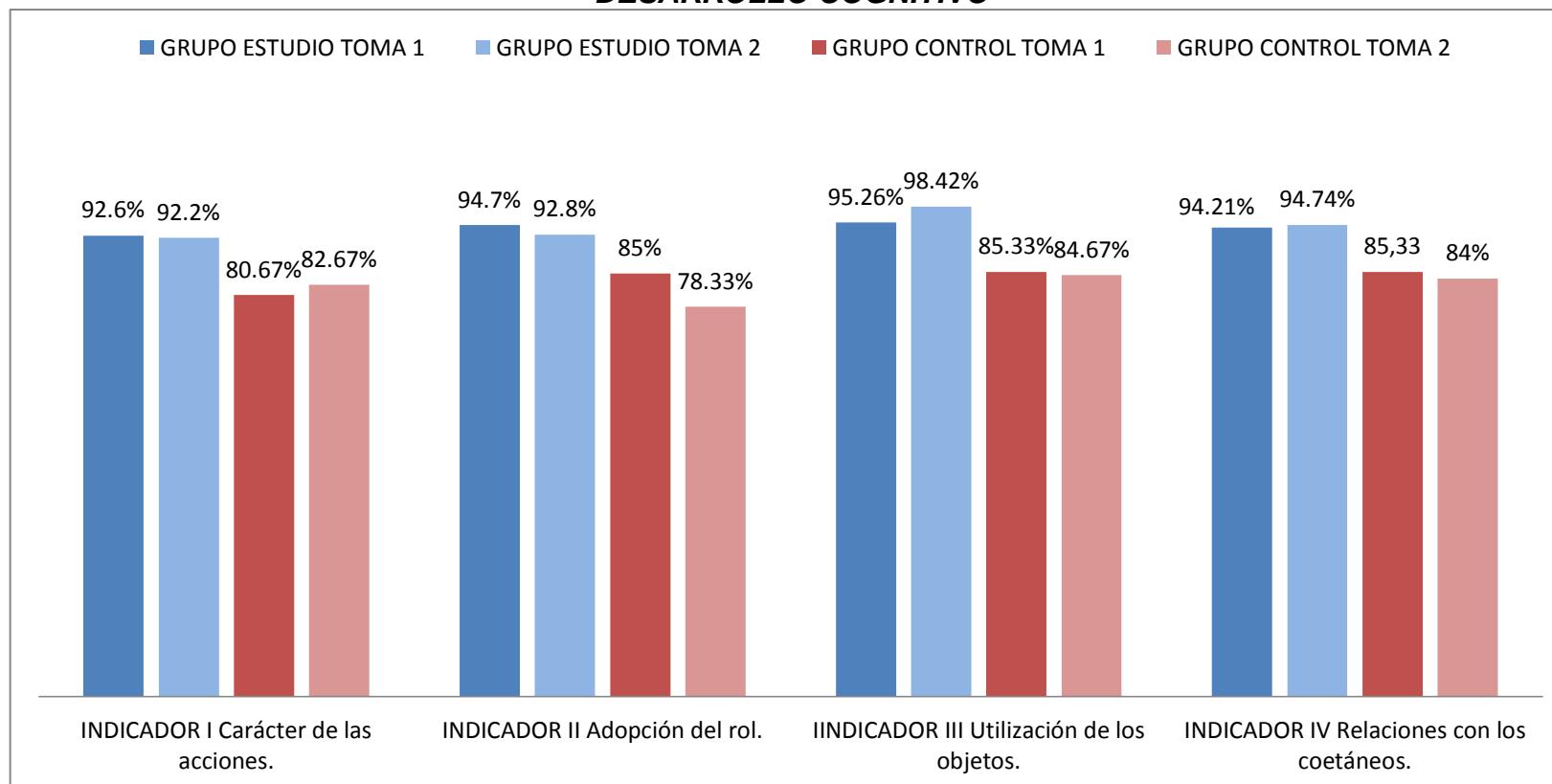
En un cuarto momento, se procedió a aplicar la escala valorativa de las destrezas con criterio de desempeño elaborada, para conocer sí, el desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles, ayudaba o no en la consolidación de las destrezas con criterio de desempeño que plante la Actualización Curricular.



3.6. Resultados

Resultado 1: Comparación del pre test y post test del seguimiento a la investigación de RIERA y VINTIMILLA

**Gráfico No. 1
DESARROLLO COGNITIVO**



Fuente: Investigación realizada por Gardenia Conforme y Alejandra Torres.



En el grafico **No. 1**, observamos los resultados del pre test y post test del proceso de seguimiento que se dio al trabajo de investigación de **RIERA y VINTIMILLA**, obteniendo como resultados en el pre test (toma 1), que el grupo estudio obtiene en el indicador I un 92,6%, en el post test (toma 2) en el mismo indicador obtiene 92,2%.

En el indicador II, en el pre test el mismo grupo estudio obtiene 94,7% y en el post test obtiene en el mismo indicador 92,8%. Los resultados obtenidos hasta el indicador II, nos indican que el grupo estudio disminuye su nivel de desarrollo cognitivo logrado en relación a la primera toma, consideramos que se obtienen estos resultados debido a que en esos momentos, la institución educativa se encontraba con diversos inconvenientes en el proceso educativo, pues, se suspendieron las clases por el lapso de un mes lo que nos lleva a creer que fue el motivo para esta diferencia.

En el indicador III y IV el grupo estudio obtiene en el pre test (95,26%-94,21%) y en el post test el mismo grupo estudio obtiene en los indicadores III y IV (98,42%-94,74%), estos resultados nos indican que en estos dos indicadores el desarrollo cognitivo en los niños/as es mayor en la primera toma.

En cuanto al grupo control, en el indicador I, los resultados obtenidos en el pre test (80,67%) y en el post test (82,67%), este grupo aumenta su desarrollo cognitivo en la segunda toma, consideramos que este resultado se da, gracias a que el docente aplicó diversas estrategias que sirvieron para mantener el desarrollo cognitivo logrado en el periodo lectivo anterior.

En los indicadores II, III y IV los resultados obtenidos en el pre test (85%-85,33%-85,33%) y en el post test (78,33%- 84,67% - 84%), nos indican que el grupo control en la toma 1 logra mayor desarrollo cognitivo, pues, en la toma 2 disminuye en los tres indicadores.

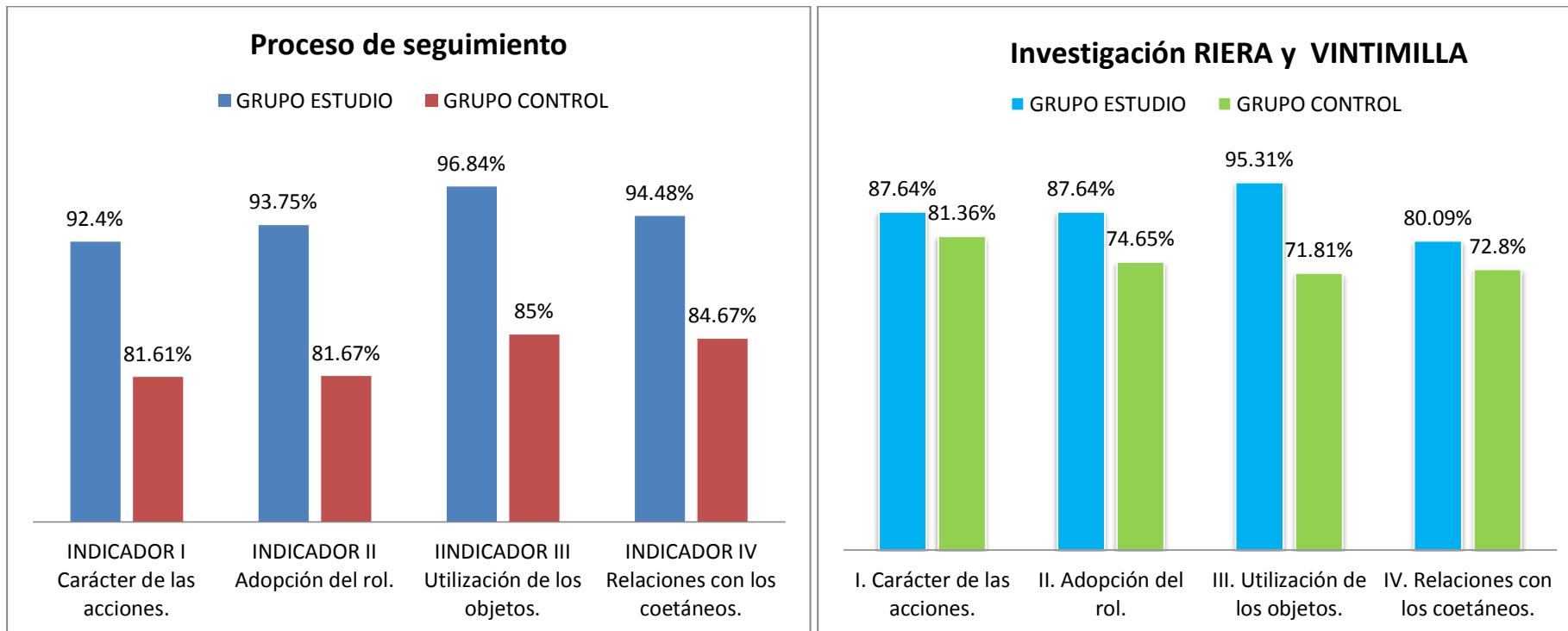


Consideramos que el desarrollo cognitivo logrado se mantiene en la primera toma en los tres indicadores debido a que en este periodo se pudo trabajar normalmente, en la segunda toma sucedieron los inconvenientes mencionados anteriormente.



Resultado 2: Comparación general de resultados obtenidos en el proceso de seguimiento y la investigación de RIERA y VINTIMILLA

**Gráfico No. 2
LOGRADO Y NO LOGRADO**



Fuente: Investigación realizada por Gardenia Conforme y Alejandra Torres.



En el **grafico No. 2** tenemos los resultados generales obtenidos en el proceso de seguimiento y los resultados obtenidos por **RIERA y VINTIMILLA**. En los indicadores I, II, III y IV en el proceso de seguimiento tenemos como resultados 92,4% -93,75%-96,84% y 94,48%; mientras que el los resultados de **RIERA y VINTIMILLA** en los indicadores I, II, III y IV tenemos 87,64%- 87,64%- 95,31% y 80,09%.

Los resultados nos indican que, el desarrollo propiciado por el juego de roles, si se mantiene, e incluso el grupo estudio ha aumentado su nivel de desarrollo cognitivo, se considera que estos resultados se dan porque a lo largo del periodo lectivo el docente respectivamente del grupo estudio ha reforzado considerablemente los aprendizajes que los niños/as adquirieron en el momento en que **RIERA y VINTIMILLA** aplicaron estrategias relacionadas con el juego de roles, razón por la cual influye para que dicho desarrollo cognitivo se siga manteniendo.

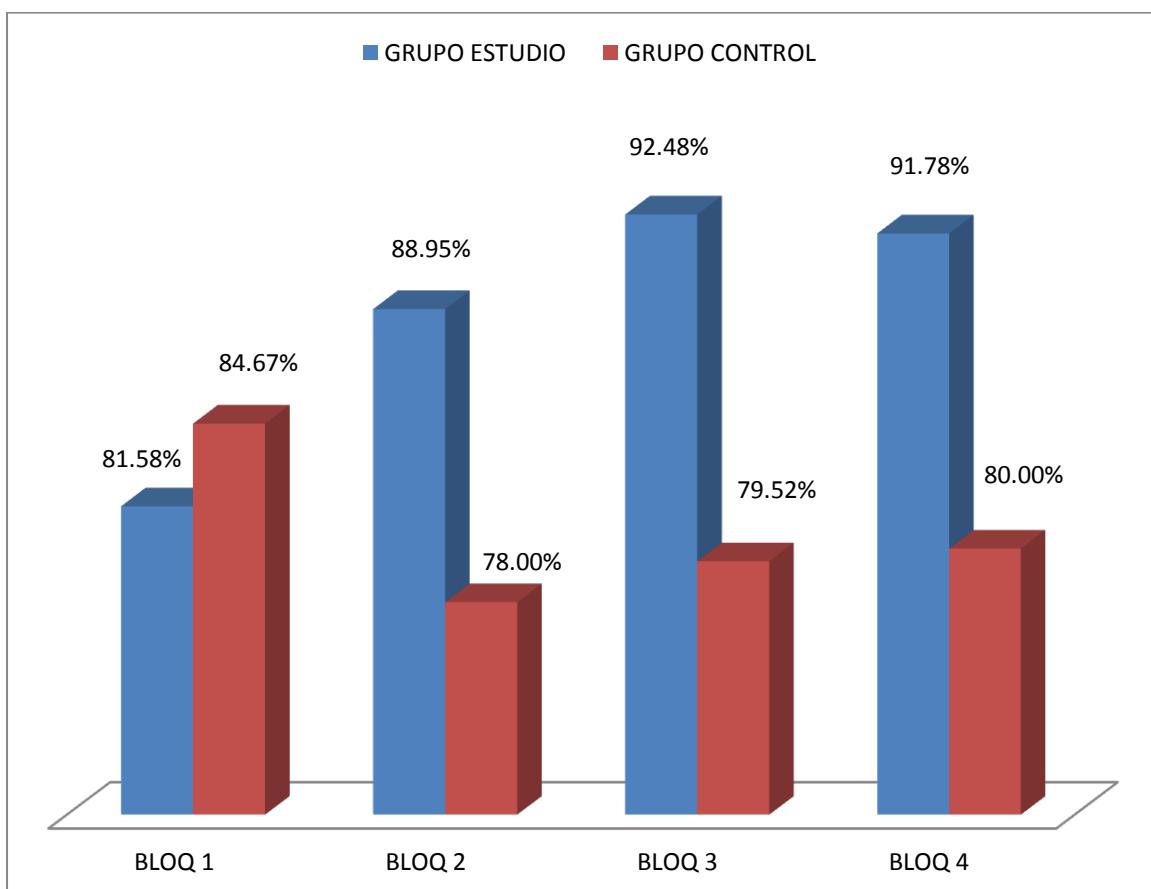
En cuanto al grupo control, se observa que en el proceso de seguimiento obtiene en las tomas I, II, III y IV: 81,61%-81,67%-85% y 84,67% mientras que, en los resultados obtenidos por **RIERA y VINTIMILLA** tenemos: 81,36%-74,65%-71,81% y 72,8%. Se nota claramente que el grupo control aumenta su desarrollo cognitivo en los resultados obtenidos en el proceso de seguimiento. Nuevamente consideramos que tanto grupo estudio como control aumenta su nivel de desarrollo cognitivo en los resultados obtenidos en el proceso de seguimiento, gracias a que cada docente aplico diversas estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos resultados nos indican que es importante y necesario al momento de desarrollar un aprendizaje significativo en el niño/a, plantear diversas estrategias

basadas en el juego de roles, pues, los resultados apuntan a que es una de las maneras más factibles de alcanzar un mayor desarrollo cognitivo.

Resultado 3: Destrezas con Criterio de Desempeño logradas por bloques curriculares

Gráfico No. 3
Destrezas con Criterio de Desempeño por bloques curriculares



Fuente: *Investigación realizada por Gardenia Conforme y Alejandra Torres.*

En la aplicación de la escala valorativa de las destrezas con criterio de desempeño, se trabajó con el mismo grupo estudio y control del proceso de

61

Gardenia Conforme Z.

Alejandra Torres V.



seguimiento a la investigación de **RIERA Y VINTIMILLA**, pues, luego de demostrar que el juego de roles sí influyó de manera significativa en el desarrollo cognitivo del grupo estudio y se mantiene a lo largo del primer año de educación general básica, procedimos a aplicar la escala para conocer si, gracias a ésta influencia propiciada por el juego de roles, los mismos niños/as del grupo estudio eran capaces de la misma manera que en el juego de roles, de adquirir y consolidar mayormente las destrezas con criterio de desempeño correspondientes al primer año de educación básica.

Los resultados obtenidos en el **grafico No. 3**fueron: el grupo estudio logra un mayor puntaje (88,95%-92,48% y 91,78%) en relación al grupo control, en los bloques dos, tres y cuatro, recordemos que el bloque cinco no se aplicó. El grupo estudio obtiene mayor puntaje en esta escala debido a que el desarrollo cognitivo que se logró por el juego de roles, influyó de manera significativa directamente a que los aprendizajes y por ende la adquisición de destrezas, se den con mayor facilidad en este grupo, tengamos presente que en el transcurso del periodo lectivo, el docente a cargo del grupo estudio trabajó diversas estrategias metodológicas de acuerdo a su planificación curricular para lograr una adquisición y consolidación de destrezas, lo que aportó aun más a que se dé el proceso de consolidación de dichas destrezas.

El grupo control en cambio, en el bloque curricular uno, obtienen mayor puntaje (84,67%), debido a que, es muy probable que durante las vacaciones los niños/as reforzaron con la ayuda de un adulto los aprendizajes obtenidos, pero los resultados en los bloques dos, tres y cuatro son inferiores (78%-79,52% y 80%) a los del grupo estudio, esto nos indica que debido a que el grupo control no recibió estrategias metodológicas en base al juego de roles a diferencia del grupo estudio por **RIERA y VINTIMILLA**, existe una menor adquisición de destrezas con criterio de desempeño.

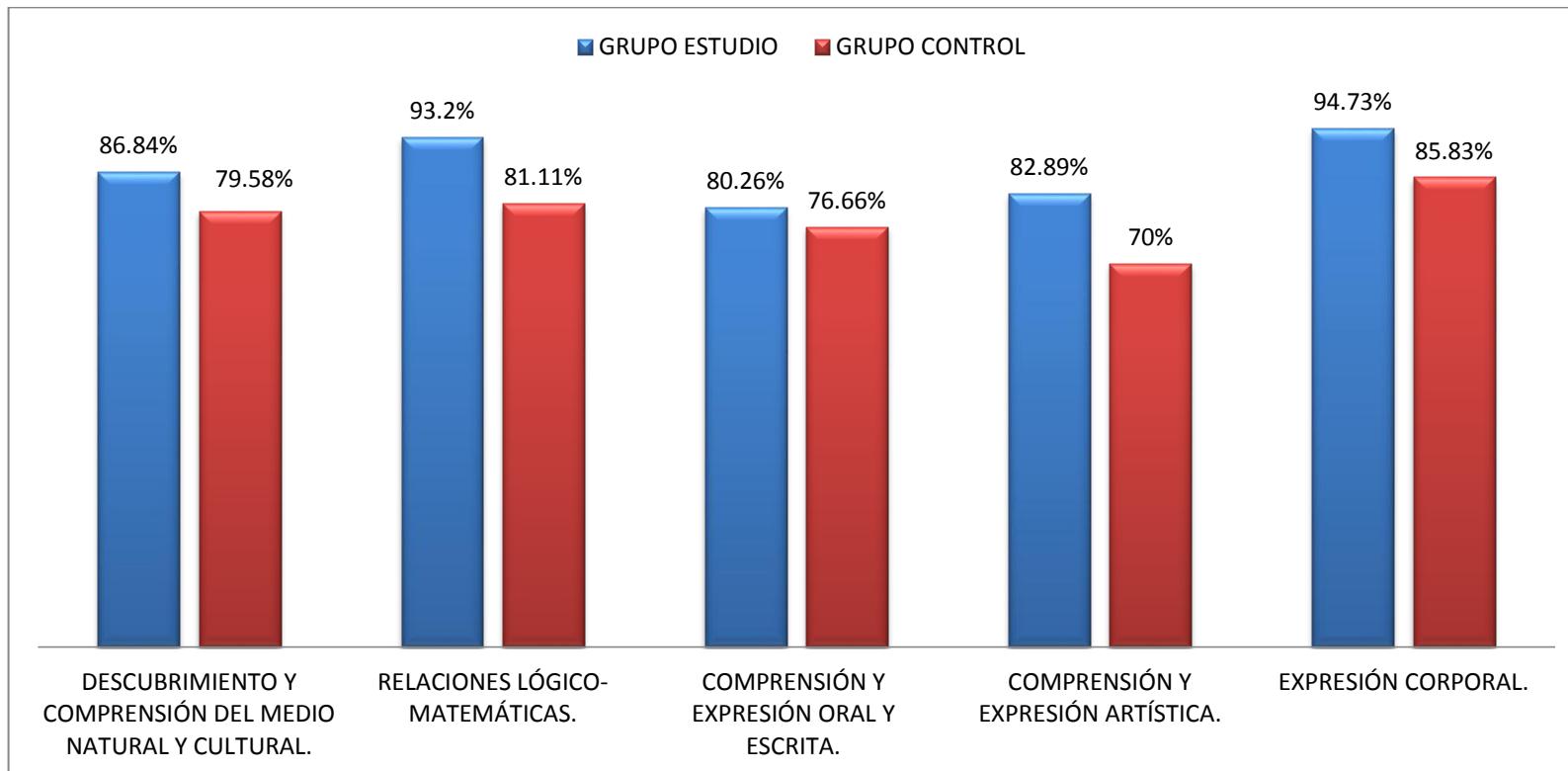


Consideramos que el desarrollo cognitivo es fundamental a la hora de adquirir aprendizajes significativos, pues, gracias a este desarrollo se facilita los aprendizajes, no importa que estrategia se utilice, cualquiera será considerada como buena si ésta propicia a un desarrollo cognitivo.



Resultado 4: Componentes de los ejes de aprendizaje logrados.

Gráfico No. 4
COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE



Fuente: *Investigación realizada por Gardenia Conforme y Alejandra Torres.*



En el **grafico No. 4** observamos la aplicación de la escala valorativa de las destrezas con criterio de desempeño del primer año de educación básica por componentes de los ejes de aprendizaje, que se realizó con la finalidad de conocer que componente de los ejes de aprendizaje es el que se logró alcanzar con mayor facilidad.

Los resultados del grupo estudio en los cinco componentes de los ejes de aprendizaje son (86,84% - 93,2% - 80,26% - 82,89% y 94,73%), debido, a que éste grupo fue el que obtuvo mayor desarrollo cognitivo gracias al juego de roles.

Mientras que, el grupo control obtuvo en los cinco componentes (79,58% - 81,11% - 76,66% - 70% y 85,83%). Si comparamos estos resultados con los obtenidos por el grupo estudio, tenemos que, el grupo estudio alcanza mayor consolidación en todos los ejes de aprendizaje debido a que sus resultados son mayores.

El componente que se logró mayormente por los niños/as del grupo estudio fue el de expresión corporal (94,73%); tengamos presente que la expresión corporal ayuda a descubrir la noción de su propio cuerpo, a conocer sus partes, sus dimensiones en cuanto a la realidad que rodea al niño/a. El componente que le sigue con una diferencia mínima es el de las relaciones lógico-matemáticas (93,2%) que se centra en toda la parte numérica.

El juego de roles, influye de manera significativa debido a que los niño/as copian e imitan roles de una persona más experta o mediador (padres, profesores, compañeros, hermanos, etc.). Este desarrollo cognitivo adquirido, sirve como punto clave en el proceso del desempeño escolar de los aprendices, pues, el desarrollo cognitivo adquirido por el juego de roles y por ende por la influencia con su entorno, ayuda a que los niños/as adquieran con mayor facilidad los aprendizajes educativos o destrezas con criterio de desempeño que propone la



Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de educación general básica, facilitando un mayor dominio curricular y por ende, un mayor aprendizaje significativo.

CAPITULO IV

ESTRATEGIAS PARA LA ADQUISICIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LAS DCD EN EL PRIMER AÑO DE EGB

Imagen No. 9

Definimos a la estrategia metodológica como un método que utiliza el mediador para un fin; en este caso el fin del mediador es producir un aprendizaje significativo en el niño/a durante el proceso enseñanza-aprendizaje. Mediante la estrategia metodológica el mediador facilita la organización de aprendizajes en los niños/as.



Fuente: hl=es&site=imghp&tbm=isch

Una vez comprobado que todo juego es clave en el desarrollo cognitivo y en la adquisición y consolidación de destrezas con criterio de desempeño; planteamos estrategias metodológicas que el mediador podrá utilizarlas para facilitar la adquisición de destrezas y así lograr un mayor desarrollo cognitivo produciendo un aprendizaje significativo en el niño/a.

Para elaborar las estrategias que mencionamos a continuación; tomamos todas las destrezas que aplicamos en el proceso de nuestra investigación jerarquizadas, recordemos que la jerarquización se realizó bajo el criterio de destrezas completas; para eso dividimos las destrezas según el componente de aprendizaje; nombramos a continuación los siete componentes de los ejes de aprendizaje del primer año de básica: Identidad y Autonomía, Convivencia, Descubrimiento y

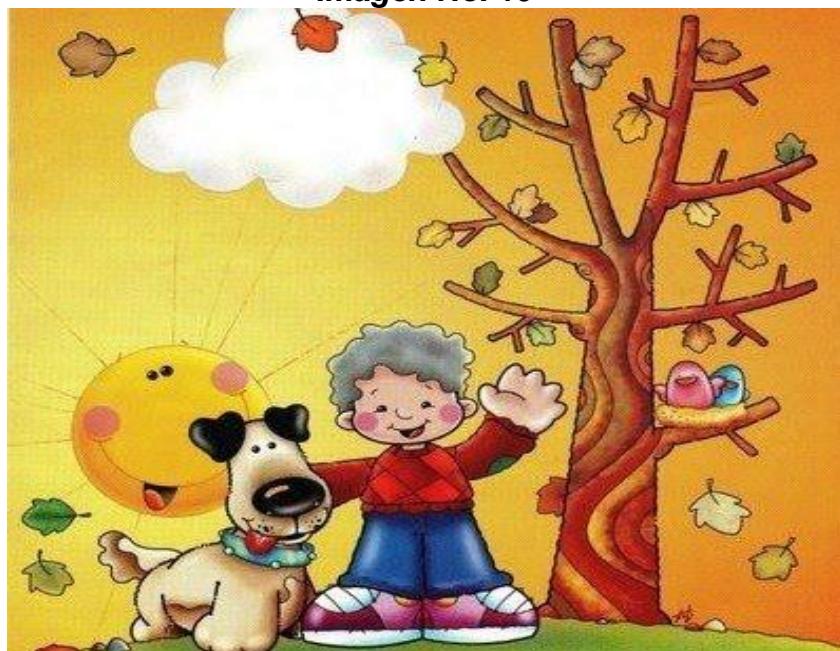


Comprensión del Medio Natural y Cultural, Relaciones Lógico Matemática, Comprensión y Expresión Oral y Escrita, Expresión Corporal, Comprensión y Expresión Artística; es importante señalar que de estos siete componentes tomamos cinco que los describimos a continuación señalando diversas estrategias en base al juego en rincones para desarrollar las diversas destrezas.

DESCUBRIMIENTO Y

COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL

Imagen No. 10



Fuente: <http://hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw>

La influencia del medio cultural y social es clave en el proceso de aprendizaje, pues, toda la interacción del niño/a con él medio socio-cultural despierta curiosidad por descubrir el medio social haciendo de éste un ser autónomo capaz de resolver problemas por sí solo. Este componente está asociado a todo lo referido con el medio social y natural que rodea al niño/a, el ministerio de

67

Gardenia Conforme Z.
Alejandra Torres V.



educación, plantea que “para promover el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, los docentes deben formularles preguntas abiertas que despierten su curiosidad innata y los inviten a indagar sobre temas de su entorno”. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010, p.47).

DESTREZAS

- Reconocer y valorar la importancia de consumir alimentos nutritivos en el diario vivir practicando normas básicas para el cuidado, higiene y seguridad personal.
- Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, imágenes, texturas, sonidos que se encuentran en su entorno.

ESTARTEGIA: Juego “El rincón del hogar”

En el rincón del hogar, el niño/a puede imitar el rol de un adulto (papá-mamá) y jugará como si estuviera en un día normal en casa, desde la hora del almuerzo en donde mientras una niña ejerce el papel de mamá y prepara los alimentos, el niño que ejercerá el papel del papá pedirá a sus hijos que antes y después de servirse los alimentos que preparó mamá se laven sus manos, al igual que cuando van al baño, indicando así los cuidados e higiene que se deben tener. A su vez, mientras los hijos comen, el papá preguntará que sabor tiene cada alimento y así se podrá reconocer los sabores.

Posteriormente, mientras siguen jugando a la familia, en el rincón del hogar, el niño que adopta el rol de papá, jugará con sus hijos a reconocer texturas según la intensidad de la música que ponga, por ejemplo si es una canción con tono fuerte



los hijos tendrán que buscar un objeto duro, pero si es un tono suave, buscaran un objeto liso, delicado.

DESTREZA

- Colaborar con el cuidado del agua y la energía discriminando modelos positivos y negativos de comportamiento.

ESTRATEGIA: Juego “El rincón del hogar”

Se sugiere, que para conocer el nivel de logro y adquisición de la destreza mencionada, se trabaje en el “Rincón del hogar”, en donde el niño/a puede imitar el rol de un adulto (papá-mamá) y jugará a ahorrar agua y energía eléctrica en casa, el niño/a que imita el rol del adulto en el hogar llamará la atención a sus hijos (compañeros) cuando estén dando un uso inadecuado al agua al momento de cepillarse los dientes, lavarse las manos, bañarse, etc., mientras que para indicar ahorro de energía eléctrica, pedirá apagar la televisión cuando no la estén utilizando, apagar la luz al salir de una habitación, etc.

DESTREZA

- Identificar las principales profesiones y ocupaciones, y reconocer sus beneficios.

ESTRATEGIA: Juego: “Rincón de los oficios y ocupaciones”



Para esta destreza, se plantea un rincón de juego llamado de oficios y ocupaciones, el cual estará equipado previamente de distintos elementos como: mandiles, herramientas, implementos que utilizan determinadas profesiones u ocupaciones. El o los niños/as se apropiarán de un rol diferente, por ejemplo: carpinteros, agricultores, ganaderos, albañiles, médicos, profesores, etc., se trabajará en el rincón, reconociendo las diferencias existentes entre las profesiones y ocupaciones.

Se recomienda que antes de participar en esta actividad se debe haber revisado el contenido respectivo sobre las profesiones y ocupaciones, sus características y particularidades de cada una de ellas.

RELACIONES LÓGICO – MATEMÁTICAS

Imagen No. 11



Fuente: [http://es\(site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=](http://es(site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=)



Para Piaget, las operaciones lógico matemáticas, avanzan según la coordinación de las relaciones simples, creadas anteriormente en el niño/a entre diversos objetos.

Este componente se basa en toda la parte numérica y se han considerado cinco aspectos curriculares que se van a desarrollar: relaciones y funciones, numérico, geometría, medida, estadística y probabilidad. “Los docentes crearan “conflictos cognitivos” para que el estudiantado, a través de procesos de equilibrio y desequilibrio cognitivo avancen en el desarrollo del pensamiento” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010, p.48).

DESTREZA

- Identificar los cuerpos geométricos en los objetos del entorno, agruparlos según sus colores rojo, amarillo, azul, blanco y negro y según su peso (pesado-liviano); para asociarlos con los numerales del 1 al 10 y números ordinales del primero al quinto.

ESTRATEGIA: Juego “Rincón de la tiendita”

Elaborar figuras geométricas: los círculos de rojo, los cuadrados de amarillo, los rectángulos de azul y los triángulos de color blanco y negro, estas figuras geométricas deben estar hechas de diversos materiales; por ejemplo los círculos de fómix, los rectángulos de madera, los triángulos de cartón y los cuadrados de cartulina, el objetivo es colocar cuatro canastas en las que el niño (a) que hace las veces de vendedor, va a agrupar cada figura geométrica en una canasta de acuerdo al color y peso que el comprador indique o solicite comprar; por ejemplo



cinco círculos rojos pesados, de esta manera trabajamos agrupación por colores, por peso y con numerales.

Al momento de realizar las compras se puede manejar una lista de productos, lo cual permitirá trabajar los números ordinales, del mismo modo que cuando los compradores se ubican en la fila para ser atendidos ordenadamente.

DESTREZA:

- Comparar y relacionar las nociones joven/viejo en los miembros de la familia.

ESTRATEGIA: Juego “Rincón de la familia”

Este rincón debe tener fotografías que permita identificar las figuras de personas jóvenes y personas ancianas o viejas, igualmente debe poseer el vestuario adecuado en relación a cada integrante de la familia, por ejemplo: papá, mamá, hermano (a), abuelita (o), el niño/a jugará a imitar a los integrantes de su familia con sus respectivas características.

DESTREZA:

- Discriminar temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente).

ESTARTEGIA: Juego “Rincón de las estaciones del año”

El docente o la persona que utilice esta estrategia debe implementar el rincón de la manera más adecuada, el cual puede tener carteles que permitan identificar las estaciones del año existentes, y la vestimenta y artículos según cada estación del año: primavera, invierno, verano y otoño, para que el niño/a pueda diferenciarlos claramente y apropiarse del rol de un adulto y le pedirá a su hijo que para salir a

72

Gardenia Conforme Z.
Alejandra Torres V.



pasear, se abrigue de la manera adecuada dependiendo del clima; sí hace frío que use una chaqueta abrigada, si llueve que lleve un paraguas, sí hace calor que use gafas, gorra, etc.

DESTREZA:

- Usar el calendario para contar y nombrar los días de la semana y los meses del año para relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde y noche.

ESTRATEGIA: Juego " Rincón de la escuelita"

En este rincón, el niño/a se apropiará del rol del profesor, en este caso realiza las actividades diarias como es revisar el calendario y ubicar las fechas correspondientes de acuerdo a las actividades que se desarrollan diariamente en la mañana en el salón de clases, y las que se realizarán en la casa tanto en la tarde como en la noche.



COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Imagen No. 12



Fuente: <http://es/site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=c>

+

El lenguaje para Vygotsky, tiene un rol muy importante en el aprendizaje, pues, de acuerdo a su teoría, el niño/a cuando piensa, gana un conocimiento amplio sobre su entorno creando así aprendizajes significativos.

Este componente plantea el objetivo de que el niño/a al culminar el primer año de educación básica esté en capacidad de poder comunicarse claramente; “para alcanzarlo, es necesario que desarrollen conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar, leer y escribir”. (Ministerio



de Educación del Ecuador, 2010, p.54). Para lograrlo el docente debe desarrollar estas macrodestrezas: escuchar, hablar, leer y escribir.

DESTREZA:

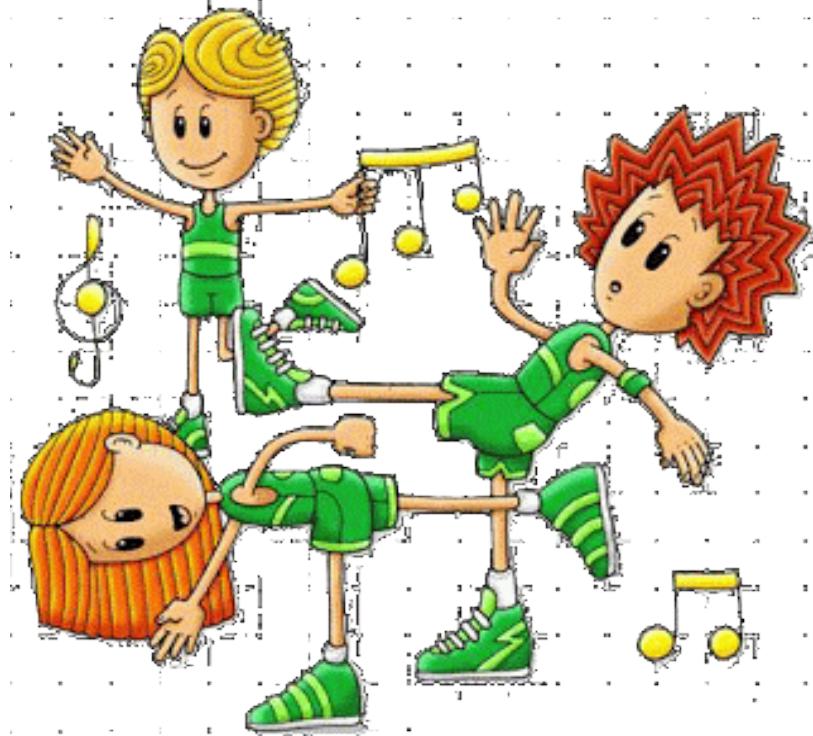
- Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral para luego responder preguntas y exponer oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario.

ESTRATEGIA: Juego “El rincón de los cuentos”

Se sugiere, que para conocer el nivel de logro y adquisición de la destreza mencionada, se trabaje en el “Rincón de los cuentos”, en donde el niño/a se apropiá del rol de un adulto, en este caso, el niño/a hace el rol de papá o mamá y le lee un cuento a su hijo antes de dormirse. Es importante señalar que los cuentos para la edad en la que los niños/as cursan el primer año de básica, se debe facilitar los cuentos que tengan imágenes claras y grandes, pues, como a esta edad aun no saben leer los niños, con las imágenes que observen ayudarán a que el niño/a cree una historia, se la imagine y de acuerdo a eso ampliará sus conocimientos, la creatividad y la expresión verbal.

EXPRESIÓN CORPORAL

Imagen No. 13



Fuente: <http://es-site:imghp&tbo:isch&source:hp&biw:>

Este componente plantea el desarrollo corporal del niño/a mediante juegos que incorporen el movimiento los mismos que van ayudar en su desarrollo integral como ser social.

DESTREZA:

- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; adelante/detrás; cerca/lejos, encima/debajo, entre/alrededor; a un lado/a otro lado; dentro/fuera, mucha velocidad/poca velocidad; de prisa/despacio; rápido/lento, izquierda/derecha).



ESTRATEGIA: Juego “Rincón del movimiento”

Para trabajar esta destreza el mediador debe tener en amplio, pues, tengamos presente que lo que se pretende desarrollar en el niño/a es la expresión de su cuerpo con relación a su entorno.

En este rincón, los niños/as adoptaran el papel de profesores y otros de alumnos, imaginaran que están en una clase de gimnasia, por ejemplo, allí un niño/a se apropiara del rol de profesor de cultura física, en donde, pedirá a sus alumnos que sigan las instrucciones que va a dar: toma como instrumento de trabajo el ulaula y dará la orden de colocar el ulaula adelante, atrás, arriba, abajo, derecha, en relación a su cuerpo, también podrá pedir que corran rápido, despacio en relación al ulaula u otros elementos que pueden ser utilizados para tal fin. Se debe tener presente que en este rincón debe existir variados implementos y el número suficiente para que todos participen.



COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Imagen No. 14



Fuente: <http://es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=>

En este componente curricular se desarrollará todo lo que es creatividad en relación a danzas, rondas, bailes, dramatizaciones, pinturas.

DESTREZA:

- Demostrar creatividad en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cuentos de la tradición oral mediante la distinción de los sonidos por su intensidad (suaves y fuertes) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales.

ESTRATEGIA: Juego “El rincón de la música”

Los niños/as adoptaran el rol de su personaje, artista, caricatura favorita, se apropiarán del rol y trataran de imitarlos. Para esto es importante que el rincón



este dotado de diversos trajes, diferente tipo de música, etc. para que el niño/a decida el de su preferencia y así lograr una mayor identificación con el personaje.

Igualmente es necesario que este rincón cuente con variedad en lo que tiene que ver con instrumentos musicales o en su defecto elaborar con los estudiantes instrumentos musicales con material de reciclaje. No se debe olvidar que el ritmo ayudará en la adquisición de la destreza para la escritura y lectura.



CONCLUSIONES

Una vez finalizada la presente investigación, se pueden anotar los siguientes aspectos que se llegaron a constatar:

- En la aplicación del re-test (toma1), el grupo estudio mantiene un alto nivel de desarrollo cognitivo en comparación con el grupo control y en el post-test (toma 2), el grupo estudio obtiene un desarrollo cognitivo inferior a la primera aplicación en dos de los cuatro indicadores: indicador I (carácter de las acciones) e indicador II (adopción del rol). Resultados que pueden obedecer a diferentes situaciones, una de ellas, la suspensión de la asistencia a la institución educativa, debido a que la misma sirvió de albergue durante este periodo, lo que dificultó el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Las estrategias utilizadas por **RIERA y VINTIMILLA** para lograr un mayor desarrollo cognitivo, mediante la influencia del juego de roles en el grupo estudio, fueron significativas, pues, con la aplicación de los re-test y post-test, éste grupo obtuvo un mayor desarrollo cognitivo en comparación con el grupo control.
- El grupo estudio es el que se encuentra dentro de los resultados esperados en cuanto a destrezas con criterio de desempeño, pues, la mayoría de niños/as logran consolidarlas en cada bloque curricular por encima del grupo control, esto obedece a que el grupo estudio fue al único que **RIERA y VINTIMILLA** aplicaron estrategias anteriormente, mediante el juego de roles, lo que fomentó un mayor desarrollo cognitivo.



- Los resultados alcanzados en esta investigación como proceso de seguimiento al estudio realizado por **RIERA y VINTIMILLA**; indican que el desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles sí se mantiene, en relación a la primera investigación; pues los resultados que se obtuvieron demuestran similitud de puntajes, es decir que el grupo estudio de niños/as de la escuela “Cornelio Crespo Toral” tienen mayor desempeño cognitivo. Esta aseveración se reafirmó con la aplicación de la escala valorativa de las destrezas con criterio de desempeño, correspondientes al Primer Año de Educación General Básica; pues el desarrollo cognitivo es el que influyó en los niños/as del grupo estudio para alcanzar una mayor consolidación de las destrezas con criterios de desempeño que constan en el currículo del Primer Año, en comparación del grupo control.



RECOMENDACIONES

En cuanto a las sugerencias que se pueden realizar, luego de cumplir con este proyecto de investigación, se pueden anotar las siguientes:

- La utilización de estrategias metodológicas, tales como el juego, permite al infante adquirir un aprendizaje significativo y por ende un mayor desarrollo cognitivo; se debe tener presente que el juego es una actividad motivadora y muy recomendada para el uso con niños/as pequeños.
- El docente debe considerar que la utilización de estrategias adecuadas al momento de desarrollar y consolidar diferentes tipos de destrezas en los estudiantes, es de suma importancia y que únicamente él tiene el papel de mediar para el logro de los aprendizajes por lo que debe propiciar las herramientas necesarias para que el niño/a adquiera un aprendizaje significativo, mediante el uso de éstas.
No se debe olvidar que la educación es un proceso de constante aprendizaje y que el uso de estrategias adecuadas por parte del mediador permitirá al niño/a adquirir nuevos conocimientos.
- De acuerdo a la investigación realizada, se puede afirmar que es importante, en el Primer Año de Educación Básica, se tome como estrategia al *juego de roles*, pues resulta ser influyente en el niño/a para el desarrollo cognitivo y la adquisición de diferentes destrezas, es que es a esta edad cuando el niño/a desarrolla su autonomía, sus conocimientos, sus reglas sociales, su creatividad, su imaginación, etc. Es por esta razón que en el último apartado de este trabajo se presentan algunas sugerencias para ser aplicadas en el salón de clases por parte de los docentes, las cuales, sin duda permitirán afianzar los aprendizajes de los estudiantes.



Anexos



ANEXO 1

DISEÑO DE TESIS

1. TEMA:

CONSOLIDACION DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN PRIMER AÑO DE EGB.

Delimitación:

LA INVESTIGACION PARTE DEL ANÁLISIS DE LA CONTINUIDAD DEL PROCESO DE DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA CORNELIO CRESPO TORAL (CUENCA-BAÑOS HUIZHIL) DE LA INVESTIGACIÓN DE RIERA Y VINTIMILLA.

1.1 CON QUIÉN:

Niños/as de 5 - 6 años

1.2 EN DÓNDE:

Escuela Fiscal Mixta Cornelio Crespo Toral
(Cuenca-Baños Huizhil)

1.3 CUÁNDO:

Marzo –Diciembre 2012

2. JUSTIFICACIÓN:

Gardenia Conforme Z.
Alejandra Torres V.



2.1 Académico:

La investigación realizada sobre “Valoración del desempeño cognitivo alcanzada mediante el juego de roles” nos permiten realizar el seguimiento del tema ya investigado, para verificarlo de manera científica y profunda.

El fortalecimiento curricular de la educación general básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar a los y las estudiantes para la comprensión e interacción con su entorno, mediante el desarrollo cognitivo alcanzado en base al juego de roles.

Se realizará el re-test de la escala valorativa de la Dra. Mercedes Esteva Boronat, para ser utilizada en el grupo estudio, para realizar el seguimiento de el desempeño cognitivo alcanzado por el juego de roles, mediante las destrezas con criterios de desempeño.

2.2 Social:

La Actualización y Fortalecimiento Curricular, entró en vigencia en el Ecuador en el año 2010, con el fin de promover la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional; que debe estar presente en toda práctica docente en función de alcanzar los objetivos deseados, para lograr una adecuada comprensión y desempeño como ser social para interactuar con sus semejantes y con su entorno.

2.3 Operativo:

Esta investigación es factible porque contamos con la escala observacional de la Dra. Mercedes Esteva Boronat, observaciones directas, videos, recursos humanos, la guía del proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y con la facilidad de acceso al lugar de investigación.



3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

En la investigación realizada sobre la "**Valoración del desempeño cognitivo alcanzado por los niños mediante el juego de roles**"; se obtuvo como resultado que el juego de roles es un factor que influye en el desempeño cognitivo; de acuerdo a los resultados alcanzados de **RIERA Y VINTIMILLA**; investigaremos si éste desarrollo cognitivo perdura o no en los niños/as del grupo estudio y control en la adquisición de las destrezas con criterios de desempeño de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica.

4. OBJETIVO GENERAL

Analizar la consolidación del desarrollo cognitivo alcanzado con los niños/as del grupo estudio y grupo control a través del juego de roles.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dar seguimiento a los niños/as de la Escuela Fiscal Mixta Cornelio Crespo Toral (Cuenca- Baños Huizhil) de la investigación de **RIERA-VINTIMILLA** en torno al desarrollo cognitivo de los niños/as a través del juego de roles.
- Establecer la relación existente entre el desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles y compararlo con los dominios curriculares de los niños/as del primer año de educación general básica.
- Valorar el desempeño curricular de los niños/as del primer año de educación general básica mediante una constante observación.
- Formular estrategias metodológicas para el desarrollo y dominio de las destrezas del primer año de educación general básica.

5. MARCO TEÓRICO

Para la teoría histórico-cultural, el juego de roles es la base para el desarrollo de las acciones internas; las mismas que se forman con la interiorización de acciones



externas; para ello, los niños/as tienen que apropiarse del conocimiento que otros descubrieron para lograr una adecuada interacción con el medio.

Para Vygotsky “el principio fundamental de formación de las acciones intelectuales, consiste en que estas acciones internas se forman en la vía de la interiorización de acciones materiales externas. Tanto las formas de acciones intelectuales internas, como el propio desarrollo intelectual del niño, son producto de la consecuente formación y perfeccionamiento de acciones externas” (Vygotsky, 1987)

El desarrollo intelectual del niño se da por medio de elementos comunicativos y valorativos de manera lúdica, el juego de roles y las diferentes actividades esenciales que influyen directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes en la edad escolar.

Al aprender los niños/as mediante el juego, se debe proporcionar los espacios necesarios para esta actividad; la actualización y fortalecimiento curricular afirma que “es un error pensar que el juego en los estudiantes únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento” (MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR: ACTUALIZACION Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACION GENERAL BASICA, 2010); y ayudan en todas sus facultades, sensoriales, físicas, musculares, psicomotrices y conoce su entorno social.

Para Vygotsky en todo juego de roles debe existir un coetáneo o mediador; el mismo que siempre brindara estabilidad y sobre todo busca un buen equilibrio en él niño/a; habla de la relación que se establece entre aprendizaje y desarrollo en la Z.D.P. (Zona de Desarrollo Próximo); la que se logra por medio de la interacción entre un individuo más experto y otro menos experto, ya sea adulto o



niño/a. De esta forma se logra que él niño/a menos experto llegue al nivel del más experto, e incluso que lo supere; es decir el menos experto interioriza y se apropia de los instrumentos y funciones psicológicas del adulto porque descubre, aprende y asimila.

Esta labor se imparte mayormente dentro de las aulas de clases, en donde el mediador o mas experto es el educador; quien de acuerdo a la actualización y fortalecimiento curricular 2010 de educación general básica; busca desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión; la misma que “potencia como componente dinamizador del aprendizaje las destrezas con criterios de desempeño” (Santillana, ¿cómo planificar y evaluar según el nuevo referente curricular del ministerio de educación?, 2010) que “constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular y sus clases y las tareas de aprendizaje” (Ministerio de educación del ecuador: actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica, 2010).

“La destreza es una capacidad, una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto sólido guiado por la imaginación, la mente y por todos aquellos aspectos que se desarrollan dentro del individuo y que cumplen una función a través de las sensaciones e interpretaciones”

“Los criterios de desempeño se refieren a los aspectos esenciales de las destrezas. Expresan las características de los resultados significativamente relacionados con el logro descrito en el dominio de la acción. Son la base para que los facilitadores-evaluadores juzguen si el alumno es, o aun no, competente. De este modo, sustentan la elaboración de la estructura de la evaluación. Permiten precisar acerca de lo que se hizo y la calidad con la que fue realizado.” (Santillana: ¿cómo planificar y evaluar según el nuevo referente curricular del ministerio de educación?, 2010.)

El desarrollo de estas destrezas con criterios de desempeño se va a dar por medio de la interacción entre educando y educador; las cuales a su vez se van a



lograr mediante el trabajo cooperativo cual implica crear una interdependencia positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en el uso de habilidades interpersonales a la hora de actuar en pequeños grupos y a su vez favorece la integración de los estudiantes. Cada niño/a aporta al grupo sus habilidades y conocimientos; así está quien es más analítico, más activo en la planificación del trabajo o del grupo; quien es más sintético; facilita la coordinación; quien es más manipulativo, participa en las producciones materiales; es decir el trabajo cooperativo aumenta el rendimiento en el proceso de aprendizaje.

6. HIPÓTESIS

En base a la investigación realizada; el juego de roles didácticamente organizado permite al niño/a alcanzar mejores niveles de desempeño cognitivo; siendo la base para afianzar los desempeños curriculares esperados para los niños/as de primer año de educación general básica; dado que favorece el proceso de desarrollo simbólico, lógico matemático, emocional, afectivo y social.

7. METODOLOGÍA

Cuasi experimental: El estudio es de este tipo, debido a que, se tomarán a los grupos estudio y control que ya fueron establecidos en la investigación de **RIERA y VINTIMILLA**, con el propósito de elaborar un pre y pos test para conocer si el desarrollo cognitivo propiciado por el juego de roles, se mantienen o no en el primer año de educación básica en los dos grupos

- Aplicación de un pre-test
- Observación
- Aplicación de un post-test
- Cuadros estadísticos de los re-test
- Resultados



CATEGORIA	VARIABLE	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE DE INFORMACIÓN
Niños	Rango de edad	5-6 años	-Revisión Documental - Entrevista - Observación	- Fichas - Guía Temática	-Bibliografía -Internet -Educadoras de -Educación Inicial de la Escuela Cornelio Crespo
Actualización y Fortalecimiento Curricular.	Destrezas con criterio de desempeño	Primer año de educación general básica.	-Revisión Documental - Observación -Entrevistas	Escala valorativa	-Bibliografía -Internet -Niños
Juego de roles	Tipo	Influencia en el desarrollo Cognitivo.	-Revisión Documental - Observación	Re-test	-Bibliografía -Internet -Niños

8. ESQUEMA TENTATIVO DE CAPÍTULOS

CAPÍTULO I

JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO COGNITIVO

- 1.1 Teoría histórico cultural de Vygostky
- 1.2 ZDP
- 1.3 Etapas en el desarrollo de las Z.D.P.
- 1.4 Mediación
- 1.5 Desarrollo Cognitivo del niño
- 1.6 Definición de juego de roles
- 1.7 Concepciones y teorías del juego de roles



- 1.8 El valor del juego en el desarrollo cognitivo: aspectos teóricos
- 1.9 Características y etapas del juego de roles
- 1.10 Influencia del juego de roles en el desarrollo intelectual.

CAPÍTULO II

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

- 2.1. Definición de las Destrezas con Criterios de Desempeño.
- 2.1.1. Desarrollo de las Destrezas con Criterios de Desempeño
- 2.2 Fundamentos de la Actualización y Fortalecimiento curricular de Educación General Básica.
 - 2.2.1 Antecedentes.
 - 2.2. Fundamentos de las destrezas con criterio de desempeño.

CAPITULO III

ESCALA VALORATIVA DE LA ADQUISICION DE DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN BASE AL JUEGO DE ROLES.

- 3.1 Definición de la escala valorativa.
- 3.1.1 Estructura de la escala valorativa.
- 3.1.2 Re-test de la escala valorativa en base a las destrezas con criterios de desempeño.



CAPITULO IV

ANÁLISIS DE LA VALORACIÓN DE LAS DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO EN EL JUEGO DE ROLES

- 4.1 Observaciones en las condiciones habituales del proceso educativo
- 4.2 Análisis de los niños que alcanzan y no alcanzan las características básicas de las destrezas con criterios de desempeño de su edad.
- 4.3 Cuadros estadísticos
- 4.4 Resultados obtenidos

9. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

10. ANEXOS

11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



TIEMPO \ ACTIVIDAD	MARZO 2012				ABRIL 2012				MAYO 2012				JUNIO 2012				JULIO 2012				AGOSTO 2012				SEPTIEMBRE 2012					
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4		
Presentación y aprobación del diseño	X	X																												
Aplicación de la escala valorativa (re-test)				X	X					X	X					X	X													
Redacción Capítulo I					X	X	X	X																						
Presentación y revisión del Capítulo I									X	X																				
Redacción Capítulo II										X	X	X	X																	
Presentación y													X	X																



revisión del Capítulo II																								
Corrección de Capítulos														X	X	X								
Diseño, aplicación de escala valorativa DCD.				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X								
Procesamiento de Información																	X	X	X	X	X	X	X	X
Redacción Capítulo III															X	X	X	X						
Presentación y revisión del Capítulo III																	X	X						
Redacción Capítulo IV																		X	X	X	X			



Presentación y revisión del Capítulo IV																			X	X	
Corrección de Capítulos																			X	X	



TIEMPO \ ACTIVIDAD	OCTUBRE 2012				NOVIEMBRE 2012				DICIEMBRE 2012			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Elaboración de Recomendaciones, conclusiones y bibliografía	X	X										
Revisión de las recomendaciones, conclusiones y bibliografía			X	X								
Presentación Final del escrito						X						
Elaboración de material para la exposición final							X	X	X			
Exposición final										X		



ANEXO 2
BASE DE DATOS DE LAS APLICACIONES DEL RE TEST Y POS TEST DE LA ESCALA VALORATIVA DE LA DRA. MERCEDES ESTEVA BORONAT.

PRETEST GRUPO CONTROL

S	SEXO	EDAD	INDICADOR 1 Carácter de las acciones					INDICADOR 2 Adopción del rol					INDICADOR 3 Utilización de los objetos					INDICADOR 4 Relación con los Coetáneos					TO TA L		z	OTA	z						
			N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	OTA	z		
1	B	72	M	2	2	1	1	0	6	60	2	2	1	1	6	75,0	2	2	1	1	7	70,0	2	2	1	1	7	70,0	26	68,42			
2	B	70	F	2	2	2	1	1	8	80	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	1	8	80,0	2	2	2	2	1	9	90,0	32	84,21		
3	B	75	M	2	2	2	1	1	8	80	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	1	9	90,0	2	2	2	1	1	8	80,0	32	84,21	
4	B	64	M	2	2	2	2	1	9	90	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	1	1	7	70,0	2	2	2	2	1	1	9	90,0	32	84,21
5	B	67	M	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	0	6	75,0	2	2	2	1	1	8	80,0	2	2	2	1	1	8	80,0	29	76,32	
6	B	71	F	2	2	2	1	1	8	80	2	2	1	1	6	75,0	2	2	2	2	1	9	90,0	2	2	2	1	1	8	80,0	31	81,58	
7	B	68	M	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	1	1	8	80,0	2	2	2	2	1	3	90,0	31	81,58	
8	B	67	M	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	1	1	8	80,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	32	84,21
9	B	63	F	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	10	100,0	35	92,11		
10	B	63	F	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	2	1	3	90,0	34	83,47
11	B	62	F	2	2	2	1	0	7	10	2	2	1	1	6	75,0	2	2	2	1	1	8	80,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	30	78,95
12	B	68	F	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	1	6	75,0	2	2	2	2	1	8	80,0	2	2	2	2	1	3	90,0	31	81,58	
13	B	65	F	2	2	2	1	0	8	80	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	35	92,11
14	B	70	F	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	1	6	75,0	2	2	2	2	1	9	90,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	32	84,21
15	B	72	F	2	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	1	3	90,0	37	97,37

PROTEST GRUPO CONTROL

S	SEXO	EDAD	INDICADOR 1 Carácter de las acciones					INDICADOR 2 Adopción del rol					INDICADOR 3 Utilización de los objetos					INDICADOR 4 Relación con los Coetáneos					TO TA L		z	OTA	z								
			N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	OTA	z				
1	B	72	M	2	2	2	0	8	80	2	1	1	0	4	50,0	2	2	1	1	6	60,0	2	2	1	1	0	6	60,0	24	63,2					
2	B	70	F	2	2	2	2	1	9	90	2	2	2	1	6	75,0	2	2	2	2	1	9	90,0	2	2	2	1	1	8	80,0	32	84,2			
3	B	75	M	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	36	100,0			
4	B	64	M	2	2	2	1	0	7	10	2	2	1	1	6	75,0	2	2	2	1	0	6	60,0	2	2	2	1	1	8	80,0	27	71,1			
5	B	67	M	2	2	2	2	0	8	80	2	2	1	0	5	62,5	2	2	2	2	1	8	80,0	2	2	2	2	1	0	7	70,0	28	73,1		
6	B	71	F	2	2	2	2	0	8	80	2	2	1	1	6	75,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	32	84,2		
7	B	68	M	2	2	2	2	0	8	80	2	1	0	4	50,0	2	2	2	2	1	0	7	70,0	2	2	2	2	1	0	7	70,0	26	68,4		
8	B	67	M	2	2	2	1	3	90	2	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	1	1	8	80,0	33	86,8		
9	B	63	F	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	1	3	90,0	32	84,2			
10	B	63	F	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	1	6	75,0	2	2	2	2	1	3	80,0	2	2	2	2	1	3	80,0	29	76,3			
11	B	62	F	2	2	2	2	1	0	7	10	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	1	3	90,0	32	84,2	
12	B	68	F	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	2	10	100,0	36	94,7	
13	B	64	F	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	38	100,0		
14	B	67	M	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	2	1	3	90,0	2	2	2	2	2	1	3	90,0	34	83,5
15	B	71	M	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	36	94,7		
16	A	63	M	2	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	35	92,1		
17	A	67	M	2	2	2	2	0	8	80	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	35	92,1		
18	A	63	F	2	2	2	2	1	3	90	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	34	84,7		
19	A	63	M	2	2	2	1	3	90	2	2	2	2	2	8	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	2	2	2	2	2	10	100,0	37	97,4			

POSTEST GRUPO ESTUDIO

S	SEXO	EDAD	INDICADOR 1 Carácter de las acciones					INDICADOR 2 Adopción del rol					INDICADOR 3 Utilización de los objetos					INDICADOR 4 Relación con los Coetáneos					TO TA L		z	OTA	z	
			N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L	z	N1	N2	N3	N4	N5	TO TA L
A	A	76	M	2	2	2	2	10	100	2	2	2	2	1	7	87,5	2	2	2	2	2	10	100,0	2</				



ANEXO 3

BASE DE DATOS DE LA ESCALA VALORATIVA DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DE PRIMERO DE EGB POR BLOQUES CURRICULARES

Gardenia Conforme Z.
Alejandra Torres V.



ANEXO 4

BASE DE DATOS DE LA ESCALA VALORATIVA DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DE PRIMERO DE EGB POR COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE

#	EDAD	SEXO	GRUPO	MEDIO NATURAL Y SOCIAL												LOGICO MATEMATICO												COMPRENSION ORAL Y ESCRITA						EXPRESION ARTISTICA				TOTAL	
				Practicar normas básicas para el cuidado de la importancia de los medios	Reconocer y valorar la importancia de los medios	Colaborar con el medio	Identificar los órganos de los sentidos	Describir las características positivas y negativas	Discriminar modelos y principios	Identificar las principales tareas y posibilidades	Reconocer los medios de comunicación	TOTAL	Identificar los colores rojo, blanco y negro	Identificar y comparar los colores blanco y negro	Identificar y relacionar los colores y las formas	Comparar y colección	Contar y s	Identificar cantidades y s	Utilizar los círculos y los cuadros	Identificar los cuerpos geométricos	Reconocer y utilizar los números ordinales	Discriminar y r	Usar el calendario para contar y ordenar	Estimar, comparar y relacionar	TOTAL	Escribir su nombre con su propio apellido	Escuchar narración	Comprender el significado e situación	Exponer oralmente	Demostrar creatividad en la ejecución	Distinguir los sonidos por la intención	Distinguir las principales naciones: cerca/lejos y naciones: mudas/veladas	Distinguir las principales naciones: mudas/veladas	Distinguir las principales naciones: mudas/veladas					
				Hablar sobre la importancia de los alimentos que se comen en un lugar	Observar y describir diversos objetos que se sienten	Nombrar los diferentes en un lugar	Enumerar los sentidos	Responde r: ¿Viven o no los objetos que se comen en un lugar	Determinar comportamientos que se sienten	Conversar sobre las actividades como nos trastienen	Dibujar sobre lo que se sienten	TOTAL	Presentar diferentes objetos y describirlos	Ubicar en la balanza y determinar	Observar y describir los objetos de su entorno y	Contar los días que transcurri	Determinar y contar los días que transcurri	Describir las características de su entorno y	Ubicar a los niños en fila y s	Observar y describir las láminas que responden a las preguntas	Contar los días que transcurri	Entonar canciones sol	Interpretar las canciones sol	Dialogar sobre las canciones sol	TOTAL	Realizar diversas actividades como el	Escuchar una narración y	Escuchar una narración y	Observar y describir las canciones sol	Conversar sobre la música que se escucha	Discriminar la narración e la pág. 112 del libro	Realizar ejercicios de calentamiento	Realizar ejercicios de capitán manda, resaltando	Realizar ejercicios de capitán manda, resaltando					
01	5 años	Masculino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	1	2	2	14	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	21	2	1	2	2	7	1	2	3	2	1	2	2	7	
02	6 años	Masculino	ESTUDIO	2	1	2	1	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	2	8	1	2	3	2	2	2	2	8
03	6 años	Masculino	CONTROL	1	2	1	1	1	1	2	1	10	2	2	2	1	0	0	0	0	2	2	2	2	1	16	1	2	1	1	5	1	1	2	2	2	2	8	
04	6 años	Femenino	ESTUDIO	1	1	2	2	1	1	2	2	12	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	20	0	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	8	
05	6 años	Masculino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	1	2	2	14	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	21	2	1	2	1	6	2	2	4	2	1	2	2	7
06	6 años	Femenino	CONTROL	2	2	1	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	20	0	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	8	
07	6 años	Masculino	CONTROL	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	22	2	2	1	2	7	1	2	3	2	1	1	2	6
08	5 años	Masculino	CONTROL	1	1	1	1	1	2	2	1	2	11	2	2	2	2	0	2	2	2	2	1	2	1	20	2	2	2	1	7	2	2	4	2	2	1	6	
09	6 años	Masculino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	1	2	1	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	1	7	2	2	4	2	2	2	8	
10	6 años	Masculino	ESTUDIO	1	1	2	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	2	2	2	1	7	2	2	4	1	2	2	7	
11	6 años	Masculino	CONTROL	1	1	2	1	2	1	2	2	12	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	21	2	2	2	2	8	2	1	3	2	2	1	7	
12	6 años	Masculino	ESTUDIO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	2	8	2	2	4	2	2	2	8	
13	6 años	Femenino	CONTROL	2	1	2	1	2	0	2	1	11	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20	2	1	0	2	5	2	1	3	1	2	2	7	
14	5 años	Masculino	ESTUDIO	2	2	2	2	2	1	2	1	14	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	21	0	2	1	2	5	1	1	0	1	2	2	7	
15	6 años	Masculino	CONTROL	2	2	2	2	2	1	2	1	14	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	21	0	2	1	2	5	1	0	1	2	2	1	7	
16	6 años	Masculino	CONTROL	1	2	2	1	2	1	2	2	13	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	1	2	2	2	7	2	2	4	2	2	0	6	
17	6 años	Femenino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	1	2	2	7	1	2	3	2	2	2	8	
18	6 años	Femenino	CONTROL	2	0	2	1	1	2	2	2	12	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	16	1	2	2	1	6	1	1	2	2	2	2	8	
19	6 años	Femenino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	1	1	6	1	2	3	2	2	2	8	
20	6 años	Femenino	CONTROL	2	1	2	1	1	1	2	1	11	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	2	0	2	6	1	2	3	2	2	2	8	
21	6 años	Femenino	ESTUDIO	2	1	2	1	2	2	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	1	2	2	7	1	2	3	2	2	2	8	
22	6 años	Femenino	CONTROL	2	1	2	1	2	0	2	2	12	2	2	2	2	0	1	2	1	2	1	2	1	2	19	2	2	1	2	7	2	0	2	2	1	1	6	
23	6 años	Femenino	ESTUDIO	1	2	2	1	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	1	7	1	2	3	2	2	2	8	
24	6 años	Femenino	ESTUDIO	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	22	2	1	2	1	6	1	1	2	3	1	2	2	7
25	6 años	Femenino	CONTROL	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	20	2	1	1	2	6	1	1	2	3	2	1	2	6
26	5 años	Masculino	ESTUDIO	1	2	2	1	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	21	1	1	2	1	5	1	1	2	3	2	2	1	7	
27	5 años	Femenino	CONTROL	2	2	2	1	1	2	2	2	14	2	2	2	1	1	0	1	2	2	2	2	1	1	17	1	2	2	1	6	1	1	1	2	2	2	8	
28	6 años	Masculino	ESTUDIO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	2	8	2	2	4	2	2	2	8	
29	5 años	Femenino	ESTUDIO	1	1	2	1	2	1	2	2	12	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	19	0	1	1	2	4	1	1	3	1	2	2	7	
30	5 años	Masculino	ESTUDIO	1	1	2	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	21	2	1	2	2	7	2	2	4	1	2	2	7		
31	5 años	Femenino	CONTROL	2	2	2	1	2	1	2	1	13	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	20	1	1	2	2	6	2	2	4	1	1	2	6		
32	5 años	Femenino	ESTUDIO	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	1	2	2	7	1	2	3	2	2	2	8	
33	5 años	Masculino	ESTUDIO	1	2	2	2	2	2	1	1	12	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	20	2	1	2	2	7	2	2	4	2	2	2	8	
34	6 años	Femenino	CONTROL	2	1	2	1	2	1	1	2	12	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	19	2	2	2	2	8	2	2	4	2	2	1	6		



BIBLIOGRAFÍA

Almajano, M. P. (20 de 7 de 2009). Recuperado el 23 de Julio de 2012

Altamirano, M. (Mayo de 2009). “El juego como herramienta de trabajo para estimular el desarrollo integral de los niños”. *[pdf] universidad tecnológica equinoccial* . Quito, Ecuador.

Clavijo Ruth, 2007 Currículo.

Covarrubias, M. (1991). *¿Podemos ser más inteligentes?*

Esteva Boronat, (2001) Mercedes: El juego en la edad preescolar. ed: pueblo y educación.

Feuerstein, R. (2006). www.utemvirtual.cl/. Recuperado el 2 de junio de 2012, de

www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39250_c_feuerstein.pdf

Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía* . España.

Fuentes, S. (Junio de 2008). Desarrollo de la inteligencia de acuerdo al profesor Reuven Feuerstein. *Aprendizaje Mediado* .

Garaigordobil,(1990) M. ,Juego y desarrollo infantil.

García González, Enrique, Vygotsky: (2000) la construcción histórica de la psique, México: Trillas, ISBN 968-24-6016-6.

Gómez, Obed; (2009) Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje.

Investigacion realiazada por Riera y Vintimilla. (s.f.).



Investigación realizada por las autoras de la tesis. (s.f.).

Lev Semiónovich Vygotsky. (1931) obras escogidas tomo III Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores.

Ministerio de Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular del primer año de Educación General Básica*. Quito.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de la educación general básica*. QUITO - ECUADOR.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2007). *Plan Decenal de Educación del Ecuador 2006-2015*.

Muñoz, M. (2000). *Programas de Educación Preescolar*. Recuperado el 14 de Enero de 2011, de Vías Formales y no Formales de Educación:
<http://www.monografias.com>

Piaget. (1960). *El niño reinventa la aritmética*. Obtenido de
http://www.uhu.es/luis.contreras/temas_docentes/trabajos_alumnos/kamii1.htm

Piaget, J. (2002). *Psicología y pedagogía*.

Piaget - Vygotsky: (1996) contribuciones para replantear el debate José Antonio Castorina; Emilia Ferreiro; Marta Kohl de Oliveira, Delia Lerner México: Paidos.

Santillana, G. (2010). *¿Cómo planificar y evaluar según el nuevo referente curricular del Ministerio de Educación?*

Szechet, V. (2009).

<http://www.educacioninicial.com/El/contenidos/00/0500/535.ASP>. Recuperado

Gardenia Conforme Z.
Alejandra Torres V.



el jueves de Junio de 2012, de

<http://www.educacioninicial.com/El/contenidos/00/0500/535.ASP>

Teoria de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador. (S/A).

Recuperado el martes de mayo de 2012, de 39250 c Feuerstein:

<http://es.scribd.com/doc/102514481/39250-c-Feuerstein>

Th Alexander, P. R. *Psicología Evolutiva*.

Valiño, G. (24 de Febrero de 2007). JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO.

Sobre el juego podemos pensar: ordenando criterios para seguir jugando en el jardín de infantes .

Vygotsky, I. (s.f.). *El lenguaje infantil*. Obtenido de

<http://www.psicologicamentehablando.com/lev-vygotsky-y-el-lenguaje-infantil/>

Vygotsky, (1987) Pensamiento y Lenguaje

Vygotsky. (1925). *Modelo de Aprendizaje Sociocultural*. Obtenido de

http://www.educarchile.cl/web_wizzard/visualiza.asp?id_proyecto=3&id_pagina=305&posx=4&posy=2

google.com. (s.f.). Obtenido de [google.com](http://www.google.com/search?hl=es&site=imghp&tbo=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex): search?hl=es&site=imghp&tbo=

google.com. (s.f.). Obtenido de

[es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex](http://www.google.com/search?hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex)

google.com. (s.f.). Obtenido de

http://elotrobasket.blogspot.com/2011_12_01_archive.html

google.com. (s/a). Recuperado el 8 de junio de 2013, de

[hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex](http://www.google.com/search?hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex)

google.com. (s/a). Obtenido de [hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex](http://www.google.com/search?hl=es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q=comprehension+y+ex)

Gardenia Conforme Z.

Alejandra Torres V.



google.com. (s/a). Obtenido de :

es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=

google.com. (s/a). Obtenido de :

es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=1280&bih=695&q= c +

google.com. (s/a). Obtenido de es&site=imghp&tbo=isch&source=hp&biw=

google.com. (s/f). Recuperado el 18 de mayo de 2013, de

search?hl=es&site=imghp&tbo=