



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Escuela de Educación Especial y Preescolar

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Estimulación Temprana e  
Intervención Precoz

Elaboración y aplicación de una guía de actividades para el desarrollo del  
pensamiento a través del juego, en niños de 4 a 5 años en la Unidad  
Educativa Rosa de Jesús Cordero.

Autora: Ana María Talbot

Directora: Mst. Liliana Arciniegas

Cuenca, Ecuador

2009

## **DEDICATORIA**

Esta tesis va dedicada a mis padres y a mi abuelo Oswaldo.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad del Azuay y a sus profesores por haberme formado académicamente y motivarme a la realización de mi trabajo de grado con el fin de obtener mi título.

A la Mgst. Liliana Arciniegas, por guiarme en el transcurso del desarrollo de tesis, y por su colaboración y apoyo como mi Directora.

A la Mgst. Margarita Proaño y a la Lcda. Ana Cristina Arteaga por su apoyo brindado como miembros del Tribunal, y a la Mgst. Ximena Vélez, por su cooperación para la elaboración del presente trabajo.

Agradezco al Colegio Rosa de Jesús Cordero, por permitirme aplicar la propuesta, y a todas las niñas que hicieron posible mi trabajo.

Agradezco a mi familia, padres, hermanos y sobrinos por haber sido un apoyo muy importante, y haberme motivado a finalizar mis estudios.

## INDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice.....	vi
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	11
<b>Capítulo I: Pensamiento.....</b>	<b>13</b>
Introducción.....	13
.	
1.1 Concepto y bases neurofisiológicas.....	14
1.1.1 Bases neurofisiológicas.....	15
1.2 Tipos de Pensamiento.....	18
1.2.1 Imaginación.....	19
1.2.2 Toma de Decisiones.....	19
1.2.3 Argumentación.....	20
1.2.4 Solución de Problemas.....	21
1.2.5 Pensamiento Analítico.....	23
1.2.6 Pensamiento Sistémico.....	24
1.2.7 Pensamiento Crítico.....	24
1.2.8 Pensamiento Creativo.....	26
1.3 Modalidades del Pensamiento.....	28
1.3.1 Pensamiento no racional.....	28
1.3.2 Pensamiento Racional.....	29
1.3.3 Pensamiento Creador.....	29
1.4 Desarrollo del Pensamiento de niños de 4 a 5 años.....	30
Conclusiones.....	37

<b>Capítulo II: El Juego.....</b>	<b>38</b>
Introducción.....	38
2.1 Concepto y tipos de juegos.....	39
2.1.1 Tipos de juegos.....	42
2.2 Juego y aprendizaje.....	49
2.3 Juego y sus beneficios.....	51
Conclusiones.....	54
<b>Capítulo III: Guía de Actividades para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 a 5 años.....</b>	<b>55</b>
Introducción.....	55
3.1 Actividades para el desarrollo del pensamiento Analítico.....	57
3.2 Actividades para el desarrollo del pensamiento Sistémico.....	68
3.3 Actividades para el desarrollo del pensamiento Crítico.....	80
3.4 Actividades para el desarrollo del pensamiento Imaginación.....	93
3.5 Actividades para el desarrollo del pensamiento Toma de decisiones.....	105
3.6 Actividades para el desarrollo del pensamiento Argumentación.....	116
3.7 Actividades para el desarrollo del pensamiento Solución de problemas.....	128
3.8 Actividades para el desarrollo del pensamiento Creativo.....	140
Conclusiones.....	151
<b>Capítulo IV: Resultados de la aplicación de la guía.....</b>	<b>152</b>
Introducción.....	152
4.1 Ficha de Evaluación.....	153
4.2 Recopilación de datos evaluación inicial y final.....	155
4.3 Evaluación inicial y final.....	236
4.4 Cuadros Comparativos.....	238
4.5 Cuadros individuales de cada pensamiento.....	241
4.6 Destrezas desarrolladas por juego.....	250
4.7 Cuadros finales de los resultados obtenidos.....	252

Conclusiones.....	254
Recomendaciones.....	255
Bibliografía.....	256
Anexo1.....	261
Anexo 2.....	266

## **RESUMEN**

La guía de actividades para el desarrollo del pensamiento a través del juego en niños de 4 a 5 años, es una propuesta planteada con el fin de estimular a través de actividades lúdicas los diferentes tipos de pensamientos, y así lograr un desarrollo integral en los niños, por medio de una metodología de aprendizaje activa y placentera.

El presente trabajo puede ser utilizado como un manual de apoyo, para dar a conocer a padres y maestros el juego, como un mecanismo importante para estimular el pensamiento de una manera divertida y espontánea, tomando en cuenta los intereses y necesidades de cada niño.

## **ABSTRACT**

The activity guide for thought development throughout the play in 4 to 5 years – olds is a stated proposal whose objective is to stimulate the different kinds of thinking through play activities; using an active and pleasant learning methodology in order to achieve an integral development in children.

This project can be used as a support manual; it will show play to parents and teachers as an important mechanism of Thought stimulation, both fun and spontaneous, which takes into account the necessities of each child.

## INTRODUCCIÓN

Desde que nace el niño juega, primero lo realiza de una manera espontánea y sin un fin determinado, al ir creciendo juega con su madre, luego de manera solitaria explora su cuerpo, manipula, juega con objetos, al estar en contacto con más personas su juego se convierte paralelo, así posteriormente empieza a relacionarse con el mundo que le rodea, al entrar al preescolar su juego se vuelve social con metas a alcanzar u objetivos a lograr, al interactuar con otros niños conoce las reglas de los juegos, imita, crea, comparte, mezcla su mundo real con la fantasía.

Según las diferentes etapas que el niño va atravesando su pensamiento va cambiando, el niño en la infancia presenta facilidad para adquirir conocimientos, está abierto a recibir nuevas experiencias que irán formando su pensamiento.

La metodología juego – aprendizaje, aprovecha la esencia innata del niño, ya que a la edad de 4 a 5 años presenta una inclinación por utilizar el juego como herramienta para aprender. El niño juega para sumar, restar, conocer su cuerpo, aprender nociones básicas, transmitir sus emociones y pensamientos, expresar deseos y curiosidades que inquietan esta edad.

El primer capítulo de este trabajo se basa en la parte teórica del pensamiento es decir: su concepto, bases neurológicas, tipos de pensamiento, y cómo se desarrolla éste en los niños de 4 a 5 años.

Dentro del presente trabajo hemos dado importancia al juego como método de enseñanza, por lo que en el Capítulo 2 conoceremos su concepto, tipos, como influye en el aprendizaje, y sus beneficios dentro de la educación.

En el capítulo 3, la guía de actividades para el desarrollo del pensamiento en niños de 4 a 5 años, presenta un sin fin de juegos para estimular cada tipo de pensamiento.

Al aplicar la guía durante 6 meses nos podremos dar cuenta del avance de los niños y de la importancia de introducir el juego como mecanismo de enseñanza, se plantean los resultados de las evaluaciones aplicadas dentro del Capítulo 4.

El juego – aprendizaje, pretende unir el placer del juego y la estimulación de la creatividad que éste tiene para el niño, el mismo incrementa beneficios permitiéndolo desarrollar su seguridad, autoestima, valores, atención, memoria formándolo de manera integral.

# **CAPITULO I**

## **El Pensamiento**

### **Introducción:**

Al pensamiento lo concebimos como un conjunto de ideas que se relacionan entre si, en él influye el mundo que nos rodea. Al ser un proceso cognitivo amplio hemos considerado importante enumerar sus 8 tipos, por lo que citamos las características que prevalecen de cada uno de ellos.

Además se desprenden diferentes modalidades del pensamiento que son importantes conocerlas para estar al tanto del significado en cada una y de su función.

Conoceremos también algunas características evolutivas de los niños de 4 a 5 años y la forma en que se desarrolla su pensamiento y razonamiento.

## **1.1 Concepto y bases neurofisiológicas.**

*“El razonamiento consiste en pasar de una verdad conocida a una verdad desconocida o de un conocimiento dado se deduce un conocimiento nuevo”*

*C. Ibarra (Villarroel, 1994, p. 43)*

Hoy en día hablar de pensamiento es muy común en el campo de la docencia, pero en ocasiones, utilizamos este término sin conocer realmente su significado.

*“Al pensamiento podemos citarlo como: la secuencia de procesos mentales, de carácter simbólico, estrechamente relacionados entre sí, que comienzan con una tarea o problema y llegan a una conclusión o solución.” (Villarroel, 1994, p. 39), mientras que para Cohen (1973) “se define como la derivación mental de elementos mentales (pensamientos), a partir de las percepciones y como la manipulación y combinación de estos pensamientos”. (Villarroel, 1994, p. 39)*

Para algunos psicólogos, el pensamiento es una representación de datos, sonidos, imágenes, transformados en información para la solución de problemas.

*“Los especialistas en el desarrollo del conocimiento sostienen que los procesos de pensamiento dependen del modo en que el individuo representa sus experiencias, y de su capacidad evolutiva para manipular las representaciones internas de estas experiencias” (Fontana, 1986, p. 39). Dentro del pensamiento, recordamos, generalizamos, abstraemos, relacionamos ideas, para así sacar nuevas. Cualquier tipo de pensamiento sea simple o complejo, es el mediador entre el planteamiento y la solución del problema.*

Considero que el pensamiento es un producto de la mente que recibe estímulos externos y los acomoda para utilizarlos en sus vivencias, resolviendo problemas, planteándolos, dando opiniones, resolviendo conflictos, es decir mediante el pensamiento el individuo plantea alternativas, y escoge la más adecuada para su solución.

Dentro del pensamiento existen elementos que intervienen en el proceso de pensar los cuales son:

- Ideas simples: son imágenes mentales de los objetos y percepciones,
- Conceptos: Mediante la abstracción formamos las representaciones mentales.
- Juicios: Es el encadenamiento de conceptos, por medio de los cuales se afirma o se niega algo.
- Razonamiento: Operación mental superior, hace referencia a encadenar juicios de manera organizada. Por medio del razonamiento, presentamos argumentos y razones a favor o en contra de los hechos.

*(Villarreal, 1994, p. 42)*

Por medio de estos elementos, abstraemos, generalizamos, formamos juicios razonamientos, alcanzando así la conclusión o solución del problema planteado.

### **1.1.1 Bases neurofisiológicas:**

Se plantea como base neurológica que el pensamiento es resultando del funcionamiento del cerebro, a partir de las percepciones, relacionándolo con la corteza cerebral.

“Los cambios eléctricos que ocurren en la corteza cerebral al momento de pensar son producto de cambios bioquímicos que ocurren en el cerebro y en el sistema nervioso. En los pensamientos, como recepción de estímulos y su respuesta a ellos, se intercambian entre las neuronas (células nerviosas) varias sustancias químicas denominadas neurotransmisores. Estos productos permiten la transmisión de los impulsos nerviosos a lo largo de las fibras y el tejido nervioso del cerebro”  
*(Villarreal, 1994, p. 40).*

El proceso es el siguiente: el impulso nervioso se transmite primero a la neurona que está pasando la información, luego se produce la sinapsis donde se libera una sustancia química, la misma que llega al transmisor de otra neurona y activa el

impulso eléctrico que la pone en estado de excitación, continuando de esta manera el proceso cerebral.

Hoy en día se considera que todos los procesos mentales, tienen su origen cerebral, como lo son: el pensamiento, las ideas, imaginación y recuerdos.

*“Sin cerebro no hay pensamiento, pero sin pensamiento no es el cerebro”*

*(Sin autor)*

En estudios pasados se pensaba, que el pensamiento era algo pasivo, al realizar las investigaciones se pudo concluir, que todos los procesos mentales, son considerados actividades, ya que al iniciarse algún pensamiento se producen cambios en la actividad bioeléctrica del cerebro, desechando la idea de que el pensar es una acción pasiva.

Como fundamento de las bases neurofisiológicas se han establecido 3 teorías:

- Teoría Central: científicos concebían que el pensamiento quedaba encomendado a los tejidos de la corteza cerebral, pero con nuevos estudios se ha comprobado que es una función sujeta a la organización del cortex, “empezando por la percepción de estímulos, órganos sensoriales, pasando por la corteza cerebral y propagándose por las neuronas” (*Fajardo, Apuntes Psicología General, 1999, p. 329*), por medio de este proceso esta teoría sostiene que pensar es una actividad exclusivamente cerebral, sin participar el movimiento de cualquier grupo muscular.
- Teoría Periférica: Watson, considera al pensamiento un lenguaje sobrentendido, “es decir, que es como una forma de hablar interiorizada, como una especie de lenguaje restringido” (*Fajardo, Apuntes Psicología General, 1999, p. 330*) esta teoría sostenía que el lenguaje hablado no se diferenciaba del pensamiento, partiendo de que los impulsos motrices que llegaran a los músculos serían débiles para producir la emisión vocal, convirtiéndose el pensamiento y lenguaje en conceptos similares. Esta teoría no es aceptada en la actualidad.

- Teoría central - periférica: esta teoría propone una relación entre las actividades motoras y corticales, siendo la del cortex la primordial, por ser donde se realizan los mecanismos integradores, y paralelamente participando algunos grupos musculares como los de las cuerdas vocales.

En el cerebro del ser humano, se depositan los nuevos aprendizajes y se registran, las experiencias, sentimientos y conocimientos; el cerebro se encuentra dividido en dos regiones o hemisferios cada uno con características propias:

- Hemisferio Derecho: “se ocupa del pensamiento intuitivo, imaginativo, relajado, de inspiraciones, explora rápidamente un tema, es receptivo, es sintético, influye en la memoria a largo plazo, en el sentido del tacto, en el sentido musical, trata muchos aspectos a la vez”. (*Hanks, 1999, p. 375*)
- Hemisferio Izquierdo: “lógico, racional, procede por orden lineal, por secuencias, trata sólo un aspecto a la vez, se fija en causa efecto, sensible al sonido verbal, controla emociones, y reconoce palabras”. (*Bronstein, 2001, p. 23*)

Como vemos cada hemisferio tiene características diferentes, el hemisferio izquierdo es más lógico, mientras el derecho es más creativo. Lo que se propone es trabajar en forma conjunta con los dos hemisferios, para llegar a pensar de manera integral.

Al integrar funciones de los dos hemisferios obtenemos un mejor aprendizaje debido a que “el hemisferio derecho busca comprender la totalidad, tiene la facilidad de identificar las ideas significativas y ver la relación de una con la otra, mientras el hemisferio izquierdo es necesario para expresar estas ideas verbalmente y desarrollar sus detalles y consecuencias. Por esto la calidad del aprendizaje depende de la conexión y comunicación que exista entre los dos hemisferios en el momento del aprendizaje” (*Hanks, 1999, p. 375*)

Así podemos ver que del cerebro parten algunos procesos, como son el de razonar, pensar, abstraer; indispensables para la solución de problemas en la vida diaria.

## 1.2 Tipos de Pensamiento:

El pensamiento es considerado como un proceso cognitivo complejo, presente en todos los individuos, nos ayuda a formular preguntas, analizar, resolver problemas creativamente, plantear imaginariamente problemas, comparar, clasificar; estas destrezas mentales, son la base para que el niño desarrolle futuros aprendizajes y enlaces entre los nuevos y antiguos conceptos para obtener así los nuevos, por esto no se puede hablar de un solo tipo de pensamiento, “ como vivimos en un mundo de cambios, lo primero que necesitamos desarrollar es cierta flexibilidad y una actitud de apertura a los cambios y a las nuevas ideas” (*Hanks, 1999, p. 273*) para ello existen diferentes tipos de pensamiento que se van acomodando según nuestras necesidades, al pensar no estamos predispuestos a utilizar un determinado tipo de pensamiento, sino al reflexionar sobre las ideas, empleamos las habilidades del pensamiento que hemos desarrollado acorde a lo planteado. Según Villarreal los tipos de pensamiento van de lo simple a lo complejo, entre los principales están:

1. Imaginación
2. Toma de Decisiones
3. Argumentación
4. Solución de Problemas
5. Pensamiento Analítico
6. Pensamiento Sistémico
7. Pensamiento Crítico
8. Pensamiento Creativo

“El ser se dice en muchos sentidos ya que el Ser posee diversas cualidades que lo conforman y, por ende, se puede afirmar que en toda multiplicidad existe una unidad” Aristóteles (Obano, <http://blog.pucp.edu.pe/item/17956>, 01/02/7:20 p.m.)

### 1.2.1 Imaginación:

“Se trata de un pensamiento relativamente simple como es el hecho de recordar un suceso pasado o representar imágenes mentales que no están presentes”(Villarroel, 1994, p. 46), a su vez asociándolas con hechos pasados, agregando detalles, para así de este recuerdo formar una idea mental nueva, diferente a la original, con detalles propios de nuestra imaginación. Este pensamiento guarda similitud con la memoria, pero a diferencia que la imaginación cambia los elementos de los recuerdos, agregando o restando detalles.

### Destrezas para desarrollar el pensamiento imaginación:

Recordar
Evocar
Rememorar
Proporcionar
Asociar
Representar
Unir
Crear
Inventar
Estructurar
Mejorar
Empeorar
Modificar
Restaurar
Establecer
Cambiar

(Vélez, 2006, p. 51)

### 1.2.2 Toma de Decisiones:

*“Una persona capaz de pensar, de tomar decisiones de buscar la información relevante que necesita, de relacionarse positivamente con los demás y cooperar con ellas, es mucho más polivalente y tiene más posibilidades de adaptación, que el que solo posee una información específica”* Juan Delval (Villarroel, 1994, p. 30)

De Bono considera que este pensamiento recurre a las experiencias pasadas, y a relacionar con los factores que intervienen en nuestros asuntos a decidir. Mediante este pensamiento, primero analizamos el problema, para así poder decidir la opción más adecuada para la resolución del conflicto, podemos resolver asuntos simples y complicados. Es fundamental que para una buena decisión tengamos información suficiente relacionada a lo que estamos tratando, y reflexionemos con anterioridad las consecuencias de nuestra toma de decisión.

**Destrezas para desarrollar el pensamiento toma de decisiones:**

Decidir
Organizar
Priorizar
Ordenar
Valorar
Analizar
Decidir
Confiar
Conocer
Razonar
Investigar
Influencias
Aceptar

*(Vélez, 2006, p. 51)*

**1.2.3 Argumentación:**

Este pensamiento tiene como base disputar la opinión ajena y poner argumentos en contra, generalmente la argumentación se basa en la idea principal, utilizando como base para refutar las razones que respaldan a la misma.

Su metodología funciona en base a, razonamientos y justificativos, que se plantean cuando los demás difieren de nuestra manera de pensar. De la misma manera actúa cuando nos plantean criterios diferentes a los nuestros, donde generalmente los afianzamos aportando nuevas ideas, o construimos nuevos juicios para modificarlos.

## Destrezas para desarrollar el pensamiento argumentación:

Razonar
Investigar
Elaborar
Defender
Debatir
Experimentar
Reforzar
Opinar
Aceptar
Medir
Manifestar
Influenciar
Negar
Proponer
Conocer

(Vélez, 2006, p. 51)

### 1.2.4 Solución de Problemas:

Este pensamiento considera que: “el sujeto se enfrenta a dilemas ya sea de tipo cognitivo o experimental, frente a los cuales debe aplicar sus operaciones mentales para comprender el problema, analizar los elementos implicados en él y buscar una respuesta o solución a lo que le inquieta” (Villarroel, 1994, p. 47). La técnica científica es utilizada con frecuencia debido a que proporciona numerosas opciones para la solución de problemas, este pensamiento es de gran importancia ya que ayuda a resolver los dilemas de la vida cotidiana.

Dentro del pensamiento solución de problemas se presentan cuatro fases a seguir:

- Identificación y planteamiento del problema
- Formulación de la hipótesis
- Recopilación y análisis de datos
- Verificación de la hipótesis

(Villarroel, 1994, p. 47)

Estos pasos son importantes porque nos ayudan a aclarar el problema principal, y encontrar la solución adecuada.

**Destrezas para desarrollar el pensamiento solución de problemas:**

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
Formular, Proponer
Buscar, Expresar
Plantear
Preguntar, Analizar
Sistematizar
FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS
Preguntar, Proponer
Analizar
Comprender, Razonar
Buscar alternativas
RECOPIACIÓN DE DATOS
Experimentar
Buscar, Clasificar
Asociar
Descartar
VERIFICACION DE HIPÓTESIS
Comprobar
Corregir
Rectificar
Negar
Afirmar
Sugerir

(Vélez, 2006, p. 51)

### 1.2.5 Pensamiento Analítico

El pensamiento analítico, se relaciona con la palabra análisis, significa tener varias perspectivas o manifestar diferentes puntos de vista de algún concepto. En ocasiones demostramos interés por temas y nos planteamos interrogantes, los cuales nos llevan a buscar nuevas soluciones que deben ser analizadas para ser entendidas.

Este pensamiento permite la comprensión de la información siguiendo “algunas destrezas analíticas que contribuyen a una comprensión más compleja de la información, éstas incluyen: el hacer distinciones entre los datos relevantes y detalles secundarios, la observación, la clasificación, la identificación de patrones, la comparación, el ordenamiento y la predicción” (Hanks, 1999, p. 297).

Todas estas son funciones que debemos tenerlas presentes para lograr la comprensión del interrogante planteado.

#### **Destrezas para desarrollar el pensamiento analítico:**

Distinguir entre datos importantes y secundarios
Observación
Clasificar en base a criterios
Identificar patrones
Crear patrones
Comparar
Ordenar siguiendo criterios
Seriar y contra seriar
Predecir
Comprender la idea principal
Investigar
Detectar errores
Organizar de acuerdo a criterios
Usar en las destrezas gráficos
Detectar semejanzas y diferencias
Estimular la formación de nociones opuestas

(Vélez, 2006, p. 53)

### 1.2.6 Pensamiento Sistémico:

El pensamiento sistémico “busca captar la totalidad de un tema, dejando en claro las relaciones que existen entre los diferentes elementos que lo componen” (*Hanks, 1999, p. 339*), el pensamiento sistémico funciona como enlace entre la nueva y antigua información, al asociarla y compararla se relaciona con conceptos anteriores, con aportes personales logrando obtener un nuevo conocimiento.

En este pensamiento se utiliza con frecuencia los diagramas, mapas conceptuales y gráficos, que ayudan a desarrollar, organizar y aclarar el tema.

### Destrezas para desarrollan el pensamiento sistémico:

Jugar con el nuevo conocimiento
Asociar
Ordenar las cosas siguiendo patrones y modelos
Seguir procesos pasado, presente, futuro, fácil, difícil

(*Vélez, 2006, p. 53*)

### 1.2.7 Pensamiento Crítico

“Según Adler (1987) un pensador crítico es abierto a posiciones contrapuestas, acepta la falibilidad, es imparcial, humilde, objetivo, honesto, autónomo, escéptico, y coherente entre principios y acciones”. (*Villarreal, 1994, p. 48*).

Al cuestionarnos pensamos individualmente, sin creer en todo lo que dicen los demás, no nos conformamos fácilmente con las respuestas a nuestras dudas, sino que buscamos una verdad que nos convenza. Cuando disputamos alguna idea, estamos empleado el pensamiento crítico ya que valoramos si la idea es correcta, incorrecta y sus limitaciones, lo que también ocurre cuando comparamos y relacionamos la información nueva con la antigua y la relacionamos y la adaptamos a nuestro marco conceptual.

Los criterios para emitir juicios valorativos proceden de tres fuentes:(*Villarroel, 1994, p. 48*)

- Valores culturales y sociales
- Dogmas religiosos o históricos
- Justificaciones individuales

Mientras que los procesos del pensamiento crítico son los siguientes:

- Hacer preguntas que cuestionen una forma de pensar.
- Comparar la información nueva con la anterior.
- Decidir cómo usar la información nueva para desarrollar un marco conceptual más consistente.

(*Hanks, 1999, p. 357*)

“El pensamiento crítico no es una creencia. El pensamiento crítico puede evaluar la validez de las creencias, pero no es una creencia en sí, es un procedimiento”

(EnciclopediaWikipedia,[http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento\\_cr%C3%ADtico](http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_cr%C3%ADtico),12/02/09 9:45 a.m.)

### **Destrezas para desarrollar el pensamiento crítico:**

Ser objetivo
Reflexionar
Valorar, Evaluar
Analizar
Buscar
Calificar
Aceptar
Discernir
Discutir
Seleccionar
Negar
Asociar
Relacionar
Comparar

(*Vélez, 2006, p. 52*)

### 1.2.8 Pensamiento Creativo

“Hoy en día la creatividad juega un papel fundamental dentro de la educación, siendo su objetivo desarrollar, para formar seres con una nueva ideología que aporten cambios significativos a la sociedad” (Villarroel, 1994, p. 49).

*“Aunque con frecuencia la creatividad es un terreno del escritor, del músico o del artista, en realidad es parte del universo de habilidades del pensamiento de cada una de las personas; se puede desarrollar tan fácilmente como los otros tipos de pensamiento” Orlich y otros (Villarroel, 1994, p. 49)*

El pensamiento creativo permite la solución de problemas por medio de mecanismos originales es decir por vías no convencionales, donde el ser humano exprese libremente su pensamiento rompiendo con los esquemas básicos, al enfrentar circunstancias nuevas actúe con flexibilidad y apertura utilizando ideas innovadoras en sus esquemas mentales.

Según Hanks 1999, existen 4 fases del proceso creativo que son:

- Preparación Previa: La persona se alimenta del tema a tratar, leyendo, averiguando, buscando soluciones.
- Incubación: La persona se relaja, dejando de pensar en el problema, el subconsciente continúa trabajando en él.
- Inspiración: En la relajación existe un momento en el cual surge la inspiración que es el primer paso para la solución del problema, relacionando los nuevos con antiguos conocimientos.
- Implementación: Al haber surgido la idea, la mente la analiza, perfecciona, para su utilización.

“De Bono Considera a este tipo de pensamiento divergente o lateral para diferenciarlo del pensamiento común o lineal”. (Villarroel, 1994, p. 49)

Todas las personas estamos en capacidad de desarrollar la creatividad, ya que es una cualidad innata con la que contamos, siendo más fácil incentivarla en los pequeños por lo que todavía no tienen esquemas rígidos y sociales definidos.

### **Destrezas para desarrollar el pensamiento creativo**

Intuir
Especular
Cuestionar
Experimentar
Crear
Originar
Innovar
Generar
Combinar
Aplicar
Expresar
Asociar
Inventar
Facilitar
Estimular
Inhibir
Apaciguar
Motivar
Desarrollar
Imitar
Sintetizar

(Vélez, 2006, p. 52)

### **1.3 Modalidades del Pensamiento**

Existen diferentes tipos de pensamiento así como también diferentes modalidades, El pensamiento no racional es más flexible, sus acciones no están limitadas por la realidad y no tiene como propósito el cumplimiento de un objetivo. El pensamiento racional se caracteriza por ser un proceso controlado, vinculado con la realidad, su finalidad va dirigida a un objetivo específico.

#### **1.3.1 Pensamiento no racional:**

Se caracteriza por ser fantasioso e imaginativo sin cumplir con la lógica del pensamiento. En nuestro cerebro se registran una serie de imágenes percibidas por nosotros, este pensamiento las utiliza aunque el estímulo ya no esté presente, este tipo de pensamiento se ve reflejado en:

- Juegos Imaginativos:

Esta actividad se caracteriza, por mezclar la realidad con la imaginación, los niños juegan de tal manera que pueden convertir muchas almohadas en una casita, asemejando la imagen mental que ellos tienen de una casa real.

- Fantasías Diurnas:

Se las considera como imágenes mentales que no se manifiestan pero sirven para escapar de la realidad, en busca de evadir alguna frustración y satisfacer deseos. Se piensa que las fantasías pueden ser nocivas para el sujeto, pero sólo se tornan dañinas cuando la persona sustituye la realidad por la fantasía.

- Sueños:

Es el conjunto de imágenes a menudo irreales o absurdas que están influenciadas por estímulos externos e internos como son enfermedades, incomodidad, ruido que no dejan a la persona descansar correctamente. Para Freud los sueños son impulsos reprimidos, de naturaleza sexual, para otros los sueños proporcionan conocimientos

esotéricos y creencias, éstas son ideas concebidas como incoherentes, y se ha comprobado que no existe una relación entre los sueños y la realidad, y si en ocasiones ha sucedido ha sido simplemente casualidad.

### **1.3.2 Pensamiento Racional:**

El pensamiento racional, necesita de modelos lógicos es decir el razonamiento en sí, y que nos lleva a la solución de problemas y a conclusiones correctas. Para que este pensamiento sea considerado como tal debe cumplir con tres condiciones fundamentales:

1. Contradicción: es decir que un hecho o situación no puede ser otro al mismo tiempo.
2. Causalidad: que todo efecto tiene una causa
3. Relación entre todo y las partes.

*(Fajardo, Apuntes Psicología General, 1999, p. 334)*

El pensamiento lógico puede ser deductivo, inductivo, analógico. El primero consiste en partir de reglas para llegar a la conclusión, el segundo nos ayuda a probar una idea propuesta, este pensamiento parte de lo singular a lo particular para llegar a lo general, y por último el pensamiento analógico es el que va de lo particular a lo particular y de lo general a lo general como una comparación entre ideas.

### **1.3.3 Pensamiento Creador:**

Posee características racionales e imaginativas a la vez, como es el caso de los artistas, inventores, investigadores, poetas, este proceso se da mediante tres etapas:

1. Preparación: es la obtención de datos.
2. Incubación: es el recuerdo de ideas.
3. Inspiración o Iluminación: es el surgimiento de ideas creadoras.

*(Fajardo, Apuntes Psicología General, 1999, p. 335)*

#### **1.4 Desarrollo del Pensamiento de niños de 4 a 5 años.**

*“La principal meta de la educación es crear hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones. La segunda meta de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece” Jean Piaget (Villarreal, 1994, p. 28)*

Piaget quien plantea la teoría constructivista, y el desarrollo en base a los estadios propone que el niño desde que nace atraviesa diferentes etapas que pueden ser encasilladas en diferentes períodos o estadios los cuales son:

Estadio Sensorio-motriz: (0 – 2 años) Va su conducta de refleja hacia una actividad dirigida con un objetivo, forma el concepto de objeto permanente, es decir el objeto existe sin estar a la vista.

Estadio Preoperatorio: Se extiende desde los 2 a los 7 años. Comienza el lenguaje y aparece la capacidad representativa, solución de problemas, y las funciones simbólicas. Su pensamiento es egocéntrico.

Estadio de las operaciones concretas: Va desde los 7 años a los 12 años y es característico de él la aparición de operaciones intelectuales como combinar, disociar, y ordenar objetos concretos, aparecen también los conceptos de número, espacio tiempo y velocidad y sus intenciones en el razonamiento moral.

Estadio de operaciones formales: Abarca desde los 12 años en adelante y se caracteriza por que aparecen nuevas estructuras lógicas mediante las cuales es posible llegar a soluciones, su pensamiento se vuelve científico, y surgen la preocupación, acerca de la identidad y el ámbito social.

En el estadio preoperatorio encontramos los rasgos del pensamiento y las características del niño de 4 a 5 años, entre las principales, el niño ya está en capacidad de pensar o recordar hechos o personas que se encuentran ausentes,

todavía no se encuentra en capacidad en efectuar operaciones concretas, formulan conceptos por ellos, sin presentar criterios que demuestren sus convicciones.

Se forma el pensamiento representativo en el cual se demuestra la capacidad de hablar o referirnos a un objeto que no está presente, este pensamiento ayuda al niño a adquirir el lenguaje y a utilizarlo para recordar situaciones pasadas y objetos ausentes. En esta etapa el niño representa su mundo por medio de dibujos e imágenes, también conocido como lenguaje silencioso, debido a que al observar y analizar los dibujos podemos conocer los sentimientos y pensamiento del niño, existiendo en sus representaciones personajes o hechos reales o de fantasías.

En este estadio los niños son curiosos y no se encuentran en capacidad de distinguir entre objetos animados e inanimados dotando en ocasiones de características animadas a objetos inanimados, todavía muestran dificultad al diferenciar un hecho real de la fantasía, para construir los conceptos se basan en sus experiencias y creencias intuyendo las cosas.

Crean su propio juego y material para jugar, con personajes reales o fantasiosos, esto favorece a la adquisición del lenguaje y a desarrollar la creatividad y la imaginación. Piaget considera que “él juego reproduce lo que ha impresionado al niño, evoca lo que le ha agradado o lo que capacita para que forme, más plenamente, parte de su ambiente. En una palabra, dice, forman una vasta red de medios que permiten al yo asimilar la totalidad de la realidad, es decir, integrarla al fin de volver a vivirla, dominarla o compensarla” (*Beard, 1971, p. 50*)

Imita al adulto y copia en ocasiones las ideas de sus compañeros, pero considera siempre que proviene de sí mismo, se molesta al decirle lo contrario, ya que en esta etapa predomina su egocentrismo. Su egocentrismo, en ocasiones causa inestabilidad, ya que sólo mira las cosas desde su perspectiva, y no desde la de los demás, percibe, que el resto de personas piensa igual que él.

Dentro del estadio pre operacional existen limitaciones en el pensamiento del niño entre las cuales son:

- Apariencias percibidas frente a la realidad inferida: el niño se basa en sus percepciones inmediatas no las analiza sino las acepta tal como parece que son por ejemplo al ver un pozuelo de agua más estrecho y largo, asume que hay más cantidad de agua que en el ancho y bajo.
- Centración frente a descentración: el niño presta atención sólo a un aspecto de un ejercicio, sin fijarse en los detalles. Sólo se fija en la altura del agua y no en el grosor del envase.
- Estados frente a transformaciones: el niño tiene la percepción inmediata del estado inicial y final, no tiene la capacidad retentiva de todos los pasos intermedios.
- Irreversibilidad frente a reversibilidad: el niño de esta etapa no tiene la capacidad de reversibilidad en un proceso, es decir el va del inicio al fin no viceversa.

Las personas que rodean al niño deben dar mucha atención a sus niños, realizar actividades acorde a sus necesidades, como juegos de buscar objetos escondidos, completar dibujos, conceptos espaciales, arriba – abajo, dentro – fuera, completar figuras y dibujos, todas éstas son actividades que ayudan al desarrollo cognitivo del niño.

El desarrollo evolutivo del niño de 4 a 5 años se da en base del mundo que le rodea, formando conceptos de sí mismo y de su alrededor, beneficiándolo a desenvolverse con más independencia y seguridad en sus acciones.

En esta etapa el niño mantiene actitud de experimentación con el medio que lo rodea siendo importante dejar que en ocasiones sea responsable de su propio aprendizaje.

El niño de 4 años está en capacidad de alcanzar:

A continuación detallamos destrezas en diferentes áreas tomadas de la Guía para el Desarrollo Integral de los niños de 0 a 5 años elaborada por Ministerio de Bienestar Social. (*Ministerio de Bienestar Social, 1991, p. 63, 64,65*)

### Área Motriz Gruesa:

Ejercicios de todas las formas, movimientos diferenciados de las partes del cuerpo.
Puede caminar en forma talón – punta.
Corre con mayor facilidad y alternando ritmos.
Equilibrio en un solo pie por varios segundos.
Lanza la pelota con mayor agilidad usando solo el brazo y no todo el cuerpo
Imita a personas, animales y plantas de un cuento.

### Área Motriz Fina.

Copia cuadrado, círculo y triángulo aunque el trazo oblicuo no sea preciso.
Mayor dominio del lápiz el cual debe ser más delgado, respeta el límite de la hoja.
Mayor coordinación y lateralidad.
Dibuja un monigote como figura humana.
Sus dibujos son reconocibles.
Mayor dominio en abotonar y enlazar cordones.

### Área Cognoscitiva:

Mayor capacidad para generalizar y abstraer.
Creciente capacidad de razonamiento.
Puede descubrir detalles pero maneja con dificultad semejanzas y diferencias.
Puede realizar seriaciones de 3 a 5 objetos.
Ubicación temporal muy deficiente.
Reconoce uno, algunos, más grande, más chico.
Concepto de número 5.
Comienza a diferenciar su lateralidad.
Le encanta escuchar cuentos, memorizar canciones y poemas.

### Área Lenguaje:

Usa frases más complicadas.
Posee un vocabulario de unas mil quinientas palabras.
Combina frases para reforzar el dominio de las palabras, pero no son coherentes.
Articulación que ya no es infantil aunque requiere corrección.
Charla para atraer la atención.

### Área Afectivo Social:

Muy sociable le encanta impresionar a los adultos.
Se siente grande y ayuda a los pequeños, da muestra de liderazgo.
Complejo de Edipo, y gran curiosidad sexual.
Desobedece a los mayores reconoce errores pero los vuelve a cometer.
Expresa estados de ánimo, si algo no le sale bien se irrita, insulta y amenaza.
Tiene capacidad crítica de los demás.
Manifiesta temores específicos: a la oscuridad, animales.
Mayor independencia y confianza en sí mismo.
Confunde la realidad y la fantasía.
Son colaboradores con el adulto, puede realizar pequeñas tareas.
Interés y curiosidad por lo que le rodea.

El pensamiento al ser un proceso complejo en ocasiones no funciona aisladamente sino presenta relación con algunas áreas como lo son:

Pensamiento y lenguaje: Existen demasiadas teorías sobre su relación sin poder encontrar todavía la respuesta, para algunos el pensamiento y el lenguaje se encuentran vinculados por que el pensamiento maneja símbolos que para el hombre son las palabras, causando esto una relación entre el lenguaje interno y externo teniendo como finalidad ser una actividad organizada que necesita de los procesos cognitivos.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo no depende del lenguaje, debido a que los esquemas cognitivos, se inician antes de que se formulen las palabras, restando importancia a los esquemas verbales.

Según Luria, el habla sirve para comunicarse, a su vez organiza experiencias que serán la base para controlar comportamientos.

Considera Vigotsky al lenguaje, “destaca el papel significativo que puede jugar el lenguaje en el desarrollo de la capacidad representativa interna, y concede importancia al proceso de designación en la formación de los conceptos; sin embargo, el tema de la relación causal entre lenguaje y pensamiento no está resuelto”

(Fontana, 1986, p. 57), en cambio para Bruner el lenguaje y pensamiento son de raíces distintas, de origen biológico y de la experiencia.

Así podemos citar un sin fin de criterios, pudiendo llegar a la conclusión que:

- El desarrollo del pensamiento y lenguaje se da paralelamente.
- El lenguaje se desarrolla de manera anterior al pensamiento.
- El pensamiento es la madurez cognitiva y a partir de ésta se forma el lenguaje.

(Villarroel, 1994, p. 44)

El pensamiento y la memoria guardan semejanzas, el pensar significa relacionar ideas, conceptos, para llegar a uno nuevo, para este proceso es indispensable recordar conceptos previos, éste es el papel que cumple la memoria ayudándonos a refrescar conocimientos anteriores para relacionar con los nuevos y ser la base de posteriores aprendizajes.

Con otra área que se vincula el pensamiento es con la inteligencia, en muchas ocasiones son considerados como semejantes sin serlos, su diferencia es porque el pensamiento abarca ideas las que solucionan el problema, mientras la inteligencia son las habilidades que tiene una persona para manejar conocimientos. Es decir, “a la inteligencia se la puede concebir como el potencial mental que las personas tenemos, mientras el pensamiento sería las estrategias idóneas para aprovechar esa capacidad” (Villarroel, 1994, p. 44), de esta manera podemos concluir que entre estos dos procesos existe relación ya que necesitan uno de otro para funcionar.

El pensamiento al ser considerado un proceso lógico, también está afín con la afectividad, es considerado por algunos psicólogos como que al tomar soluciones en el campo cognitivo es importante basarnos en el plano afectivo para realizarlo efectivamente. Para otros el pensamiento y la afectividad no guardan dicha relación, al plantear que el pensamiento es origen de la mente y obra del cerebro, mientras la afectividad es de origen emocional, y surgen del corazón.

La afectividad es fundamental en el desarrollo cognitivo al momento de formar conocimientos, si manejamos mal las emociones como la presión, angustia y miedo no estaremos en capacidad de adquirir adecuadamente los conceptos. Para concluir es necesario que la afectividad y el pensamiento se desarrollen de manera integral para que el ciclo del aprendizaje se desenvuelva en óptimas condiciones.

## **Conclusiones:**

- El pensamiento es un proceso que se encuentra en todos los seres humanos.
- El funcionamiento del pensamiento se encuentra en el cerebro.
- Existen 8 tipos de pensamiento presentes en todas las personas en diversos grados.
- Todos los pensamientos están en capacidad de ser desarrollados y todos juegan un papel importante en los seres humanos.
- No existe una forma única de aprender, cada persona tiene diferentes características.
- El pensamiento guarda estrecha relación con diferentes áreas, influyendo unas en otras.
- El niño de 4 a 5 años tiene características propias de pensamiento que deben ser estimuladas.

## **CAPITULO II**

### **El Juego**

#### **Introducción:**

Al nacer comienza el movimiento y paralelamente a éste, el juego, desempeñando un papel muy importante, ya que por medio del mismo el niño interactúa con sus padres, con objetos, con su cuerpo, luego su actividad atraviesa distintas etapas en relación a su edad cronológica, como lo es el juego funcional, simbólico, de reglas, y constructivo, a partir de éstos el niño forma esquemas y diferentes maneras de jugar, el juego solitario del inicio, se convierte en grupal, sus conocimientos aumentan, logrando un mejor desenvolvimiento.

El juego aporta con características beneficiosas para el niño, como lo es libertad de pensamiento y decisión, capacidad para resolver conflictos, adaptarse a un medio social, tomar decisiones creativas, y actuar con espontaneidad y responsabilidad a las actividades diarias.

La capacidad de aprender a través del juego es una actitud innata en el niño, el rol del docente es aportar actividades lúdicas que ayuden a canalizar este aprendizaje de manera divertida, sin caer en la monotonía.

## 2.1 Concepto y tipos de juegos.

"Mientras juegan, los niños están manifestando sus intereses, expresándose a sí mismos y también mostrándonos cómo se sienten o qué es lo que piensan respecto a lo que les rodea"

(Salgado, [http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod\\_articulo=95651](http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod_articulo=95651), 06/01/09, 6:08p.m.)



(Talbot, 2008)

El juego es considerado como la actividad central y espontánea en la vida del niño, por medio de él, conoce el mundo que lo rodea, experimenta, prueba, encuentra formas de expresarse libremente. Proporciona alegría, ayuda al desarrollo del pensamiento e inteligencia, desarrolla la creatividad e imaginación, pudiendo considerarla así como una actividad muy beneficiosa y necesaria en el crecimiento.

Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, tomando como base las funciones básicas de la maduración psíquica de Piaget la asimilación, acomodación y la adaptación de la realidad externa a la suya, formando sus propias estructuras mentales, que servirán de base a futuros aprendizajes.

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Existen muchas definiciones para el juego, es considerado para la Real Academia de la Lengua como un ejercicio recreativo en bases a reglas simples o complejas en el cual se gana o se pierde, para otros autores es considerado: "*Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación*

*temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.*

*(EnciclopediaWikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos>, 8/07/08/, 2:30p.m.)*

Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, *“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.*

*(EnciclopediaWikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos>, 9/07/08/, 9:30 a.m.).*

El juego tiene carácter universal, debido a que todos los niños de cualquier cultura han jugado siempre, existiendo gran similitud en juegos de diferentes sociedades, el juego es sinónimo de diversión, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, aprende a respetar normas a tener metas y cumplir objetivos propios.

A través del juego se manifiestan emociones y sentimientos, desarrollando cualidades como compañerismo, lealtad, respeto, ética, y permite expresar al niño sentimientos de enfado, alegría, tristeza y superación.

Para poder entender de una manera más clara, el concepto del juego a continuación se cita algunas teorías que pretenden explicar su significado y orígenes.

Platón en su época consideró al juego como: *“un medio de enseñar a los niños las habilidades del trabajo adulto, y el maestro, con ayuda de las diversiones, debería dirigir las inclinaciones y placeres de los niños a su objetivo final en la vida”* (Fontana, 1986, p. 320).

Más tarde aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego:

*Teoría del exceso de energía.* Spencer en 1835, concibe que el juego sirve para gastar la excesiva energía que contiene todo organismo y que no necesita. “El cuidado paternal libra a los niños de toda responsabilidad, por lo que acumula energía sobrante que necesitan liberar” (Fontana, 1986, p. 321).

*Teoría de la relajación:* en 1883, apareció otra teoría, Lazarus sostenía que el juego sirve para relajarse y cargar energía necesaria para realizar actividades difíciles y trabajosas que producen cansancio.

*Teoría de la recapitulación:* Hall en 1928, se basaba en las teorías evolucionistas, el niño o niña reproducen el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus antepasados realizaron. “el desarrollo adulto se completa si, durante los años de formación del individuo, cada etapa de desarrollo se ha superado de forma satisfactoria”. (Fontana, 1986, p. 322).

*Teoría de la práctica o del pre-ejercicio:* Karl Groos, en 1899, presenta la teoría más próxima al concepto actual que tenemos sobre el juego, la cual sostiene que el juego es necesario para la maduración, las actividades del juego en la infancia son la preparación para la vida adulta. El juego proporciona habilidades que serán necesarias posteriormente en la vida.

Luego de haber revisado las teorías podemos darnos cuenta que desde hace muchos años atrás el juego ya estaba inmerso en el desarrollo infantil como lo está hoy en día.



(Talbot, 2008)

### 2.1.1 Tipos de juegos:

El niño al crecer va desarrollándose dentro de algunas etapas, las cuales van acompañadas por diferentes tipos de juegos, cada uno con características diferentes propias de la edad.

El niño manifiesta su actitud social desde que nace, primero establece contacto con su madre, luego al encontrar experiencias novedosas empieza a explorar el nuevo ambiente, posteriormente comenzará a expresarse por medio de sonidos y palabras, jugando de manera solitaria al principio, para más tarde estas experiencias convertirlas en un instrumento y utilizarlas en juegos paralelos y colectivos, comenzando así por medio de juegos libres, de imitación, de representación, juegos con reglas, con normas indispensables y conductas que servirán de pauta para establecer su conducta social.

- **Juego funcional o Sensomotor (0 a 2 años).**

En esta etapa el niño va adquiriendo poco a poco el control de sus movimientos, consigue el dominio de sus capacidades motoras y encuentra satisfacción al experimentar el mundo a través de sus sentidos.

El juego ejercicio *“es evolutivamente el primero en aparecer en la vida del niño, constituido por simples movimientos, ejercicios que ponen en acción una serie de conductas sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento”* (Grillo, <http://educarjuntos.com.ar,09/04/09,1:05 p.m.>)

El juego funcional se clasifica en dos categorías:

- “Puramente sensorio motrices como lanzar, arrojar, jalar de un hilo, llenar, vaciar, donde se observan los movimientos y manipulaciones con el fin de hacerlo”. (Grillo, <http://educarjuntos.com.ar,09/04/09,1:15 p.m.>)
- “Los referidos al pensamiento mismo o juegos del pensamiento, que no son simbólicos sino que consisten en ejercer algunas funciones simplemente por el placer de ejercerlas, por ejemplo combinaciones de palabras”. (Grillo, <http://educarjuntos.com.ar,09/04/09,1:15 p.m.>)

La actividad lúdica sensorio motora presenta habilidades con las que el niño satisface sus necesidades, su juego pasará de lo solitario a lo paralelo, fortaleciendo su socialización y personalidad.

Dentro del juego sensomotor al ejecutar los juegos como: llevar agua de un recipiente a otro, saltar, cantar, gesticular, subir objetos, valdrán de ayudan a la maduración muscular neurológica y al proceso psicológico logrando un desarrollo integral del niño en esta etapa.

- **Juego Simbólico (2 a 7 años)**

Otro tipo de juego es el simbólico, por medio del mismo el niño da características de un objeto a otro, en esta edad está en capacidad de imitar a las personas o acciones, sin que estén presentes, es decir juega a ser la otra persona. Su juego es más complejo, mezcla palabras, representa animales, se caracteriza por la mezcla de lo real con lo imaginativo.

*“La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de las conductas, le ayuda a la realización de sus deseos, la compensación ante frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida”*  
(Martinez,<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.html>. 09/07/08. 7:32p.m.).

El niño está en capacidad de codificar sus experiencias, recordar imágenes, crear situaciones, que posteriormente las reproducirá en sus juegos acompañándolas de sus pensamientos, anhelos y sentimientos, transformando así la realidad según sus necesidades.

Dentro de esta etapa el niño empieza a manejar el lenguaje manifestándose en el plano afectivo, social y cognitivo, relaciona palabras, expresa deseos, está en capacidad de de anunciar la acción antes de realizarla.

El niño tiene una gran capacidad imaginativa, debido a que está en capacidad de manejar experiencias del mundo real, combinándolas con las de la fantasía, crea ambientes, adapta sus percepciones y su manera de ver el mundo real, asimila y

asocia los procesos del mundo exterior interiorizándolos, cumpliendo un proceso de maduración.

Los juegos se basan en “parecerse a” y “hacer como”, por medio de la imaginación reproducen la realidad, dando como resultado un juego destinado al cumplimiento de sus deseos y resolución de conflictos, la mente del pequeño crea situaciones como lo es jugar con un libro, mientras para él es un banco, imita sonidos, movimientos que lo llevan al mundo de la fantasía. Su juego en esta etapa es paralelo pero sin existir diálogo ni juego con su acompañante, simplemente los niños van de su egocentrismo a buscar compañía de personas similares a él, desarrollando su necesidad afectiva y social



(Talbot, 2008)

- **Juego de Reglas (7 a 11 años)**

Este juego de reglas aparece en la edad escolar, el niño empieza a comprender conceptos sociales de participación, solidaridad y competición ya sea con el mismo o con los demás. Su pensamiento se torna más objetivo, el juego ya no es imaginativo se basa en la realidad de juegos estructurados en base a reglas y actividades en grupo con expectativas a cumplir.

El rol del docente es observar por medio del juego la situación actual del niño, y a partir de éste iniciar nuevos aprendizajes en el campo afectivo y cognitivo.

Dentro del juego en esta etapa se instauran reglas que forman personas disciplinadas capaces de someterse y cumplir sus propios objetivos que facilitan la convivencia con los demás.

De acuerdo a Piaget estos juegos están dentro del estadio de operaciones concretas, ya que a medida que el niño se adapta a la realidad pierde interés en el juego

simbólico, pasando de la subjetividad a la objetividad, de la imitación a lo real alcanzando así una adaptación inteligente.

Para Piaget los juegos de reglas empiezan con costumbres que el niño crea, como por ejemplo: hábitos de higiene, normas de conducta, sus acciones se controlan dentro de los límites y reglas pre acordadas. En base a las actividades lúdicas el niño integra su experiencia y se adapta a su entorno.

“La mayoría de las reglas impuestas por los niños en los juegos son imitadas y aprendidas de los mayores, pero hay otras que surgen a solas u otras que alcanzan su clímax en la propia pandilla, porque ellos mismos se dan las normas del convivir en su grupo de pares, imponen su identidad grupal y aceptan los límites de los otros”.  
(Martinez,<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoreglas/eljuegoreglas.html>.09/08/08/8:15 p.m.)

El niño jugará hasta su adolescencia donde logrará cambiar la realidad con acciones propias, así poco a poco el juego se hace social y menos libre apareciendo las reglas y obligaciones.

- **Juegos Constructivos:**

Este juego es considerado como la manipulación de objetos con el propósito de crear algo y con el fin de cumplir una meta.

Se despierta interés por lo innato en realizar sus propias creaciones y construcciones, este período empieza a partir de los 7 años, ya con muchas de sus habilidades desarrolladas, en base a las capacidades que el niño ha ido adquiriendo y formando en etapas anteriores.

“Con la aceptación de límites surge también el juego de construcción, donde el niño acepta que no todo es como él quisiera, pues los objetos tienen formas determinadas y se rigen por leyes físicas a las que debe ajustarse”. (Martinez,<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoreglas/eljuegoreglas.html>.04/02/09 6:45p.m.)

El docente debe propiciar actividades para que los niños desarrollen su creatividad dentro del juego constructivo, concederlos materiales adecuados con los cuales puedan satisfacer sus necesidades.



(Talbot, 2008)

- **Juego social:**

Mediante la ayuda del juego social, “el niño desarrolla finalmente nociones del comportamiento correcto e incorrecto, y así nace el yo ideal” (Fontana, 1986, p. 326).

Al estar interactuando con los demás y poseer una idea de sus actos, el juego social permite al niño comportarse adecuadamente dentro del grupo y estar en capacidad por medio del juego de evaluar a las demás personas que le rodean.

Dentro del juego social existen tipos de juegos los cuales es importante considerar, ya que nos enseñan cómo se relaciona el niño con los demás.

- **Juego Solitario:**

*“Jugará primero en forma solitaria para luego hacerlo con otros niños, es decir, que su juego se convierte en un elemento socializante fundamental” (Ministerio de Bienestar Social, 1991, p. 11)*



(Talbot, 2008)

A la edad de 2 años el niño presenta características egocéntricas, por lo que su juego es individual. En relación con los demás niños no fomenta el juego sino se mantiene en su espacio con sus juguetes, conversa con ellos, inventa diálogos, pues es él quien manda en el juego, en ocasiones puede dar opiniones al resto pero en general se concentra y se involucran en su propia actividad.

- **Juego Paralelo:**



(Talbot, 2008)

Aparece aproximadamente a los 3 años, es la etapa siguiente al juego solitario. En el juego paralelo el niño juega de manera independiente, pero en presencia de los demás, ocupa juguetes similares, participa en conversaciones; es decir el niño juega en compañía y al lado de otros niños pero maneja su juego y juguetes como a él le parece.

- **Juego Grupal:**



(Talbot, 2008)

*“Al jugar en grupo, experimentan procesos de pensamiento grupales, más el "toma y dame" que requieren los acuerdos mutuos”*

*(Fisherprice, <http://www.fisherprice.com/usp/infanttoys/article.asp?s=bulnl&id=158607,04/03/095:45p.m>)*

Alrededor de los 5 años aparece el juego grupal, aquí el niño juega y comparte con los demás.

El propósito de este juego es alcanzar una meta u objetivo, los niños se interesan en compartir conversaciones, planes, una actividad común con el fin de lograr un juego más organizado, al jugar a manera de grupo en ocasiones se designan roles dentro del juego o simplemente todos son uno sólo dentro del mismo.

Al citar estos tipos variados de juegos, podemos encasillarlos dentro de una clasificación en base a edades o etapas evolutivas. A continuación analizaremos los juegos que se desarrollan según la cultura como lo es el juego tradicional y el popular.

- **Juegos Populares:**

“Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras”. (*Enciclopedia wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos,01/02/09, 12:00 p.m.>*).

El reglamento dentro de estos juegos es variable, como también lo es su nombre dentro de cada cultura, para la ejecución del juego cuentan con un material muy variado y creativo.

Estos juegos han sido pilares en la enseñanza porque generalmente son conocidos por todas las personas, teniendo como único fin, simplemente la diversión.

- **Juegos Tradicionales.**



(Talbot, 2008)

Estos juegos son transmitidos por generaciones, son actividades lúdicas ligadas a la historia, cultura, y tradiciones propias de un país.

Al citar los tipos de juegos podemos ver que son indispensables para el desarrollo personal, ya que si privamos de este esparcimiento, los individuos no dispondrán de la misma facilidad para acoplarse a su entorno. Al conocer lo positivo del juego observamos que aporta beneficios en el desarrollo cognitivo, social, motriz, sensorial y emocional, formando así de manera integra al ser humano.

## **2.2 Juego y aprendizaje.**

“El juego es una forma de aprendizaje. De alguna manera se trata del trabajo más serio de la infancia: el que le brinda la oportunidad de aprender y experimentar. No es prudente interferir en los juegos de los niños para criticarlos o imponer un orden que a ellos les resulta arbitrario. Para el niño, sus juegos tienen una lógica interna muy rigurosa, aunque a los ojos del adulto resulta incomprendible”. (Wolfgang, 2000, p. 68)

Al estar todas las personas inmersas en el aprendizaje, se pretende encontrar un método activo que envuelva al niño en un aprendizaje dinámico y divertido, donde el principal actor sea él mismo.

Las actividades recreativas están presentes en el desarrollo del niño, la manera más apropiada de adquirir conocimientos es jugando, manipulando objetos, explorando, preguntando.

*“El juego es su máxima expresión; con él desarrolla su imaginación experimenta situaciones nuevas, supera acontecimientos pasados, y fundamentalmente siente una enorme satisfacción y placer” (Ministerio de Bienestar Social, 1991, p. 11).*



(Talbot, 2008)

El niño juega desde el nacimiento, primero con su madre, luego con su propio cuerpo sus manos, pies, posteriormente con los objetos que le rodea, convirtiéndose en una actividad muy importante para su desarrollo físico y emocional.

El juego pretende lograr en los niños un desarrollo integral, convierte el aprendizaje en un proceso más complejo, sus conocimientos varían ya que van de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, del aquí / allá, del ahora /después, nociones espaciales básicas como arriba/abajo, dentro/fuera. Todas estas destrezas son necesarias tomarlas en cuenta e interiorizarlas para que el niño pueda utilizarlas posteriormente.

Para que el niño alcance un aprendizaje correcto es necesario conocer el desarrollo evolutivo del niño, su pensamiento y necesidades; tomarlas como punto de partida y combinarlas con actividades estructuradas para mejores resultados.

Cada niño es un individuo único, con características y manera de pensar propia, es importante respetar esta individualidad ya que cada niño al aprender necesita ser respetado en sus inclinaciones, deseos y ritmo de aprender.

Mediante el juego el niño proyecta sus pensamientos, vivencias, fantasías, recuerdos, los cuales le permiten de una manera agradable expresar sus emociones.

Al jugar el niño crea, imita situaciones de la vida cotidiana las cuales posteriormente le ayudarán a comportarse y resolver adecuadamente problemas en situaciones reales.

Mediante el juego el niño es libre de aprender, porque puede jugar y equivocarse, algunas actividades repetirá cuantas veces él lo desee, sin tener sentimientos de inferioridad, al no ser un aprendizaje rígido el niño impone sus propias reglas y modo de aprender.

Todas las actividades que consideramos juego son los pilares de próximos aprendizajes, un simple trabalenguas o canción ayudará posteriormente a la memoria, el juego de saltar el elástico fortalecerá la motricidad, juegos como la casita, el doctor servirán a que el niño socialice y aprenda a respetar turnos

En el desarrollo social el niño mediante el juego aprende a conocer a los otros, a saber aceptar sus reacciones, se conoce a sí mismo y sus diferentes maneras de actuar ante situaciones imprevistas, dentro del juego social el niño forma lazos de amistad, afecto, sentimientos de lealtad, compromiso y alegría.

Se ha catalogado al juego como una actividad que simplemente representa diversión, ignorando las cualidades maravillosas que aporta en el niño, aprende a conocer su cuerpo, se ubica en el espacio, desarrolla la personalidad y se sitúa dentro de un grupo social.

El niño se plantea dificultades, incógnitas que solamente al resolverlas mediante el juego, le permitirá darse cuenta de su capacidad para vencer obstáculos.

Al relacionar el juego y aprendizaje concluimos que se desarrollan paralelamente enriqueciendo uno al otro, el niño desde que nace aprende, y qué mejor que su aprendizaje sea de una manera divertida, dinámica.

### **2.3 Juego y sus beneficios:**

*“El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano”. (Fontana, 1986, p. 328).*

El juego es imprescindible para el niño, ya que lo estimula y desarrolla de manera global, tomando en cuenta sus necesidades.

Cada una de las áreas que es estimulada por el juego, permite desarrollar fuerza, control muscular, equilibrio, lateralidad, el aspecto motriz, etc. Al jugar con materiales y recursos novedosos el niño crea, desarrolla la originalidad, forma conceptos y aprende a utilizar las capacidades de su pensamiento, de la misma manera al estar en contacto con el resto de personas, aprende a comportarse, compartir y respetar el pensamientos del resto de sus compañeros.



(Talbot, 2008)

El niño al jugar aflora su emociones, deseos y manera de pensar, podemos descubrir lo que le gusta y disgusta, así mismo al dibujar podemos analizar su autoestima, sus emociones, la identificación de sí mismo y la aceptación dentro de su familia.

El juego es una actividad propia de la infancia, aportando al niño un sin número de características beneficiosas entre las que podemos nombrar:

- Es una actividad libre, no está sujeto a tiempo, ni condiciones rígidas,
- No existen reglas definidas, los niños imponen y crean sus propias reglas y manera de juego.
- Es repetitivo, podemos jugar a lo mismo muchas veces hasta alcanzar lo planteado.
- Es espontáneo, es decir surge de modo natural por parte del niño.
- Ayuda al desarrollo personal, permite al niño conocer y utilizar sus capacidades en actividades cotidianas.
- Es placentero, al jugar el niño busca alegría, tranquilidad.
- Es innato todas las personas, tenemos deseo de jugar, desde que somos niños hasta adultos.
- Es de carácter incierto, al jugar el niño fantasea, organiza actividades, mezcla historias y elabora un sin fin de desenlaces.
- Sirve como medio de expresión, a través del juego el niño expresa su mundo interior, manifestando sus emociones y deseos.
- Permite el desarrollo integral del niño, al jugar, todas nuestras áreas entran en acción, al estimularlas continuamente logramos desarrollarlas de manera global.
- Ayuda a descargar sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.

- Es un mecanismo para resolver conflictos, el niño al verse frente a un problema, adquiere por medio del juego habilidades para resolver dificultades.
- Es un derecho, todos los niños tienen derecho y libertad de jugar.
- Forma valores, el niño al interactuar con los demás, conoce diferentes pensamientos y actitudes los cuales debe aceptar, ésto ayuda a que él niño desarrolle cualidades como compañerismo, solidaridad, respeto.



(Talbot, 2008)

Al citar estas características nos damos cuenta las maravillosas cualidades y beneficios que el juego aporta en el desarrollo integral, debemos impulsar a que los niños jueguen libremente, construir sitios abiertos fuera de peligro que les permita moverse con toda comodidad y seguridad. El juego es un instrumento de aprendizaje valioso que enseña a competir, ganar, perder, y a tomar riesgo con el fin de alcanzar las metas propuestas.

## **Conclusiones:**

- El juego es la actividad principal a desarrollarse en los niños.
- El juego beneficia el desarrollo del aprendizaje.
- El niño se desenvuelve en su medio a través del juego.
- Ayuda al niño a adquirir seguridad.
- Desarrolla el área motriz, cognitiva, social, afectiva, emocional, lenguaje, es decir, estimula de manera integral.
- Por medio del juego el niño construye conceptos, juega con la fantasía y la realidad, se conoce a sí mismo y a los demás.

## **CAPITULO III**

### **Guía de Actividades para el desarrollo del pensamiento en niñas de 4 a 5 años.**

#### **Introducción:**

Al conocer las características del niño de 4 a 5 años nos damos cuenta que su aprendizaje gira en torno al juego, por medio del él puede manifestar sus tendencias, preferencias, introducir conceptos, socializar con los demás, para ello existe un sin fin de actividades y juegos que los citaremos a continuación, con el fin de lograr el desarrollo del pensamiento y alcanzar nuevos conocimientos.

La guía de actividades pretende desarrollar los 8 tipos de pensamientos, los cuáles son: pensamiento analítico, sistémico, critico, imaginación, toma de decisiones, argumentación, solución de problemas, y creativo, para lograrlo se trabajo con 20 niñas de 4 a 5 años del Colegio Rosa de Jesús Cordero. Se trabajo aplicando un juego diario por 40 minutos dependiendo del juego, por un período de 6 meses.

## PENSAMIENTO ANALÍTICO

*“Todo juego es mediador del deseo, trae consigo una satisfacción y, en los que son compartidos permite expresar su deseo a otro” (Dolto, 2000, p. 144)*



(Talbot, 2008)

### **3.1 Actividades para el desarrollo del pensamiento Analítico**

- **¡A buscar bombas!**



*(Talbot, 2008)*

#### **Esta actividad estimula:**

Agilidad, equilibrio, rapidez, orientación, ubicación en el espacio, clasificación, observación, comprensión y ejecución de órdenes, confianza y seguridad en sí mismo, interacción social.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

#### **Recursos Humanos:**

De 10 jugadoras en adelante.

#### **Recursos Didácticos:**

Bombas de colores, lana.

#### **Descripción del Juego:**

El juego consiste en amarrar o esconder muchas bombas en un espacio grande, las niñas tendrán que salir a buscarlas, pero sólo tendrán que coger las bombas de color rojo, la niña que más bombas de este color obtenga será la ganadora del juego.

#### **Variación:**

Podemos jugar variando el color de las bombas.

- **¡Discriminación auditiva!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, agilidad mental, concentración, clasificación, comprensión, asociación, lenguaje, seguridad y confianza en sí mismo, autoestima.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

De 9 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Radio, disco.

**Descripción del Juego:**

En la clase vamos a conversar con las niñas y les diremos “hoy vamos a escuchar un disco con muchos sonidos, pero como yo no escucho bien, necesito que ustedes me expliquen que sonido es”. Pondremos el radio y el disco, y sonido por sonido iremos analizando con las niñas, luego de esto pediremos a las niñas que cierren los ojos y pasará una amiga voluntariamente, reproducirá un sonido y las niñas deberán intentar adivinar qué es, el juego finaliza cuando todas hayan participado.

- **¡Yo soy igual a, y diferente a....!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Observación, atención, memoria, concentración, encontrar semejanzas y diferencias, nociones básicas: arriba, abajo, lenguaje, interacción social, respeto de turnos.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Partes del cuerpo de animales hechas de cartulina.

**Descripción del Juego:**

Dentro del grado haremos 2 grupos el uno serán los espectadores, y los otros serán animalitos, el último grupo de las niñas escogerá una pareja, luego a cada una le llevaremos donde su amiga no las puedan ver, a ellos le disfrazaremos de animalitos, a cada integrante de la pareja le colocaremos por ejemplo: las orejas iguales, les pintaremos las caras iguales, a una le pondremos cola y a la otra no, a otra pareja sólo a una integrante le pondremos las 2 orejas y a la otra sólo la 1, a otra pareja, les pondremos colas a las 2, hocico a las dos, y sólo una tendrá lengua. Cuando todas las parejas de animalitos estén listas, irán pasando en orden una por una, donde los amigas que son espectadoras, ellas tendrán que analizar en cada pareja qué llevan igual y qué es diferente entre esos dos animalitos.

- **A jugar a los opuestos**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Expresión oral, lenguaje, ritmo, secuencia, memoria, atención, agilidad mental, clasificación, nociones básicas: grande, pequeño, grueso, delgado, interacción social, autoestima, confianza y seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Llevamos a las niñas a un espacio verde, luego nos sentamos formando un círculo, y les explicamos que vamos a jugar a los opuestos, y que cada vez que la persona que está a cargo diga alguna cosa, las participantes tienen que responder lo opuesto de lo que nombró, entonces comenzamos el juego y les decimos: “Ahora sí, vamos a empezar y no se van a equivocar, si yo digo blanco, blanco, blanco”, las niñas tendrán que responder: negro, negro, negro, “si yo digo día, día, día” noche, noche, noche.

Al jugar podemos nombrar muchas nociones, estados de ánimo, colores, texturas para encontrar lo opuesto, por ejemplo de feliz – triste, de suave – duro, y muchas más.

- **El arca de Noé**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: equilibrio, asociación, memoria, atención, sonidos onomatopéyicos, lenguaje, comprensión, ejecución de órdenes, seguridad, confianza, desenvolvimiento personal, autoestima.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

De 6 jugadoras en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Un pañuelo por cada pareja.

**Descripción del Juego:**

En el aula pedimos a las niñas escoger una pareja, o si no por medio de alguna forma a manera de juego las designamos, pedimos a las niñas que nos escuchen con mucha atención, y les contamos como fue la historia del “arca de Noé”, les explicamos que en la tierra iba a caer un fuerte diluvio, y un señor, llamado Noé, tuvo que hacer una enorme arca, y en ella subir una pareja de cada animal que existe en la tierra para salvarlos. Luego pedimos a cada pareja que escojan un sonido de una animal que les guste, después, a un integrante de la pareja procedemos a cubrirle los ojos.

Las jugadoras a los que no se les cubrió los ojos se esparcen por el patio y se colocan en un lugar fijo, allí empezaran a realizar el sonido del animal que escogieron, para

que su pareja que está cubierta los ojos se guíe por el sonido y encuentre a su compañera. Cuando todas las parejas estén completas se intercambian los papeles.

- **¿Frío o caliente?**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Observación, atención, memoria, comparación, diferenciación, clasificación, lenguaje, interacción social, autoestima, seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Recipientes, agua fría, caliente y tibia.

**Descripción del Juego:**

Introduciremos el tema en la clase de frío y caliente, primero haciendo que todas se toquen las manos entre ellas, les diremos a las niñas: “hoy hace frío y tengo las manos heladas”, “¿Haber las tuyas que están?”, ¡están tibias!, ¿Y las tuyas que están?, “huy que frías”. Luego ponemos un recipiente grande de agua, hielo, y agua tibia, para realizar la experiencia:

“esto que tengo aquí son cubitos de hielo”, “¿Los tocamos?”, “¿Están fríos o calientes?”, “¿Qué pasa en el agua si introducimos los cubos de agua en ella?”, “¿Está más fría o más caliente”? Luego les presentamos agua que nosotros

calentamos, y les preguntamos: “¿Esta agua esta fría o caliente?”, “¿Qué pasa si agrego un poco de agua fría?”, luego para finalizar el juego les proponemos sentarnos en el suelo y que comenten hacer de las variaciones del agua, al colocar hielo o agua hirviendo.

- **El semáforo**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: equilibrio, saltar, atención, asociación, comprensión y ejecución de órdenes, confianza, seguridad en sí mismo, ritmo, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Radio, disco, banderas rojas, amarilla y verde.

**Descripción del Juego:**

Pedimos a las niñas que se ubiquen en parejas y bailen al compás de la música, luego les explicamos que al sacar la bandera roja las niñas deben dejar de bailar, y quedarse quietas como estatuas, luego cuando se levante la bandera verde deben continuar bailando, y cuando se levante la bandera amarilla deberán cambiar de parejas, la pareja que no cumpla lo establecido deberá irse retirando del juego, hasta que quede una pareja ganadora.

- **Sábanas y retazos**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, clasificación, observación, asociación, lenguaje, discriminación, interacción social, autoestima.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Sábanas de diferentes tamaños y retazos de telas.

**Descripción del Juego:**

Para llevar a cabo esta actividad necesitamos contar con sábanas y retazos de telas de diferentes tamaños, luego proponemos a las niñas “Vamos a jugar con las telas”, tomamos una bien grande y pedimos que la tomen por los bordes, y jueguen a que es un mantel, una carpa o tienda, una alfombra mágica, luego les decimos a las niñas “Ahora vamos a escondernos debajo de la sábana” ¿Cabemos todos?

Luego realizamos el mismo proceso pero con sábanas más pequeñas y retazos de tela, y les preguntamos, “¿Cuántas caben debajo? ¿Más, menos, una, ninguna?, y seguimos trabajando así.

- **El detective**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, observación, lenguaje, memoria, comprensión, ejecución de órdenes, autoestima, seguridad y confianza en sí mismo, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Diferentes objetos, collar, gafas, lentes, bufanda, lazos.

**Descripción del Juego:**

El juego consiste en decirles a las alumnas que se fijen bien en la maestra, con mucho detalle, que le miren la cara, la vestimenta, los zapatos, luego la maestra saldrá del aula, y cuando regrese, las niñas deberán notar en que ha cambiado, por ejemplo: se ha puesto una bufanda, se ha recogido el pelo, se ha cambiado de ropa.

A medida que el juego avanza, la maestra deberá hacer cambios más difíciles.

- **Bolsa misteriosa**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Asociación, percepción, discriminación táctil, comprensión, ejecución de órdenes, asociación, imaginación, lenguaje, creatividad, interacción social, autoestima, confianza y seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Analítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Bolsa oscura, y objetos para colocar dentro de ella como: pelotas, golosinas, lazos, esferos, etc.

**Descripción del Juego:**

En una bolsa oscura, colocaremos una variedad de objetos, como pelotas, esferos, lazos. Luego las niñas formaran un círculo y en orden, una a una sin mirar introducirá la mano en la funda y por medio del tacto tendrá que describir el objeto hasta saber de qué se trata; para concluir deberá sacar de la bolsa para comprobar si era o no el objeto descrito, el juego finaliza cuando todas hayan participado y se adivine todos los objetos que hay dentro de la funda.

## PENSAMIENTO SISTÉMICO

*“El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano” (Fontana, 1986, p. 328).*



(Talbot, 2009)

### **3.2 Actividades para el desarrollo del pensamiento Sistémico.**

- **Veo veo**



(Talbot, 2009)

#### **Esta actividad estimula:**

Atención, observación, comprensión y ejecución de órdenes, nociones básicas, lenguajes, interacción social, lenguaje, confianza en sí mismo.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

#### **Recursos Humanos:**

Un mínimo de 2 jugadoras.

#### **Recursos Didácticos:**

Ninguno.

#### **Descripción del Juego:**

Se escoge a una niña para que sea el primera participante. Ella será quien elige mentalmente un objeto que se encuentre a la vista de todos y dice “veo, veo” y las demás le preguntan “¿Qué ves?” “ella responde una cosa” las demás niñas “¿Qué cosa es?” Y la niña empieza dar cualidades y dice “una cosa amarilla”, luego las niñas empiezan a examinar mentalmente el lugar, y hacen preguntas, tomando turnos para intentar adivinar lo que ha visto la compañera quien sólo responderá con un “si” o un “no”. Si la respuesta es “si”, la niña puede intentar adivinar cuál es el objeto y si acierta toma el puesto para empezar el “veo, veo”.

**Variación:**

Se puede explicar a las niñas que antes de empezar se jugarán sólo con algunas categorías como; animales, medios de transporte, partes del cuerpo, partes de la escuela, partes de la casa, etc.

- **¡Avioncito!**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: saltar, equilibrio, atención, memoria, reconocimiento de números, respeto de turnos, interacción social, secuencia, orden, comprensión de órdenes.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Tiza, una piedra pequeña.

**Descripción del Juego:**

Salimos al patio con los niñas, y en el suelo trazamos un avioncito con 8 cuadrados y en cada uno colocamos su respectivo número, luego indicamos a las niñas que tenemos que avanzar hasta el final del avión es decir hasta el número 8, la que llegue allá ganará el juego, las reglas para empezar a jugar son: las participantes se pondrán en fila una tras de otra, todas tendrán una piedra pintada de algún color para distinguirla, la primera, intentará lanzar la piedra y que caiga en el casillero número

1, si cae adentro del casillero saltará todo el avioncito y de regreso recogerá su piedra, luego intentará lo mismo con el número 2, si logra que caiga dentro del cuadrado, realizará el mismo proceso del anterior participante, en el caso que caiga afuera de el cuadrado, se colocará al final de la fila, todas las niñas tendrán que seguir el mismo proceso hasta llegar al final del avioncito.

- **¡Imitando a la maestra!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, observación, imitación de roles, lenguaje, seriación, secuencia, nociones básicas, autoestima, seguridad, formulación de órdenes, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Fichas, rompecabezas, pinturas, lápices, hojas, plastilina, dactilo pinturas, pegas, hojas de colores, papelógrafos.

**Descripción del Juego:**

Comenzaremos la clase normalmente, luego haremos una actividad de motivación, por ejemplo; el baile de las sillas, de las estatuas, al final del juego la niña que gane será la que imite a la maestra, ella tendrá que hacer y organizar con ayuda las

actividades que estaban designadas para ese día, podemos comenzar cantando una canción, luego podemos jugar en la clase formándonos y ver quién es la más grande, más pequeña, luego podemos trabajar pintando, aprendiendo colores, cada niña que gane será quien dicte la clase pero con conocimientos relacionados con el trabajo de ese día, después de realizar la actividad propuesta, volvemos a realizar otra actividad para que otra niña sea quien esta vez imite a la maestra.

- **¡Juguemos en el bosque!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: correr, caminar, agilidad, equilibrio, lenguaje, creatividad, imaginación, lenguaje, adaptación a roles, respeto de turnos, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Formar una ronda con las niñas y escoger a uno de ellas para que sea el lobo, para que se coloque al centro del círculo. Las niñas giran cantando la canción: “juguemos en el bosque, hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá. ¿Qué estás

haciendo lobito? Lobo: “estoy levantándome de la cama”. Se repite la primera estrofa y se vuelve a preguntar al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir, desayunar bañarse, lavarse los dientes, vestirse, cuando esta el lobo listo les dirá “estoy yendo a comerles” les perseguirá a las niñas hasta que atrape a la mayoría.

**Variación:**

Al final del juego nos sentamos con las niñas en un ruedo y les preguntamos que son las actividades que realizamos antes de salir de la casa, esto reforzará la noción de secuencia en las niñas.

- **Proyecto planta**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Observación, atención, secuencia, lenguaje, adquirir responsabilidades, cuidado con la naturaleza, interacción social, confianza es sí mismo, seguridad.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

De 2 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Vasos de plástico, algodón, agua y semillas.

### **Descripción del Juego:**

Proponemos a las niñas traer a la clase diferentes semillas de plantas, luego con cada una iremos colocando la semilla con un poco de algodón y agua en cada vaso desechable, luego hay que explicar a las niñas que todos los días tenemos que regar a nuestra semilla para que pueda crecer. Este proyecto nos permitirá con las niñas trabajar en muchos aspectos por ejemplo: conversaremos de la importancia de sembrar árboles para tener limpio el planeta, conforme vaya creciendo la planta observaremos sus partes y qué función desempeña cada una, reflexionaremos sobre los cuidados que debemos proporcionar a las plantas. Luego cuando la planta haya crecido más podremos enviar a casa a que cada una la trasplante en su hogar y le siga dando los cuidados necesarios.

### **Variación:**

Mientras tenemos a la planta en la clase, podemos hacer una hoja de registro, donde las niñas cada día vayan dibujando los cambios que ven en su planta, y lo expresen al igual de manera verbal.

- **Serpientes de fideos**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

Coordinación óculo manual, seriación, atención, observación, comprensión de órdenes, secuencia, creatividad, imaginación, concentración, dominio manual, interacción social.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 4 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Hilo grueso, fideos, dactilopintura.

**Descripción del Juego:**

Primero ocuparemos fideos de forma de tubitos, estos los dividiremos en 2 grupos, los unos pintaremos de azul, y los otros de rojos, hasta que estén secos, explicaremos a las niñas que vamos a realizar una serpiente muy larga de dos colores, pero que estos deben ir mezclados en decir primero un fideo rojo, luego el azul, y así sucesivamente, después, les entregaremos el hilo y empezaremos a ensartar los fideos de la manera explicada anteriormente, para tener una hermosa culebra.

- **Caja de sorpresas**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Creatividad, imaginación, intuición, discriminación, lenguaje, expresión oral, agilidad mental, comprensión de órdenes, respeto de turnos.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Caja, objetos de higiene personal y un lápiz.

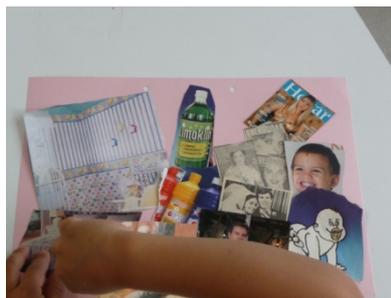
**Descripción del Juego:**

Primero sin que vean las niñas prepararemos la caja de sorpresas, dentro de ella pondremos muchos objetos de higiene personal como: cepillo de dientes, cepillo de pelo, pasta de dientes, hilo dental, papel higiénico, jabón, shampoo, toalla, y sólo ponemos un lápiz que sería el objeto que no pertenece a ese grupo. Luego de esto en orden hacemos que pasen las niñas de una en una, y que saquen un objeto de la caja el cual deberán describirlo, por ejemplo: el cepillo de dientes, me sirve para lavarme la boca y mantener mis dientes limpios, así irán sacando y describiendo todos los objetos, al final se observarán todos los objetos sacados y se mencionará cual no pertenece al grupo y por qué.

**Variación:**

Se puede variar el juego con otras categorías por ejemplo: golosinas y animales de plástico.

- **¡Ayer y hoy!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, observación, discriminación, nociones de tiempo: antes, después, ayer, hoy, semejanzas y diferencias, imaginación, comprensión, expresión oral, lenguaje, trabajo en equipo, sociabilidad.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Fotografías, revistas, láminas.

**Descripción del Juego:**

Indicamos a las niñas que traigan a la clase fotografías antiguas de personas, objetos, utensilios, vestimenta, calzado, herramientas, transporte, luego hacemos que de revistas rasguen fotografías actuales de todo lo mencionado anteriormente. Después ponemos juntas algunas de las fotografías y realizamos comparaciones, encontrando las semejanzas y las diferencias. Luego se conduce a una conversación donde comparemos y establezcamos que son las cosas que perduran igual, y cuáles son las que han cambiado.

- **Mi día...**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Memoria, atención, observación, expresión oral, lenguaje, noción temporal: antes después, ayer, hoy, secuencia, orden, interacción social, imaginación, creatividad.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 5 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Papel, lápiz, pinturas.

**Descripción del Juego:**

Primero jugaremos con las niñas a “juguemos en el bosque” como una actividad de motivación, ahí podremos ver la secuencia que sigue el lobo dentro del juego, al analizar esto con las niñas, les preguntaremos “¿Cómo empiezan ustedes su día?”, entonces de manera voluntaria cada niña irá diciendo en orden las actividades que realiza desde que se levanta hasta que se acuesta, la maestra puede ayudar con algunas preguntas que guíen la conversación, como actividad final hacemos que las niñas dibujen todo lo conversado anteriormente.

- **El tren de figuras**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Secuencia, seriación, atención, memoria, observación, discriminación, lenguaje, figuras geométricas, ejecución y comprensión de órdenes, trabajo en equipo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Sistémico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 9 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Cinta, cartulina con una figura geométrica.

**Descripción del Juego:**

En la clase a cada niña repartiremos una cartulina con una figura geométrica para que se cuelgue en el cuello, las figuras serán, cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos. Luego haremos una fila y simularemos el tren y daremos algunas vueltas, luego la que va al mando del tren dirá “paren”, y dará una orden, por ejemplo: “ahora nos vamos a formar, los triángulos y los cuadrados”, luego la maestra puede dar la orden “ahora nos formaremos como está dibujado en el pizarrón” un cuadrado, un triángulo un círculo y el rectángulo, y así sucesivamente se pueden dar algunas órdenes a que las niñas sigan un patrón.

**Variación:**

Podemos variar las figuras geométricas por números, animales, categorías de objetos.

## PENSAMIENTO CRÍTICO

*“El juego es un mecanismo sofisticado de aprendizaje y conocimiento que caracteriza al ser humano” (Wolfgang, 2000, p. 69)*



*(Talbot, 2009)*

### **3.3 Actividades para el desarrollo del pensamiento Crítico**

- **¡Yo soy!**



(Talbot, 2008)

#### **Esta actividad estimula:**

Comprensión y ejecución de órdenes, lenguaje, capacidad para autoevaluarse, seguridad y confianza en sí mismo, autoestima, lenguaje, desempeño frente a personas.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

#### **Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 jugadoras.

#### **Recursos Didácticos:**

Un marcador.

#### **Descripción del Juego:**

Formar un círculo, con las niñas sentadas, y les entregamos un marcador la persona que está a cargo repetirá “tingo, tingo tingo,” mientras van pasándose el marcador al momento que dicen “tango” se para el juego y la niña que se quedó con el marcador será la que pase a la mitad del círculo. Cuando esté a la mitad comenzará a describirse; por ejemplo: “yo soy Paulina, soy alegre, me gusta el color rosa, me gusta comer hamburguesas, tengo miedo de las arañas”, si el resto de amigas quieren

saber más cosas podrán preguntarle a la persona que se está describiendo, en caso contrario volverá a su puesto, y se repetirá el mismo procedimiento del juego a que pase otra participante al medio, el juego finaliza cuando todas hayan participado.

**Variación:**

Se puede variar la actividad para iniciar el juego.

- **¡Buenos días mi señorita Matantirulirulá!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: caminar lento, rápido, lenguaje, ritmo, nociones básicas, preferencias, respeto de turnos, interacción social, autoestima.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

El juego consiste en hacer dos grupos que formarán 2 filas horizontales, el (grupo 1), que será una niña, que se ubicará frente al (grupo 2), que será la madre, con sus hijas, luego se procede a caminar un grupo frente al otro cantando lo siguiente:

Grupo 1: Buenos días mi señorita Matantirulirulá.

Grupo 2: ¿Qué desea mi señorita Matantirulirulá?

Grupo 1: Yo deseo una de sus hijas Matantirulirulá.

Grupo 2: ¿A cuál de ellas la desea matantirulirulá?

Grupo 1: Yo deseo a la niña..... Matantirulirulá.

Grupo 2: ¿En qué oficio le pondría matantirulirulá?

Grupo 1: En el oficio de (y se asigna cualquier empleo) cuidar bebés, matantirulirulá.

Grupo 2: Ese oficio no le gusta matantirulirulá, (o si le gusta según lo que desee la niña).

Grupo 1: Si (no le gusta se repite la oferta con otro oficio), en el oficio, de cocinera matantirulirulá.

Grupo 2: Ese oficio si le gusta matantirulirulá.

Entonces las dos filas se unen, formando un círculo y cantan: Entonces daremos la vuelta entera con la niña en la mitad, arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña más bonita del Colegio Guayaquil.

Al finalizar de cantar se vuelve con el mismo procedimiento de antes.

- **¡Visitando la escuela!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, observación, nociones espaciales: adentro afuera, arriba, abajo, adelante, atrás, encontrar diferencias, semejanzas, motricidad fina, motricidad gruesa, confianza en sí mismo, lenguaje, trabajo en equipo, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Lápiz, papel.

**Descripción del Juego:**

Proponemos a las niñas: “Vamos a dar un paseo por los alrededores de la escuela”, “pero les voy a contar primero algo”, “Hoy estoy un poco olvidadiza, y en algún rato del paseo puedo olvidarme donde estoy”, “por eso para que podamos saber dónde estamos, y encontrar el camino de regreso, vamos a ir dibujando todas las cosas que nos llamen la atención, o nos gusten del camino”.

Comenzamos la caminata y hacemos que las niñas vayan dibujando los lugares que les llamen la atención, por ejemplo: el bar, el dispensario médico, la sala de profesores. En un determinado momento del paseo, decimos a las niñas: “ahora si es momento de volver a la clase”, “pero... hay un problema olvidé el camino”, “necesito que me ayuden”.

A continuación vamos revisando los dibujos que nos sirven como referencia para encontrar el camino de regreso. Al llegar a la clase, repasamos con las niñas como hicimos para llegar y dibujamos en una hoja individual, el paseo a la escuela.

**Variación:**

Podemos realizar la misma actividad pero con diferentes recorridos.

- **¡Mi cuerpo sano!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones básicas: distinguir lo malo y lo bueno, memoria, observación, desenvolvimiento en el aula, expresión oral, lenguaje, expresión corporal, respeto de turnos, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Láminas, tizas, pizarrón, cartulinas, hojas de colores, pinturas, marcadores, plastilina, pinceles.

**Descripción del Juego:**

Conversamos con las niñas de la importancia de mantener el cuerpo sano, realizamos una lluvia de ideas acerca de que alimentos debemos y no debemos consumir, del beneficio del ejercicio, y en general de todo lo que es bueno y malo para nuestro cuerpo, al finalizar la conversación, dividiremos a las niñas en 2 grupos, las unas realizarán con plastilina, en cartulinas, en la pizarra, todo lo que es bueno para nuestro cuerpo, mientras el segundo grupo, realizará el mismo procedimiento, pero con cosas que son malas para nuestro cuerpo, al finalizar la exposición de los 2 grupos, conversaremos y sacaremos conclusiones.

- **¡Yo frente al espejo!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Observación, proceso de autoevaluación, atención, sinceridad, interacción con los demás, lenguaje, nociones básicas: grande, pequeño, flaca, gorda, alta, baja, autoestima.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Un espejo.

**Descripción del Juego:**

Comenzamos el juego, dando a cada niña un espejo, luego de esto invitamos a las niñas a que en silencio se observen cada una, después de esto, haremos que voluntariamente alguna niña nos explique cómo se ve frente al espejo, y así sucesivamente pasarán el resto de las niñas, luego jugaremos a que somos espejos entre sí; es decir colocaremos 2 niñas de frente a que se observen, y luego de esto cada una describirá a la otra, respetando los turnos, para finalizar podemos realizar un dibujo primero de cada una, y luego el de nuestra amiga.

- **Personajes de la clase**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Observación, memoria, atención, agilidad mental, creatividad, imaginación, nociones básicas: pequeño, grande, flaca, comprensión, asociación, lenguaje, confianza y seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

En la clase proponemos que jugaremos a las adivinanzas, pero que sólo adivinaremos a compañeras de la clase. Empezamos el juego describiendo a una niña, sin decir de quién se trata, preguntando, por ejemplo: “¿Quién conoce a una niña que tiene el pelo negro, rizado, utiliza zapatos blancos, y su hermana se llama Sofía?”, las niñas deben adivinar de que integrante del grupo se trata, luego, cuando las niñas hayan entendido el juego, proponemos a que pase alguna al frente, y dirija el juego.

- **¡Así somos!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Asociación, comparación, atención, observación, memoria, nociones básicas: grande, pequeño, delgado, grueso, comprensión y ejecución de órdenes, motricidad fina: dibujar, lenguaje, trabajo en equipo, confianza en sí mismo, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

De 12 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Tizas, papelógrafos.

**Descripción del Juego:**

Reunimos a todas las niñas y les colocamos en parejas, luego les proporcionamos a cada pareja dos papelógrafos y 2 tizas, primero una de las dos, se acostará sobre el papelógrafo, con los brazos al lado del cuerpo y las piernas estiradas y su pareja trazará su silueta, luego se cambiarán y la otra niña hará el mismo proceso, al tener listas las dos siluetas dibujarán dentro de ellas, ojos, nariz, boca, pelo, vestimenta, al estar listas todas, pondremos los nombres y realizaremos comparaciones en la clase como: cuál es la silueta más pequeña, la más grande, la que tiene la vestimenta más creativa, y por último cada pareja describirá el dibujo de la amiga.

- **Antes del almuerzo .....**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones básicas: grande, mediano, pequeño, atención, observación, asociación, percepción, discriminación, lenguaje, aceptación de roles, respeto de turnos, imaginación, creatividad, trabajo en equipo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Mesas, sillas, manteles, vasos, cubiertos, platos, servilletas, jarras.

**Descripción del Juego:**

Invitamos a las niñas a jugar al almuerzo, y para ello utilizamos utensilios como: jarras, vasos, platos, cucharas, tenedores, cuchillos, sillas, mesas, manteles, después dividimos a las niñas en tres grupos, conversamos con ellas, y les proponemos arreglar las mesas para el almuerzo, pero para ello, deben arreglar con mucho orden, es decir: primero van a comparar todos los utensilios y van clasificar cuales son los grandes, los medianos y los pequeño, después cuando estén listos, les pedimos que sobre la mesa grande, coloquen el mantel y todos los utensilios grandes, luego en la mesa mediana pongan el mantel mediano, con todos los utensilios medianos, y por último en la mesa pequeña coloquen todos los utensilios pequeños, así con todo en orden podremos almorzar muy cómodamente.

- **Hoy me visto con....**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, orden, comprensión, discriminación, clasificación, comparación, expresión, lenguaje, seguridad, confianza, autoestima, capacidad de autoevaluación, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 9 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ropa.

**Descripción del Juego:**

Conversaremos con las niñas acerca de la importancia de estar siempre limpios, bien vestidos, con los zapatos lustrados, etc. Luego fabricaremos un closet donde colocaremos ropa para niñas que tengamos, luego con ellas conversaremos acerca del clima y les preguntaremos, “¿Cuándo hace mucho frío que ropa piensan ustedes que debemos ponernos?”, “cuando nos vamos al centro comercial ¿Debemos irnos con traje de baño?”, al haber conversado de esto con las niñas les propondremos jugar a vestirnos según la ocasión, entonces les diremos “hoy hace muchísimo sol, ¿Qué ropa piensan que debemos utilizar?”, entonces de la ropa del closet que tenemos, las niñas utilizarán la ropa que piensan que está adecuada para la ocasión, a sí mismo podemos crear un sin fin de situaciones por ejemplo: “hoy tenemos un cumpleaños,

¿Está bien si me pongo pijama?”, “¿en las mañanas hace mucho frío, con que ropa debo vestirme?”, “hoy nos vamos de paseo al campo, ¿Qué puedo utilizar?”, al jugar las niñas sabrán que tienen que ponerse para cada ocasión.

- **Armando mi collage!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Creatividad, imaginación, motricidad fina: recortar, rasgar, trozar, coordinación óculo manual, atención, observación, clasificación, expresión oral, lenguaje, expresión de opiniones, autoestima, confianza y seguridad.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Crítico.

**Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante

**Recursos Didácticos:**

Revistas, pega, tijeras.

**Descripción del Juego:**

En la clase con las niñas les incentivamos a conversar que les gusta preguntándoles cosas, como: “¿A quién de ustedes les gusta el jugo de naranjilla?”, “¿A ti María que no te gusta comer?”, y así preguntamos a la mayoría de las niñas, luego a cada niña le entregamos una revista, y les decimos: “de la revista que les entregué, vamos a

recortar todas las cosas que les gusta, y todas las cosas que no les gusta”, luego de esto les damos un tiempo a las niñas, y posteriormente les entregamos una cartulina y pega, y les decimos: “ahora en esta cartulina, van a pegar todos sus recortes”, al finalizar las niñas su collage, de manera voluntaria pasarán al frente, y contarán a sus compañeras que cosas son las que les gusta y cuáles son las que no les gusta.

## PENSAMIENTO IMAGINACIÓN

“La imaginación es el lápiz con que el niño pinta sus mejores aventuras.”

(Casares, <http://www.frasescelebres.net/frases-de-imaginacion.html>, 12/03/09, 2:45 p.m.)



(Talbot, 2009)

### **3.4 Actividades para el desarrollo del pensamiento imaginación:**

- **Un barco ha llegado:**



(Talbot, 2009)

#### **Esta actividad estimula:**

Comprensión y ejecución de órdenes, imaginación, creatividad, lenguaje, expresión de deseos, interacción social.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

#### **Recursos Humanos:**

Entre 5 y 10 jugadoras.

#### **Recursos Didácticos:**

Ninguno.

#### **Descripción del Juego:**

Colocamos a las niñas en un círculo sentados y la profesora parada empezará el juego diciendo “Un barco desde muy lejos ha llegado y pide a las niñas que realicen sonidos de animales salvajes” al finalizar la frase explicamos a las niñas que en orden previamente establecido irán realizando los sonidos, el juego concluye cuando alguna de las niñas no realice el sonido. Luego de esto hacemos que otra niña empiece de nuevo el juego dando una nueva orden: “Un barco desde muy lejos ha llegado trayendo colores” y así sucesivamente hasta que todas las niñas hayan participado.

**Variaciones:**

Dentro del juego podemos cambiar las órdenes haciéndolas que nombren cosas, describan, toquen o busquen algo.

**Actividades Complementarias:**

Al terminar el juego podemos conversar con las niñas y preguntarles qué sonido del animal les gustó más, que se imaginen que estaban en la selva y hacer que repitan los sonidos, que recuerden qué animales se nombraron.

- **¿Qué puedo hacer con una hoja de papel?:**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Coordinación viso motriz, creatividad, imaginación, nociones básicas: grande, pequeño, lenguaje, toma de decisiones, autoestima, seguridad, trabajo en equipo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

De 10 a 20 niñas

**Recursos Didácticos:**

Una hoja de papel.

### **Descripción del Juego:**

Entregamos a cada niña una hoja de papel periódico, Luego les proponemos jugar con ella, al mismo tiempo que la profesora irá haciéndoles preguntas, ¿Qué puede ser este papel?, ¿En qué lo podemos transformar o cambiar?, ¿Cómo lo usaríamos si fuera sombrero?, ¿Cómo usaría mamá si fuera un mantel?, ¿Lo podemos hacer volar?, ¿Qué pasa si lo arrugamos?, ¿Qué sonido hace si lo arrugamos?, luego damos la orden a las niñas. “Ahora todas vamos imaginarnos y convertir al papel en lo que cada una desee”. Al finalizar cuando todas hayan convertido en algo, cada niña nombrará qué hizo con su papel y para qué le sirve.

### **Variaciones:**

Podemos realizar el juego con cartón, papeles de colores, citar otras preguntas.

### **Actividades Complementarias:**

Al finalizar conversamos con todas las niñas y hacemos que nos cuenten qué se imaginaron con su pedazo de papel, qué parte del juego les gustó más.

- **Jugando con tarjetas de animales:**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

La creatividad, imaginación, autoestima, seguridad, lenguaje, expresión corporal, clasificación, descripción.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

A partir de 5 jugadores.

**Recursos Didácticos:**

Tarjetas de animales

**Descripción del Juego:**

Para este juego utilizamos tarjetas ilustradas de animales, las colocamos en la pizarra a la vista de todas, luego les invitamos a describir uno a uno los animales. Después les presentamos la siguiente situación “Yo soy un vendedor de animales y este es mi negocio” ¿Quién quiere comprar?, “para decirme qué quieren comprar, deben decirme cual desean, pero sin pronunciar el nombre, sino deberán decirme: es un animal que hace guau guau, y come huesos”. “Si me dicen el nombre del animal no se los vendo”. Luego de explicarles a las niñas procederemos en orden, la compra de los animales. Podemos ayudar a las niñas con preguntas como: ¿Es grande?, ¿Vuela?, ¿Qué come?

**Variaciones:**

Podemos realizar el mismo juego con láminas de frutas, golosinas.

**Actividades Complementarias:**

Conversar con las niñas ir revisando los animales, imaginándolos y producir el sonido, para así ver cuántos y cuáles animales ha tenido el vendedor.

- **Me fui de compras:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, secuencia, creatividad, autoestima, lenguaje, confianza, respeto de turnos, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Las niñas se ubican en ruedo en el piso y proceden a imaginarse que salen de compras y adquieren diferentes cosas. Dicen “Me fui de compras y me compré una manzana” y hace el gesto de comérsela. La niña que sigue en el ruedo dice “Me fui de compras y compré un.... (Gesto de lo que compró su amiga y de lo que ella quiere comprar); un cinturón y hace el gesto de ponérselo en la cintura, y así sucesivamente. El juego continúa añadiendo otros objetos y termina cuando todas las niñas hayan participado o la maestra lo decida.

**Variaciones:**

Podemos ir variando de lugares y decir “fui al parque y jugué en....”

- **Palabras locas:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, creatividad, autoestima confianza, respeto de turnos, interacción social, respeto de turnos, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación

**Recursos Humanos:**

Entre 3 y 5 jugadoras

**Recursos Didácticos:**

Ninguno

**Descripción del Juego:**

Primero motivamos a las niñas a jugar con su imaginación y decirles “ahora si somos los payasos del circo, nuestra lengua está loca por eso vamos a inventarnos palabras locas” Vamos a darles un ejemplo y decir “Un elefante se subió en la escalera y por no darse cuenta se cayó a la chanchera”, y luego de esto motivarles a que cada una se divierta con las palabras y frases utilizando su imaginación.

- **Me gustaría...**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Creatividad, imaginación, autoestima confianza, interacción social, lenguaje, respeto de turnos, preferencias.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación

**Recursos Humanos:**

De 5 a 8 jugadoras

**Recursos Didácticos:**

Ninguno

**Descripción del Juego:**

Con gran imaginación formular un deseo que pudiera considerarse una locura como “Me gustaría nadar como un delfín” luego invitar a las niñas a dejar volar la imaginación y hacer el ademán del deseo fantástico. Luego animar al resto de niñas a ir exponiendo su deseo y realizar la mímica, el deseo más loco será premiado.

- **Las cocinaditas:**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Secuencia, memoria, creatividad, autoestima, lenguaje, confianza, respeto de turnos, interacción social, respeto.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 3 jugadoras.

**Recursos Didácticos:**

Agua, pan caramelos, ollas de barro, cucharas de madera, llano, platos, vasos.

**Descripción del Juego:**

El juego consiste a simular que se cocina todo tipo de alimentos en pequeñas ollas de barro sobre una cocina simulada, entonces las niñas deberán preguntar al resto de sus compañeras que quieren que se les cocine y así, prepararan un sin fin de platos muy ricos a sus amigas.

**Variaciones:**

Se puede variar jugando al restaurante, entonces las niñas se imaginarán que están trabajando en él y podrán decorar el local, existir meseras, clientes, permitiendo volar su imaginación y creatividad.

- **El vendedor:**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Interacción social, memoria, lenguaje, imaginación, respeto, observación, descripción.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

Mínimo de 5 niñas

**Recursos Didácticos:**

Objetos, juguetes, mesa, dinero falso.

### **Descripción del Juego:**

Pedimos a dos niñas que se coloquen detrás de la mesa y arreglen su tiendita con los objetos que van a vender, luego pedimos a las niñas que vayan describiendo y nombrando todos los objetos que están a la venta, luego de haberlos nombrando escondemos todos los objetos bajo la mesa. Invitamos a un niña a que sea la compradora pero se les pone una condición: al momento de comprar no pueden decir el nombre del objeto sino se imaginarán y de acuerdo a sus características dirán: “quiero comprar una cosa redonda que sirve para dar puntapiés y jugar” entonces la vendedora sacará la pelota y la venderá en un valor recibiendo el dinero para hacerlo más real y entretenido. Luego podemos ir intercambiando vendedoras y clientes hasta que todas hayan participado.

- **Juguemos a dar forma a las nubes:**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

Memoria, creatividad, autoestima, confianza, respeto, relajamiento, interacción social, respeto de turnos, lenguaje, cumplimiento de órdenes

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

### **Recursos Humanos:**

A partir de una participante.

### **Recursos Didácticos:**

Área verde

**Descripción del Juego:**

Realizamos una fila y en orden nos trasladamos hacia un espacio verde descubierto, luego procedemos a acostarnos boca arriba con las niñas y observaremos el cielo, les podemos decir “en el cielo existen muchas nubes ahora vamos a observarlas y ver qué figuras podemos encontrar”, luego nos sentaremos en forma de círculo en el llano y nombraremos que figuras encontramos en las nubes, luego procederemos en la clase a dibujar y pintar la figura que encontramos en cielo.

- **Cambiamos el final del cuento**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, secuencia, imaginación, lenguaje, creatividad, respeto.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Imaginación.

**Recursos Humanos:**

De 4 a 8 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Cuentos

**Descripción del Juego:**

Procederemos a las niñas a dividirse en dos grupos, al uno le contaremos un cuento escogido a su elección y al otro grupo, otro cuento escogido de la misma manera. Luego de haber contado el cuento conversaremos sobre él, veremos personajes, idea

principal, y en orden le preguntaremos a cada una de las niñas ¿Qué final les gustaría que el cuento tenga?, al terminar con esto podemos compartirlo con toda la clases y escuchar la opinión del resto de niñas.

**Variaciones:**

Luego de analizar los cuentos y cambiar el final podemos hacer que las niñas dramaticen el cuento con la variación.

## PENSAMIENTO TOMA DE DECISIONES

*“Las necesidades de juego del niño no son menos importantes que su necesidad de comida, de amor y de protección” (Fontana, 1986, p. 319).*



(Talbot, 2009)

### **3.5 Actividades para el desarrollo del pensamiento Toma de decisiones.**

- **La casa pide:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Ejecución de órdenes, comprensión, memoria, atención, nociones básicas: grande, pequeño, muchos, pocos, mejora de autoestima, lenguaje, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 jugadoras.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Primero se define cuál de todas las niñas será “la casa pide”. El resto se colocarán alrededor de ella para que todas le puedan oír y ver claramente. La niña que fue escogida para ser “la casa pide” será quien repetirá: “la casa pide que busquen piedras pequeñas.....”, y así sucesivamente pedirán una a una las cosas, para que el resto de las niñas las traigan.

La niña que traiga primero, o haya cumplido más veces lo que se pidió será en el próximo turno la casa pide y así continúa el juego.

- **Simón dice:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones espaciales: adentro, afuera, arriba, abajo, toma de decisiones, creatividad, imaginación, autoestima, memoria, atención, observación, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Tome de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 7 personas.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Primero por sorteo escogemos la persona que va a ser “Simón dice”, luego vamos a explicar a las niñas que tenemos un amigo que se llama Simón y nos va a dar ciertas órdenes que debemos cumplir. Para empezar el juego la niña que es Simón se colocará al frente de todas donde se le pueda ver y oír claramente y dirá “Simón dice que todas salten en un solo pie”, así se irá variando las órdenes según lo que decida la persona que está al mando, para finalizar el juego se dirá “Simón dice que el que continúa eres tú”

- **¿Qué te gusta?:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Equilibrio, comprensión, ejecución de órdenes, autoestima, lenguaje, interacción social, seguridad, preferencias.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Previamente en un espacio se designará dos lugares que se indicará a las niñas con anterioridad, el uno se llamará “**si**” y el otro se llamará “**no**”. El juego consiste en pedirles a las niñas que respondan con “**si**” o con “**no**” en relación a la pregunta que se les hará, manifestando sus gustos y preferencias: ¿Te gusta el color morado?, ¿Te gusta la manzana?, ¿Te gusta cantar?

Las niñas que respondan “**si**” irán al lugar que se les designó anteriormente realizando la mímica de la respuesta de la pregunta, y las que respondieron “**no**”, harán lo mismo sólo que se dirigirán al lugar que se les designó a ellas, el juego concluye cuando todas hayan participado.

**Variaciones:**

Al momento de responder la pregunta y dirigirse a los lugares designados en vez de realizar la mímica pueden ir gateando o saltando.

Al finalizar se puede realizar un círculo y conversar acerca de la decisión tomada.

- **Lirón Lirón:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Memoria, secuencia, respeto de turnos, capacidad de elegir, secuencia, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Se comenzará el juego escogiendo a dos niñas quienes previamente tienen que pensar en 2 frutas que más les guste. Luego se tomarán de la mano colocándose una al frente a la otra formando un puente por donde las niñas haciendo una fila deben pasar por debajo de ellas cantando al ritmo “Lirón Lirón dónde viene tanta gente de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata qué dinero con las cáscaras del huevo que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”

Se retiene a la niña que esté pasando cuando se termine la canción y se lo lleva para un lado, y en secreto se le pide que escoja una fruta, por ejemplo “uva” o “pera”. Según la elección de la niña se pondrá detrás de la niña al que corresponda la fruta que escogió, así sucesivamente se irán colocando hasta que todas las niñas estén en una de las dos filas. Finalmente, cada fila tira para su lado, la que se rompe o se cae es la que pierde.

**Variaciones:**

Nos sentamos en el suelo a manera de círculo y a cada niña le preguntamos ¿Por qué escogió esa fruta?, ¿Qué fila prefiere? Y reflexionamos su decisión.

- **¿Hoy jugamos a?:**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Memoria, preferencias, atención, respeto de turnos, interacción social, expresión de ideas, lenguaje, descripción.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Pelotas, muñecas, fichas, juguetes, rompecabezas, ollas, etc.

### **Descripción del Juego:**

Nos colocamos en el suelo en forma de círculo y vamos pasando la pelota al ritmo de la música, cuando se apague la música la persona que tenga la pelota en sus manos se para al medio del círculo y dice: “yo propongo que hoy jugamos a las muñecas”, Luego cada persona irá decidiendo a qué se jugará, el juego finaliza cuando todas hayan participado.

- **Mi refrigerio:**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

Memoria, atención, lenguaje, seguridad, autoestima, observación, clasificación, interacción social.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

### **Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 participantes

### **Recursos Didácticos:**

Cartones vacíos de corn flakes, envases de leches, jugos, botellas vacías, papeles de caramelos, chupetes, chicles, caramelos, frutas y verduras de plásticos, loncheras.

### **Descripción del Juego:**

Conversamos con las niñas y les decimos: “hoy las loncheras están vacías y tenemos que armarlas con alimentos, sino no tenemos que comer en el recreo”, por eso nos vamos a ir de compras al aula rincones. En el aula rincones estarán los papeles de

golosinas, las frutas, verduras, botellas de jugo, al llegar ahí les diremos “aquí esta toda la comida que necesitan para armar su lonchera, cada una escoja que quiere comer hoy”, el juego finaliza cuando todas hayan armado su lonchera.

- **Capitán Manda:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Equilibrio, atención, memoria, observación, ejecución de órdenes, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 jugadoras.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno

**Descripción del Juego:**

Formar una fila con las niñas, una detrás de la otra, la primera será el Capitán manda, ella les dirá a sus compañeras “el Capitán manda a que todos las niñas caminen como enanos”, y así dirá algunas órdenes que el seleccione para que la imiten sus compañeras. Se irá turnando el capitán manda en el orden de la fila, de manera que todas tengan oportunidad de serlo.

- **Me gusta pero prefiero**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Capacidad de selección, creatividad, imaginación, preferencias, gustos, lenguaje, respeto.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 4 niñas

**Recursos Didácticos:**

Vasos, agua, miel y azúcar.

**Descripción del Juego:**

Para comenzar el juego mezclamos en los vasos agua con miel, agua con azúcar y otro dejamos sólo agua, luego dividiremos a las niñas en grupos pequeños y pasaremos por cada grupo haciendo que prueben el agua y les preguntaremos “¿Cuál líquido de estos vasos te gusta más?, ¿Cuál de estos prefieres?, luego haremos subgrupos de acuerdo a la elección tomada y veremos cuál es la ganadora.

**Variaciones:**

El juego se puede hacer con muñecas, golosinas, juguetes, fichas.

- **Si nos vamos al restaurante:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Capacidad de selección, memoria, valores, respeto, lenguaje, imitación de roles.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 niñas

**Recursos Didácticos:**

Mesas, sillas, manteles, cartulinas, platos de juguetes, vasos, comidita de plástico, dinero falso.

**Descripción del Juego:**

Dividimos al grupo en dos partes, la una serán las que trabajan en el restaurante, cocineras, meseras cobradoras, y las otros serán clientes. Al estar listo todo en el restaurante proceden a entrar las clientes, que serán atendidas por las meseras y cada cliente decidirá a su gusto que es lo que quiere comer, para que las cocineras lo preparen, luego todas harán el ademán de comer y pagar la cuenta, luego se invierten los personajes las del restaurante serán clientes y las clientes serán dueñas del restaurante.

- **Escojo con que le visto a mi muñeca:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones básicas: frío, calor, motricidad fina, capacidad de selección, lenguaje, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Toma de decisiones.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 10 niñas

**Recursos Didácticos:**

Láminas de muñecas con ropa.

**Descripción del Juego:**

Entregamos a cada niña una muñeca de papel y le damos ropa, primero vamos a dejar que cada una le vista según su preferencia, luego cuando todas están vestidas jugaremos al desfile de modas, cada niña contará por que escogió esa ropa para vestir a su muñeca. Luego les diremos a las niñas y si llueve ¿con qué le visto a la muñeca? Y si hace sol ¿con qué les vestimos?, todas podrán jugar crear y decidir cómo quieren vestir a su muñeca.

## PENSAMIENTO ARGUMENTACION

*“El juego fomenta la independencia, la autoestima, la creatividad y les permite liberar toda su energía”.*

*(FisherPrice, <http://www.fisherprice.com/usp/infanttoys/article.asp?s=bulnl&id=158607,04/03/09> 5:45p.m.)*



*(Talbot, 2008)*

### **3.6 Actividades para el desarrollo del pensamiento Argumentación.**

- **¿Por qué te gusta?:**



(Talbot, 2009)

#### **Esta actividad estimula:**

Expresión oral, descripción, interacción social, lenguaje, preferencias, gustos.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

#### **Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

#### **Recursos Didácticos:**

Ninguno.

#### **Descripción del Juego:**

Colocamos a las niñas en parejas uno frente a otro, y les incentivamos a realizarse como mínimo 5 preguntas cada una entonces podrá ser: ¿Por qué te gusta la playa?, ¿Por qué te gustan los chocolates? Cada niña tendrá que responder el por qué de las preguntas, al finalizar las primeras 5 preguntas, se cambia el turno y empezará la otra persona.

- **A clasificar objetos y ver su utilidad:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones básicas: grande, pequeño, mucho, poco, lenguaje, comprensión, asociación, atención, observación, clasificación, interacción social, motricidad fina.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Utensilios de cocina, útiles escolares, juguetes, cajas.

**Descripción del Juego:**

Primero presentamos a las niñas diferentes utensilios de cocina, útiles escolares y juguetes, luego les diremos “debo ordenar todo esto y traje tres cajas para guardar cada cosa en su sitio” ¿Qué pongo en cada una? “debo poner junto lo que va junto”. Cuando todo esté ordenado en las tres cajas vamos a dividir a las niñas en tres grupos un grupo tendrá los juguetes, el otro los utensilios de cocina y los otros los útiles escolares, primero pasarán el grupo de los juguetes y cada niña del grupo tiene que sacar un objeto de la caja y explicar su nombre y utilidad, luego se repetirá el mismo proceso con los 2 grupos restantes.

- **La maestra con anteojos:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Creatividad, lenguaje, nociones espaciales: adelante, atrás, arriba, abajo, ubicación espacial, atención, memoria, observación, lateralidad, interacción social, descripción.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Unos anteojos de cartón.

**Descripción del Juego:**

Entramos a la clase y nos colocamos unos anteojos confeccionados con cartón, y decimos a las niñas “hoy no puedo mirar claro. Me puse este par de anteojos a ver.....” y equivocándonos nombramos a otra persona y decimos: ¿Tú eres Silvia? ¿Y tú María? Luego la maestra dirá “Igual creo que no veo muy bien, así que necesito tres ayudantes, las demás pueden sentarse donde quieran, mis ayudantes me dirán dónde está cada uno”.

Cuando tenemos a las ayudantes empezamos a preguntar ¿Dónde está Rafaela? Las ayudantes deberán contestar, por ejemplo “Sentada en la silla que está al lado de la pizarra”.

Luego, continuamos la actividad rotando las ayudantes.

- **A la escuela:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Ubicación espacial, nociones espaciales, interacción social, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 5 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Conversamos con las niñas acerca de los lugares en que viven, y que ubicación tiene respecto a la escuela, podemos ayudar guiándolas con algunas preguntas como: ¿Quién viene en transporte a la escuela? ¿Quién viene caminando? ¿Quién vive lejos de la escuela? ¿Quién vive cerca de la escuela? ¿Quién viene en carro a la escuela?, y así podemos hacer muchas preguntas, luego voluntariamente pedimos que pase alguna niña al frente y nos describa como vive ella respecto a su casa, el juego finaliza cuando todas las niñas pasen al frente.

**Variante:**

Se puede variar lo lugares como por ejemplo: el parque, el supermercado.

- **¿Por qué no puedo?** :



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula**

Creatividad, imaginación, relajamiento, nociones espaciales: arriba, abajo, interacción social, autonomía, clasificación, descripción, lenguaje, razonamiento, observación.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Nos colocamos con las niñas formando un círculo en suelo, y les pedimos que cierren los ojos luego les contamos una historia y les pedimos que se imaginen, diciéndoles: “estamos volando sobre el mar pasamos por las nubes, las estrellas, luego bajamos a la arena la tocamos, y jugamos, hacemos castillos, luego caminamos y encontramos muchos animalitos como pajaritos, tortugas muy bonitas, de nuevo empezamos a volar y pasamos el cielo y vamos poco a poco volando más lento hasta que llegamos a la escolita”. Después de contar la historia pedimos a una niña que pase al centro del círculo y le preguntamos: ¿De todas las cosas del cuento qué no podemos

realizar? ¿Por qué no puedes contar la arena? ¿Por qué no puedes volar?, luego hacemos que la misma niña nombre algunas cosas que no puede hacer inclusive sin ser de la misma historia, el juego finaliza cuando todas hayan participado.

**Variación:**

Se puede cambiar la historia, estar de pie, o simplemente hacer que las niñas nombren y expliquen por qué no puede realizar algo.

- **¡Les cuento mi trabajo...!:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Expresión oral, autoestima, lenguaje, seguridad en sí mismo, creatividad, imaginación, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Papelógrafos, revistas, pega, dactilo pintura, papeles de colores.

**Descripción del Juego:**

Dividimos a las niñas en grupos, luego a cada grupo les daremos los materiales necesarios, las niñas de cada grupo deberán utilizar el material dado y realizar el trabajo según su imaginación y creatividad, al finalizar el tiempo cada grupo pasará y

nos contará: ¿Qué es lo que hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo?, y explicarán todo su trabajo realizado a la clase.

- **¿Quién me dice que vamos hacer?:**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: equilibrio, caminar, saltar, comprensión, ejecución de órdenes, adaptación de roles, confianza, seguridad en sí mismo, lenguaje, creatividad, imaginación.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Objetos con los que las niñas puedan jugar...

**Descripción del Juego:**

Les colocamos a las niñas en rueda de pie, menos una quién se quedará en el centro, comenzaremos motivándolas con la siguiente canción; “Un juez le dijo al cura el cura le dijo al juez de donde es ese ritmo del ritmo merecumbé a chachi caramba chachi, a chachi caramba chachi, y dos pasitos adelante y dos pasitos para atrás, y dando la media vuelta para ver quién quedará” la niña que estaba al centro apuntará con el dedo a una de las niñas del rueda, la que fue señalada pasará al centro y

escogerá un juego o una actividad que primero les tiene que explicar y supervisar mientras se la realiza.

**Variante:**

Para escoger la niña que va a escoger el juego se pueden utilizar otras motivaciones.

- **Mis fotografías:**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: pegar, recortado, memoria, atención, expresión oral, nociones especiales: antes, después, ayer, hoy, lenguaje, interacción social, autoestima, seguridad de sí mismo, observación, descripción.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Fotografías, pinturas, hojas.

**Descripción del Juego:**

Pedimos a las niñas que traigan a la clase fotografías cuando eran bebés, otras cuando tenían 2 o 3 años, y otras actuales.

Pedimos que describan cada una de las fotografías, que realicen comparaciones para encontrar las semejanzas y diferencias entre las fotos, luego hacemos en una

cartulina que ordenen las fotos desde que eran bebés hasta la foto actual, luego cada niña pasará adelante y mostrará cuando era bebé y contarán a sus amiguitas en que aspectos han cambiado.

Cuando hayan expuesto todas, les motivamos a dibujarse cuando eran bebés y lo que son actualmente “así era yo de bebé”, y “así soy ahora”.

- **Les voy a enseñar un juego:**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Autonomía, seguridad, confianza en sí mismos, independencia, motricidad gruesa: correr, saltar, memoria, atención, lenguaje.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Objetos con los que puedan desarrollar una actividad.

**Descripción del Juego:**

Comenzará la maestra diciendo a las niñas “hoy aprendí un juego y les voy a enseñar”, entonces la maestra procede a explicar a todas las reglas del juego, y posteriormente a jugar, al finalizar el juego les dirá “¿Ahora por favor quien de ustedes me quiere enseñar un juego?”, esperamos a que alguna niña se ofrezca voluntariamente y la incentivamos a que nos explique el juego, nos enseñe las reglas,

y desarrolle el juego, luego pasará otra niña hasta que hayan pasado todas y se termine el juego.

- **¡Hoy vamos a conversar algo interesante!**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Expresión oral, lenguaje, interacción con los demás, curiosidad, iniciativa, respeto de opiniones, autoestima, seguridad, confianza.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Argumentación.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Sentadas las niños en sus sillas hacemos un ruedo, y les preguntamos, ¿Qué quisieran aprender, ¿Qué les parece interesante?, ¿Qué preguntas tiene?, ¿Qué tema quieren conversar?, cuando hayan participado todas, escogemos el tema a conversar, y proponemos una lluvia de ideas, por ejemplo: “hoy conversaremos como salvar a nuestro planeta”, incentivamos a que las niñas participen aporten ideas y analicen por qué, eso va ayudar a salvar a nuestro planeta, la conversación finalizará cuando todas hayan participado y concluiremos con un dibujo.

**Variación:**

Se puede variar los temas o preguntarles cuáles son importantes para ellas y quisieran conversar.

## **PENSAMIENTO SOLUCION DE PROBLEMAS**

*“La importancia del juego es enorme, ya que gracias a éste el niño tiene la oportunidad de aprender a resolver problemas, relacionarse y comprender los sentimientos de los demás y adquirir confianza y desarrollar su bienestar emocional, algo fundamental para su vida futura.”*

*(Salgado, [http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod\\_articulo=95651,06/01/09](http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod_articulo=95651,06/01/09) 6:08 p.m.)*



*(Talbot, 2009)*

### **3.7 Actividades para el desarrollo del pensamiento Solución de problemas.**

- **Las Escondidas:**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: correr, saltar, observación, comprensión, ejecución de órdenes, nociones espaciales: adelante, atrás, arriba, abajo, lenguaje, autoestima, seguridad, respeto de turnos.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas.

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 6 participantes.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Previamente se designa por sorteo a una niña que hará el papel de buscadora, quien deberá voltearse hacia una pared o árbol manteniendo los ojos cerrados, luego la buscadora empezará a contar hasta diez o el número que se le haya designado, mientras las demás niñas se esconden. Al finalizar de contar la buscadora empieza a localizar a las niñas; a la niña que encuentre primero será la próxima buscadora, el juego finaliza cuando todas las niñas sean encontradas.

- **¡A jugar a las adivinanzas!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Creatividad, imaginación, lenguaje, interacción social, respeto de turnos, confianza, seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Ninguno.

**Descripción del Juego:**

Nos sentamos con las niñas cómodamente en la alfombra y les comentamos “ahora vamos a ver quién de todas ustedes puede ayudarme a resolver estas adivinanzas”, y les comenzamos a decir: “Tiene hojas y no es papel, tiene madera y no es un mueble ¿Qué será? ¿Qué será?” El árbol, “Hay una vieja con un solo diente que llama a toda la gente ¿Qué será? ¿Qué será?”, entonces comenzamos a realizar algunas adivinanzas hasta lograr que la mayoría de niñas participen.

**Variación:**

Conversamos con las niñas al final del juego y les preguntamos cómo solucionaron la adivinanza, cómo supieron la respuesta.

- **¡La Señora gallina!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Nociones espaciales: arriba, abajo, adelante, atrás, motricidad gruesa: correr, caminar, ejecución de órdenes, interacción social, autoestima, lenguaje, seguridad en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

Un mínimo de 7 niñas.

**Recursos Didácticos:**

Un objeto.

**Descripción del Juego:**

Por medio de sorteo escogemos a una participante que será la que esconde el objeto, las demás niñas serán las buscadoras, comenzamos el juego escondiendo en un cuarto el objeto, mientras las buscadoras esperaran afuera, cuando se hayan escondido les hacemos pasar y se canta: “La señora gallina acaba de esconder un huevo donde lo habrá puesto búscalo búscalo búscalo”, las niñas comenzarán su búsqueda y cuando estén cerca del objeto la que escondió dirá caliente caliente y si están lejos frío frío, el juego finaliza cuando se haya encontrado el objeto.

- **¡Encontremos el objeto escondido en el papel!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Observación, paciencia, comprensión, motricidad fina: pintar, concentración, atención, memoria.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Hoja, papel, lápiz, pinturas.

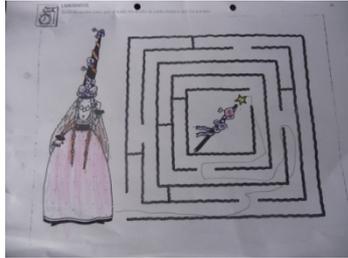
**Descripción del Juego:**

Comenzamos el juego con todas las niñas sentadas en sus mesas, les decimos: “necesitamos que nos ayuden a resolver un problema, la niña que van a conocer en esta hoja ha perdido su lonchera y no tiene que comer en la hora del recreo, entonces todas vamos a ayudar a encontrar su refrigerio”, dejamos a las niñas que busquen en la hoja lo que se solicita, y cuando encuentren el refrigerio perdido, pedimos que colorean. El juego se terminará cuando todas las niñas encuentren el objeto escondido.

**Variación:**

Conversamos con las niñas qué pasos siguieron o qué pistas para encontrar la lonchera de la niña.

- **¡Jugamos al laberinto!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Memoria, atención, comprensión de órdenes, secuencia, lenguaje, motricidad fina: trazo de líneas, nociones espaciales: adelante, atrás, respeto de turnos, motricidad gruesa: equilibrio, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

De 7 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Cuerdas, golosinas.

**Descripción del Juego:**

Disponemos de cuerdas y las colocamos en el piso de aula de manera que se forme un laberinto, en el inicio se colocarán las niñas y al final un plato con golosinas, pedimos a las niñas que observen el laberinto, mientras les preguntamos por dónde cree que deben seguir para llegar hasta las golosinas.

Luego, una por una las niñas deben recorrer caminando sobre las cuerdas, en caso de equivocarse de camino deben volver al principio, la ganadora será la que resuelva el laberinto y llegue a las golosinas.

**Variación:**

Podemos realizarlo en papel, en el patio dibujado con tiza, en la pizarra.

- **¡Figura fondo!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Percepción visual, coordinación óculo manual, atención, memoria, concentración, motricidad fina: trazo de líneas

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Papel, pinturas.

**Descripción del Juego:**

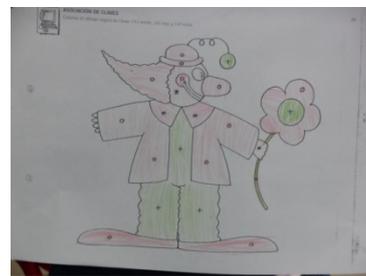
Conversamos con las niñas y les proponemos jugar a las detectives, al mismo tiempo que repartimos las hojas de trabajo. Luego pedimos a las niñas que observen la hoja

y encuentren algo que llame su atención, así mismo les proponemos encontrar la figura que se encuentra escondida, cuando la encuentren les invitamos a colorearla.

### **Variación:**

Al finalizar en rueda exponer con las niñas que método utilizaron para encontrar la figura escondida.

- **¡Pintemos con claves!**



*(Talbot, 2008)*

### **Esta actividad estimula:**

Concentración, atención, memoria, observación, comprensión de órdenes, motricidad fina: pintar, autoestima, confianza en sí mismo.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

### **Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante.

### **Recursos Didácticos:**

Papel y pinturas.

### **Descripción del Juego:**

Presentamos a las niñas dibujos sencillos divididos en algunas secciones las cuales serán nombradas por claves. Así, si presentamos un payaso la cabeza será el signo +

que deberán pintar de azul, la ropa será el signo \* que deberán pintar de rojo, y los zapatos serán el signo O que deberán pintar de amarillo.

Indicar a las niñas que deberán colorear el payaso respetando los signos y sus zonas.

### **Variación:**

Con las niñas conversamos acerca de las claves y relacionamos de nuevos con los colores, y vemos que dibujo obtuvimos.

- **Lo decimos sin hablar**



(Talbot, 2008)

### **Esta actividad estimula:**

Expresión corporal, intuición, observación, expresión de emociones, atención, memoria, relajación, comprensión, ejecución de roles, autoestima, lenguaje, seguridad.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problema

### **Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante.

### **Recursos Didácticos:**

Ninguno.

### **Descripción del Juego:**

Ponemos a las niñas en un ruedo sentadas y les decimos “Hoy vamos a expresar nuestro estado de ánimo sin hablar”, luego proponemos a una niña que pase al frente y con mímicas exprese si está enfadada, triste, feliz. Luego podemos decirles que expresen acciones, sentimientos para que el resto de las compañeras puedan adivinar.

- **En busca del tesoro escondido**



*(Talbot, 2008)*

### **Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: correr, saltar, atención, memoria, observación, comprensión de órdenes, ejecución de órdenes, nociones espaciales: adentro, afuera, arriba, abajo, lenguaje, respeto, interacción social.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

### **Recursos Humanos:**

De 8 en adelante.

### **Recursos Didácticos:**

Papel, lápiz, y bolsa con juguetes.

### **Descripción del Juego:**

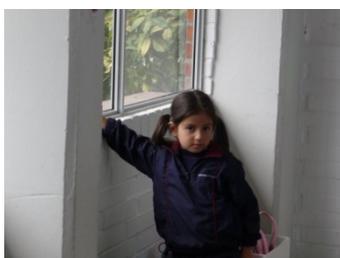
Para empezar el juego confeccionamos mensajes que ocultaremos por diferentes lugares, luego juntamos a todas las niñas y les decimos “hay un tesoro escondido y les voy a decir la primera pista; esta debajo de los columpios” entonces las niñas irán

allá y encontrarán la segunda pista, en la segunda pista encontrarán la tercera, y así sucesivamente hasta llegar a encontrar el tesoro.

**Variación:**

Se puede cambiar los mensajes por dibujos en caso de que las niñas no sepan leer, al finalizar el juego conversaremos sobre las dificultades que tuvieron y cómo las resolvieron.

- **Buscando soluciones**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad gruesa: saltar, memoria, atención, comprensión, razonamiento, lenguaje, interacción social, seguridad y confianza en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Solución de Problemas

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Música y radio.

**Descripción del Juego:**

Primero invitamos a las niñas a bailar luego les explicamos que al apagar la música tiene que quedarse estatuas, la niña que se mueva, haremos que pase al frente y le haremos una pregunta a la cual deberá encontrar la solución, por ejemplo: ¿Qué

hacemos si rompemos un vidrio?, ¿Qué haces si te lastimas?, ¿Qué haces si te pierdes de tu casa?, y así hacemos hasta que participen todos las niñas.

**Variación:**

La actividad de motivación podemos cambiar por el baile de las sillas, tingo tingo tango.

## PENSAMIENTO CREATIVO

*“Roger Von Oech (1998), Afirma que “El pensamiento creativo requiere de un panorama que permita buscar las ideas, y jugar con el conocimiento y la experiencia”*

*(Figueroa, <http://www.geocities.com/creanimate123/Identificar-pensamiento-creativo.htm>, 14/02/09, 9:40p.m.)*



*(Talbot, 2008)*

### **3.8 Actividades para el desarrollo del pensamiento Creativo**

- **¡Paseo a la pelota!**



*(Talbot, 2009)*

#### **Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: empujar con los dedos expresión oral, atención, observación, coordinación óculo manual, interacción social, lenguaje, respeto de turnos.

#### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

#### **Recursos Humanos:**

Un mínimo de 8 niñas.

#### **Recursos Didácticos:**

Una pelota, mesa.

#### **Descripción del Juego:**

Entregamos una pelota a cada niña, dejando que juegue con ella libremente. Luego de unos instantes, les decimos: “vamos a ver cuántas maneras podemos llevar de paseo a la pelota, podría ser, empujándola con un pie, con una mano, con la cabeza, con un dedo. También la podemos hacer rebotar, rodar, escuchar ¿Qué ruido hace? Luego vamos a proceder a colocar en parejas a las niñas y colocarlas una al frente de la otra en una mesa, luego colocamos la pelota al centro de la mesa y cada una tiene que crear una forma de pasear a la pelota, para finalizar cada niña demostrará a sus amigas cual fue su manera.

- **¡Vamos a pintar!**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: pintar, imaginación, creatividad, concentración, tomar decisiones, expresión corporal, nociones básicas: arriba, abajo, lenguaje, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Crayones, dactilo pintura, tizas, pinturas, pápelo grafos, papel, hojas de colores, pinceles, escarcha, lentejuelas.

**Descripción del Juego:**

Invitamos a cada niña a escoger su material de trabajo entre los nombrados anteriormente, pudiendo ser crayones y pinceles, con hojas de distintos tamaños o colores, luego les invitamos a pintar y decorar su creación, así mismo damos a escoger a las niñas el lugar donde ellas deseen pintar por ejemplo: el patio, el aula, el jardín, al finalizar las niñas el trabajo, volvemos al aula y pegamos sus trabajos en las paredes para que cada una nos cuente y explique su trabajo y que materiales utilizó.

- **¡Hoy ponemos cara de.....!**



(Talbot, 2009)

**Esta actividad estimula:**

Expresión corporal, iniciativa, imaginación, creatividad, observación, atención, interacción social, desenvolvimiento dentro del aula, lenguaje, seguridad, confianza en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 10 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Lámina.

**Descripción del Juego:**

Previamente les mostramos a las niñas una lámina con algunos estados de ánimo, por ejemplo: triste, feliz, enojada, asustada, cansada, aburrida, llorando, miedosa, curiosa. Les invitamos ir imitando cada estado de ánimo acompañado de la mímica correspondiente es decir si están contentas cara de felicidad y así con las demás imágenes.

Luego les decimos a una por una “deben elegir como se siente cada una hoy, y realizar la mímica que corresponda, pero si dicen cara de feliz tienen que rimar con otra frase por ejemplo: cara de doña contenti contenta, o cara de triste don Felipe”,

luego para finalizar el juego hacemos que sólo una persona pase al frente y realice la cara, sus amigas intentarán adivinar que emoción está realizando.

- **Esculturas de masa**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: moldear, pintar, imaginación, creatividad, atención, observación, lenguaje, confianza en sí mismo, seguridad, interacción social, comprensión de roles, autonomía.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 9 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Harina, tazas, sal, agua, témpera, pega, arena, moldes.

**Descripción del Juego:**

Primero adecuamos el aula para jugar a las artistas, luego con las niñas preparamos algunas masas para moldear todo tipo de formas y esculturas.

Mezclamos 2 tazas de harinas, una taza de sal fina, y la cantidad necesaria de agua para integrar estos materiales. Les indicamos que unan la harina con la sal y agreguen agua hasta obtener una masa suave que no se les adhiera en las manos.

También se les puede proponer agregar t mpera al agua, para obtener una masa de color, sino agregamos arena para obtener una masa  spera, o si no pega para obtener una masa el stica.

Luego al finalizar las masas cada ni a escoge que tipo quiere para elaborar su escultura, puede utilizar moldes o hacerlo con sus propias ideas, para terminar tendremos una exposici n de muchas esculturas.

- ** A decorar antifaces!**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: pintar, dibujar, pegar, toma de decisiones, creatividad, imaginaci n, atenci n, ejecuci n y comprensi n de  rdenes, respeto de turnos, interacci n social, lenguaje, confianza en s  mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 10 ni as en adelante.

**Recursos Did cticos:**

Recipientes, cartulinas, tijeras, l pices, pegamento, tizas, sorbete, escarcha, lentejuelas, d ctilo pintura.

**Descripci n del Juego:**

Primero con anticipaci n preparamos con las ni as pinturas de tizas, para hacerlo tenemos que dejar las tizas en remojo 24 horas, luego hacemos trozos muy peque os

con las tizas, luego las colocamos en un recipiente y le agregamos agua y pega en proporción: dos partes de barniz y una de agua, mezclamos con una palito y dejamos en reposo por otra hora, la mezcla obtenida quedará con grumos, que es lo que dará relieve al antifaz.

Luego el molde del antifaz pegamos sobre una cartulina y lo recortamos, cuando estén listos entregamos uno a cada niña, primero le pintamos con la mezcla realizada al principio, luego les damos el resto de materiales como: lentejuelas, escarcha para que lo decoren a su gusto, finalmente cuando este seca por detrás le pegamos el sorbete y el antifaz quedando listo para utilizar.

### **Variación:**

Podemos hacer también caretas.

- **¡Yo me disfrazo!**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

Imaginación, ejecución de roles, seguridad en sí mismo, confianza, desenvolvimiento dentro del aula, creatividad, interacción social, lenguaje, respeto de normas.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

### **Recursos Humanos:**

De 12 niños en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Disfraces.

**Descripción del Juego:**

Primero conversamos con las niñas que personaje de cuento les gustaría representar, luego al escuchar a todas hacemos los disfraces con objetos que tenemos o, sino pedimos en casa a los papitos que colaboren, luego conversamos con las niñas y hacemos lluvia de ideas acerca de cómo quisieran que sea su cuento con el personaje que es cada una, al tener tantas ideas las unimos y preparamos el cuento, damos a cada niña su guión o que tendrá que hacer y al estar todos listas dramatizamos el cuento.

- **¡A terminar el dibujo!**



*(Talbot, 2009)*

**Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: pintar, decorar, dibujar, atención, seriación, secuencia, observación, comprensión y ejecución de órdenes, nociones de colores, figuras geométricas, autoestima, seguridad, lenguaje, interacción social.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

A partir de una jugadora.

**Recursos Didácticos:**

Una hoja por cada participante, pinturas y crayones.

### **Descripción del Juego:**

Para empezar, las niñas deben observar una secuencia sencilla con dos colores realizada previamente por el adulto. Puede ser una raya o un punto rojo y otro verde. Las jugadoras deberán imitar esta secuencia individualmente y repetirla. Si le resulta muy fácil se puede añadir otro color o mezclar con figuras geométricas que conocen, el juego se desarrolla así, por ejemplo: de la secuencia o figuras que ya tenían previamente partirán a realizar su propio dibujo.

- **Final del arco iris**



*(Talbot, 2009)*

### **Esta actividad estimula:**

Motricidad fina: pintar, dibujar, comprensión y ejecución de órdenes, imaginación, creatividad, autoestima, seguridad, confianza en sí mismo, lenguaje, toma de decisiones, interacción social.

### **Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

### **Recursos Humanos:**

De 6 niñas en adelante.

### **Recursos Didácticos:**

Una hoja de papel con un dibujo del arco iris, un lápiz y pinturas.

### **Descripción del Juego:**

Primero les contamos a las niñas la leyenda que al final del arco iris siempre existe un duende con una olla de oro esperando, luego les proponemos a ellas que dibujen

el arco iris en una hoja de papel dejando espacio a cada lado. Luego pedimos a las niñas que se dibujen a ellas mismo al comienzo del arco iris, y al final, o sea al otro lado que quisieran encontrar; por ejemplo, un perrito, unas golosinas.

**Variación:**

Comentar con todas sus compañeras qué es lo que quisieran encontrar.

- **Crea tu animal**



*(Talbot, 2008)*

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, coordinación óculo manual, lenguaje, asociación, orden, comprensión, imaginación, creatividad, autoestima, seguridad, confianza en sí mismo.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 8 personas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Papeles de colores, cartulinas con dibujos de patas, orejas caras, cuerpos.

**Descripción del Juego:**

Este juego podemos realizarlo de dos maneras, la primera sería entregando a las niñas tarjetas diferentes por ejemplo: una con una cola, otra con ojos, otra con el

tronco, otra con el hocico, otra con las orejas, otra con las patas, y al tener ellas todas las tarjetas de las partes del cuerpo armen el animal que ellas deseen. La segunda manera es entregar a las niñas contornos de figuras preestablecidas como una ballena, posteriormente entregarles a las niñas trozas de toda clase de papeles de colores (seda, glasé, metálico, fomi, crepe). Luego indicamos a las niñas que seleccionen algunos de los papeles y los corten en pedazos pequeños, luego de esto les incentivamos a decorar la figura que les dimos, para que después pongan en común como crearon su animal.

- **¡Inventando voces!**



(Talbot, 2008)

**Esta actividad estimula:**

Atención, memoria, comprensión y ejecución de órdenes, imaginación, creatividad, lenguaje, autoestima, confianza y seguridad en sí mismo, desenvolvimiento en el aula.

**Pensamiento que desarrolla:**

Pensamiento Creativo.

**Recursos Humanos:**

De 8 niñas en adelante.

**Recursos Didácticos:**

Títeres.

**Descripción del Juego:**

Invitamos a las niñas a imaginarnos escenas por ejemplo; que le dirá la mamá a una niña pequeña en el supermercado, luego de haber conversado con todo el grupo, separamos a las niñas en parejas, después entregamos a cada pareja dos títeres, y les pedimos que improvisen un diálogo por ejemplo: entre el elefante y la hormiga, el mosquito, y la ballena. Es conveniente entregar pares de animales bien diferentes entre sí para que puedan variar las conversaciones y utilizar diferente timbre de voz, podemos como actividad final unir todos los diálogos y formar una historia.

## **Conclusiones**

- Esta guía permite un aprendizaje divertido, siendo el juego la actividad preferida en las niñas.
- La guía puede servir como apoyo a padres y maestros para su enseñanza escolar, y en casa para interacción con la familia.
- Los juegos de la guía están enfocados a estimular cada pensamiento, pero también desarrollan destrezas como la atención, memoria, motricidad fina.
- La guía pretende una metodología juego trabajo, basado en la interacción y dinamismo.
- La guía pretende rescatar el juego en escuelas, hogares, rescatando juegos tradicionales que estaban desapareciendo.

## **CAPITULO IV**

### **Resultados de la aplicación de la guía**

#### **Introducción:**

El juego es considerado una actividad de vital importancia en el desarrollo integral del niño, desde corta edad juega e interactúa con el mundo que le rodea formando así nuevos conocimientos que serán la base para futuros aprendizajes.

La elaboración y aplicación de una guía de actividades para el desarrollo del pensamiento en niñas de 4 a 5 años, se llevó a cabo en un grupo de 20 niñas del prekindergarten "A" del colegio Rosa Jesús Cordero, la guía fue aplicada durante 6 meses, con el objetivo de alcanzar a desarrollar por medio del juego los 8 tipos de pensamientos existentes, y con la aplicación de un juego diario.

Al finalizar la aplicación y por los resultados obtenidos podemos observar que el progreso fue en algunas niñas muy satisfactorio, no sólo desarrollando su pensamiento, sino también diferentes destrezas como el trabajo en equipo, autoestima, confianza y creatividad.

#### 4.1 Ficha de Evaluación.

Para iniciar la aplicación de la tesis se elaboró una ficha de actividades para evaluar el desarrollo del pensamiento, posteriormente se evaluó 15 días a 20 niñas, de manera individual para tomar como punto de partida y conocer a rasgos generales el nivel que las mismas tenían, como parámetro para evaluar cada destreza utilizaba Logrado, si la destreza a evaluar se cumplía con cabalidad; No logrado, si no se cumplía y Vías de Logro cuando se observaba que la destreza estaba por lograrse.

Ficha de Actividades para evaluar el desarrollo del pensamiento.

Nombre..... Fecha de Nacimiento.....  
 Edad..... Fecha.....  
 Nivel.....

<b>1.- Pensamiento Analítico</b>	L	NL	VL
1.1. Ordena la siguiente secuencia			
1.2. Capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.			
1.3. Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.			
1.4. Clasifica objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño, color.			

<b>2.- Pensamiento Sistémico.</b>	L	NL	VL
2.1. Asocia los elementos según la utilidad.			
2.2. Ordena las figuras geométricas según el modelo presentado.			
2.3. Compara objetos y nombra cuál pesa más?.			
2.4. Responde a preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?			

<b>3.- Pensamiento Crítico.</b>	L	NL	VL
3.1. Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones			
3.2. Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.			
3.3. Es capaz de realizarse un proceso de auto evaluación.			
3.4. Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.			

<b>4.- Pensamiento Imaginación.</b>	L	NL	VL
4.1. Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.			
4.2. Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.			
4.3. Inventa juegos simbólicos.			
4.4. Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.			

<b>5.- Pensamiento Toma de Decisiones.</b>	L	NL	VL
5.1. Al momento de escoger qué película ver lo decide fácilmente.			
5.2. Acepta las propuestas de sus compañeras dentro de una actividad lúdica?			
5.3. Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia?			
5.4. Respeta las ideas de sus compañeras al momento de jugar?			

<b>6.- Pensamiento Argumentación.</b>	L	NL	VL
6.1. Responde el porqué en situaciones concretas?			
6.2. Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado?			
6.3. Explica las reglas de un juego a los demás?			
6.4. Contribuye a conversaciones dentro de la clase?			

<b>7.- Pensamiento Solución de Problemas.</b>	L	NL	VL
7.1. Logra resolver conflictos con sus compañeras.			
7.2. Logra resolver un laberinto sencillo.			
7.3. Al presentar una imagen busca solución.			
7.4. Arma rompecabezas de 6 fichas.			

<b>8.- Pensamiento Creativo.</b>	L	NL	VL
8.1. Aporta ideas nuevas al juego.			
8.2. Se expresa libremente en dibujos, pinta, decora, modela.			
8.3. Aporta ideas dentro del aula.			
8.4. Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.			

(Talbot, 2008)

## **4.2 Recopilación de datos en base a la evaluación inicial y final.**

Al finalizar la aplicación de la guía de actividades para el desarrollo del pensamiento en niñas de 4 a 5 años, la información recolectada durante 6 meses demuestran los resultados y avances obtenidos en este período, para una mejor comprensión a continuación se presentan gráficos que explican claramente los resultados, basándonos en el antes y después de haber aplicado la guía.

Tabla 1, Cuadro con las evaluaciones de las niñas (ver gráficos en las siguientes páginas).

### **Análisis**

En la tabla 1 encontramos los resultados de las evaluaciones de las 20 niñas aplicadas hace 6 meses y de las actuales, demostrando en cada gráfico cuál ha sido su desempeño y logros a lo largo del período de aplicación, en los gráficos se encuentra: datos personales, el nombre del pensamiento, las destrezas para evaluarlo y los resultados plasmados en el perfil individual. La evaluación inicial la podemos diferenciar por la línea entrecortada y la final por la línea continua.

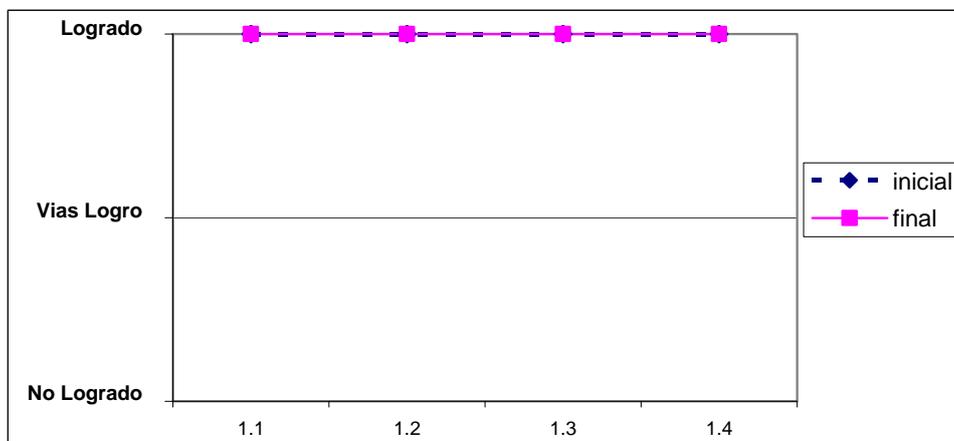
**Nombre: Alejandra**

Fecha de Nacimiento: 2 de Marzo de 2004

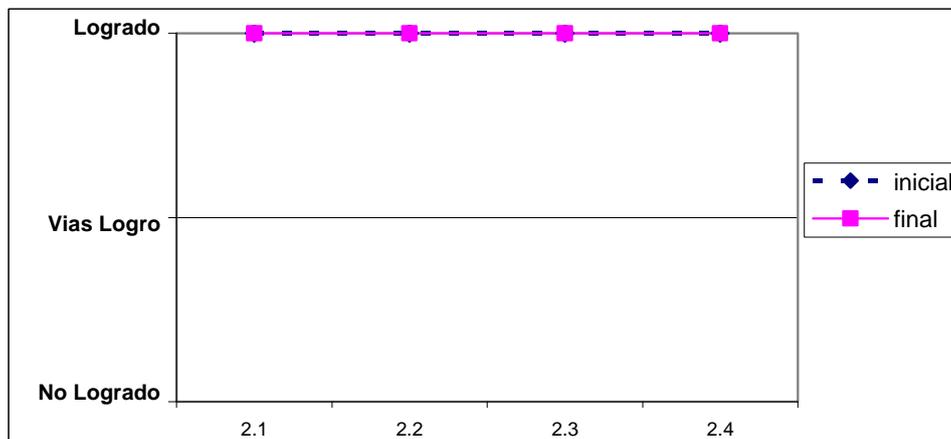
Evaluación Inicial: 17 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 6 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 5 años

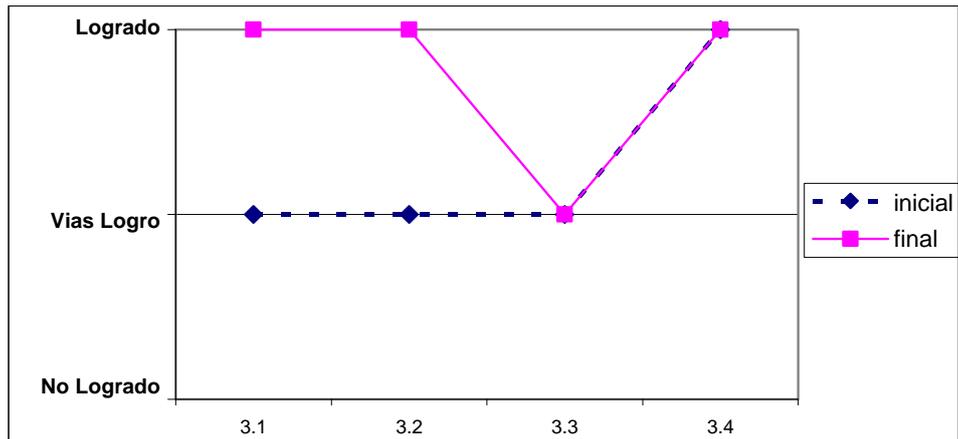
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	L	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



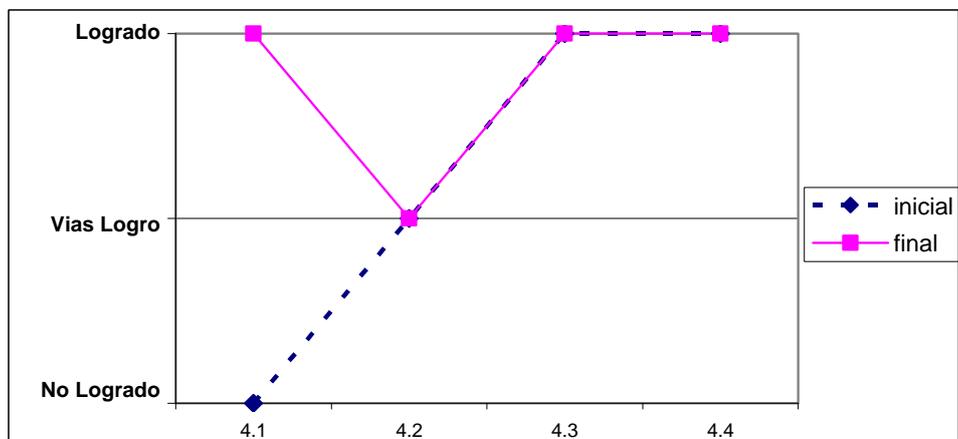
2	Pensamiento Sistemico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



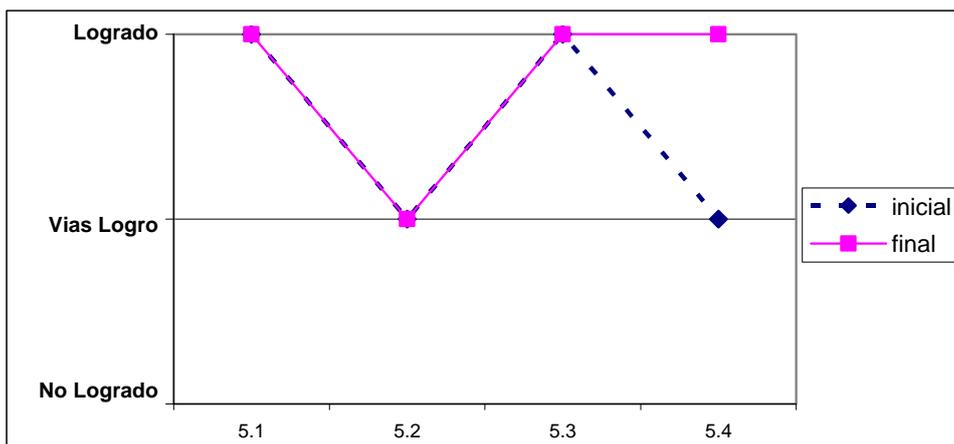
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



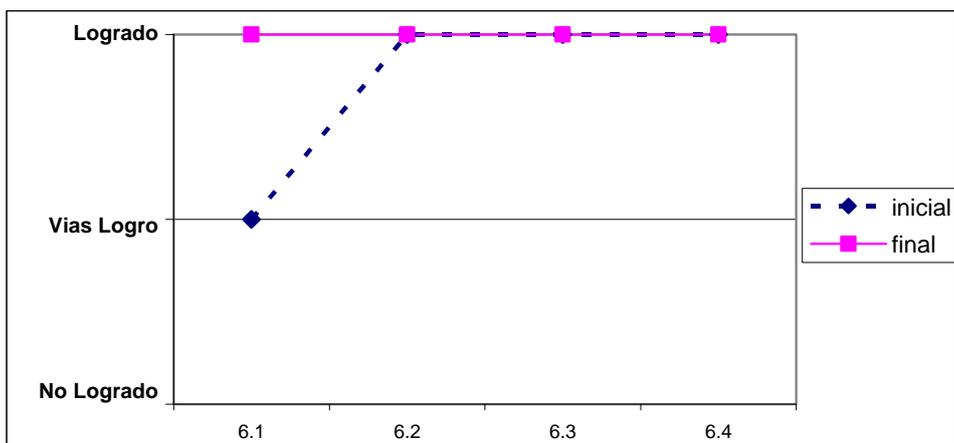
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	L
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



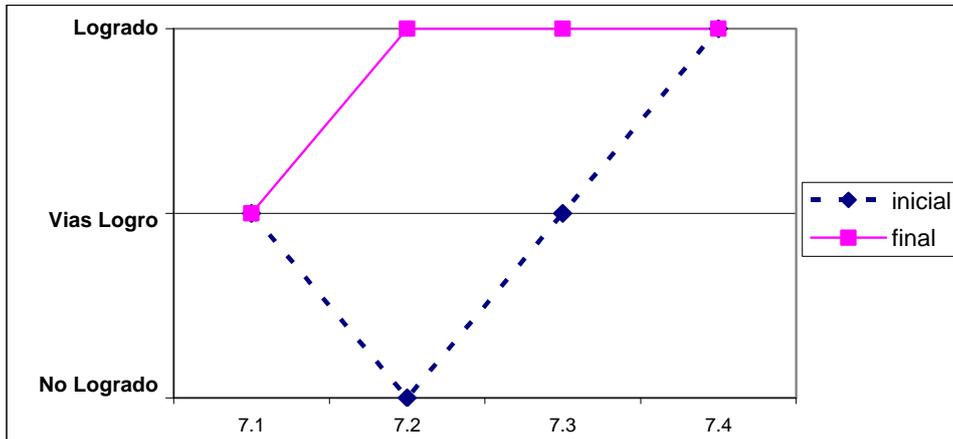
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	VL
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	L



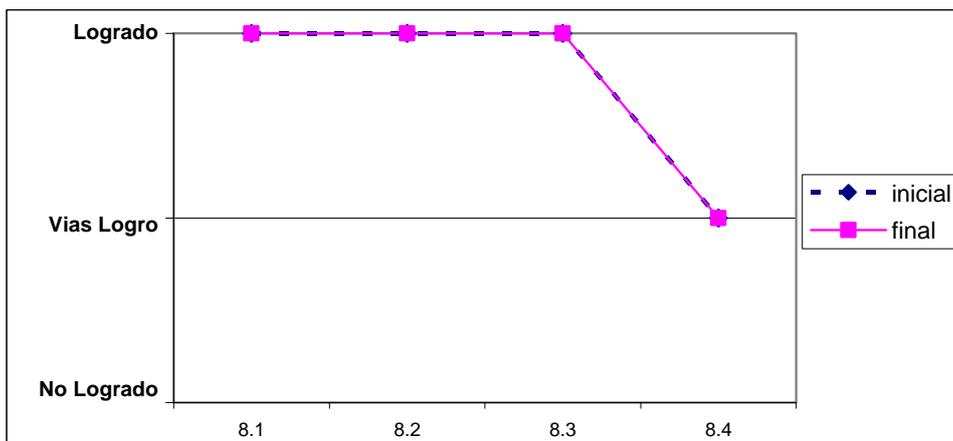
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	L	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	VL
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	NL	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



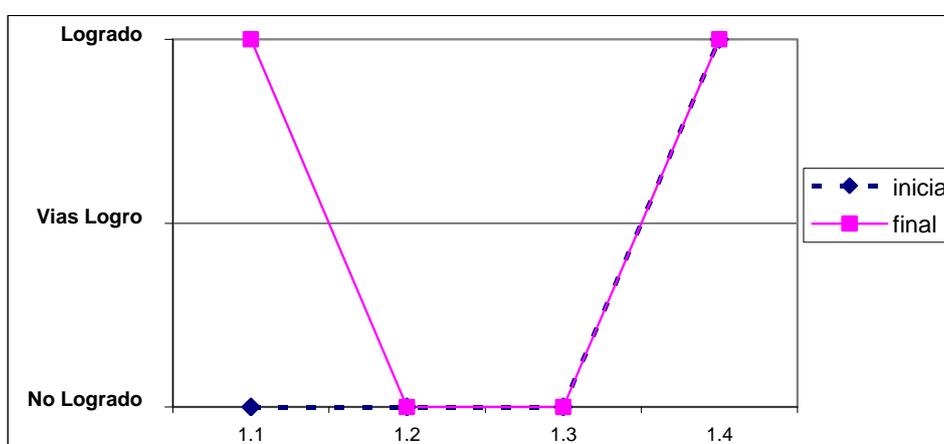
**Nombre: Ana Paula**

Fecha de Nacimiento: 13 de Noviembre de 2003

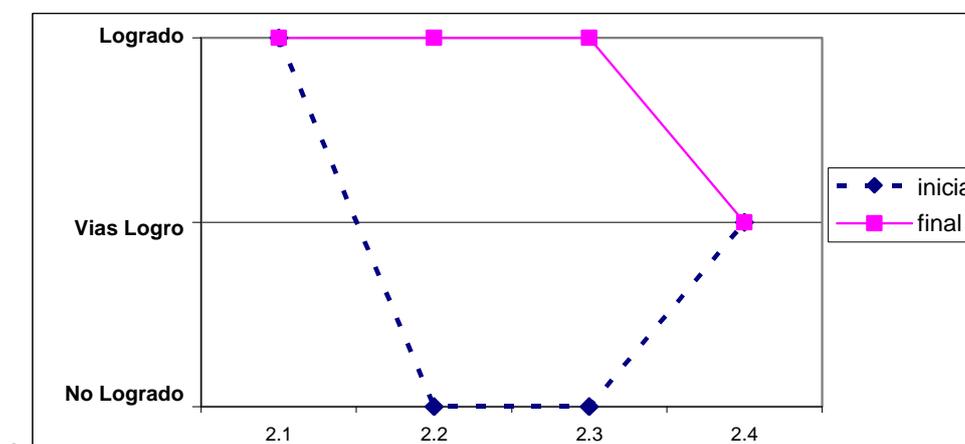
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 10 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 5 años 3 meses

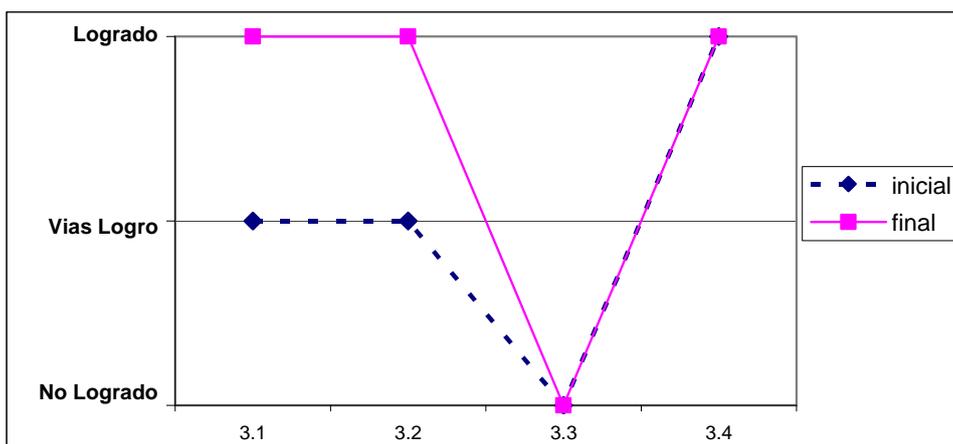
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	NL	NL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



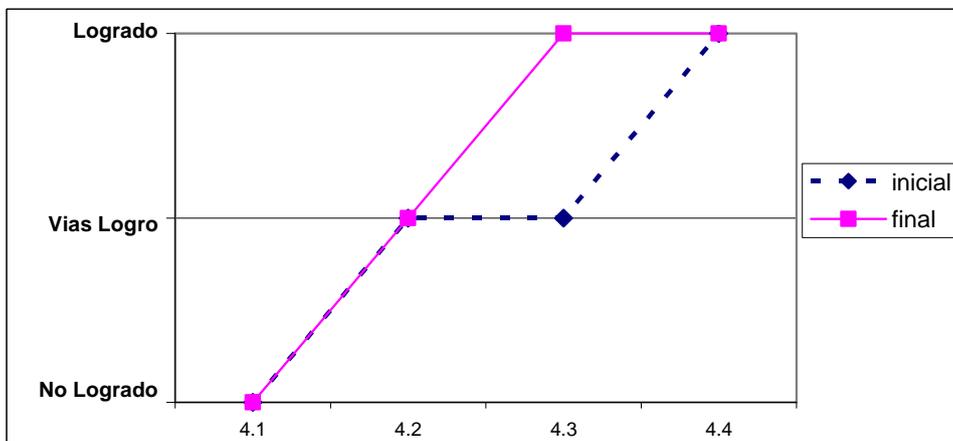
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	NL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	NL	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



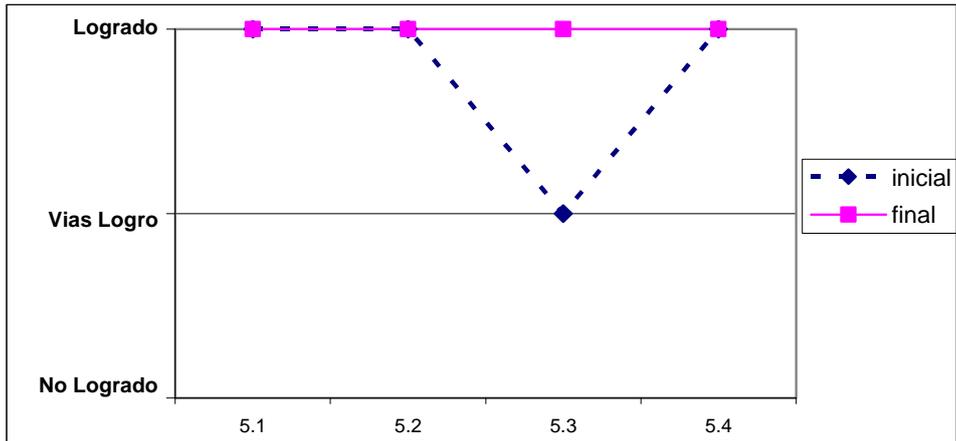
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



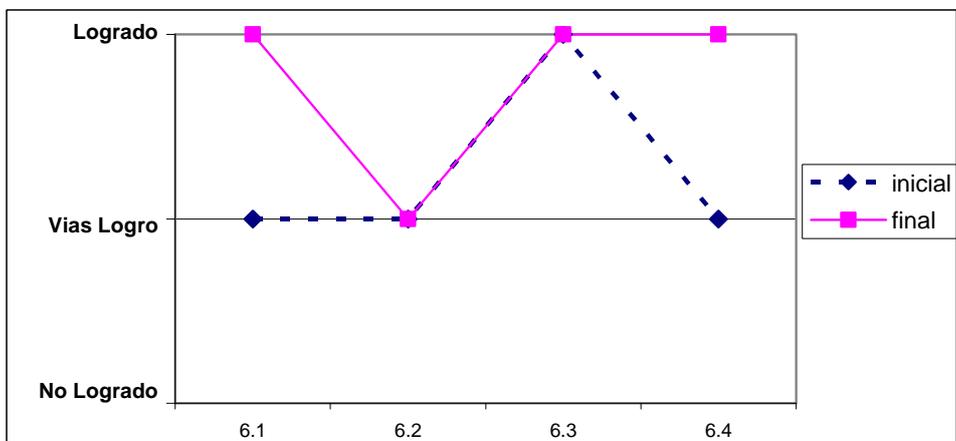
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



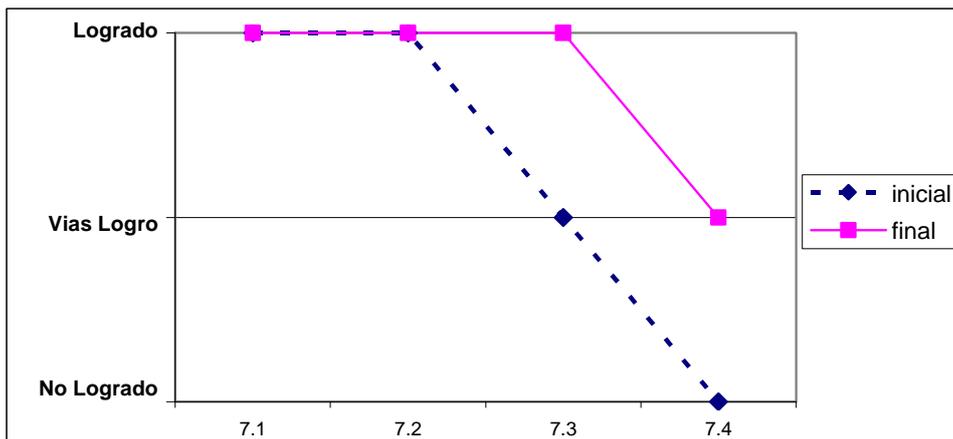
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



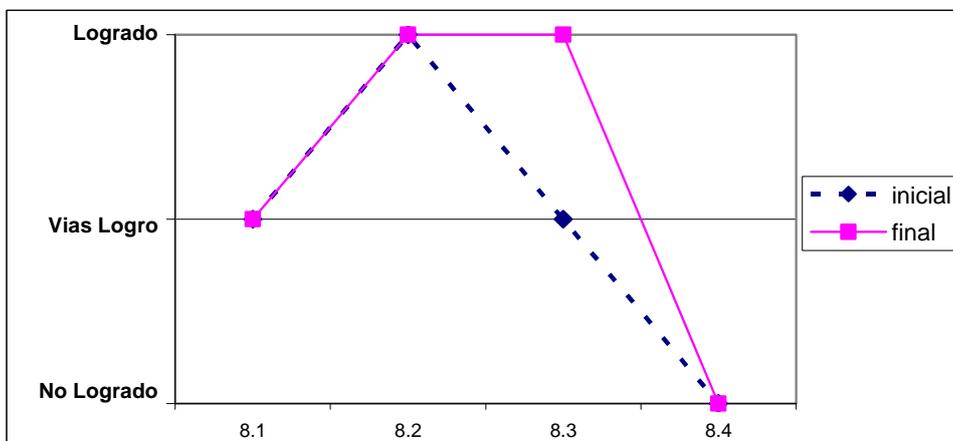
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	NL	VL



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	NL



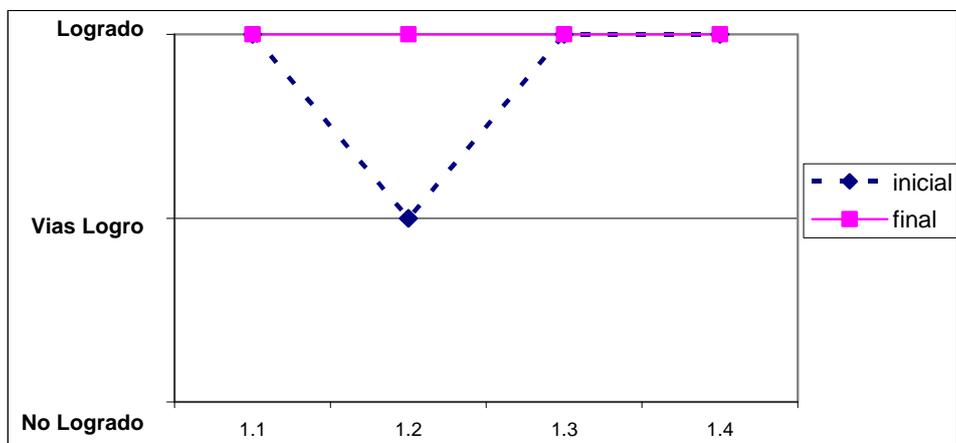
**Nombre: Ariana**

Fecha de Nacimiento: 30 de Marzo de 2004

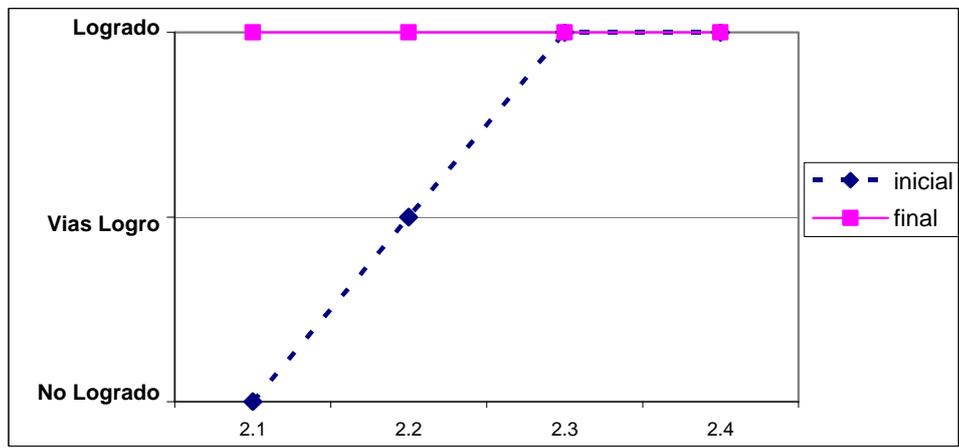
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 5 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 11 meses

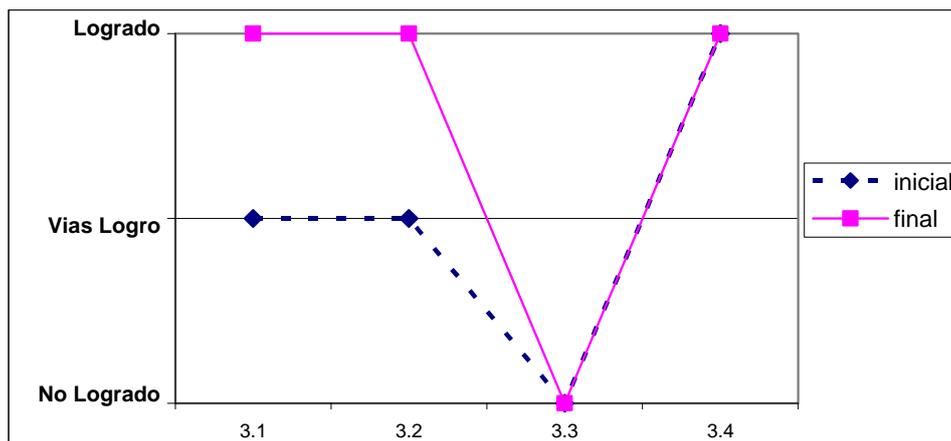
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



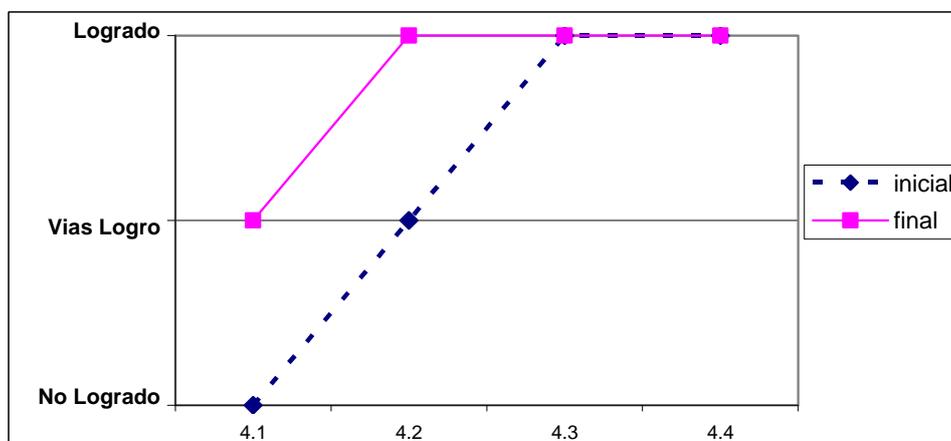
2	Pensamiento Sistemático	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	NL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



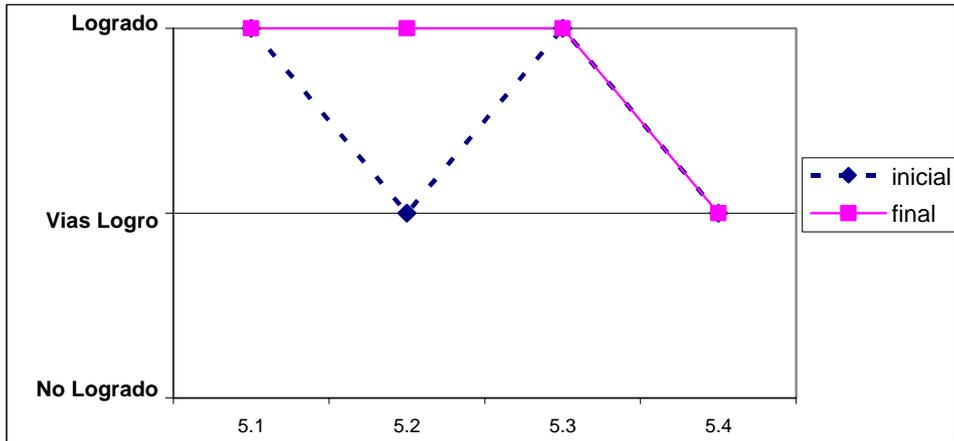
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



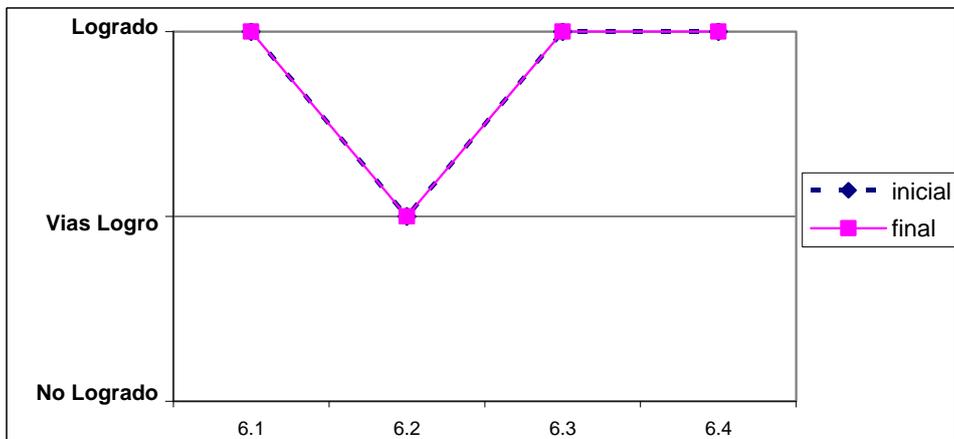
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	L
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



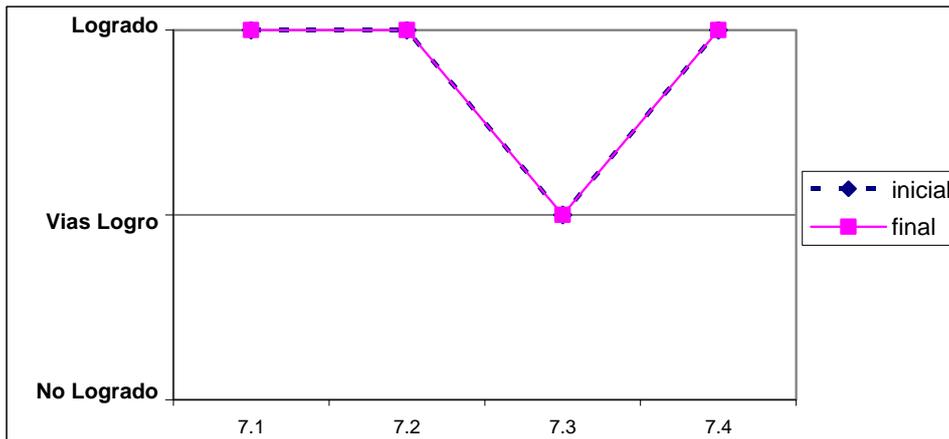
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	VL



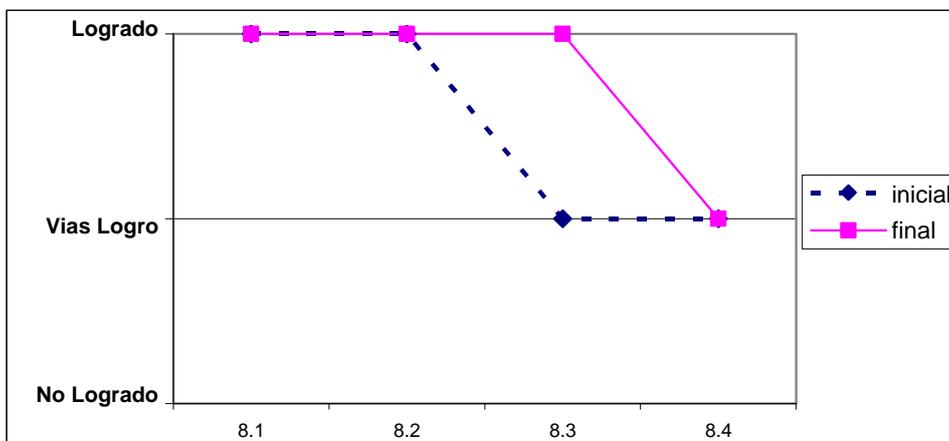
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



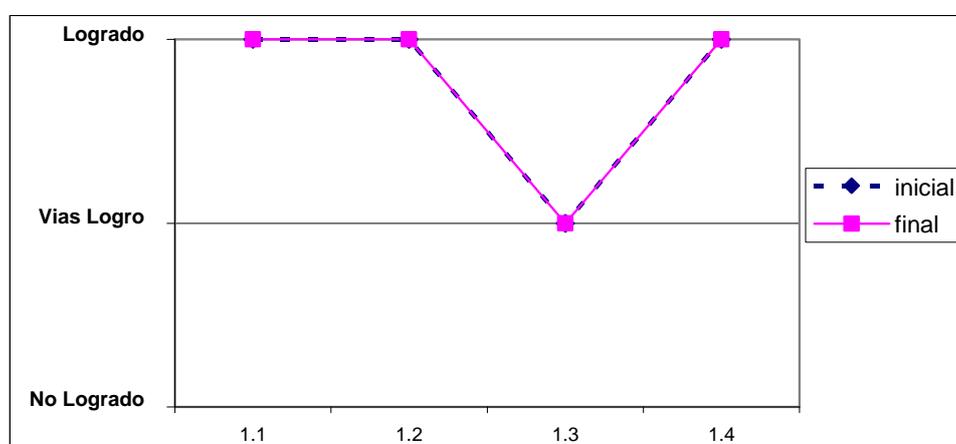
**Nombre: Camila**

Fecha de Nacimiento: 3 de Mayo de 2004

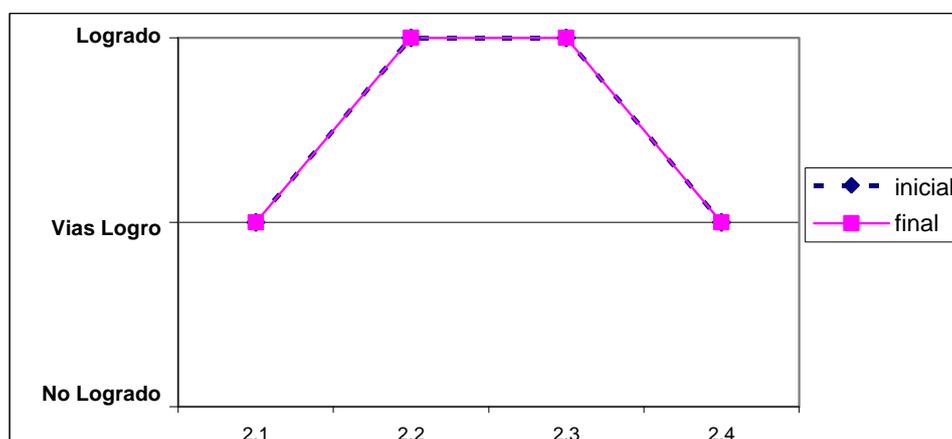
Evaluación Inicial: 16 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 4 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 10 meses

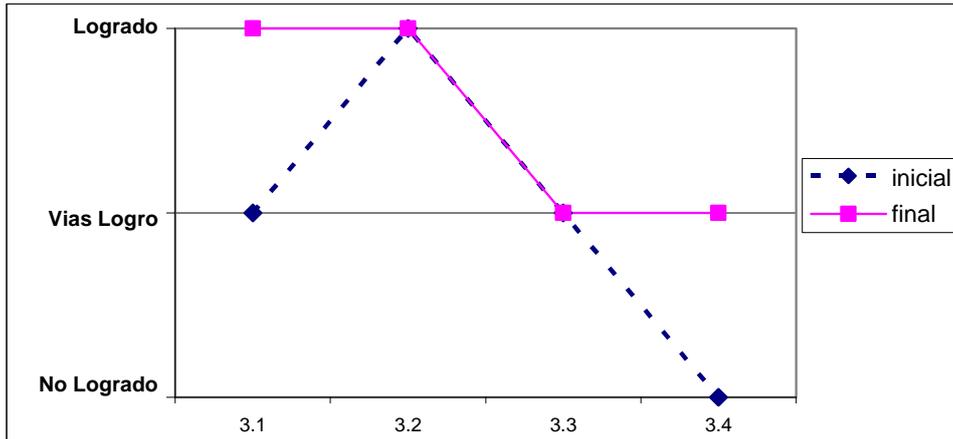
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	L	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	VL	VL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



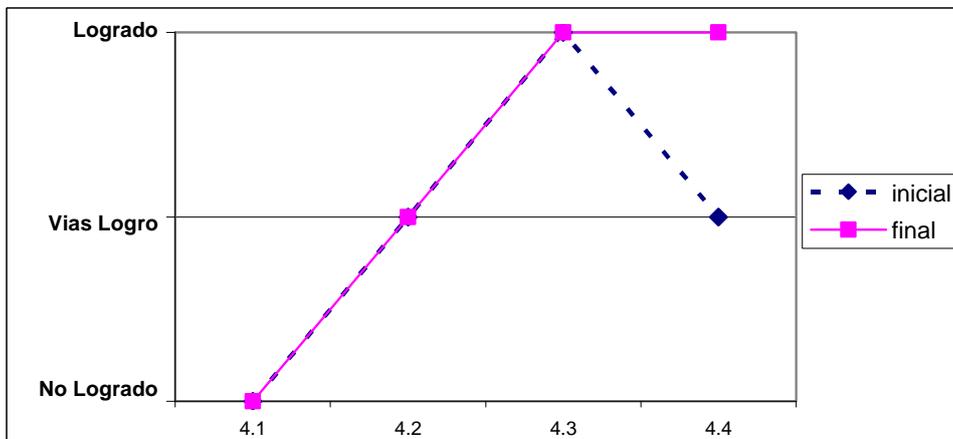
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	VL
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



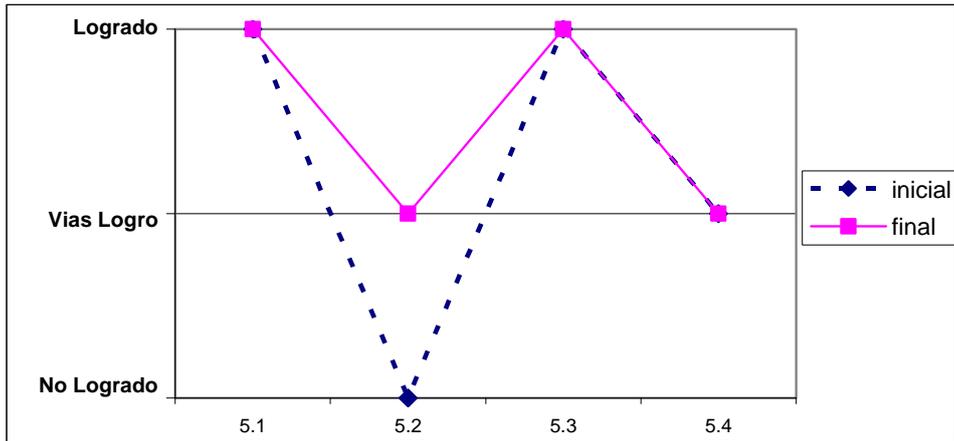
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	NL	VL



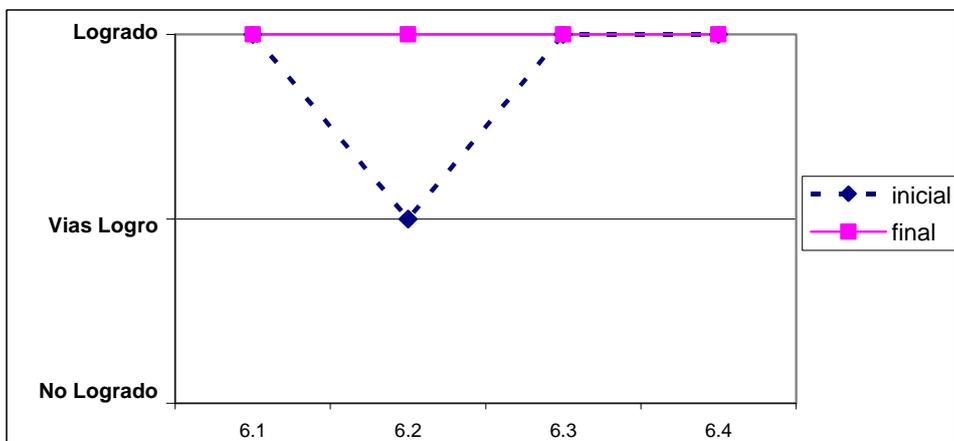
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



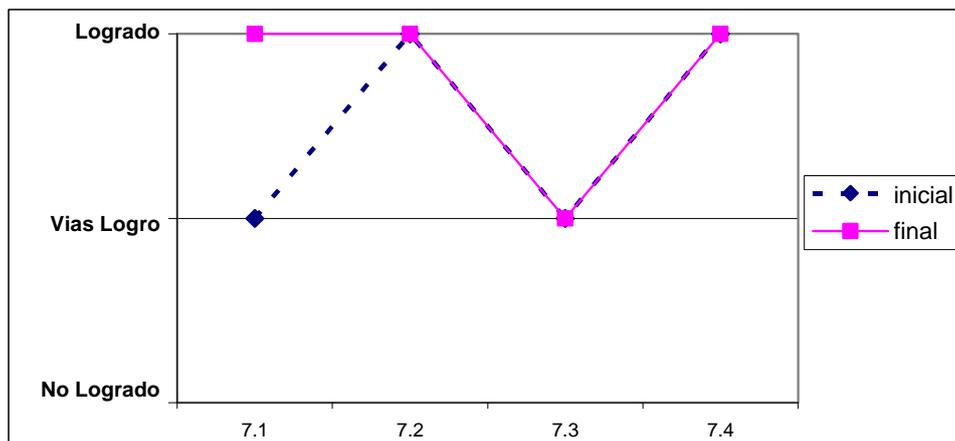
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	NL	VL
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	VL



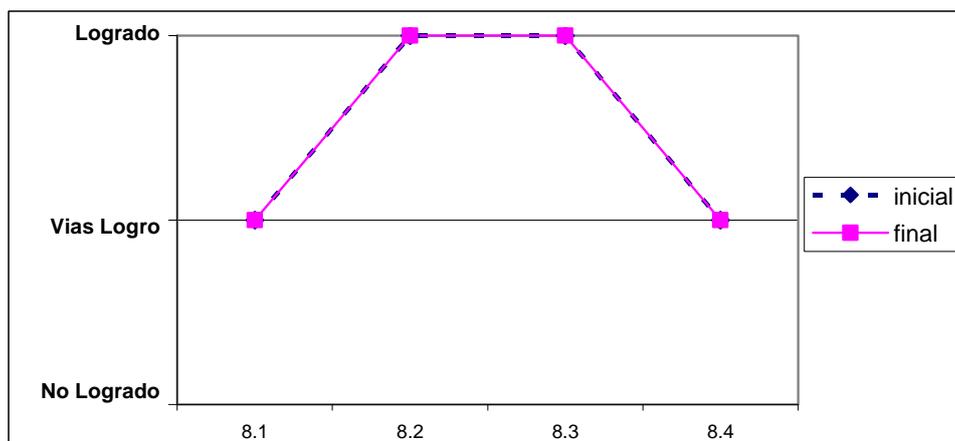
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



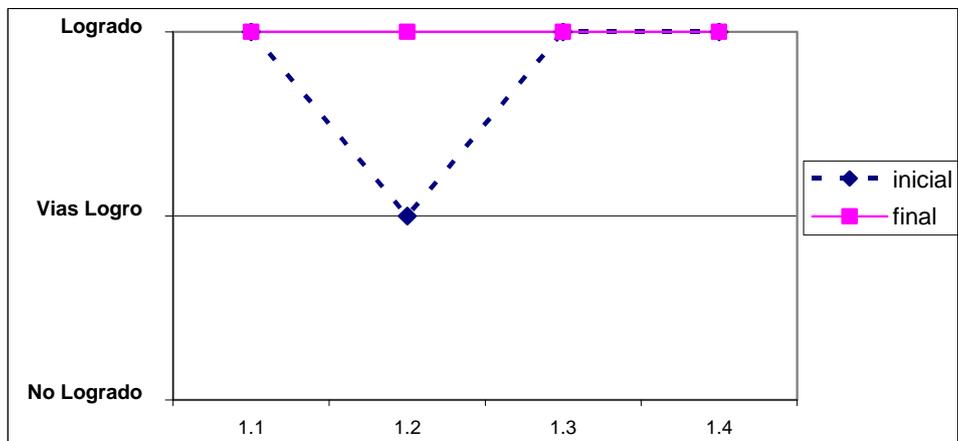
**Nombre: Camila**

Fecha de Nacimiento: 10 de Junio de 2004

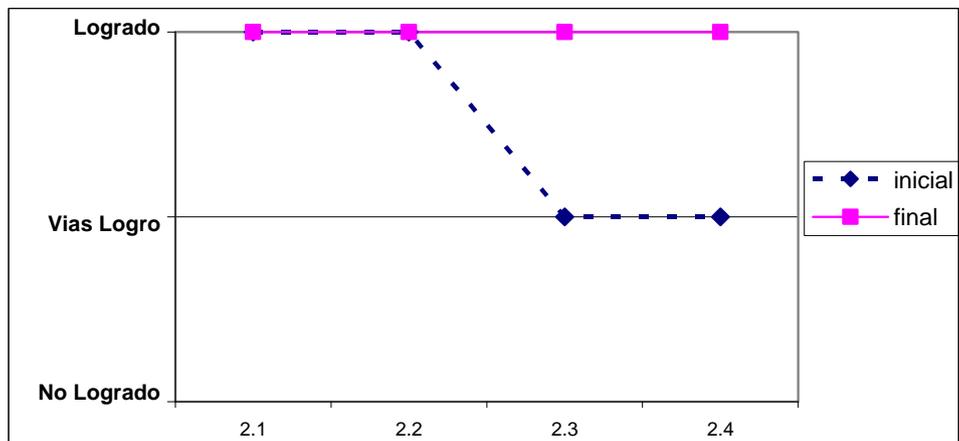
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 3 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 8 meses

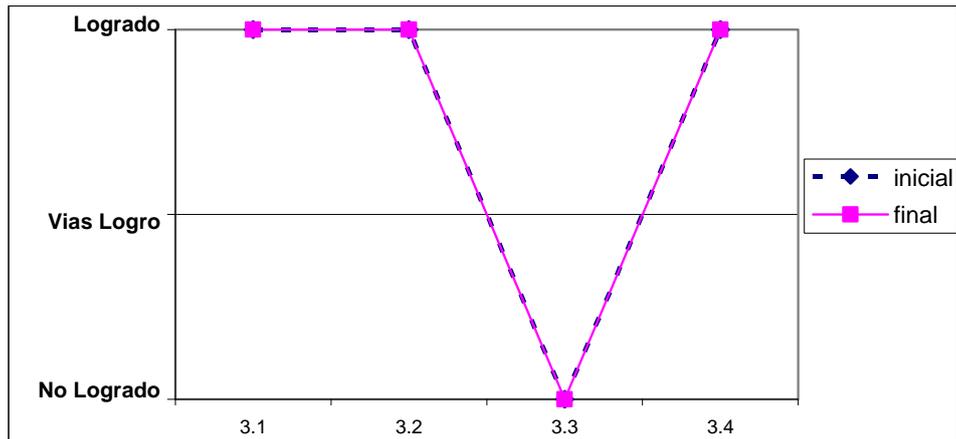
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



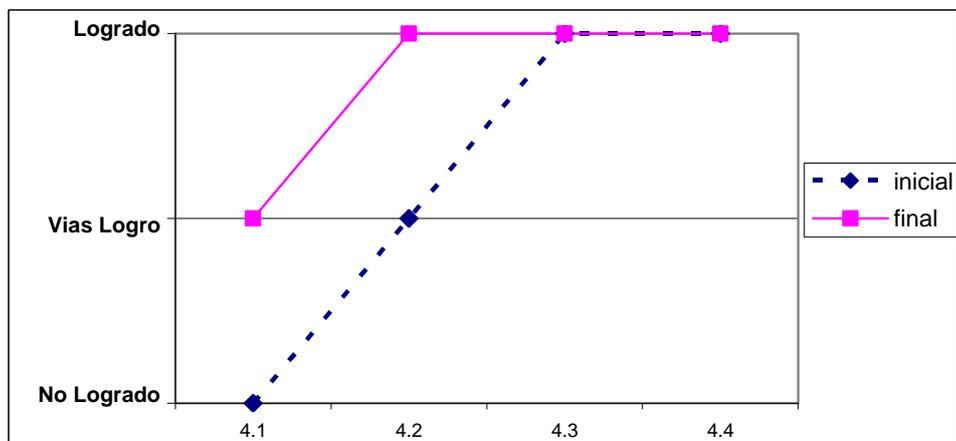
2	Pensamiento Sistemico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	VL	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	L



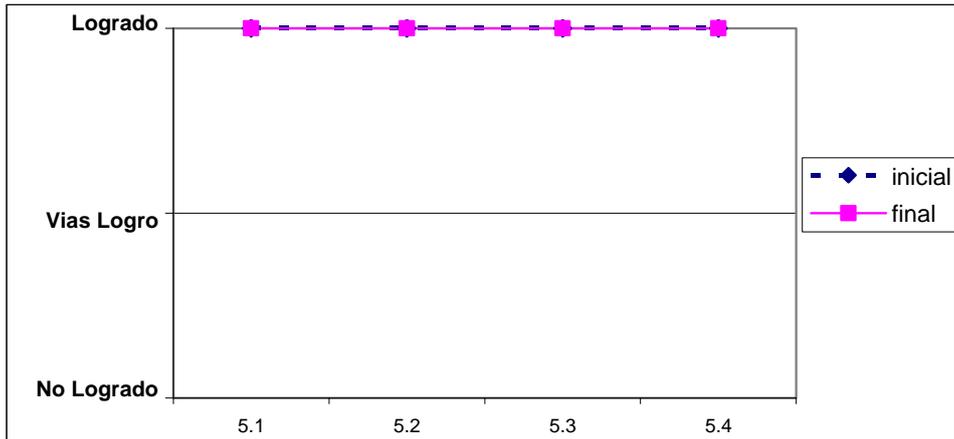
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



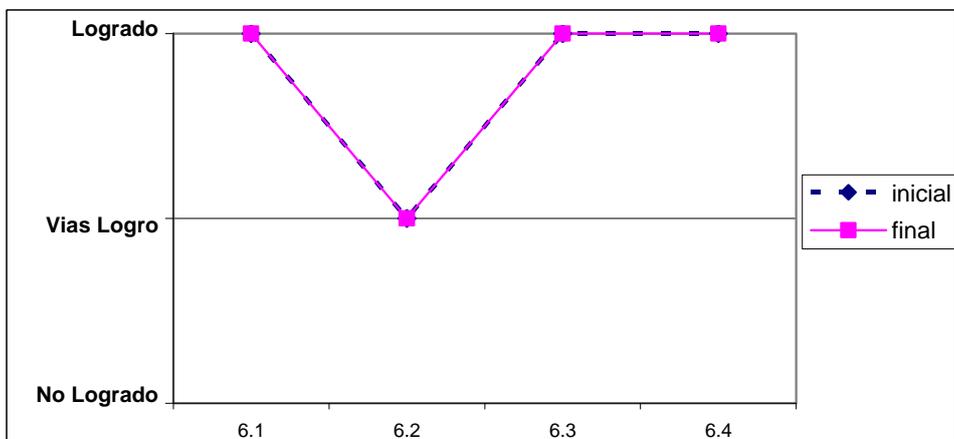
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	L
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



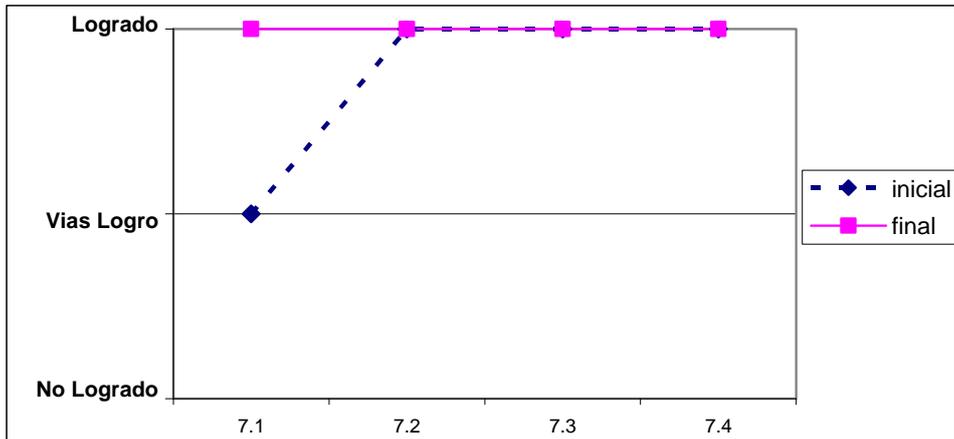
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



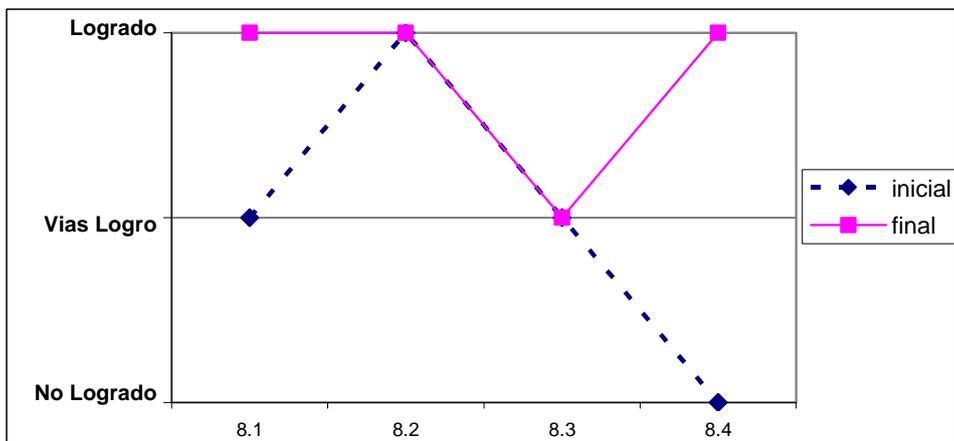
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	L	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	VL
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	L



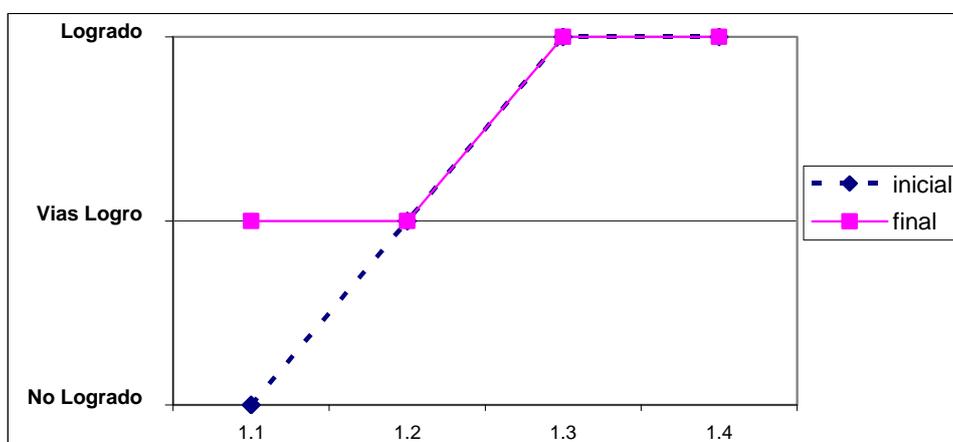
**Nombre: Camila**

Fecha de Nacimiento: 26 de Abril de 2004

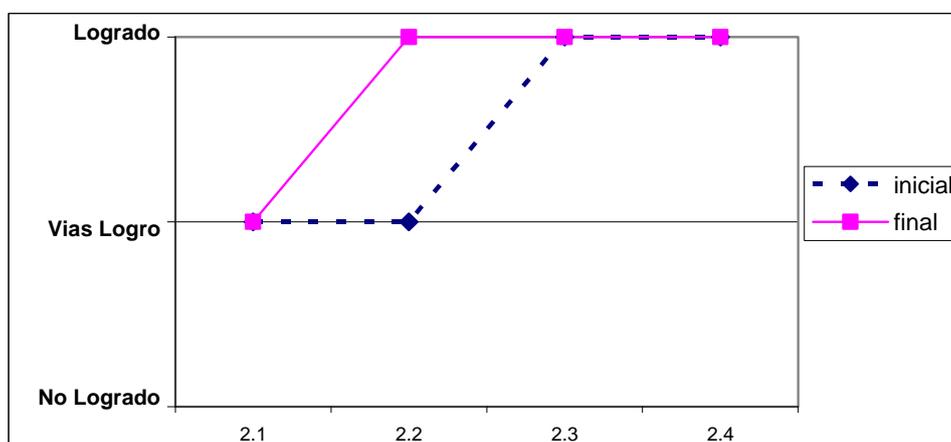
Evaluación Inicial: 16 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 4 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 10 meses

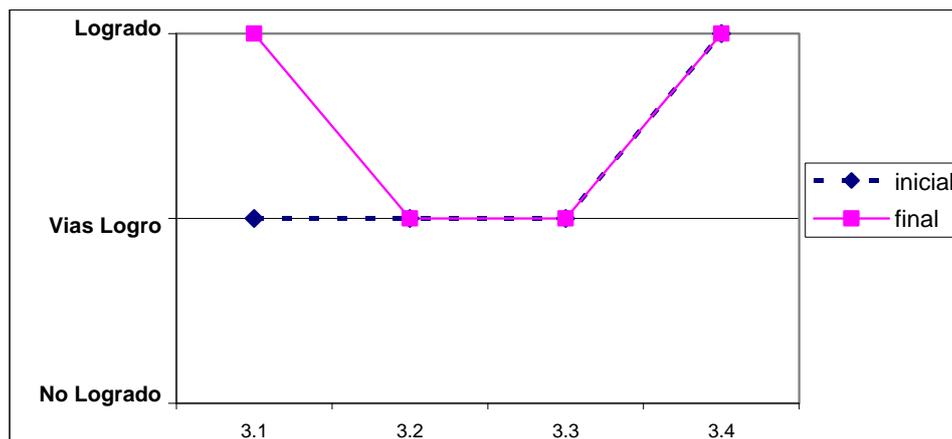
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	VL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



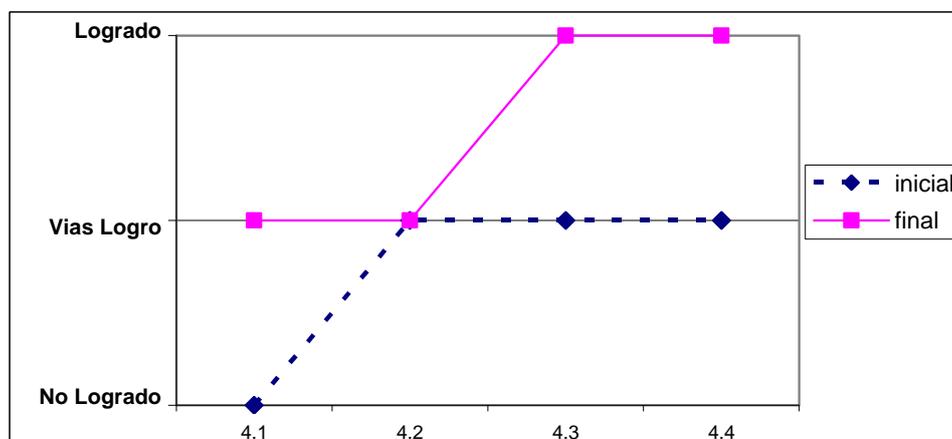
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	VL
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



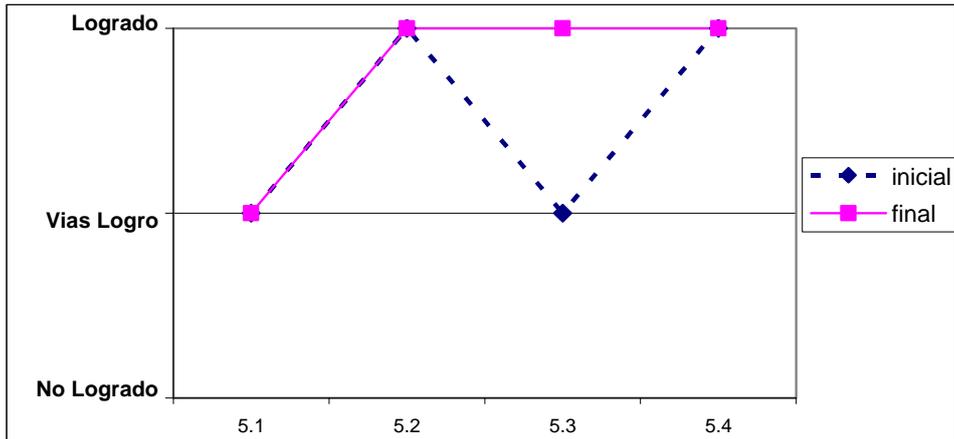
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	VL
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



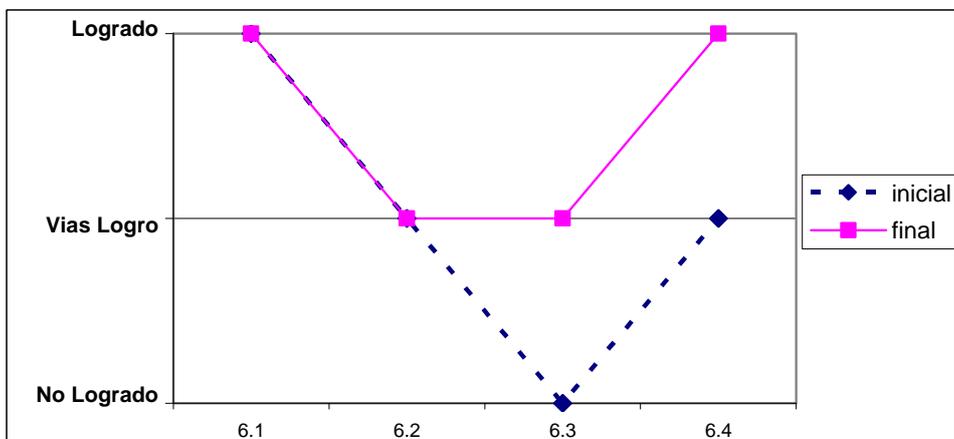
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



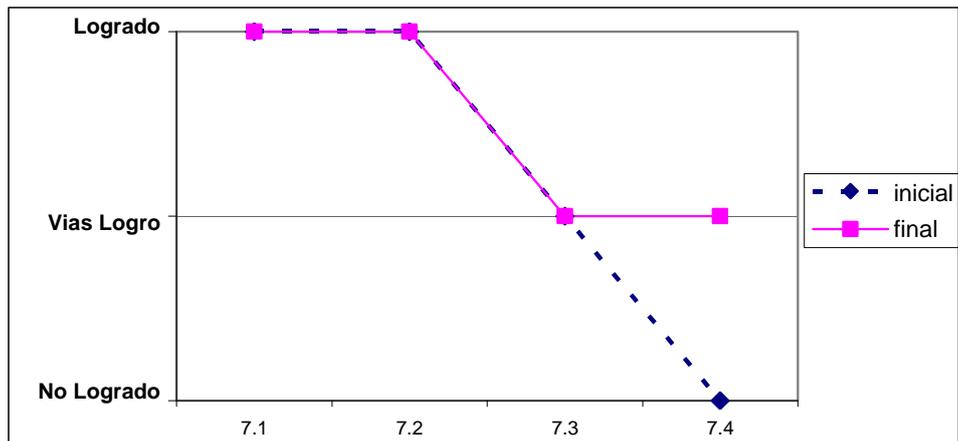
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	VL
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



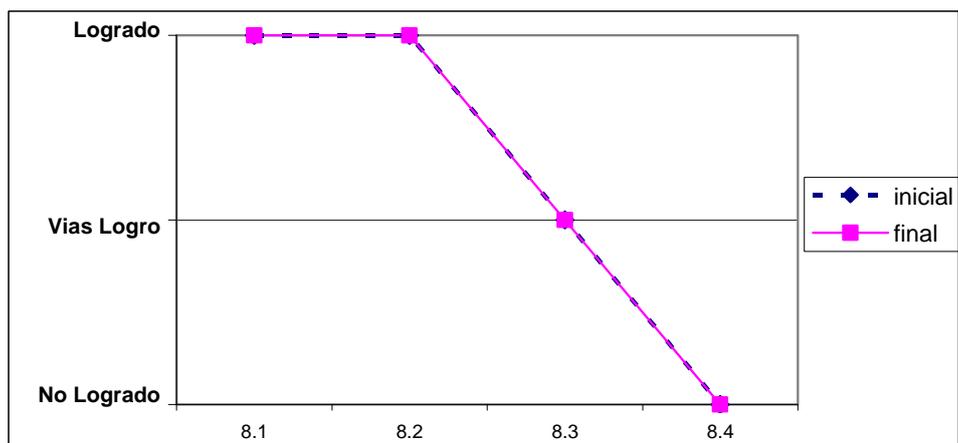
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	NL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	NL	VL



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	VL
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	NL



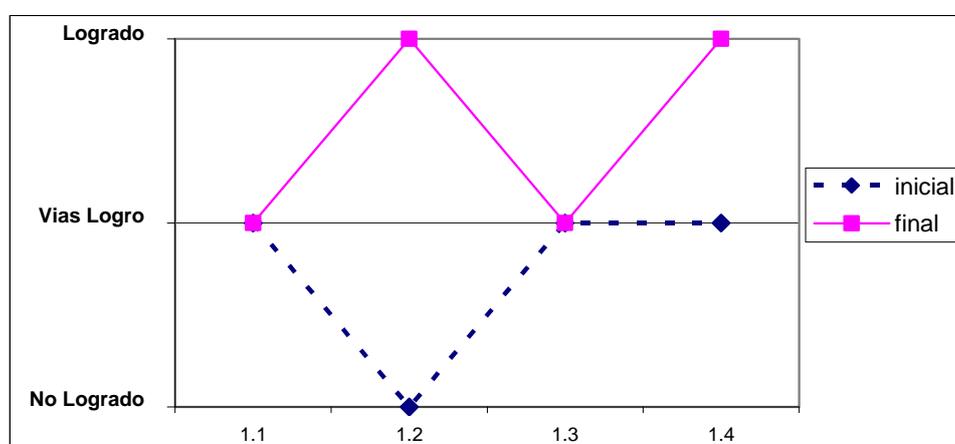
**Nombre: Carolina**

Fecha de Nacimiento: 27 de Julio de 2004

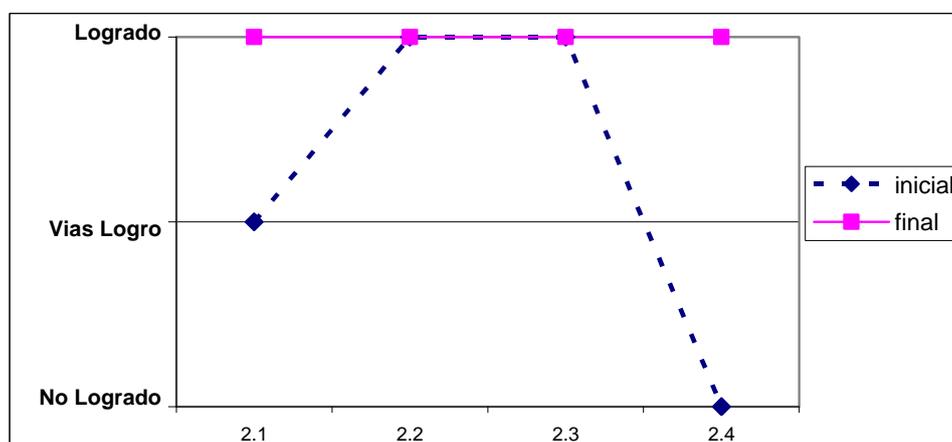
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 1 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 7 meses

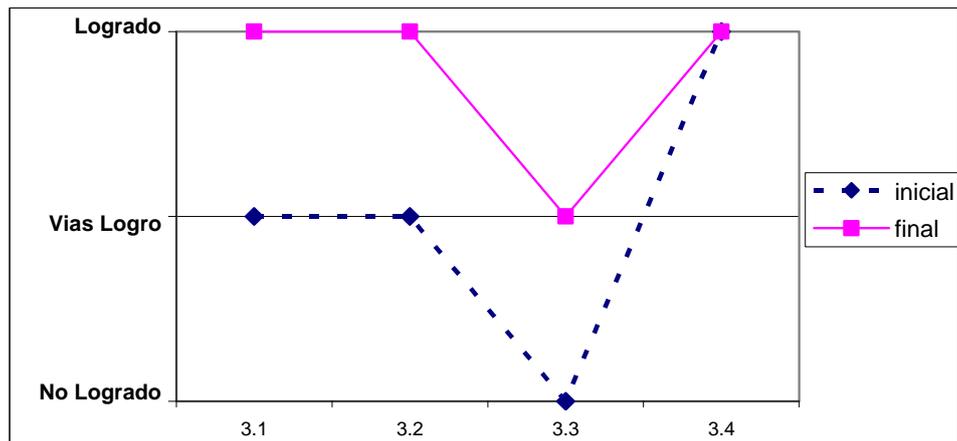
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	VL	VL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	NL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	VL	VL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	VL	L



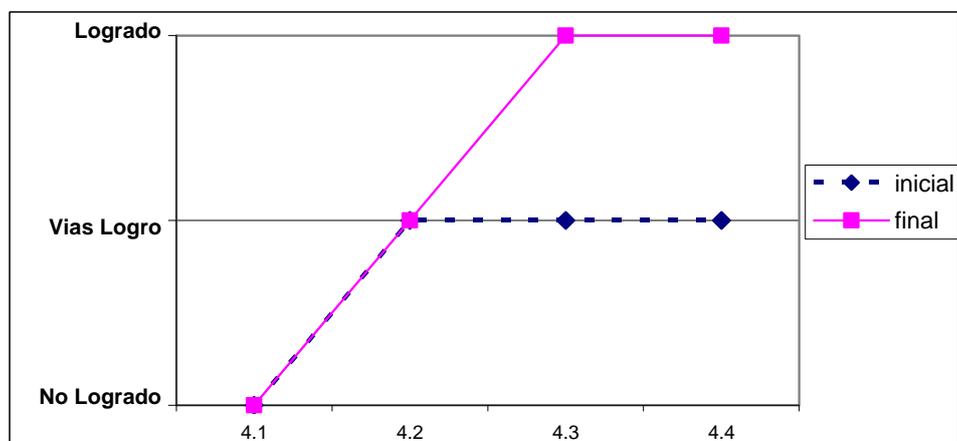
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	NL	L



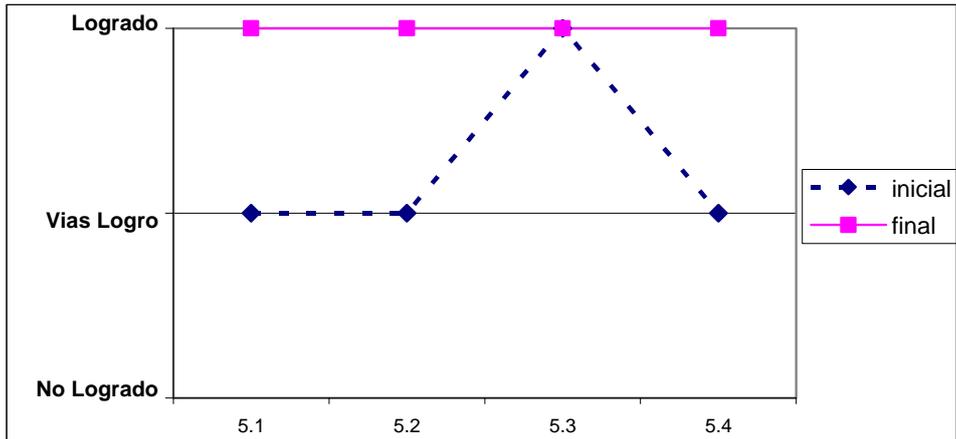
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



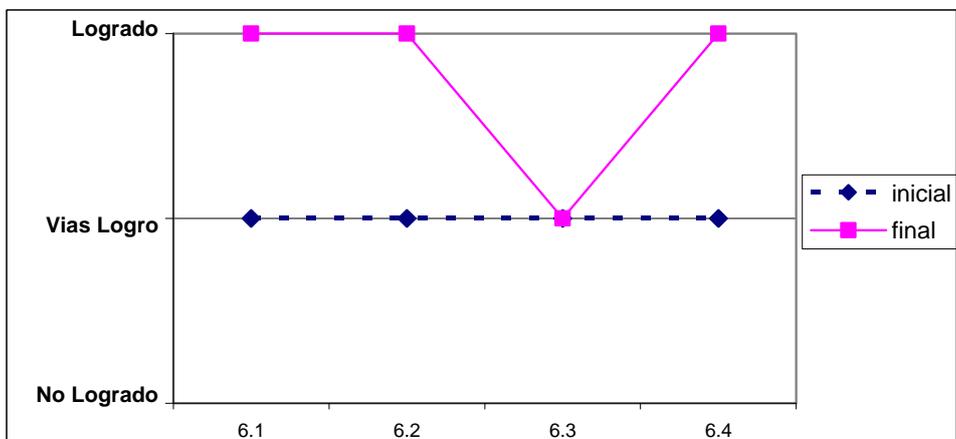
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



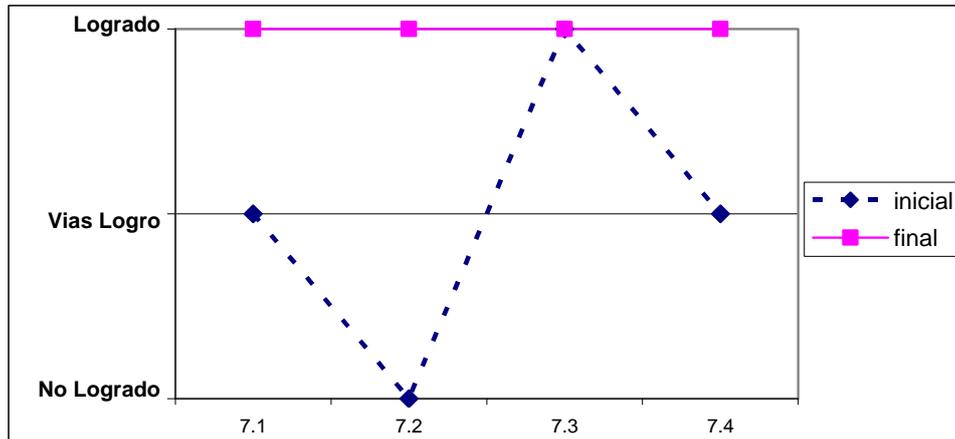
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	L



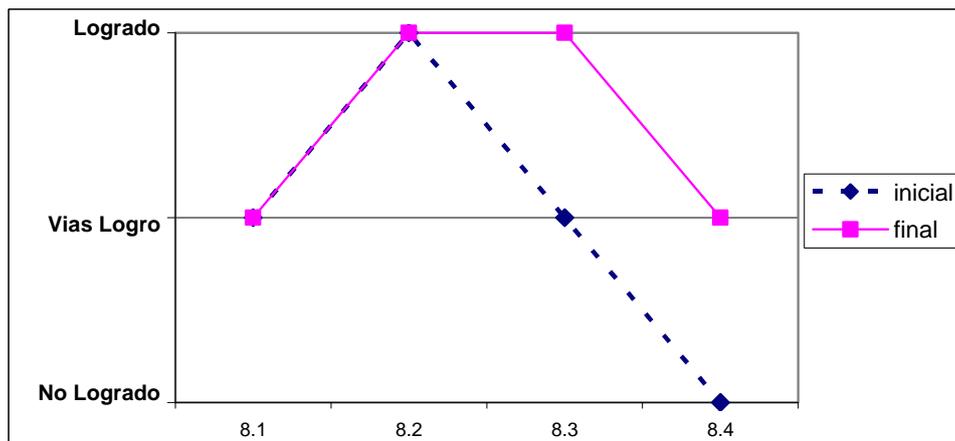
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	NL	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	L	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	VL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	VL



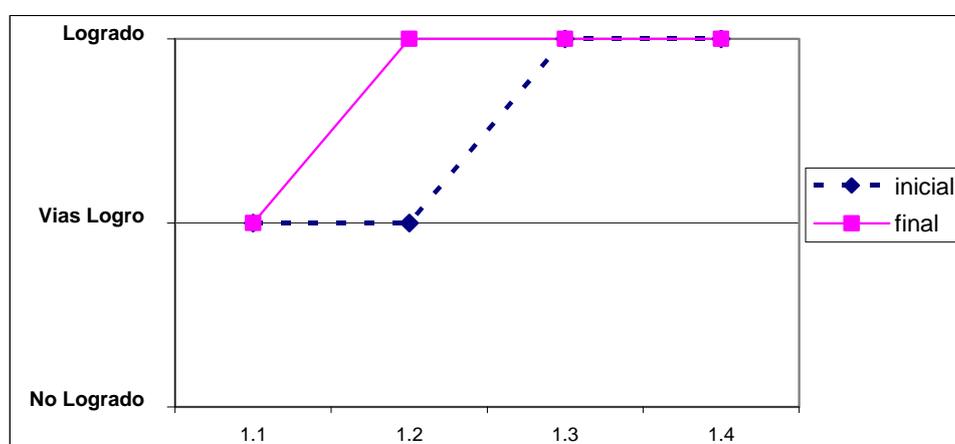
**Nombre: Eduarda**

Fecha de Nacimiento: 23 de Junio de 2004

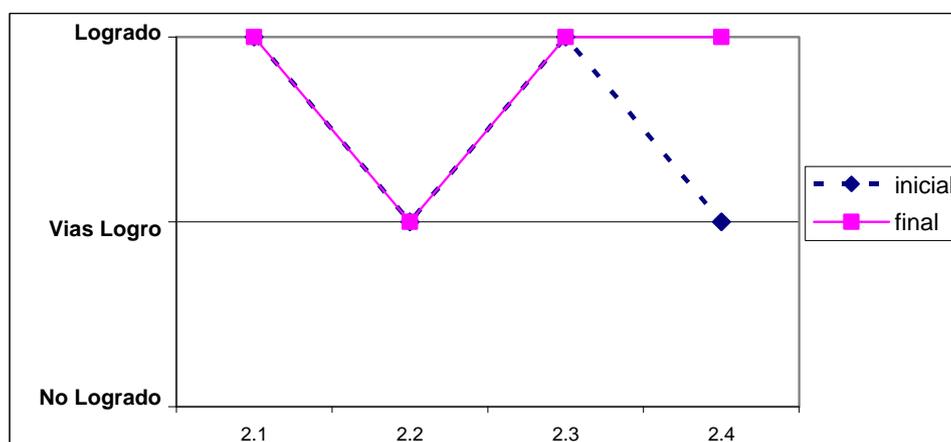
Evaluación Inicial: 16 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 2 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 8 meses

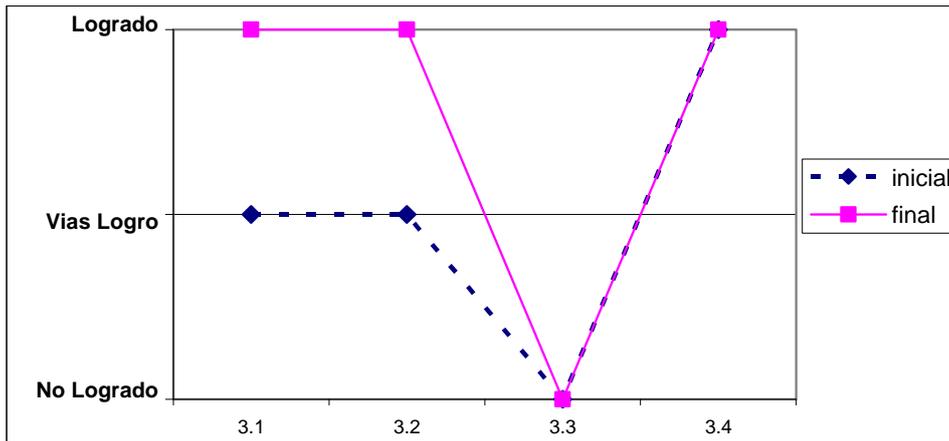
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	VL	VL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



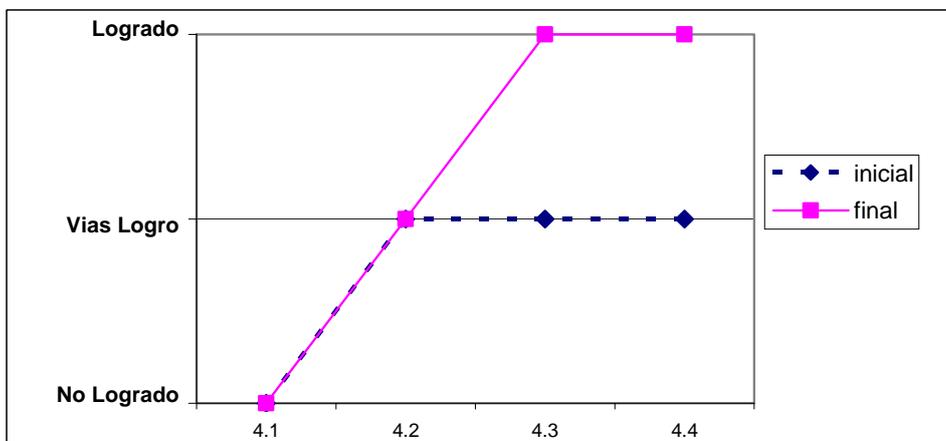
2	Pensamiento Sistemico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	VL
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	L



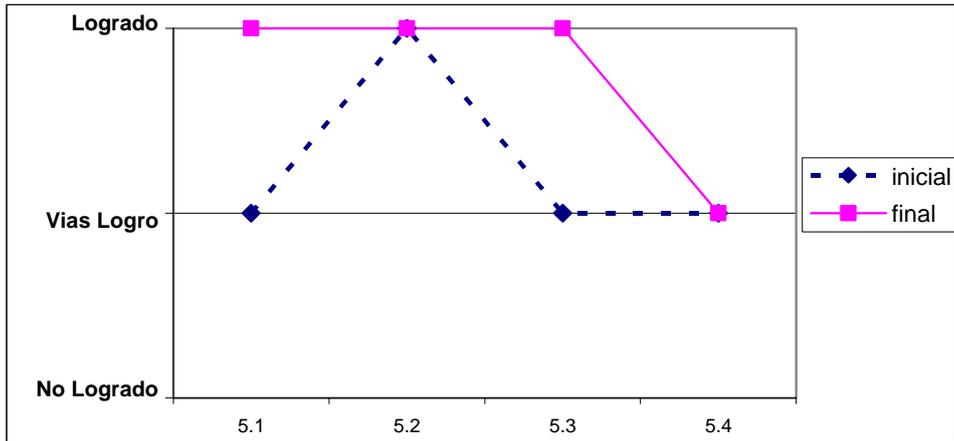
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



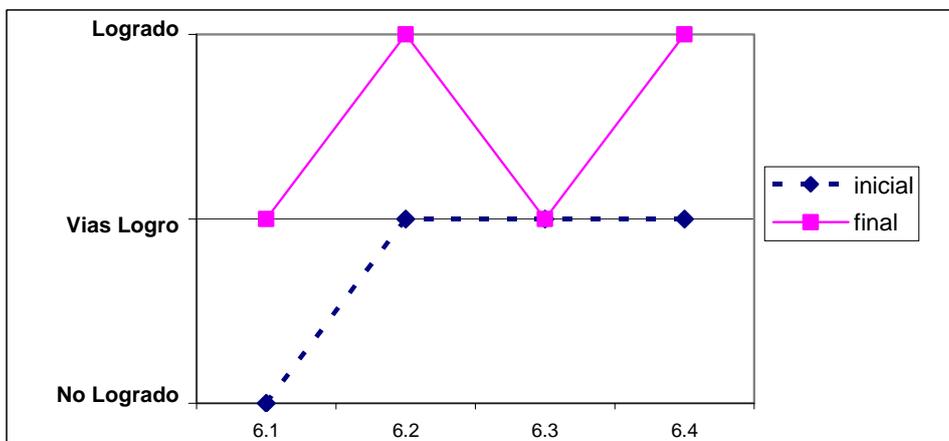
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



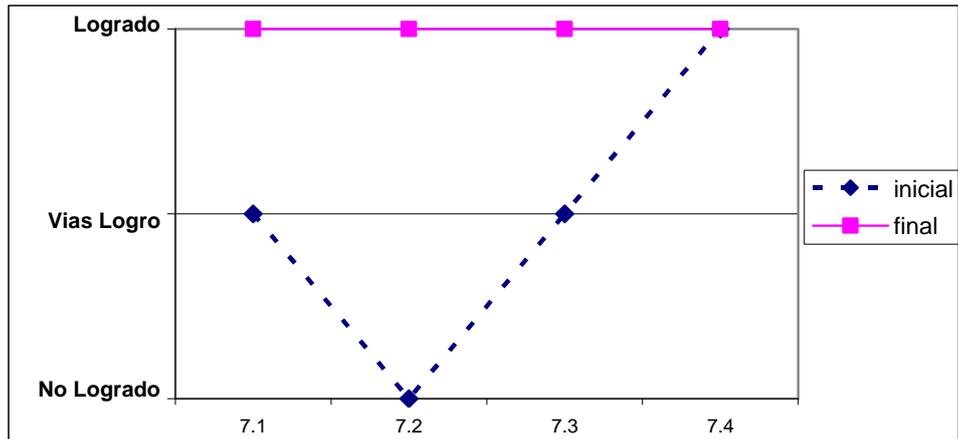
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	VL



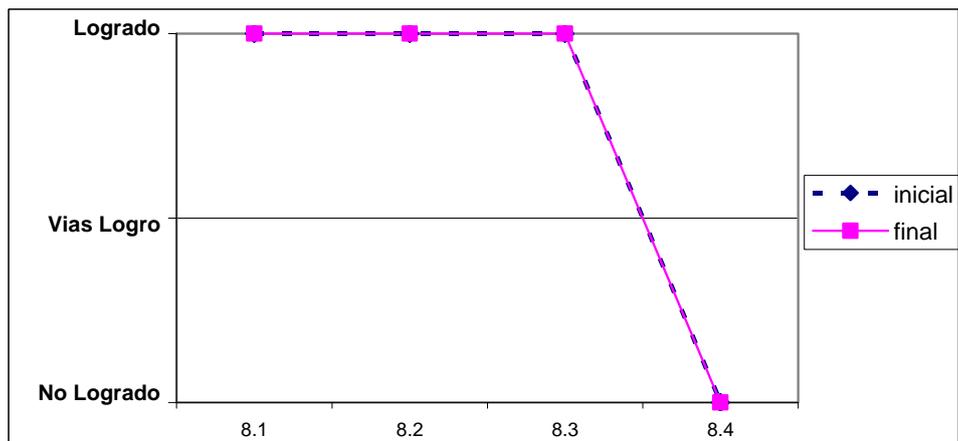
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	NL	VL
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	NL	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	NL



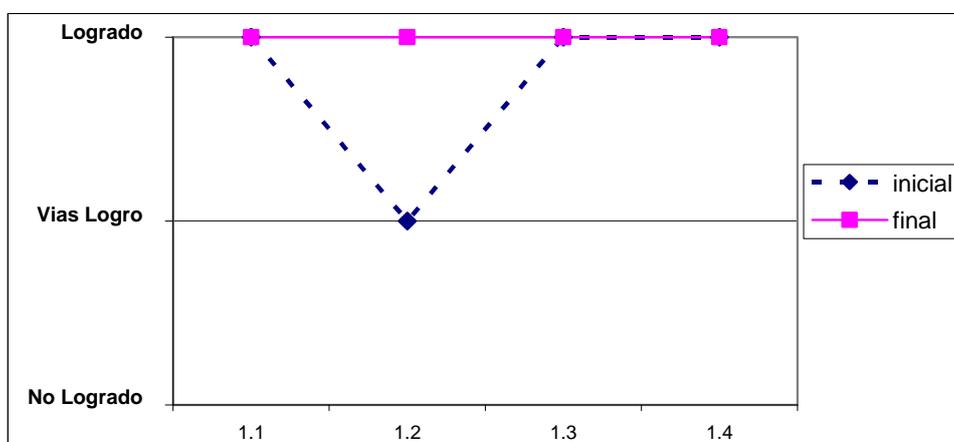
**Nombre: Giuliana**

Fecha de Nacimiento: 8 de Abril de 2004

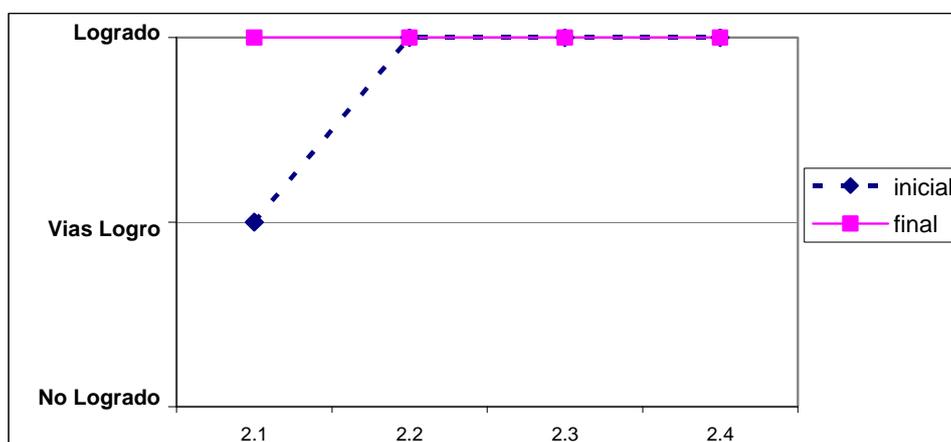
Evaluación Inicial: 17 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 5 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 10 meses

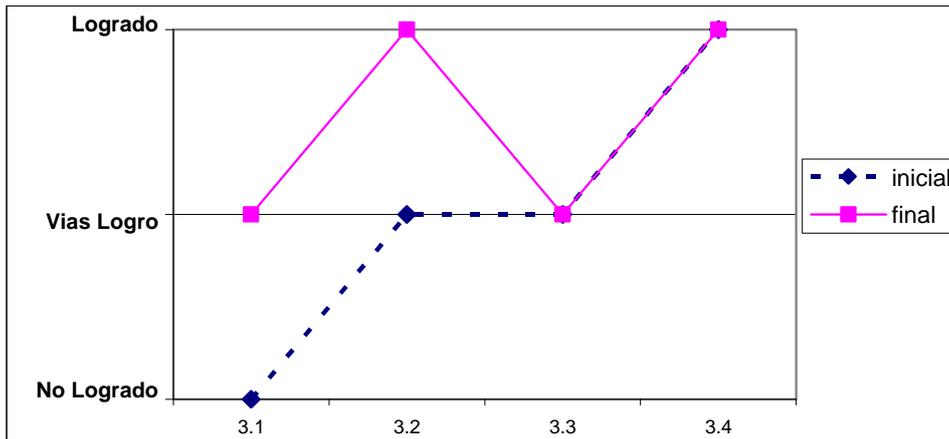
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



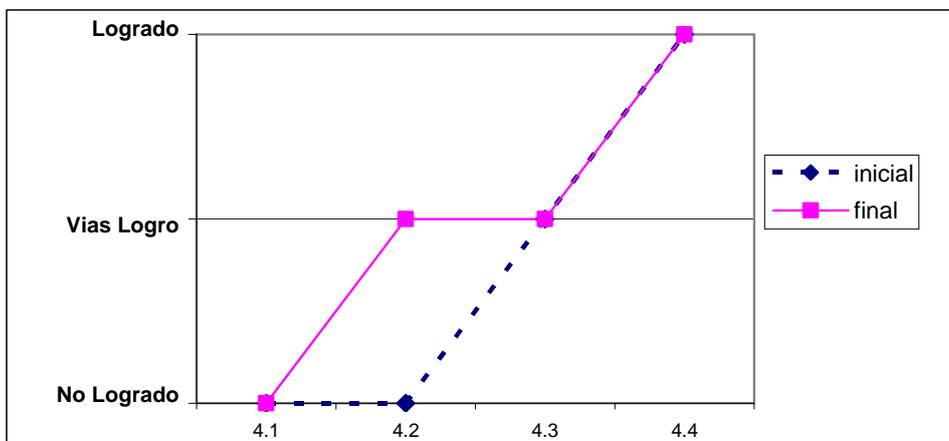
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



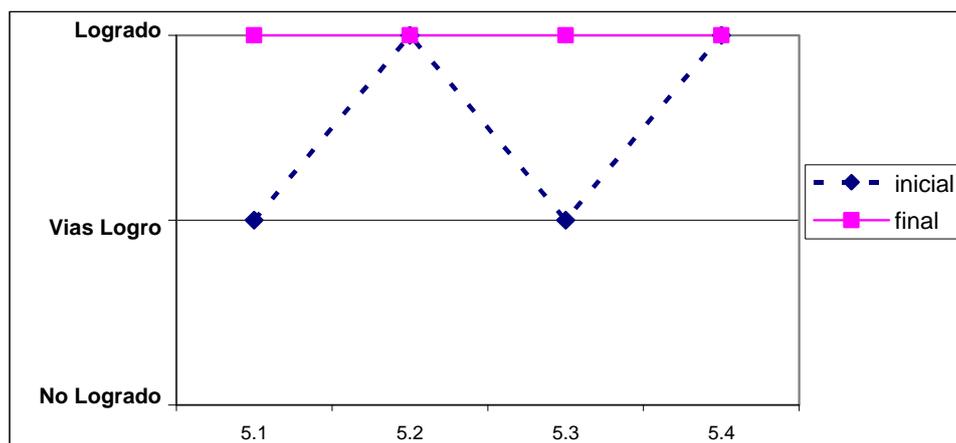
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	NL	VL
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



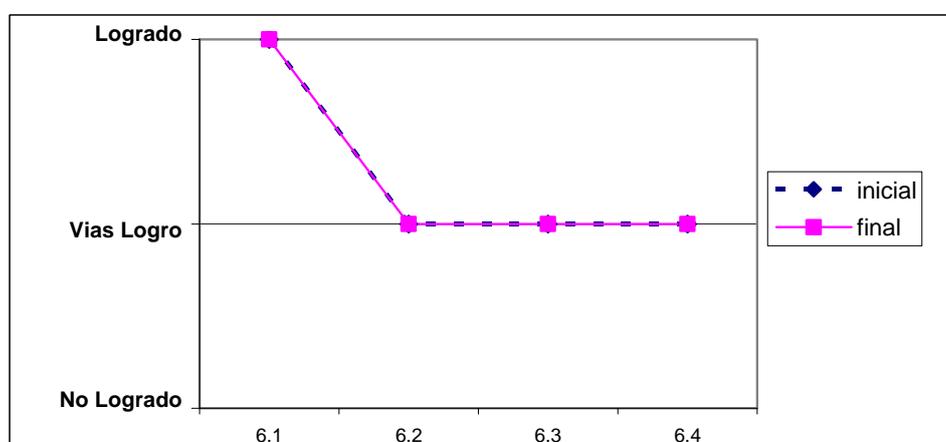
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	NL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	VL
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



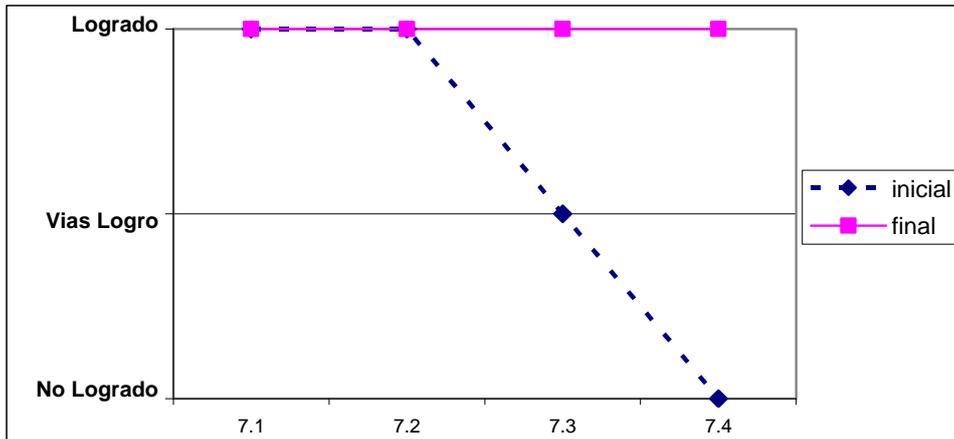
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



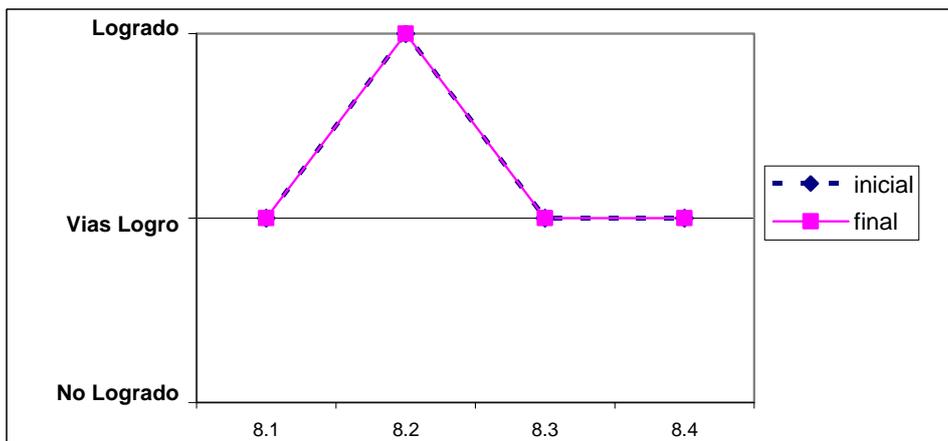
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	VL



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	NL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	VL
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



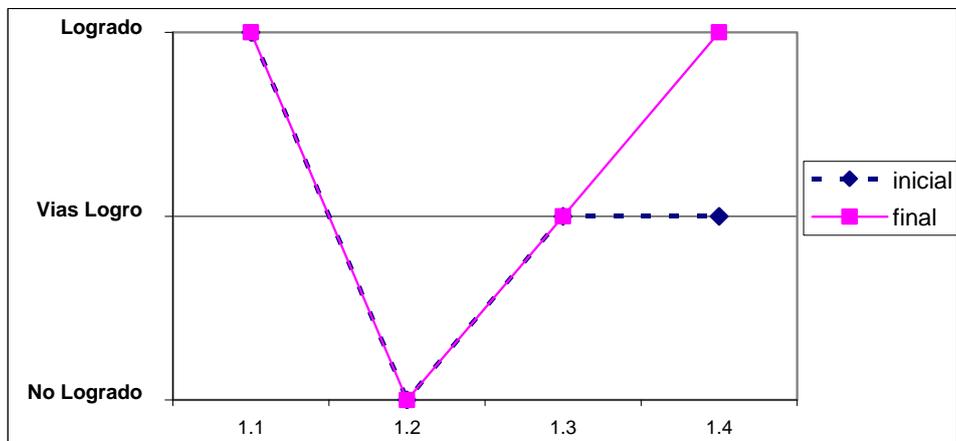
**Nombre: Juliana**

Fecha de Nacimiento: 17 de Diciembre de 2004

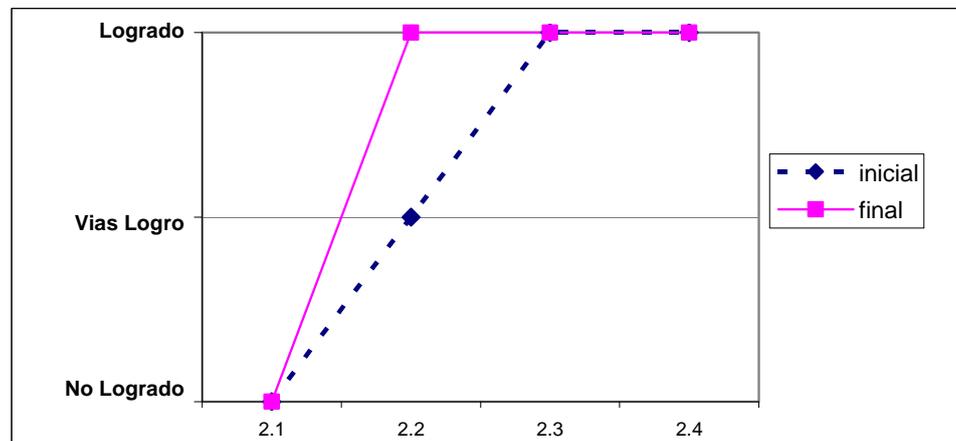
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 3 años 8 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 2 meses

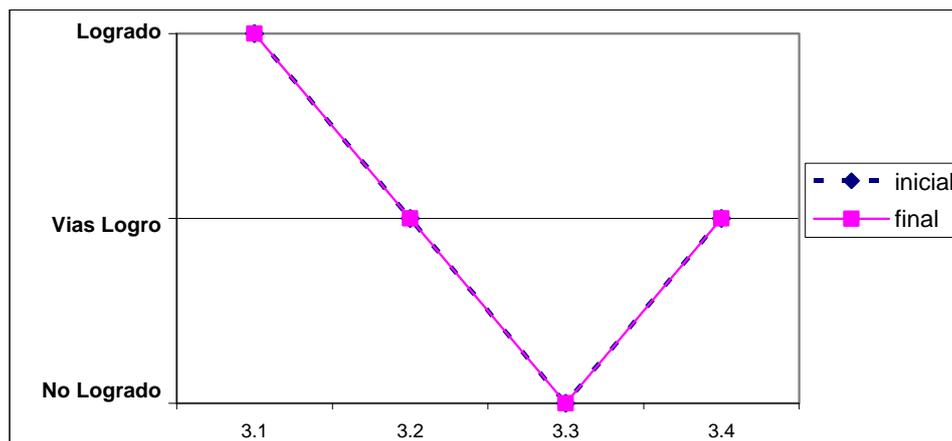
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	VL	VL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	VL	L



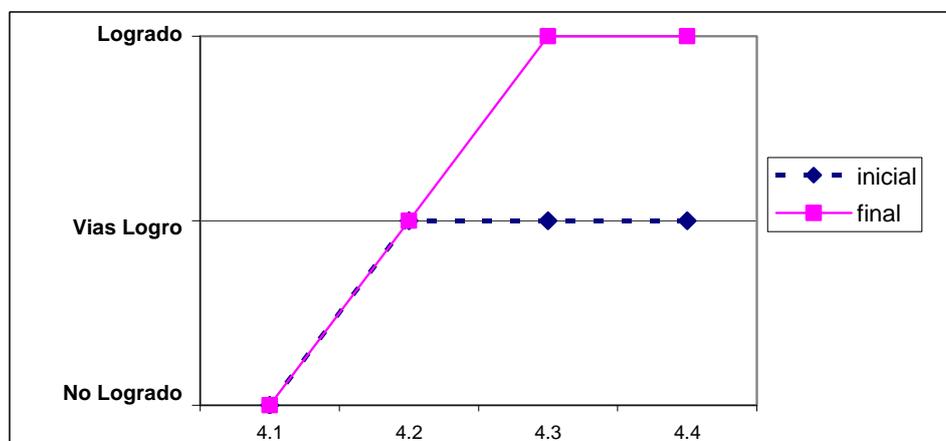
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	NL	NL
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



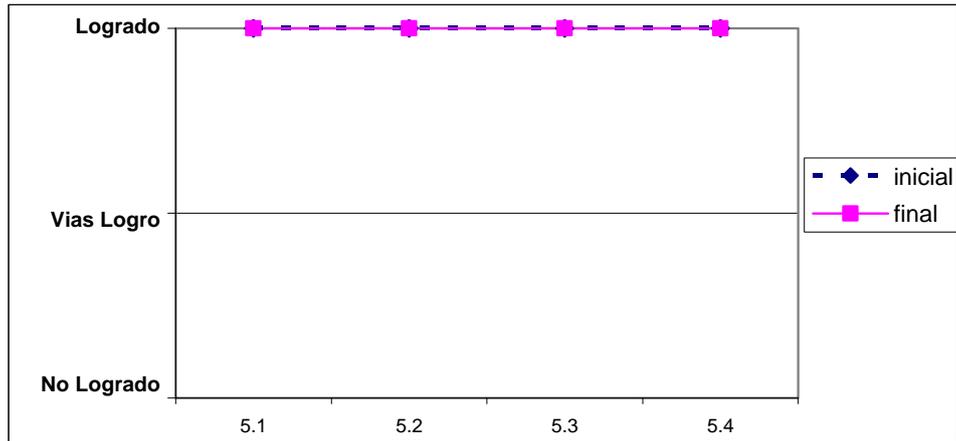
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	VL
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	VL	VL



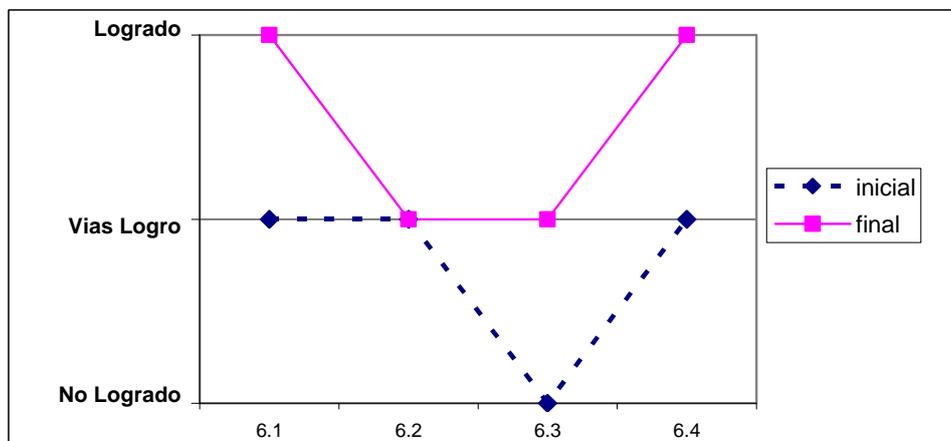
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



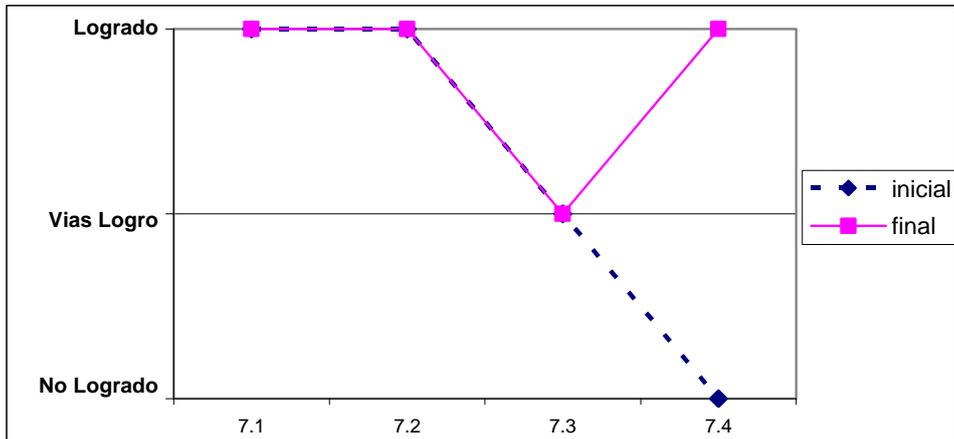
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



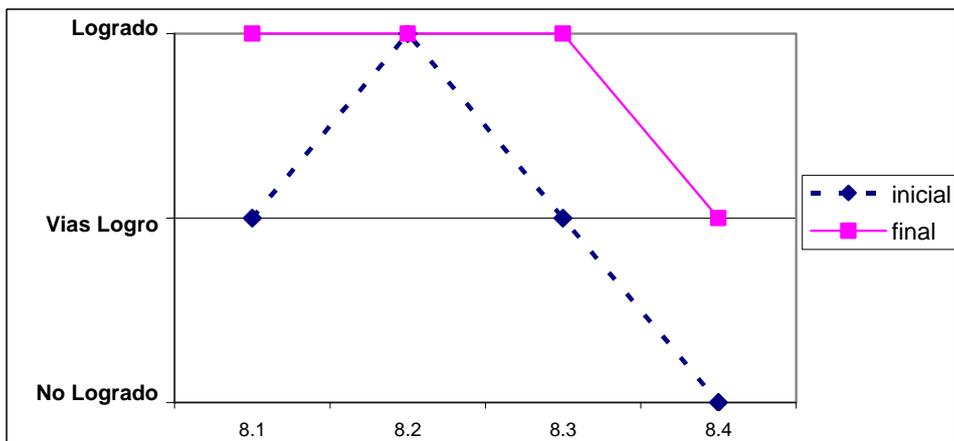
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	NL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	NL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	VL



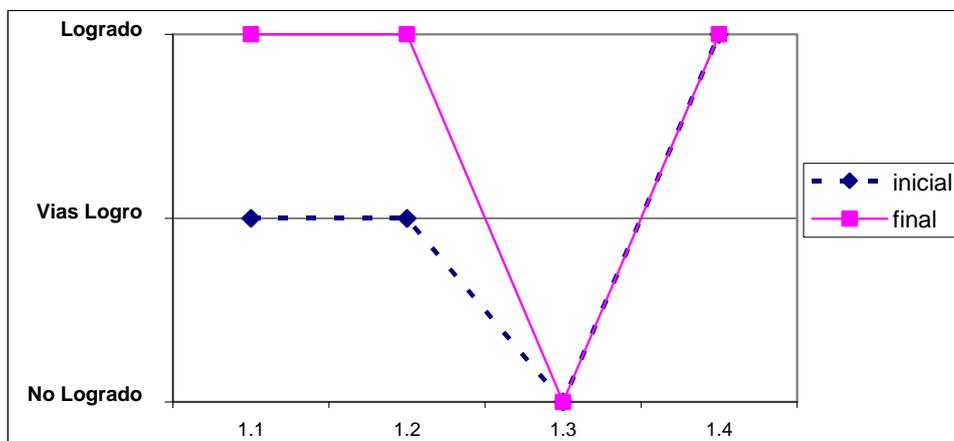
**Nombre: Juliana**

Fecha de Nacimiento: 25 de Junio de 2004

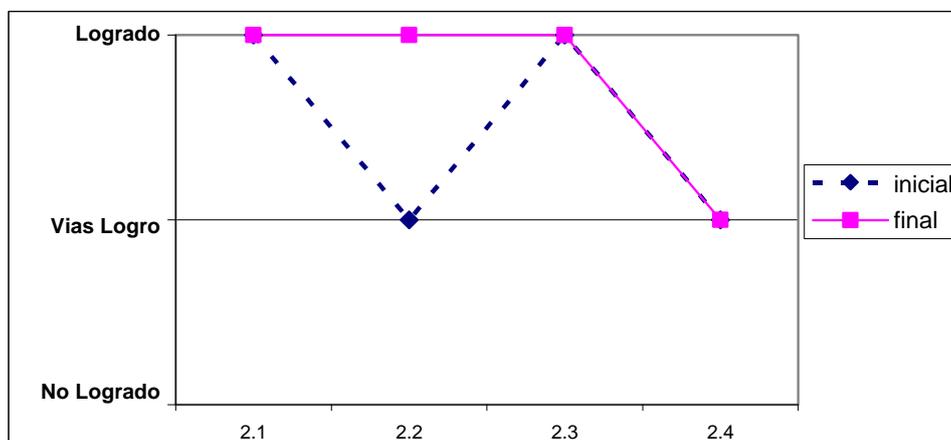
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 2 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 8 meses

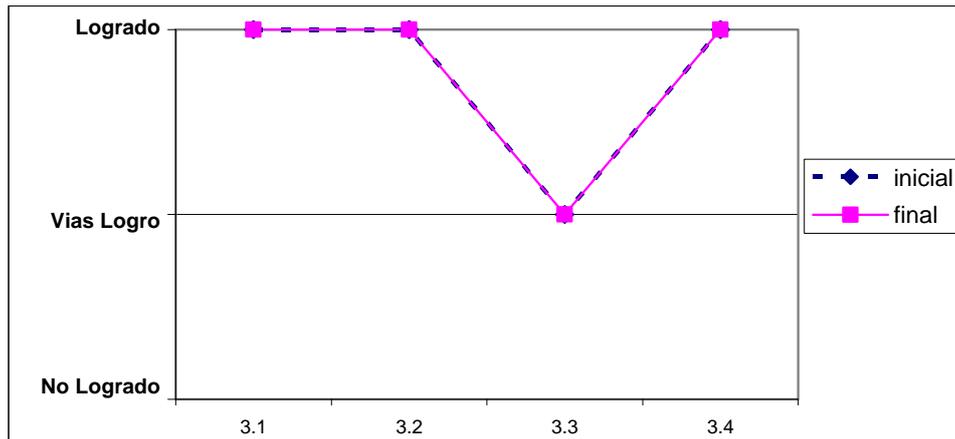
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	VL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	NL	NL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



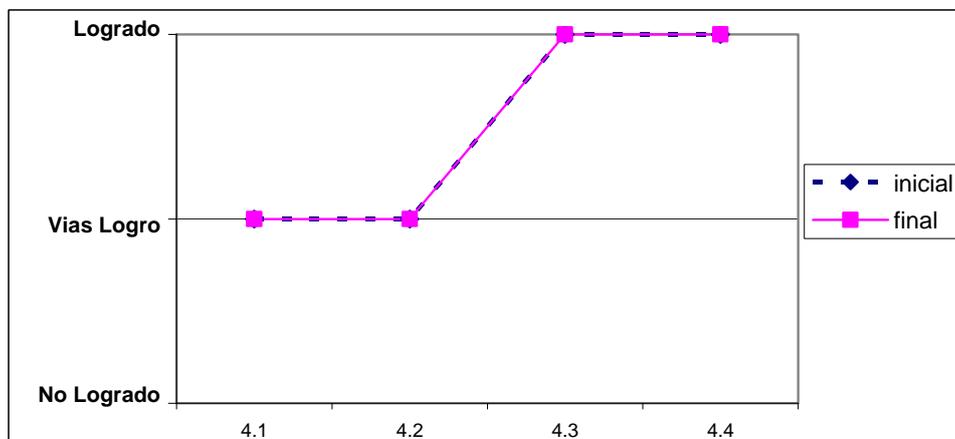
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



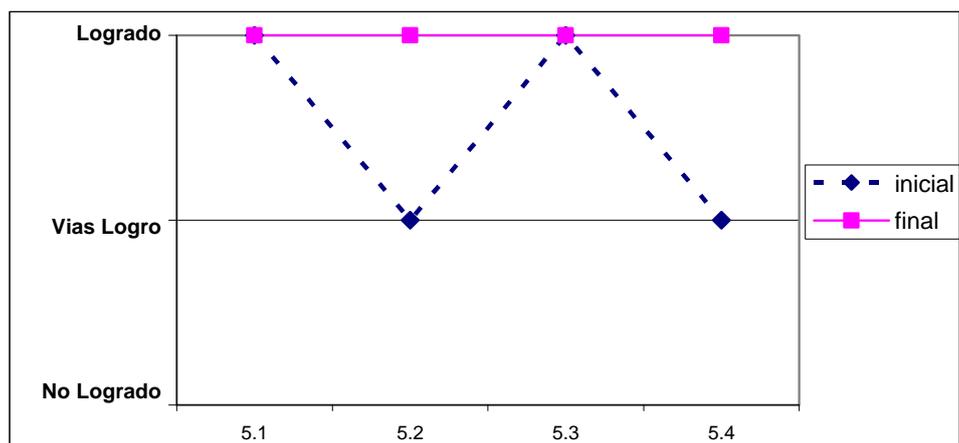
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



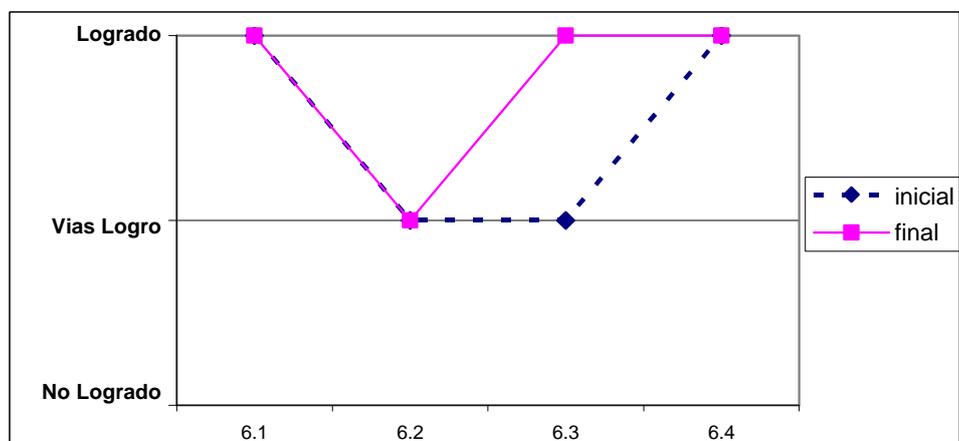
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



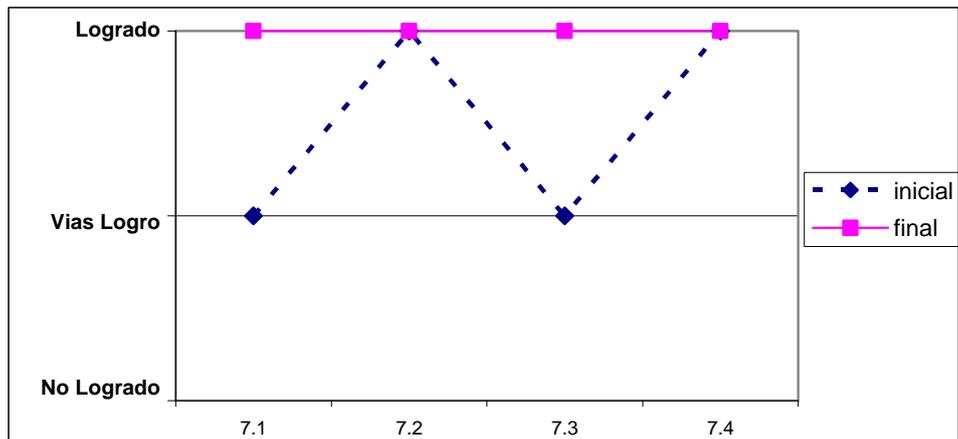
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	L



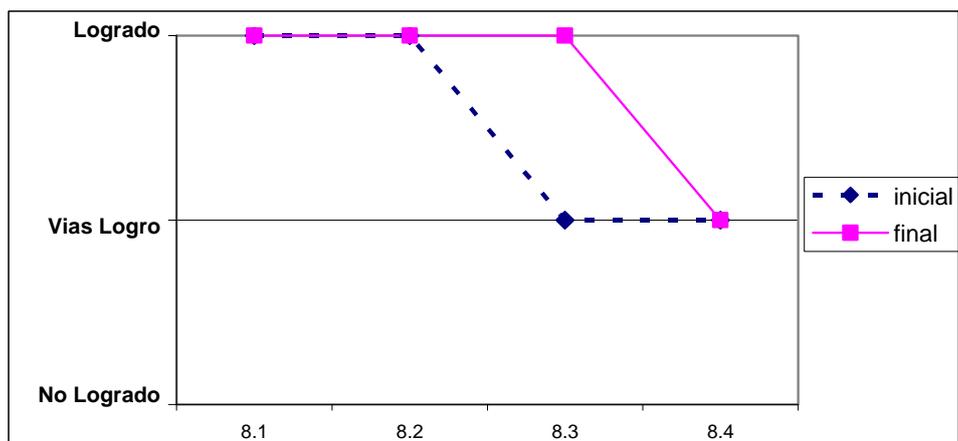
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



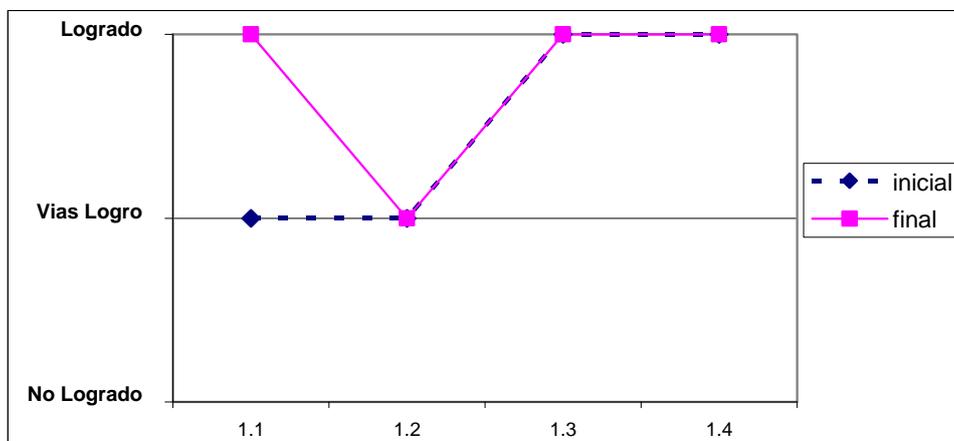
**Nombre: Luciana**

Fecha de Nacimiento: 14 de Abril de 2004

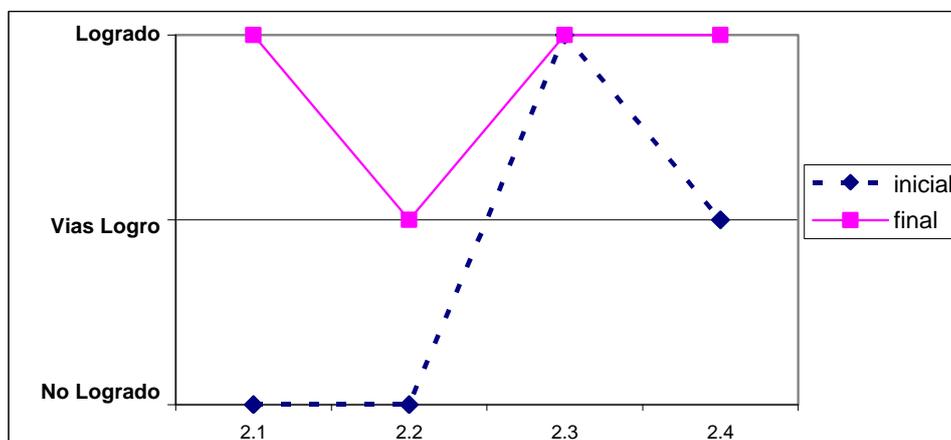
Evaluación Inicial: 16 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 5 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 10 meses

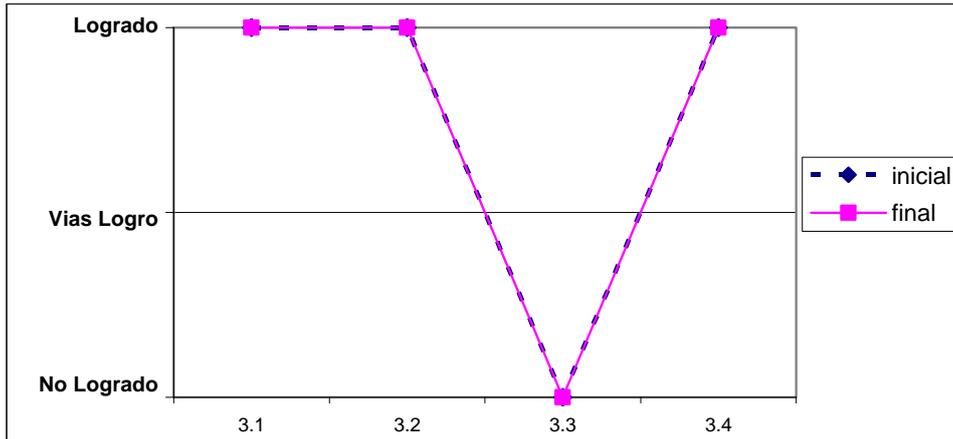
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	VL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



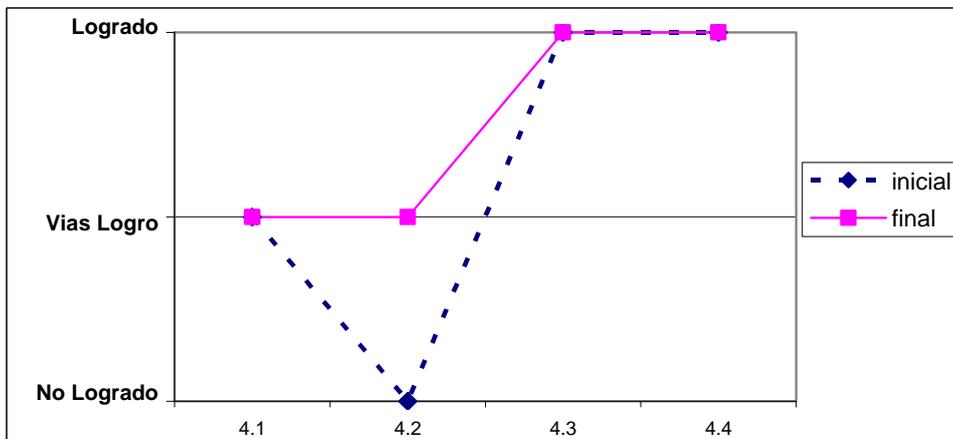
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	NL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	NL	VL
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	L



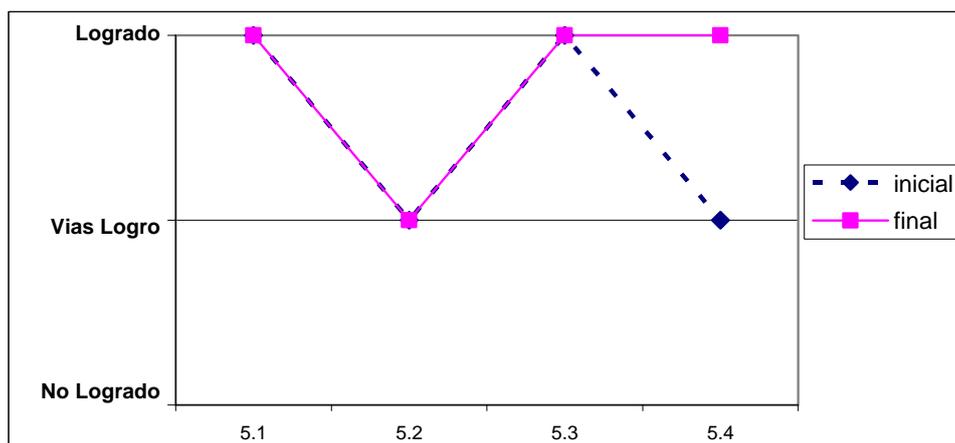
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



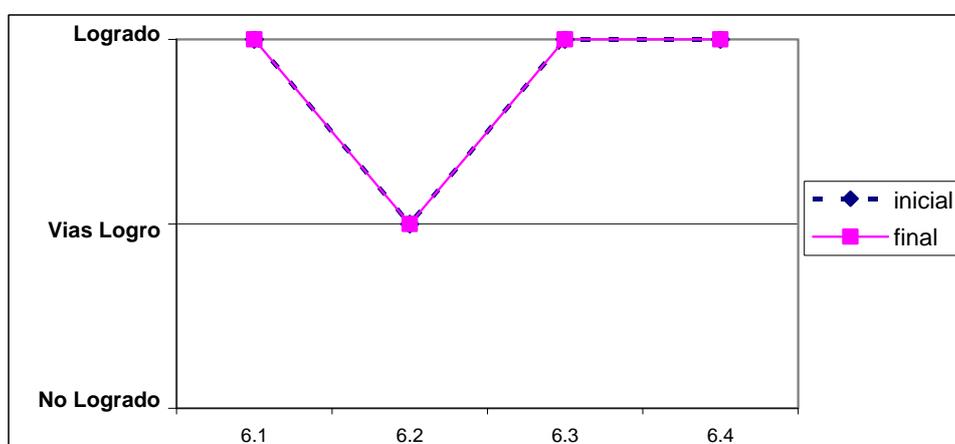
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	NL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



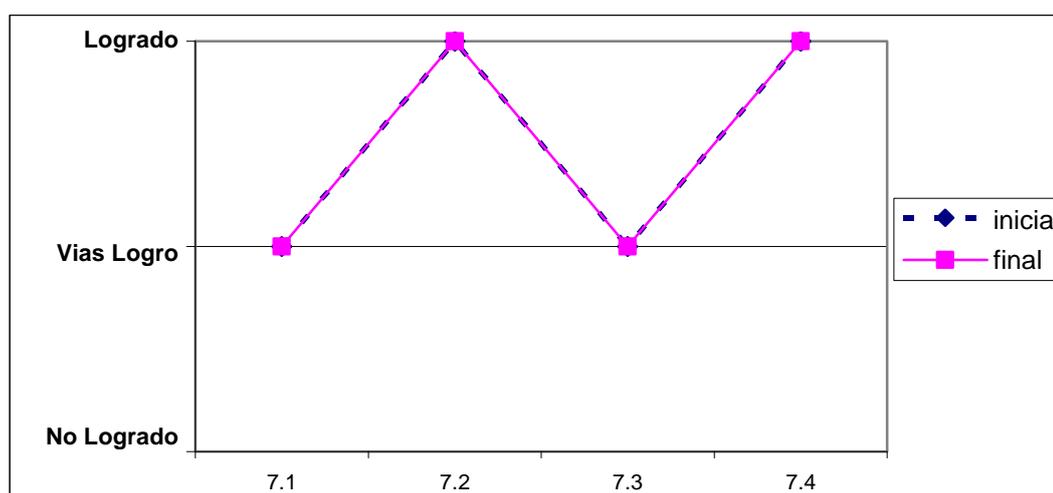
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	VL
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	L



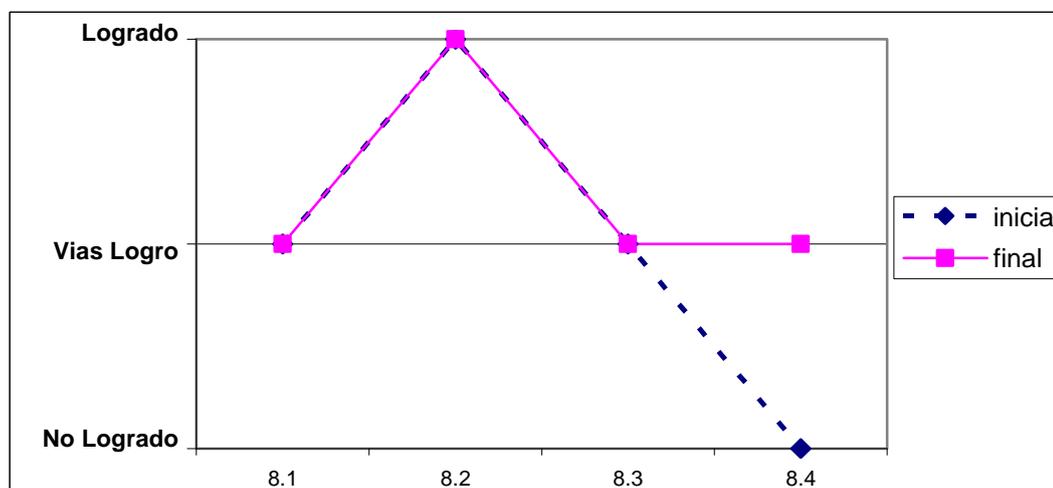
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	L	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	VL
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	VL
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	VL



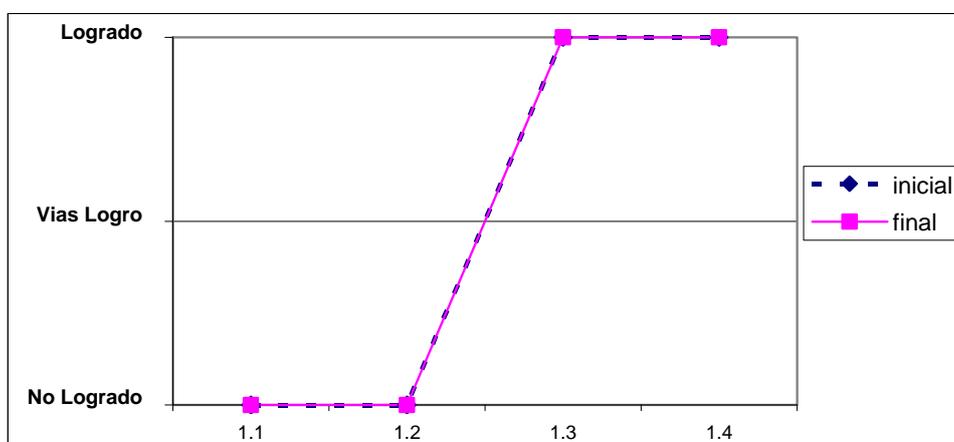
**Nombre: María Paz**

Fecha de Nacimiento: 8 de Diciembre de 2004

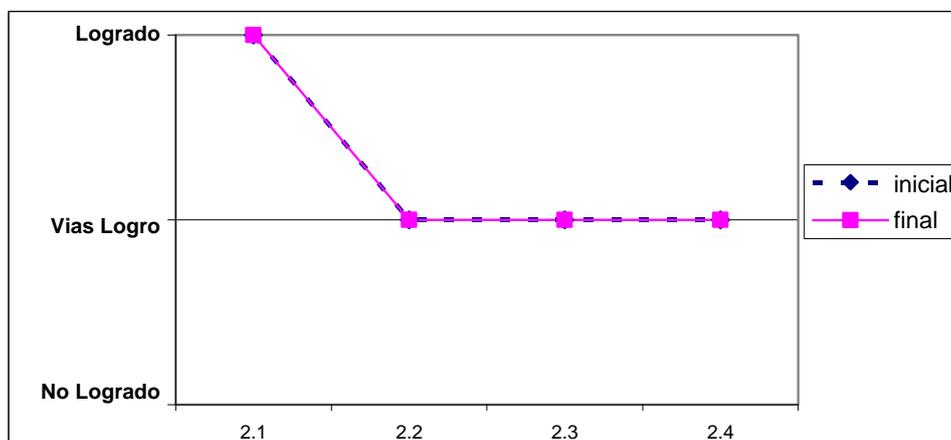
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 3 años 9 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 2 meses

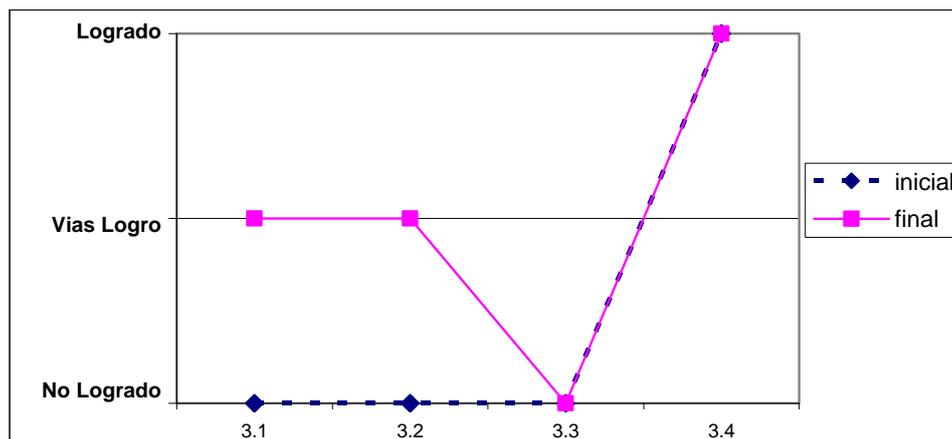
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	NL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



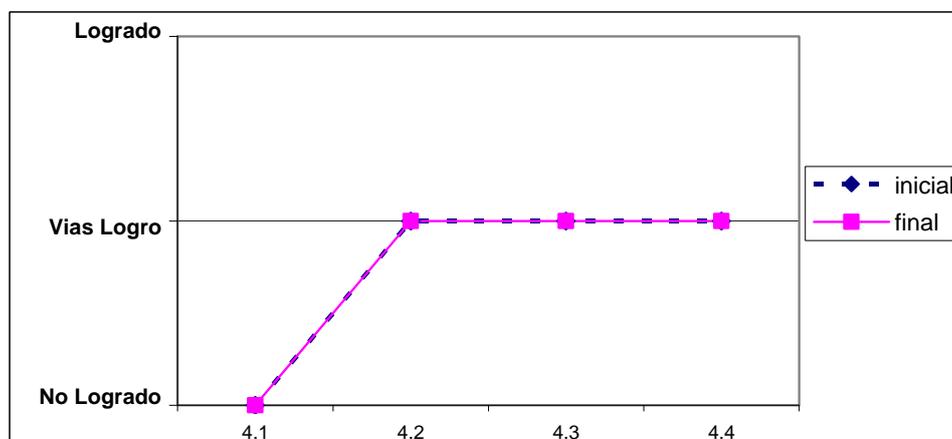
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	VL
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	VL	VL
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



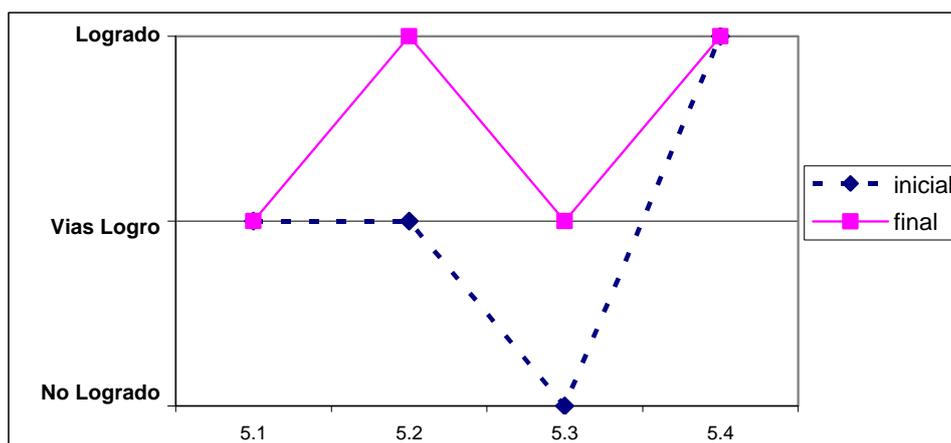
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	NL	VL
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	NL	VL
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	NL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



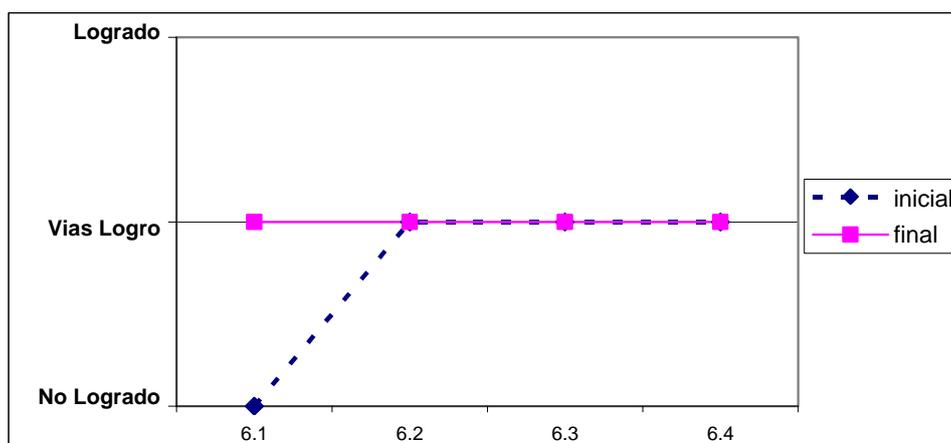
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	VL	VL
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	VL



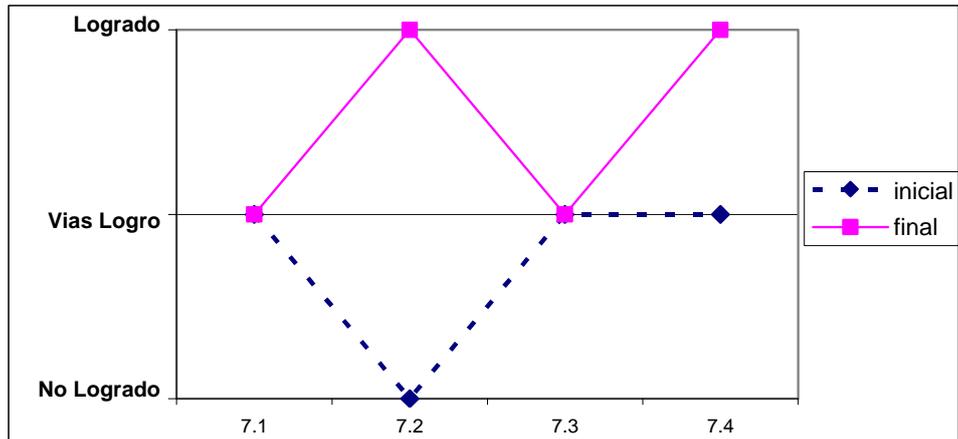
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	VL
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	NL	VL
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



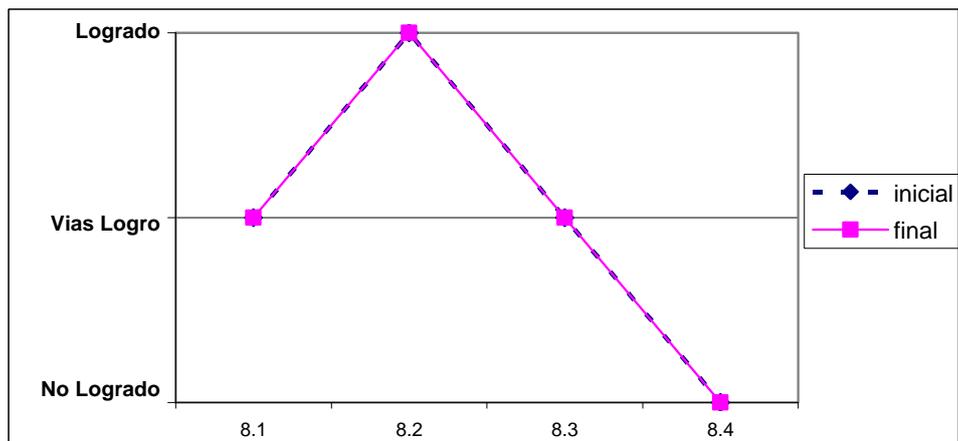
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	NL	VL
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	VL



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	VL
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	NL	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	VL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	VL
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	NL



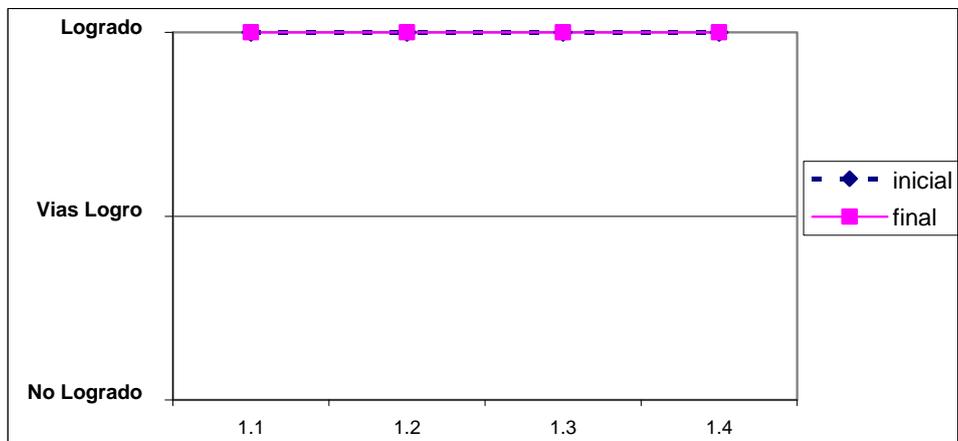
**Nombre: María Constanza**

Fecha de Nacimiento: 9 de Diciembre de 2003

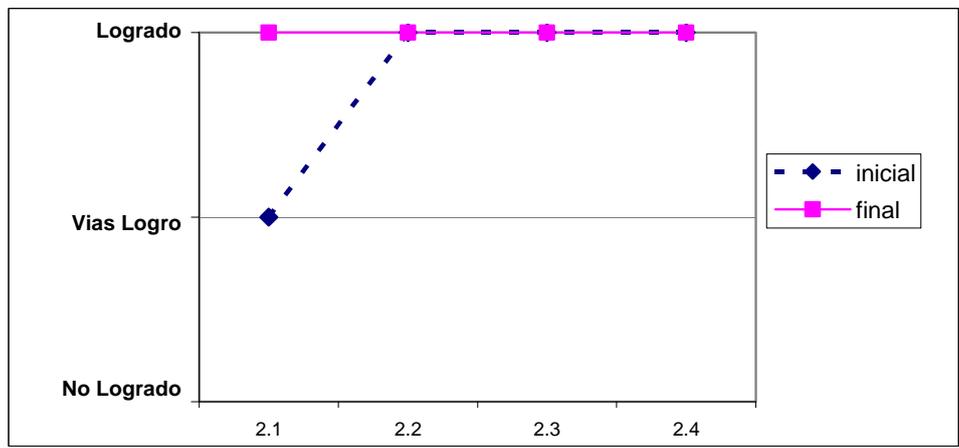
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 9 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 5 años 2 meses

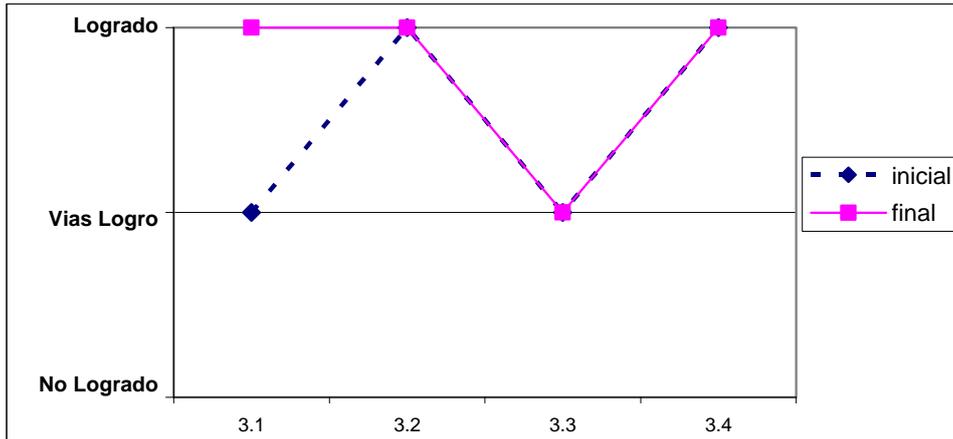
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	L	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



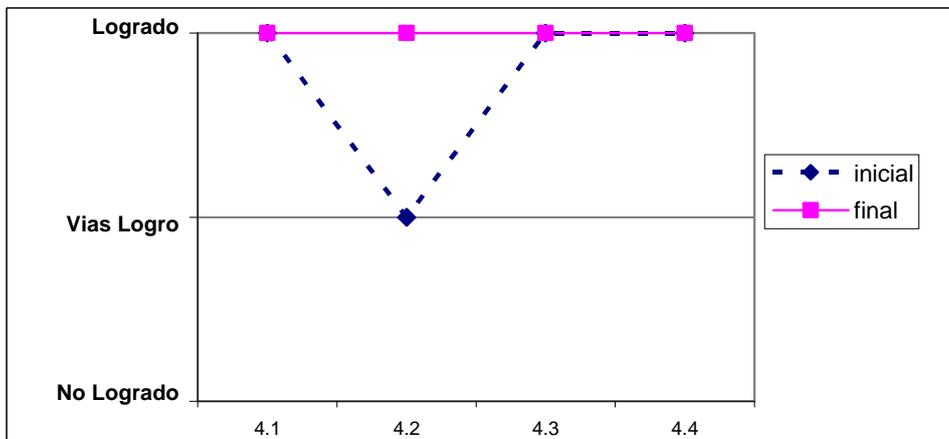
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



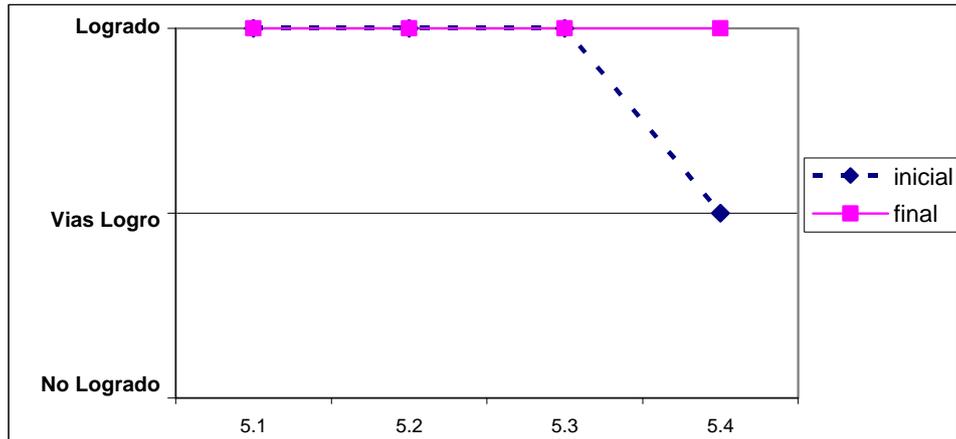
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



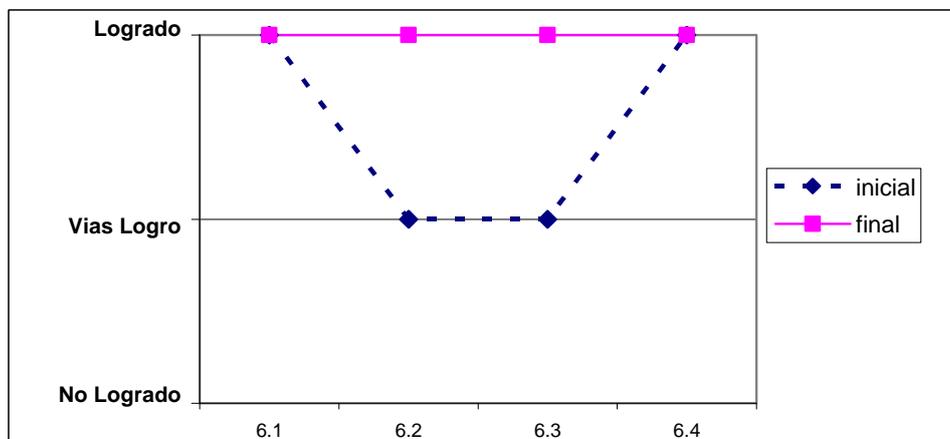
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	L	L
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	L
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



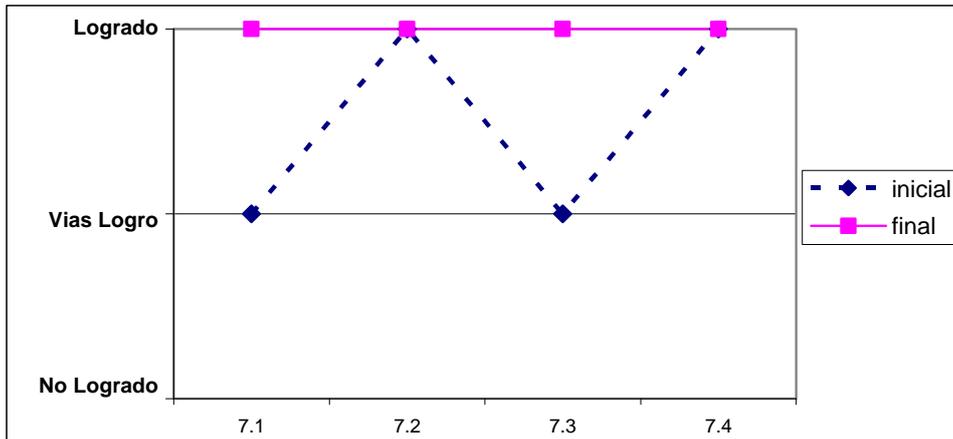
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	L



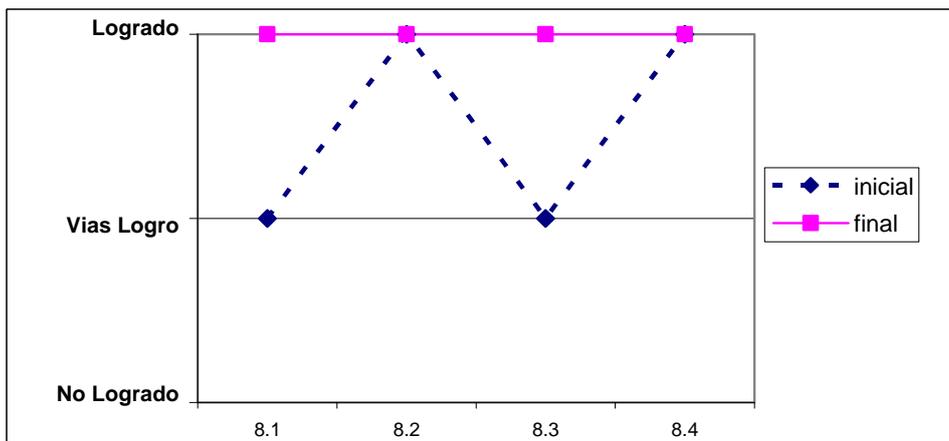
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	L	L



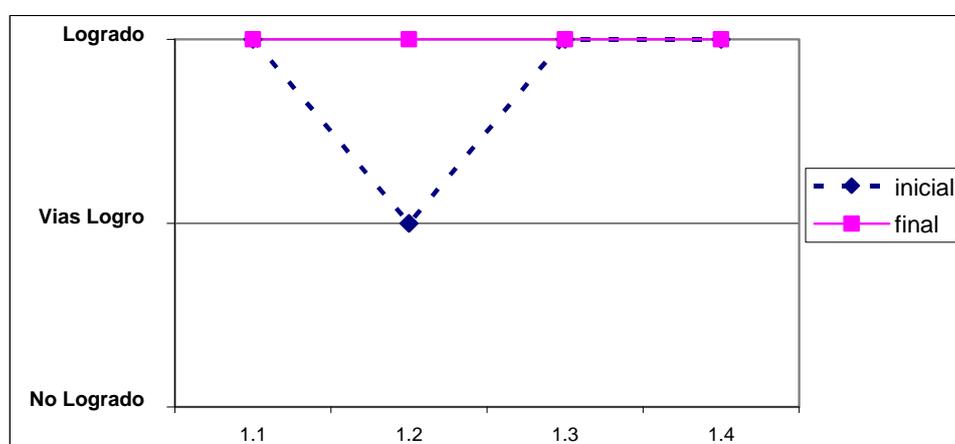
**Nombre: María Eduarda**

Fecha de Nacimiento: 28 de Noviembre de 2003

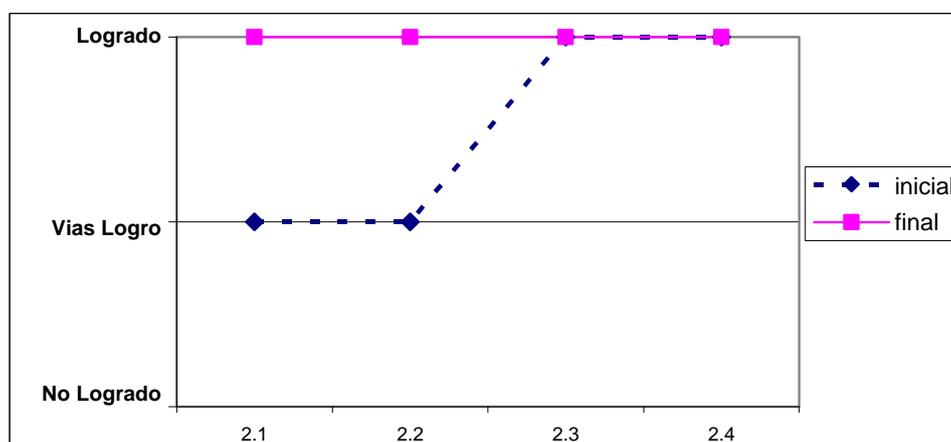
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 9 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 5 años 3 meses

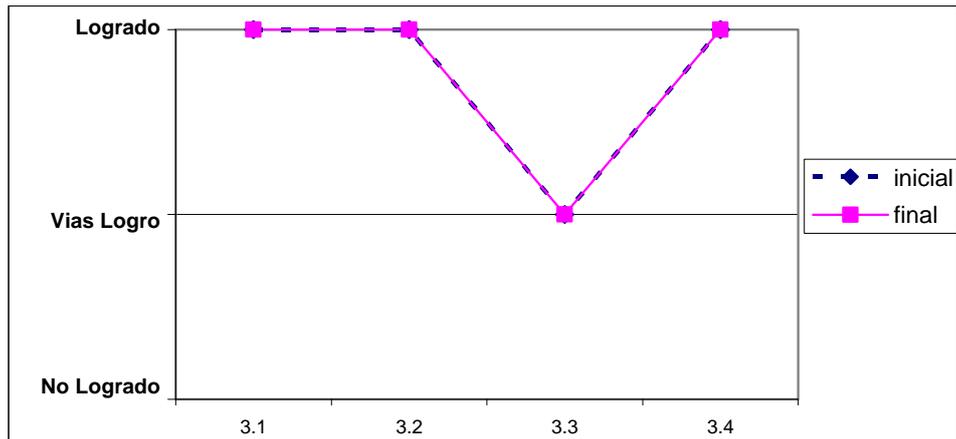
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	L	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



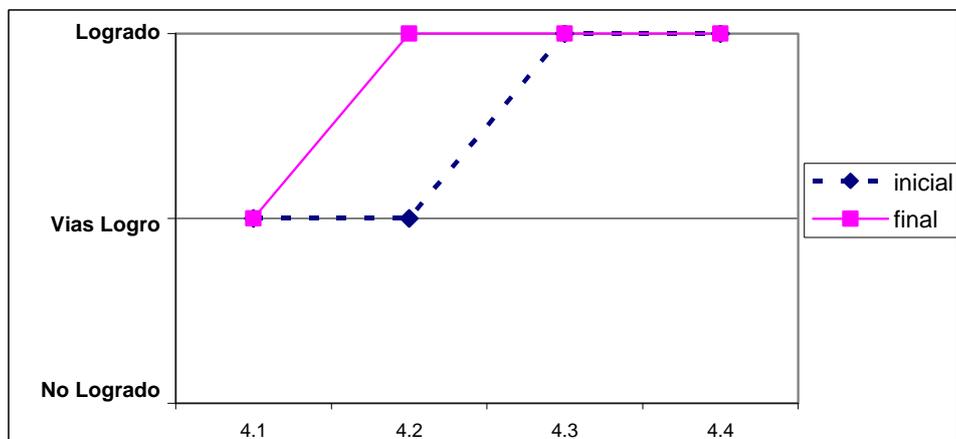
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	VL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



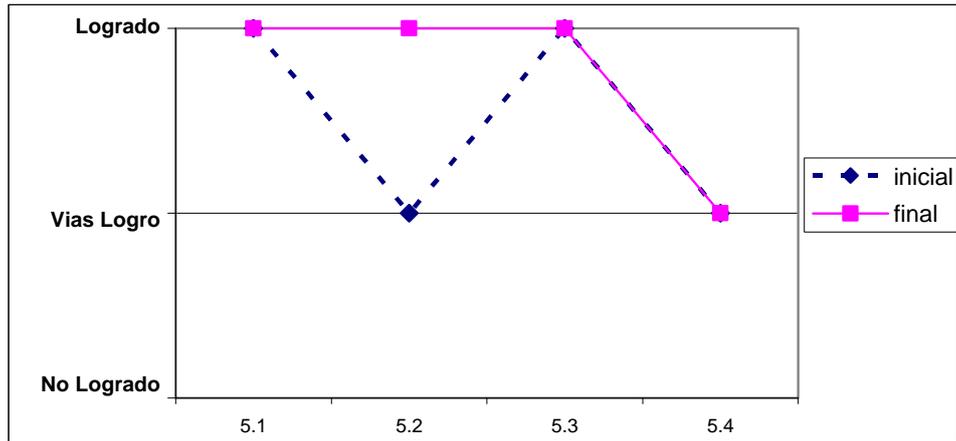
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



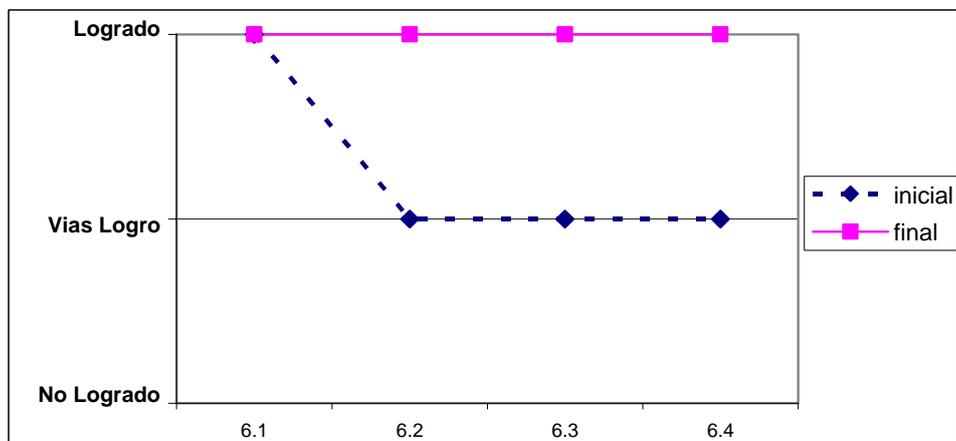
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	L
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



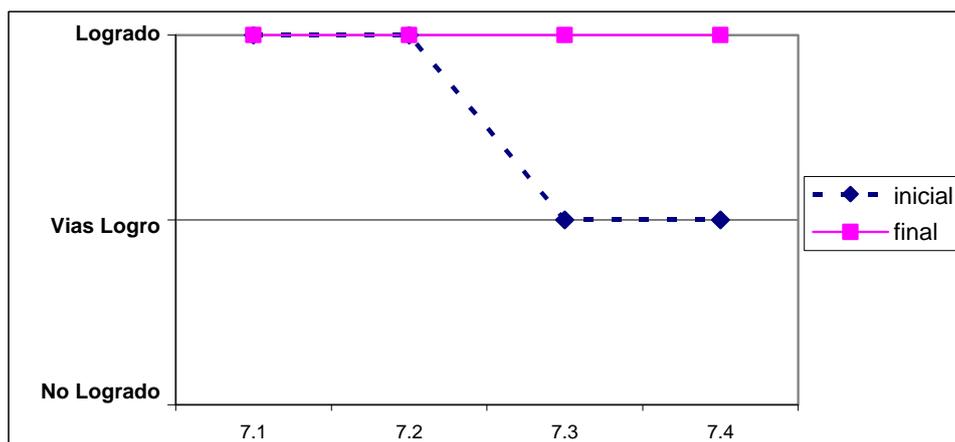
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	VL



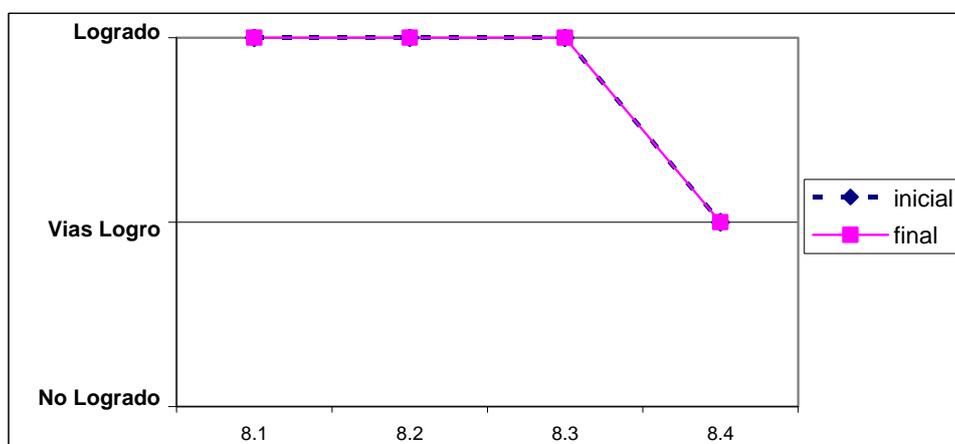
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	VL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



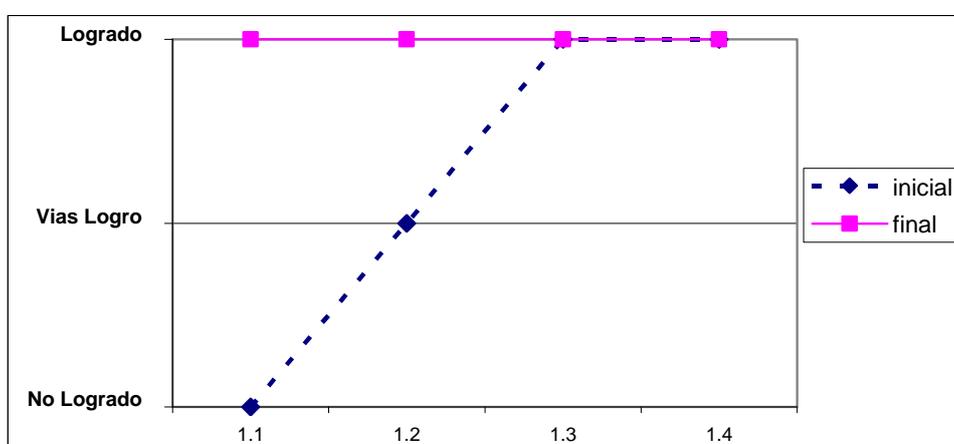
**Nombre: María José**

Fecha de Nacimiento: 13 de Marzo de 2004

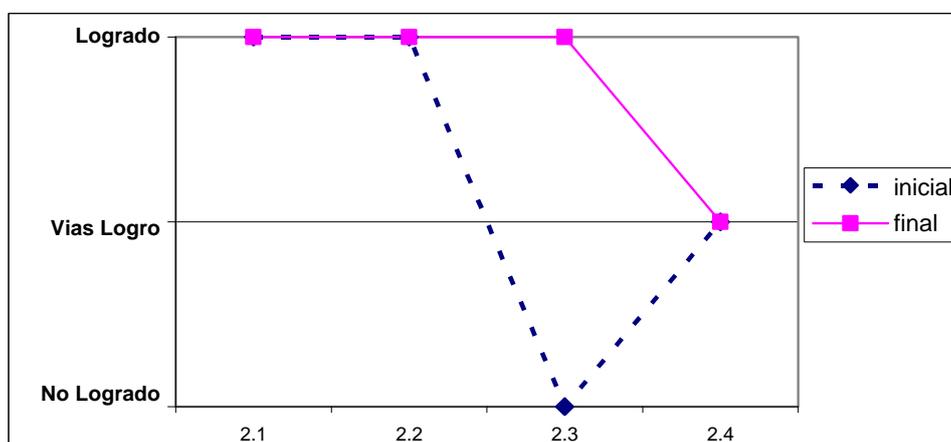
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 6 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 11 meses

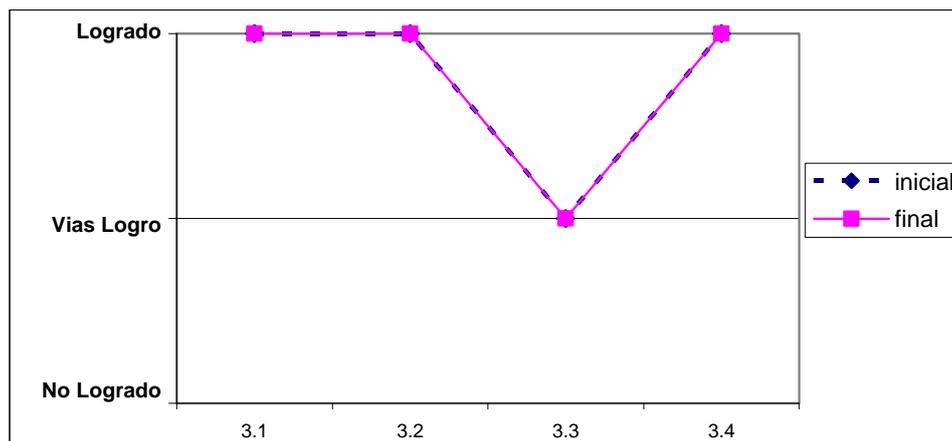
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



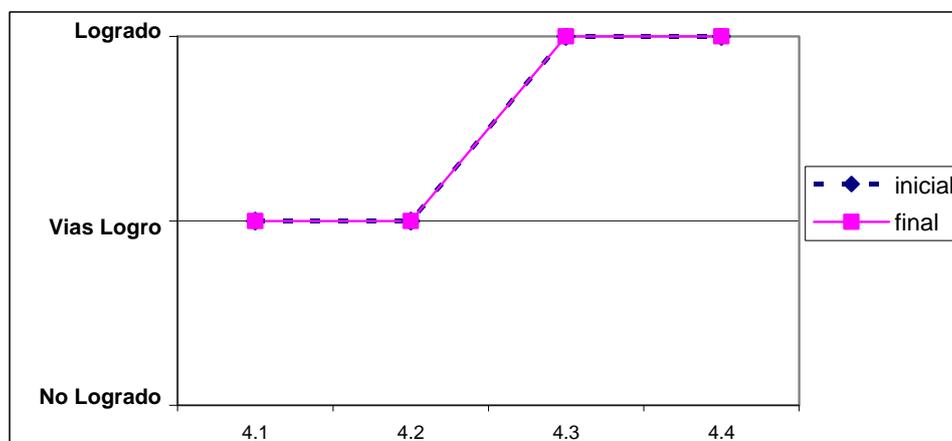
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	NL	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



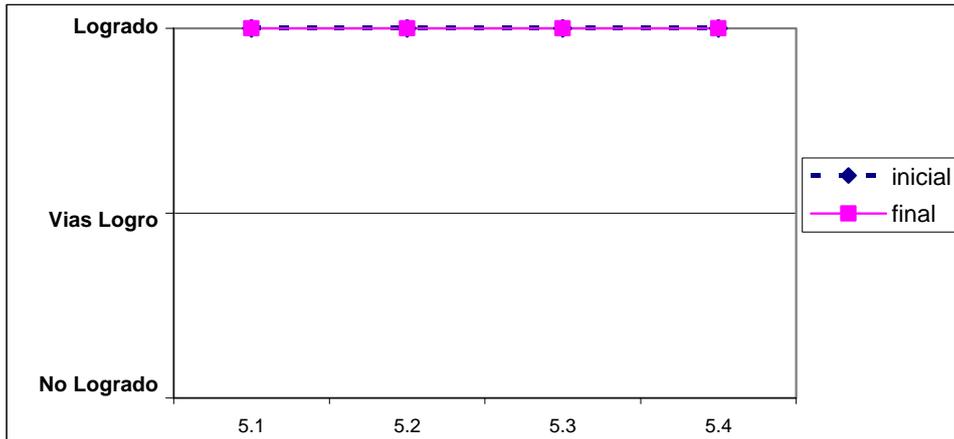
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



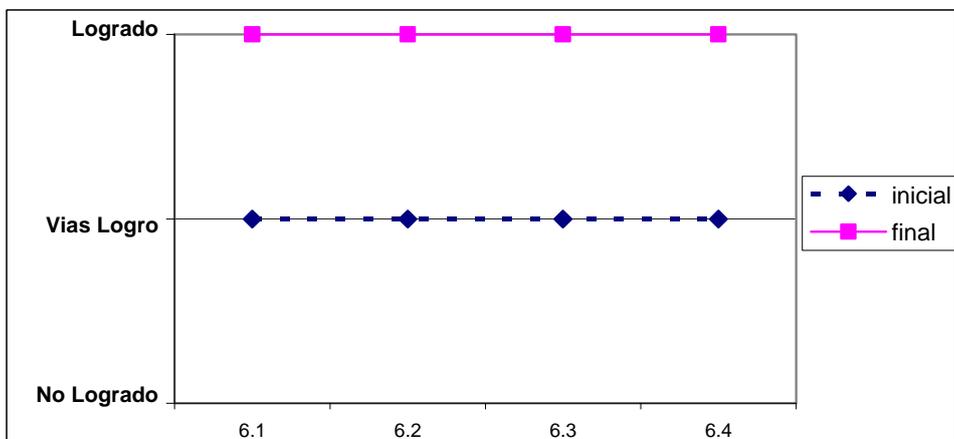
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



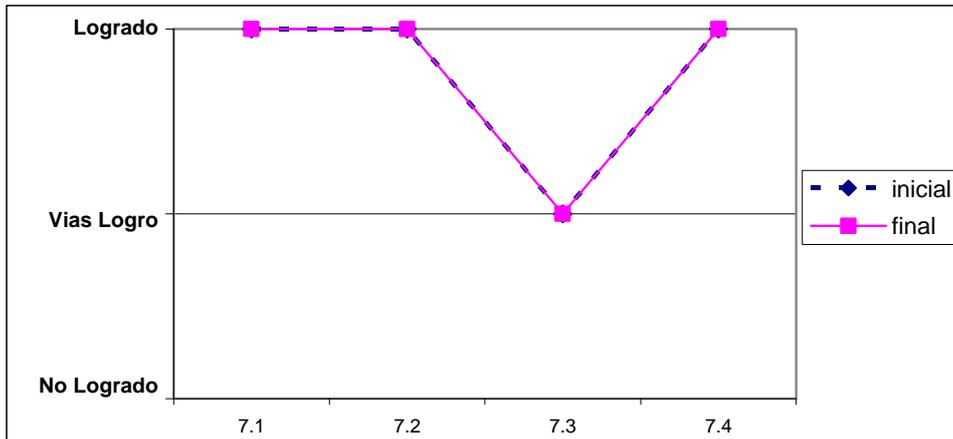
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



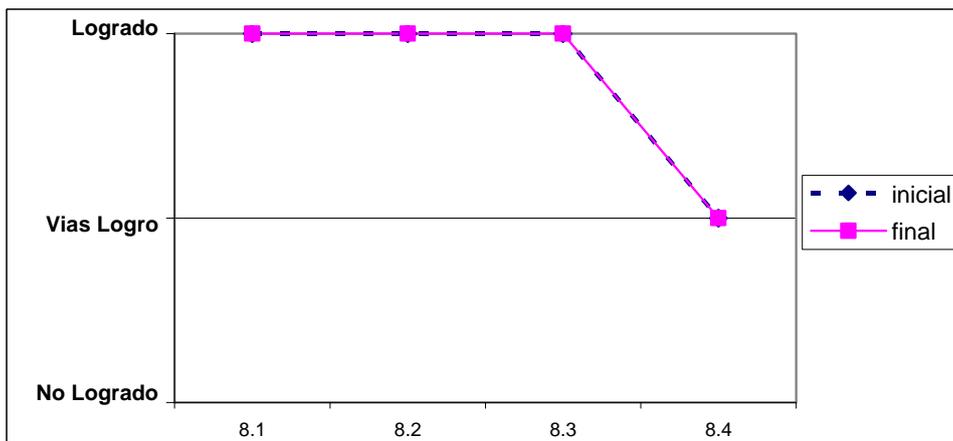
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



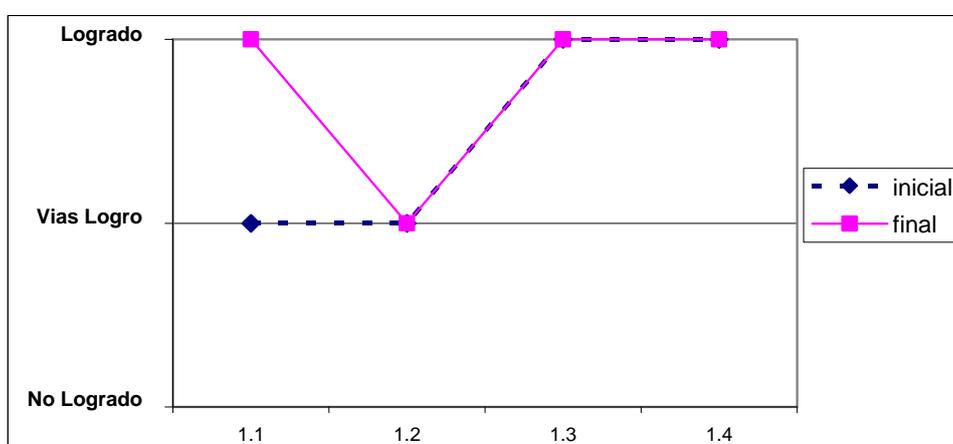
**Nombre: María Julieta**

Fecha de Nacimiento: 15 de Agosto de 2004

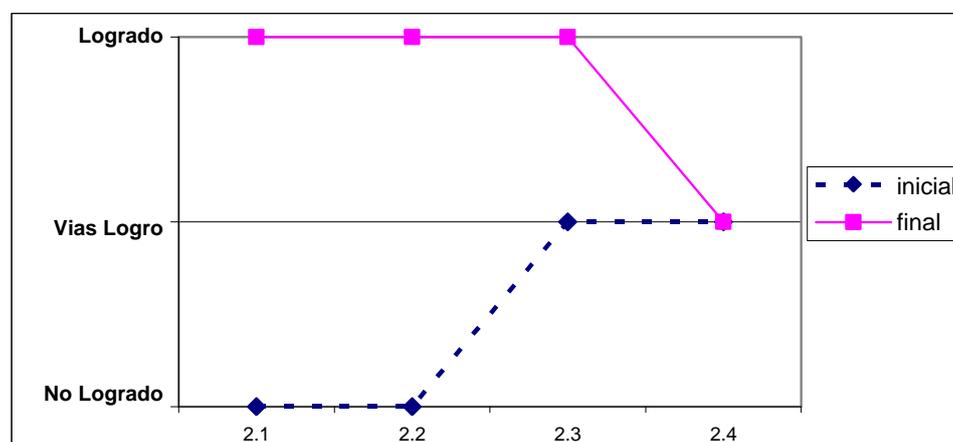
Evaluación Inicial: 17 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 1 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 6 meses

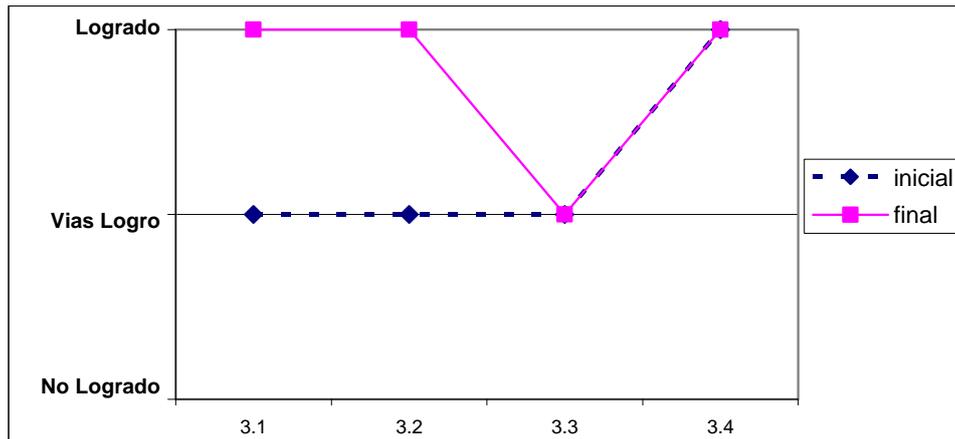
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	VL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



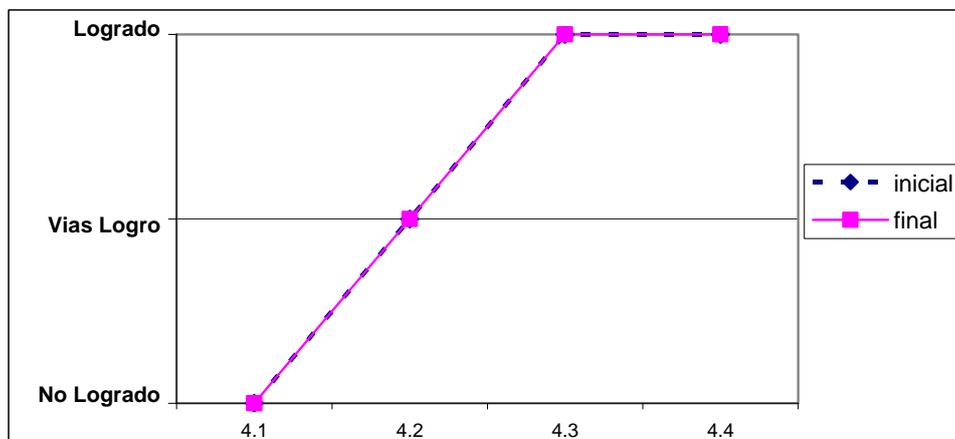
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	NL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	NL	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	VL	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



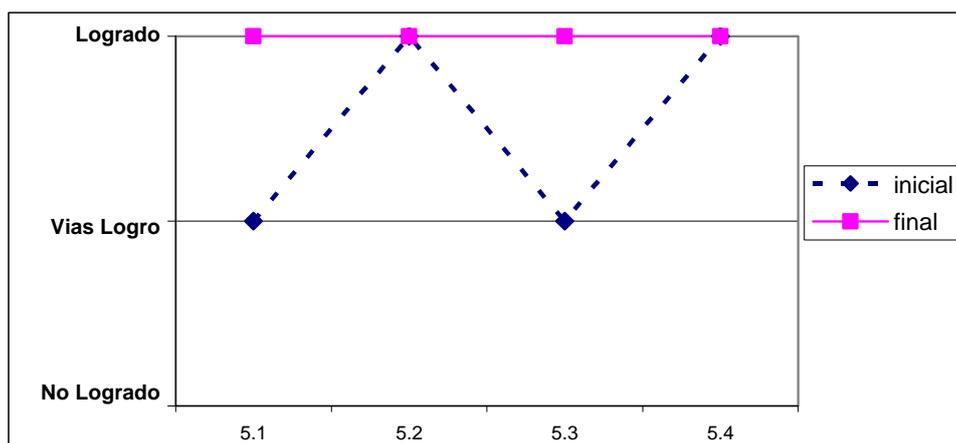
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



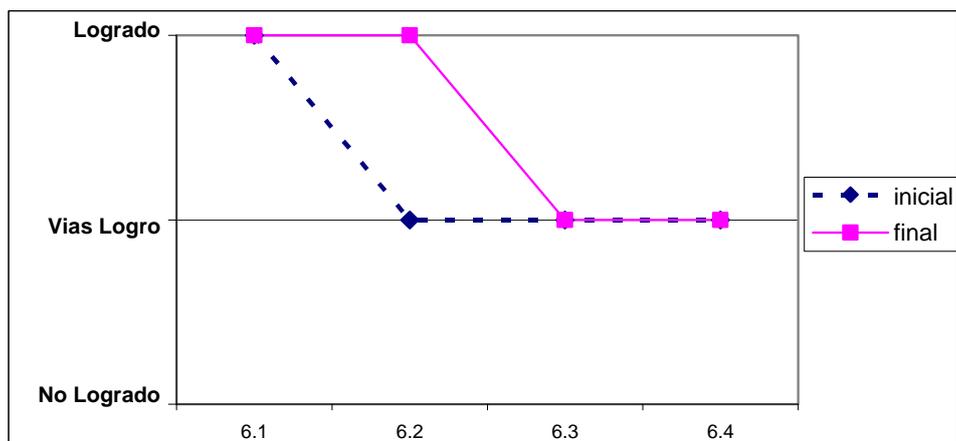
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



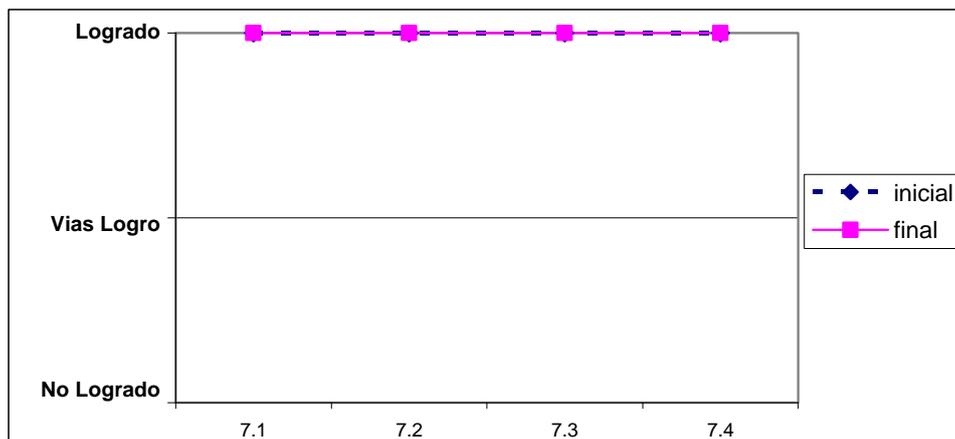
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



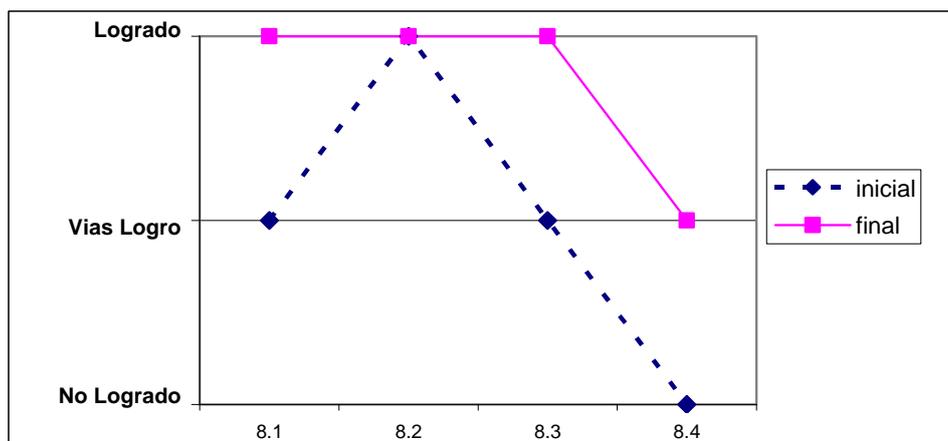
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	VL



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	L	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	L	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	VL



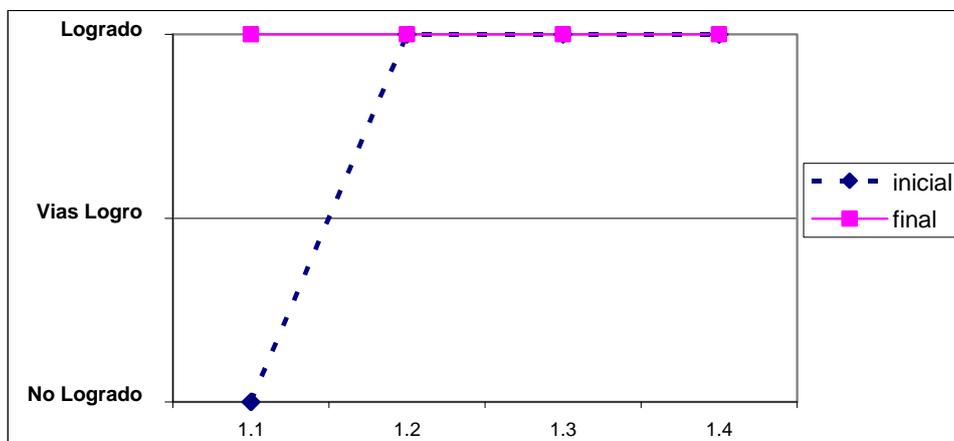
**Nombre: Rafaela**

Fecha de Nacimiento: 23 de Diciembre de 2004

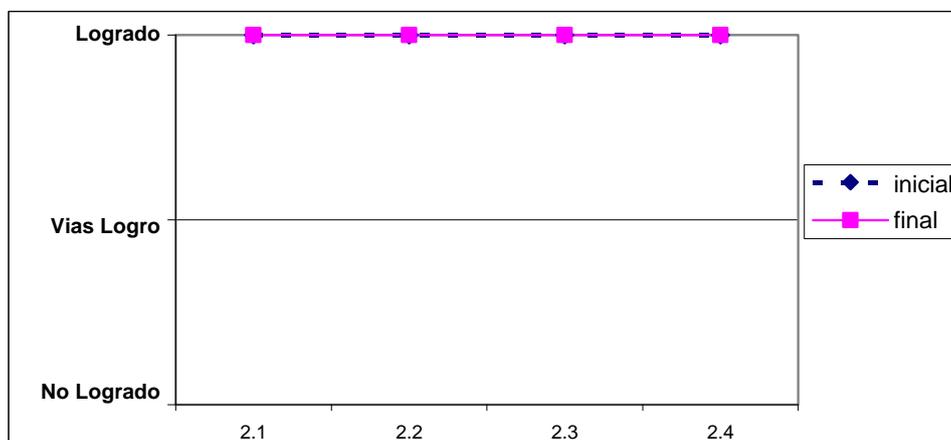
Evaluación Inicial: 15 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 8 meses

Evaluación Final: 3 de Marzo de 2009 Edad: 5 años 2 meses

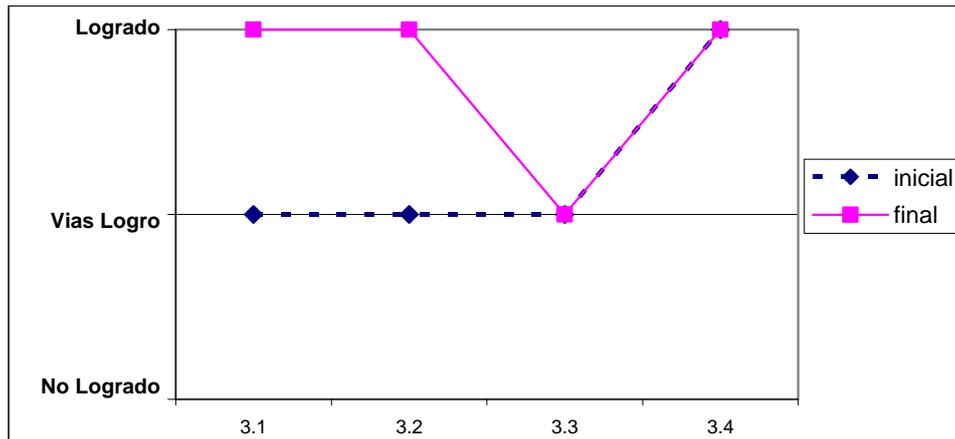
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	L
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	L	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



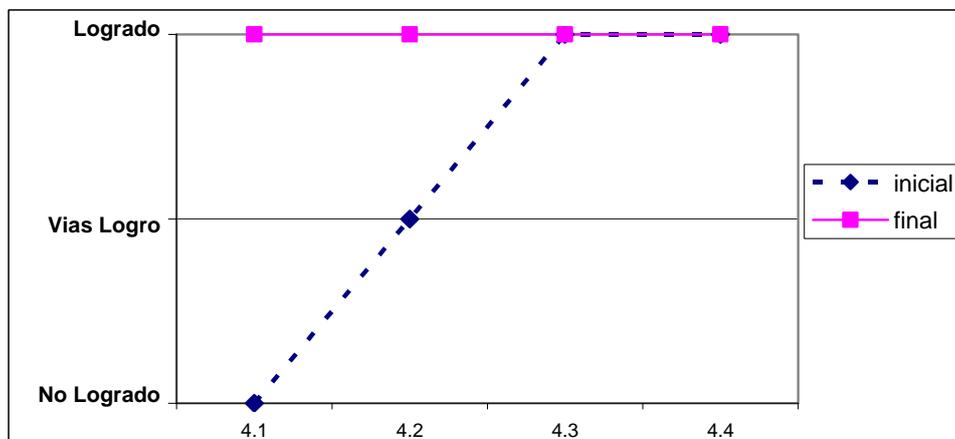
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	L	L



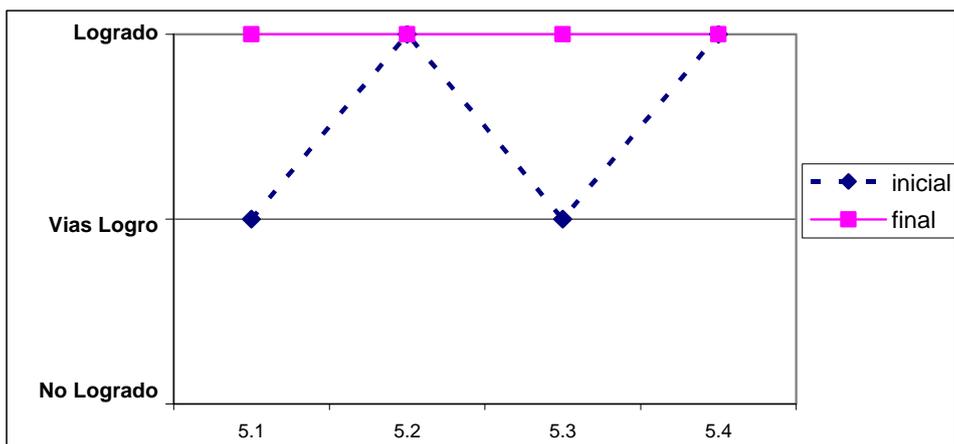
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	VL	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	VL	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



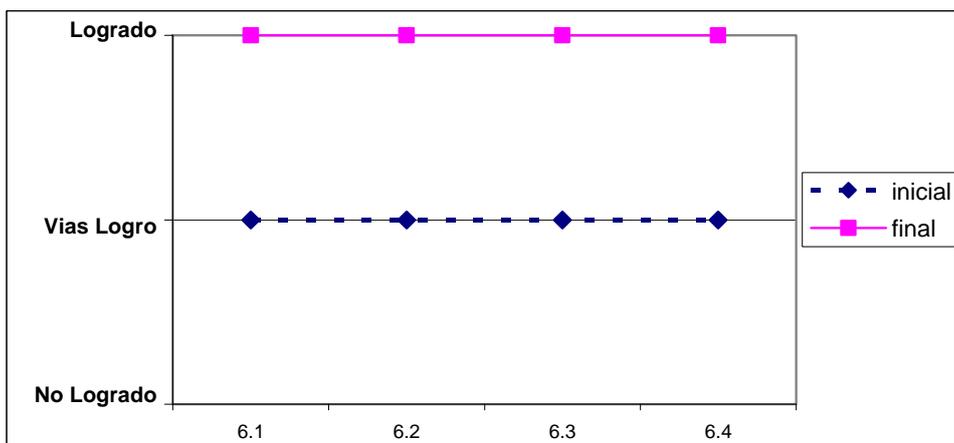
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	L
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	L
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



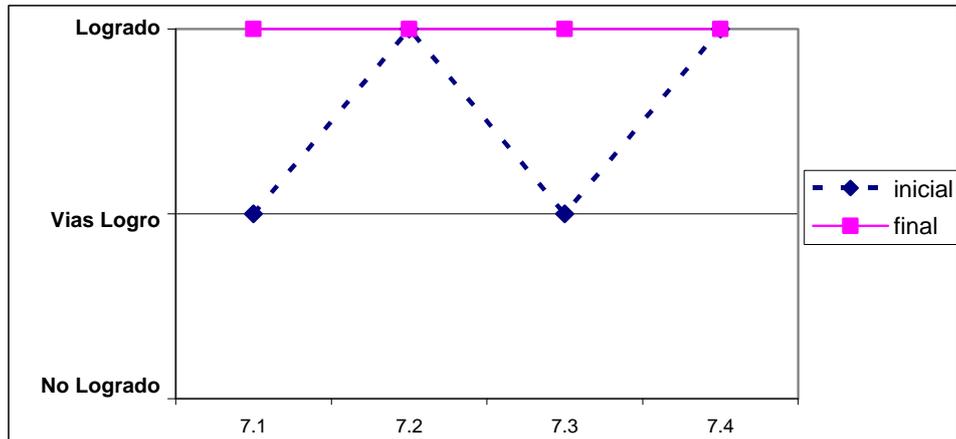
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	VL	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	VL	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



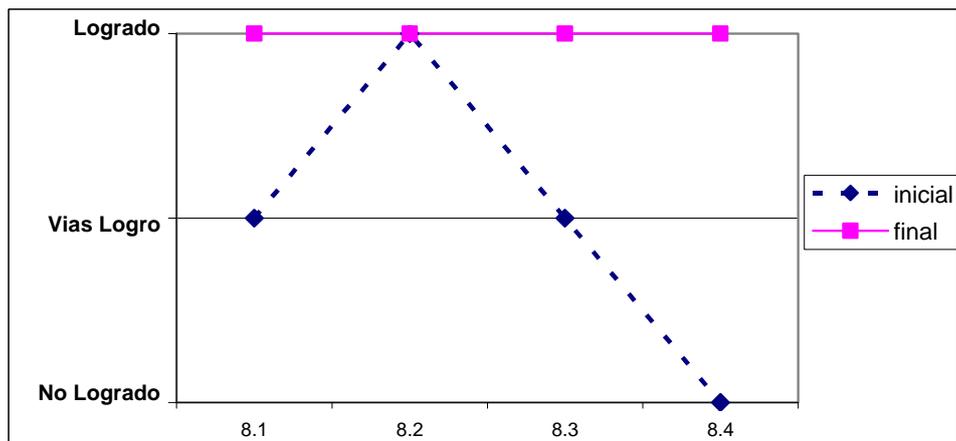
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	VL	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	L
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	VL	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	L
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	L	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	L



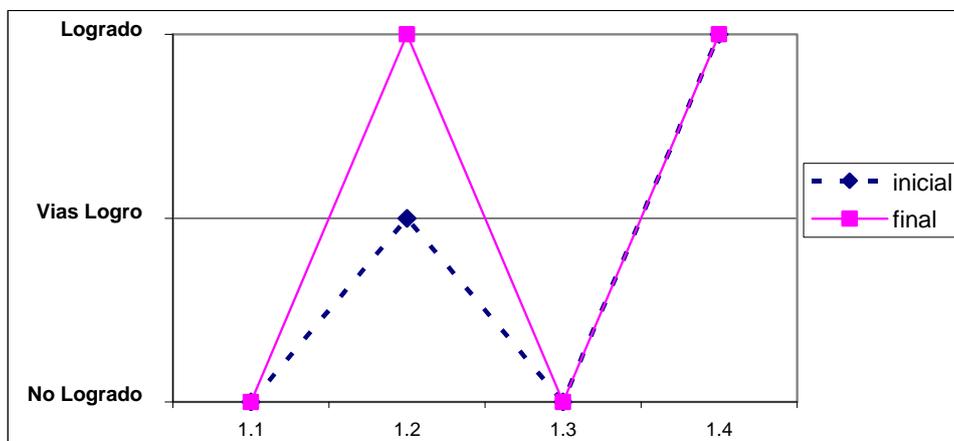
**Nombre: Rafaela**

Fecha de Nacimiento: 12 de Agosto de 2004

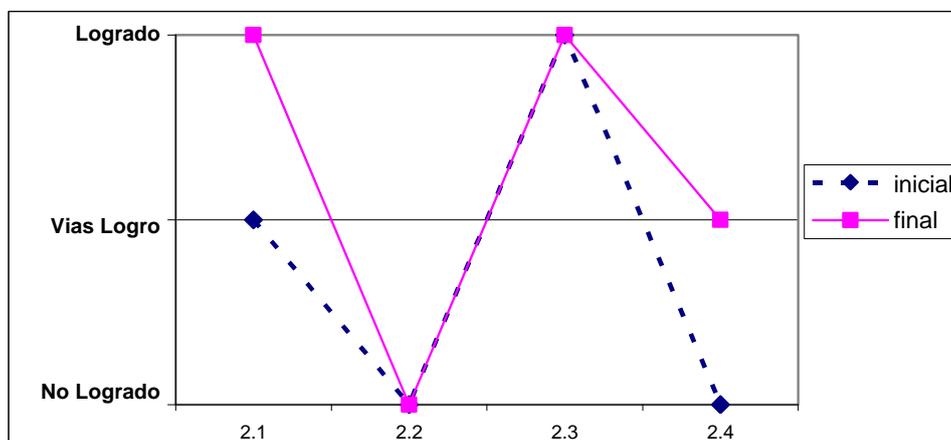
Evaluación Inicial: 17 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 1 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 4 años 6 meses

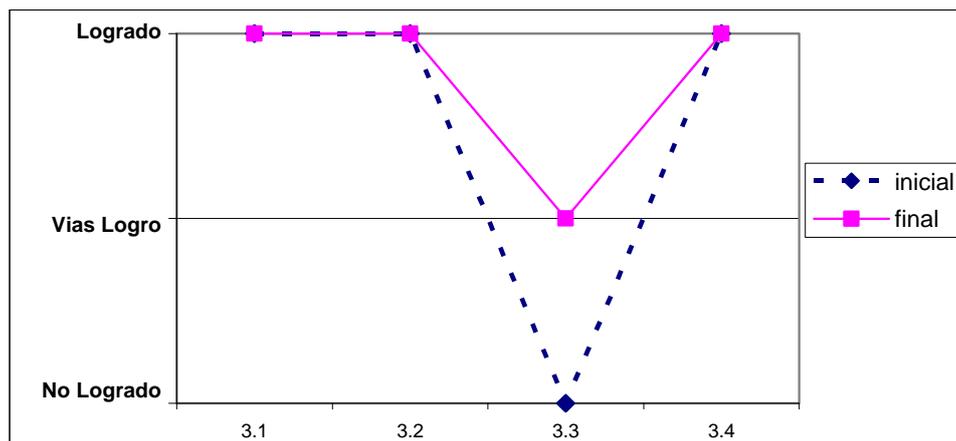
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	NL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	L
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	NL	NL
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



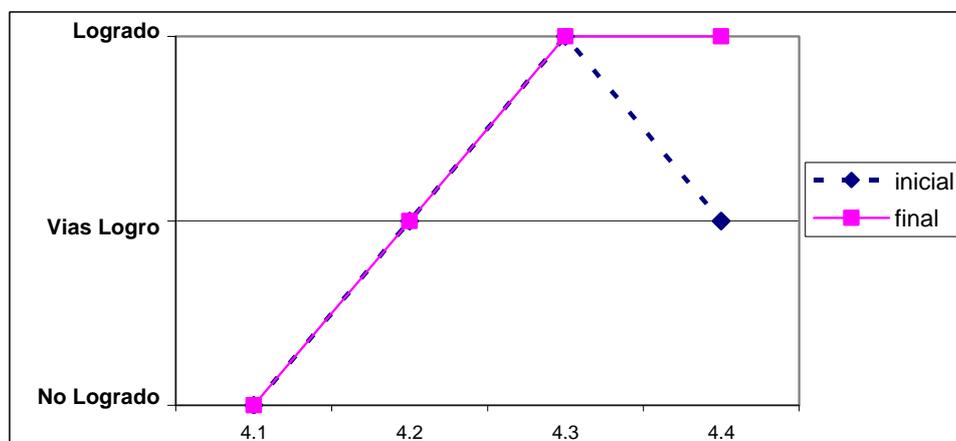
2	Pensamiento Sistémico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	VL	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	NL	NL
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	NL	VL



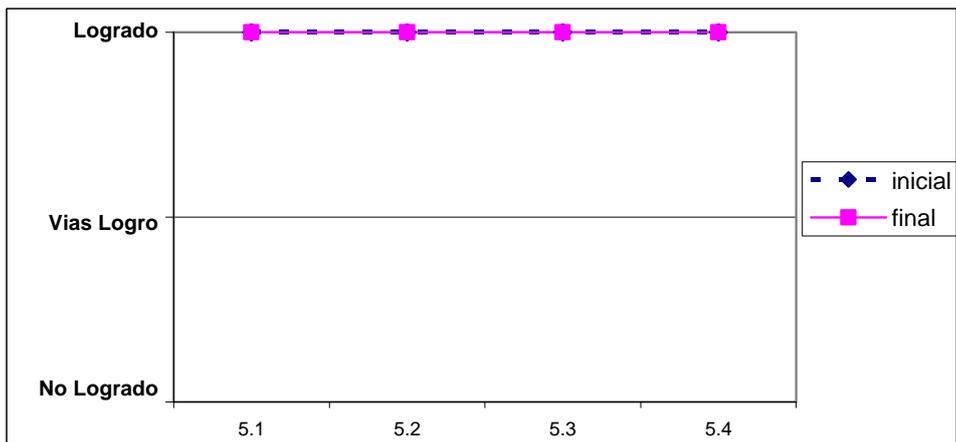
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	NL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



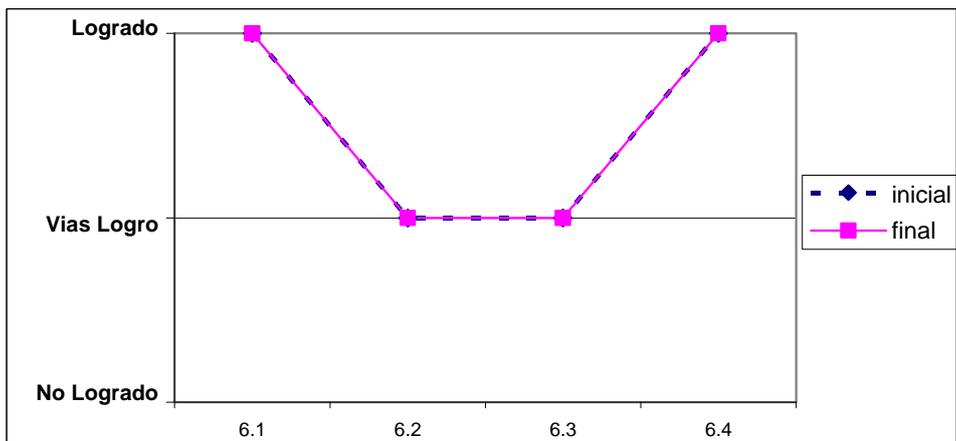
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	VL	L



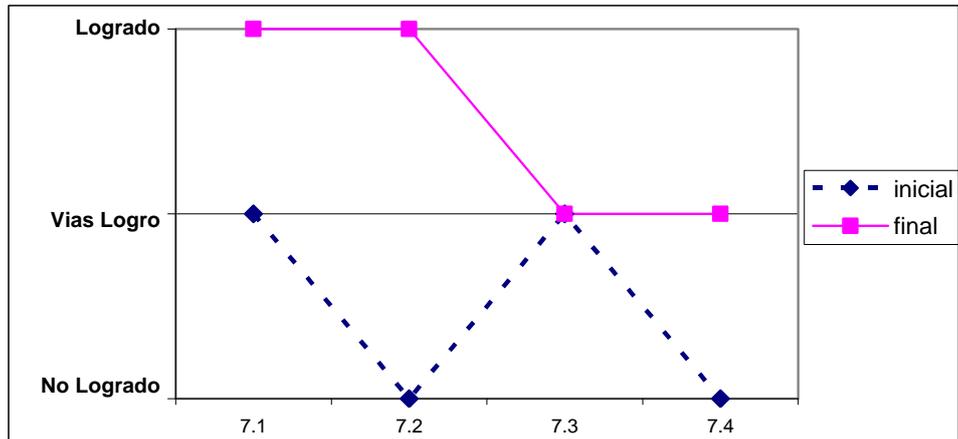
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	L	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	L	L



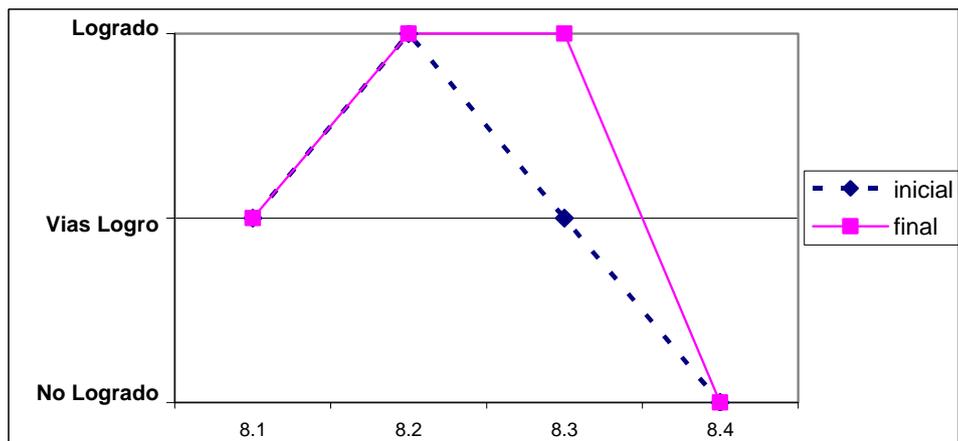
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	VL
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	NL	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	NL	VL



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	VL	VL
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	VL	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	NL	NL



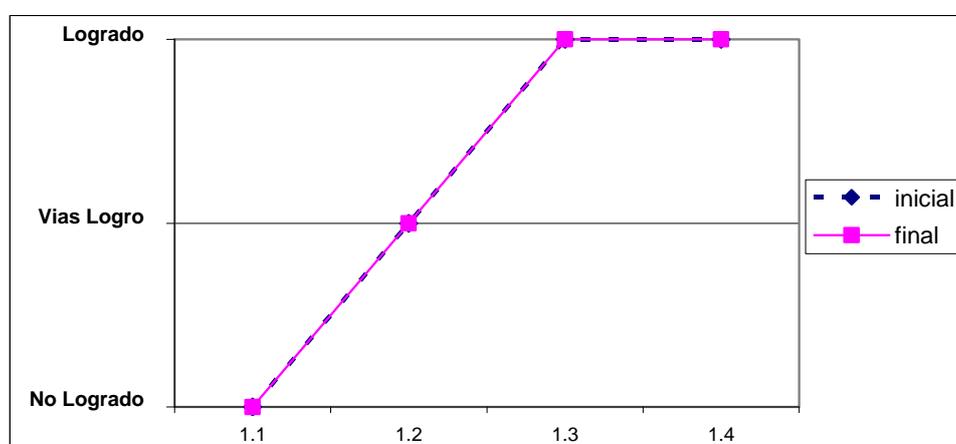
**Nombre: Sofía**

Fecha de Nacimiento: 7 de Enero de 2004

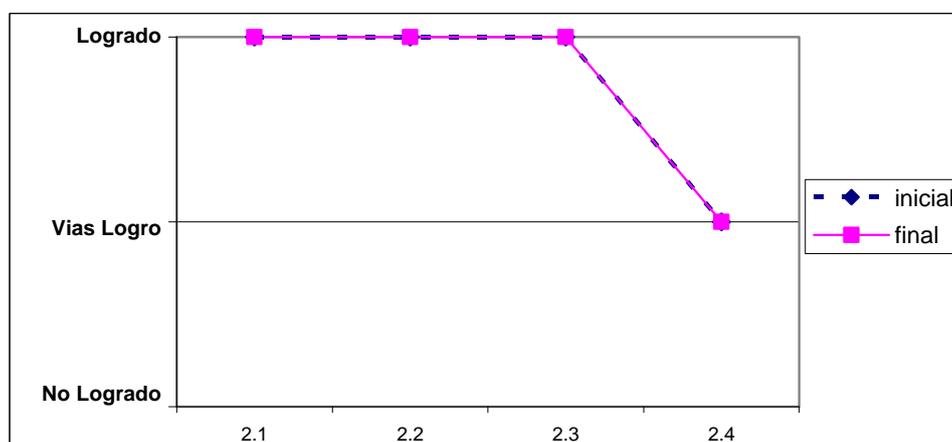
Evaluación Inicial: 16 de Septiembre de 2008 Edad: 4 años 8 meses

Evaluación Final: 2 de Marzo de 2009 Edad: 5 años 1 mes

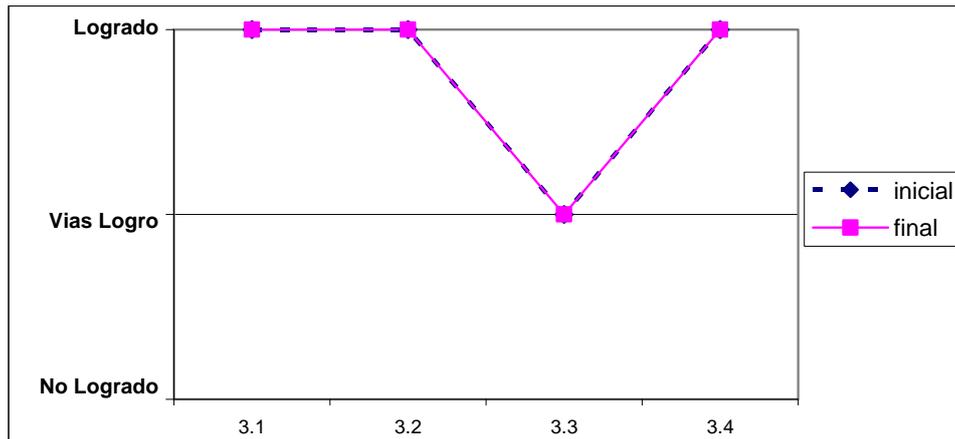
1	Pensamiento Analítico	inicial	final
1.1	ordena la siguiente secuencia.	NL	NL
1.2	capta la idea principal del cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
1.3	Encuentra semejanzas y diferencias entre figuras presentadas.	L	L
1.4	clasificar objetos de acuerdo a diferentes parámetros como forma, tamaño y color.	L	L



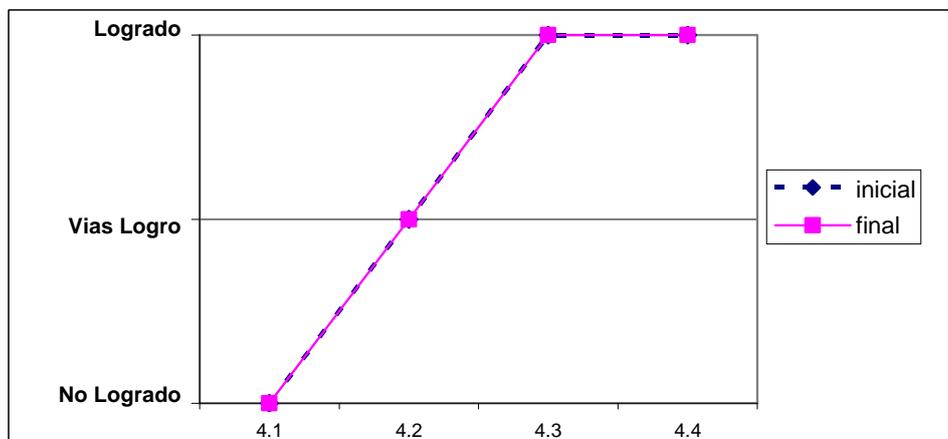
2	Pensamiento Sistemico	inicial	final
2.1	Asocia los elementos según la utilidad.	L	L
2.2	Ordenas las figuras geométricas según el modelo presentado.	L	L
2.3	Compara objetos y compara cuál pesa más.	L	L
2.4	Responde preguntas relacionadas con tiempo (pasado, presente) ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo?.	VL	VL



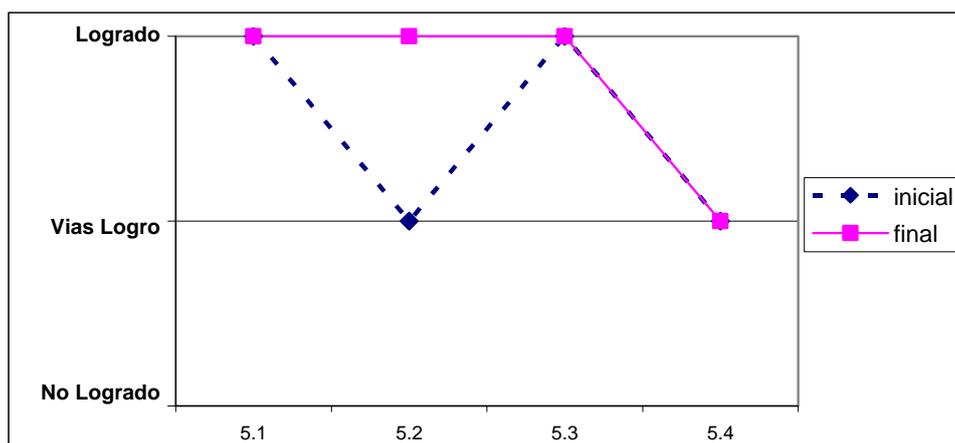
3	Pensamiento Crítico	inicial	final
3.1	Reflexiona frente a un tema con ideas propias: Vacaciones.	L	L
3.2	Manifiesta sus tendencias y preferencias al momento de jugar.	L	L
3.3	Es capaz de realizar un proceso de auto evaluación.	VL	VL
3.4	Selecciona los alimentos que son nutritivos para ella.	L	L



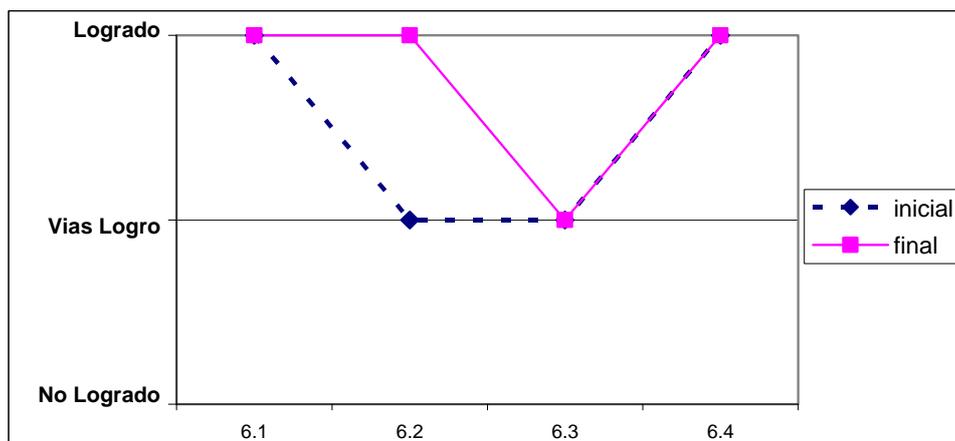
4	Pensamiento Imaginación	inicial	final
4.1	Modifica el final del cuento La Caperucita Roja.	NL	NL
4.2	Dramatiza el cuento La Caperucita Roja.	VL	VL
4.3	inventa juegos simbólicos.	L	L
4.4	Observando nubes en el cielo es capaz de imaginar formas.	L	L



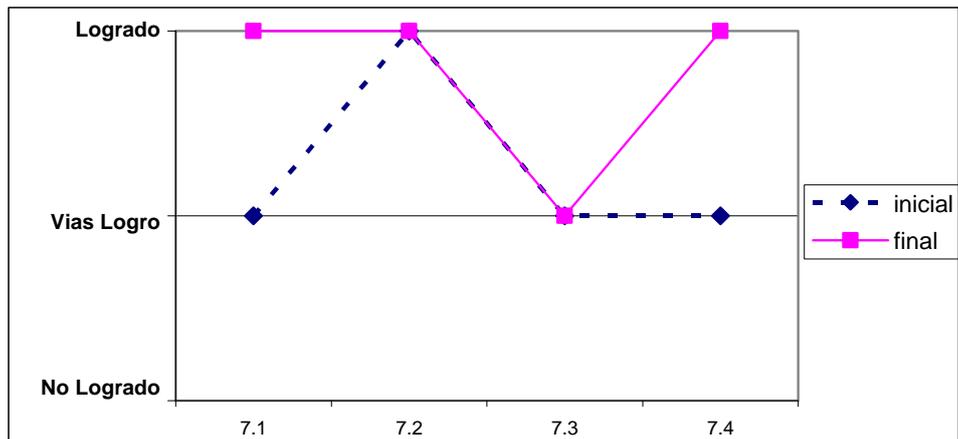
5	Pensamiento Toma de Decisiones	inicial	final
5.1	Al momento de escoger la película lo decide fácilmente.	L	L
5.2	Acepta las propuestas de las compañeras en una actividad lúdica.	VL	L
5.3	Al momento de jugar en el aula rincones muestra claramente su preferencia.	L	L
5.4	Respeto las ideas de sus compañeras al momento de jugar.	VL	VL



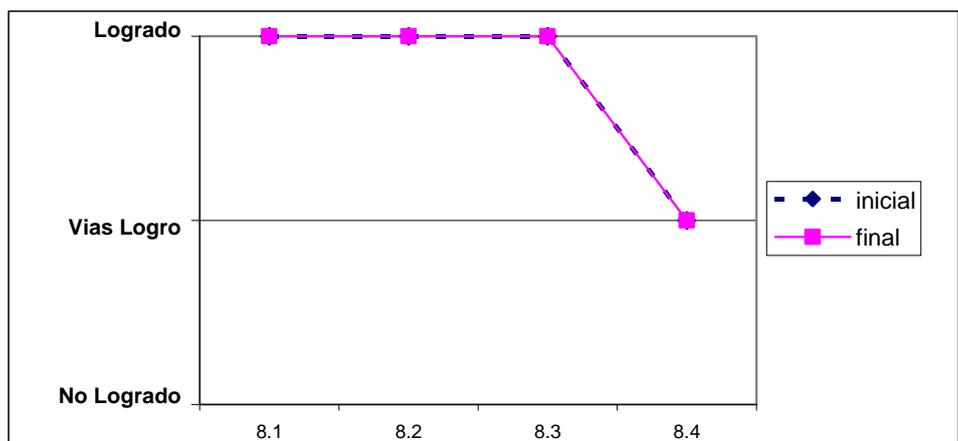
6	Pensamiento Argumentación	inicial	final
6.1	Responde el porqué en situaciones concretas.	L	L
6.2	Elabora un collage y explica el trabajo que ha realizado.	VL	L
6.3	Explica las reglas de un juego a los demás.	VL	VL
6.4	Contribuye a conversaciones dentro de la clase.	L	L



7	Pesamiento Solución de Problemas	inicial	final
7.1	Logra resolver conflictos con sus compañeras.	VL	L
7.2	Logra resolver un laberinto sencillo.	L	L
7.3	Al presentar una imagen busca solución.	VL	VL
7.4	Arma rompecabezas de 6 fichas.	VL	L



8	Pensamiento Creativo	inicial	final
8.1	Aporta ideas nuevas al juego.	L	L
8.2	Se expresa libremente en dibujos, pinta decora, modela.	L	L
8.3	Aporta ideas dentro del aula.	L	L
8.4	Demuestra creatividad al crear finales diferentes en cuentos.	VL	VL



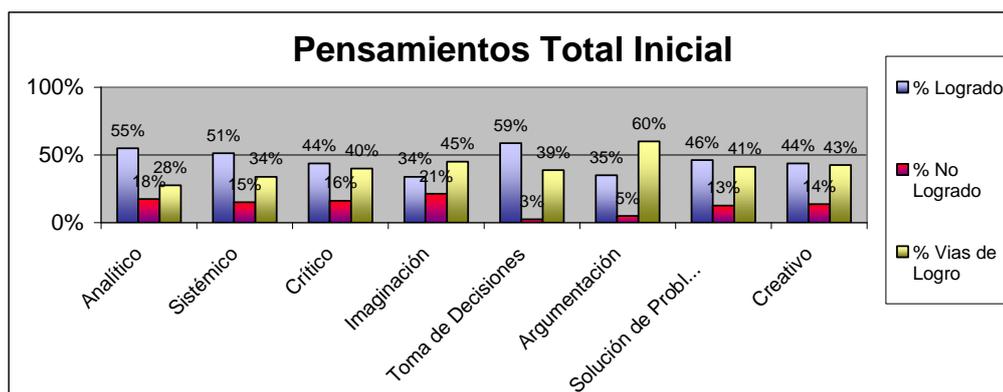
### 4.3 Evaluación inicial y final:

Se enseña los cuadros con los resultados de la evaluación inicial y final incluyendo los gráficos de cada uno de los pensamientos.

Tabla 2. Cuadro de los resultados de cada pensamiento en la evaluación inicial.

EVALUACION INICIAL

pensamiento	Total	Logrado	% Logrado	No logrado	% No Logrado	Vias de Logro	% Vias de Logro
Analítico	80	44	55%	14	18%	22	28%
Sistémico	80	41	51%	12	15%	27	34%
Crítico	80	35	44%	13	16%	32	40%
Imaginación	80	27	34%	17	21%	36	45%
Toma de Decisiones	80	47	59%	2	3%	31	39%
Argumentación	80	28	35%	4	5%	48	60%
Solución de Problemas	80	37	46%	10	13%	33	41%
Creativo	80	35	44%	11	14%	34	43%
<b>Total</b>		<b>294</b>		<b>83</b>		<b>263</b>	



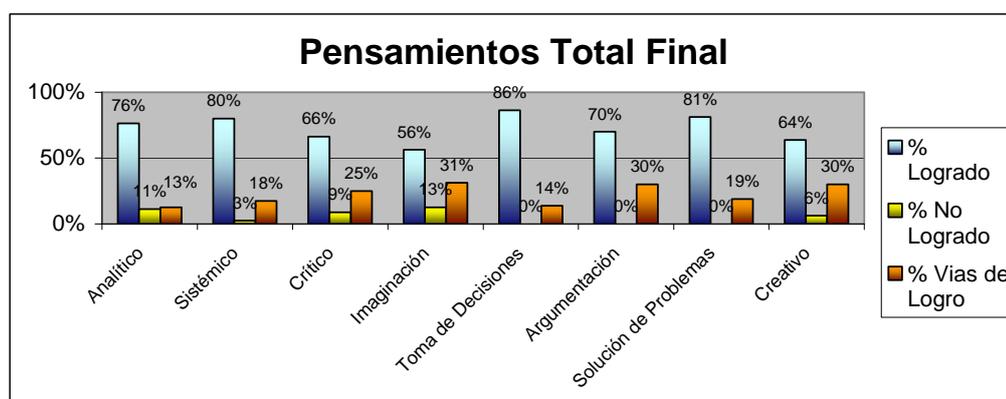
#### Análisis:

En la tabla 2 se observa la evaluación inicial con el resultado de cada pensamiento, evidenciando que el pensamiento toma de decisiones con un 59 %, es el porcentaje más elevado, el pensamiento imaginación con un 21 %, demostró ser el pensamiento menos desarrollado en la evaluación inicial, y por último el pensamiento argumentación con un 60 %, es el pensamiento más elevado en vías de logro.

Tabla 3. Cuadro de los resultados de cada pensamiento en la evaluación final.

**EVALUACION FINAL**

pensamiento	Total	Logrado	% Logrado	No logrado	% No Logrado	Vias de logro	% Vias de Logro
Analítico	80	61	76%	9	11%	10	13%
Sistémico	80	64	80%	2	3%	14	18%
Crítico	80	53	66%	7	9%	20	25%
Imaginación	80	45	56%	10	13%	25	31%
Toma de Decisiones	80	69	86%	0	0%	11	14%
Argumentación	80	56	70%	0	0%	24	30%
Solución de Problemas	80	65	81%	0	0%	15	19%
Creativo	80	51	64%	5	6%	24	30%
<b>Total</b>		<b>464</b>	<b>580%</b>	<b>33</b>	<b>41%</b>	<b>143</b>	<b>179%</b>



**Análisis:**

Luego de haber aplicado con las niñas los 80 juegos se puede observar una respuesta favorable debido a que la mayoría de los porcentajes se habían incrementado, y en el caso de no logrado disminuido. La tabla 3, nos indica el resultado de cada pensamiento en la evaluación final, el pensamiento con porcentaje más elevado sigue siendo el pensamiento toma de decisiones con un 86 %, el pensamiento menos estimulado es el de imaginación con un 13 %, y el pensamiento que se encuentra más elevado en vías de logro es también el pensamiento imaginación en un 31 %.

#### 4.4 Cuadros Comparativos:

A continuación se presentan cuadros comparativos de la evaluación inicial y final establecidos a través de los parámetros de Logrado, No logrado, y Vías de Logro.

Tabla 4. Cuadro comparativo de la evaluación inicial y final por pensamiento de logrados.

Comparativo Total Logrado

Pensamiento	Total	Inicial	% Inicial	Final	% Final
Análítico	80	44	55,0%	61	76,3%
Sistémico	80	41	51,3%	64	80,0%
Crítico	80	35	43,8%	53	66,3%
Imaginación	80	27	33,8%	45	56,3%
Toma de Decisiones	80	47	58,8%	69	86,3%
Argumentación	80	28	35,0%	56	70,0%
Solución de Problemas	80	37	46,3%	65	81,3%
Creativo	80	35	43,8%	51	63,8%
<b>Total</b>		<b>294</b>		<b>464</b>	

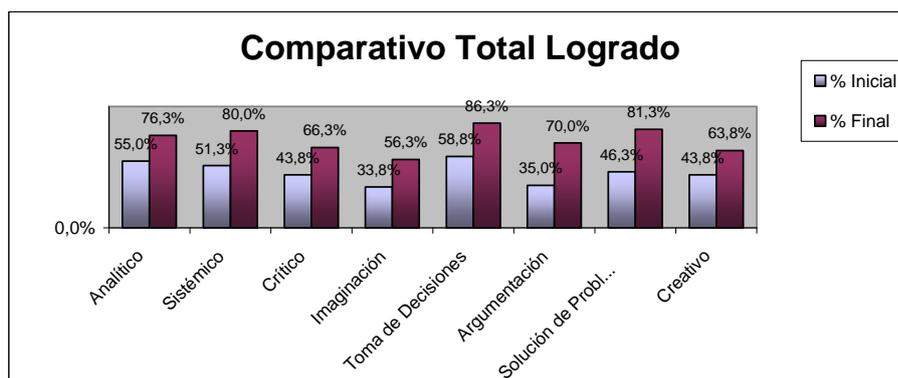


Tabla 5. Cuadro comparativo de la evaluación inicial y final por pensamiento de no logrados.

Comparativo Total No Logrado

Pensamiento	Total	Inicial	% Inicial	Final	% Final
Analítico	80	14	17,5%	9	11,3%
Sistémico	80	12	15,0%	2	2,5%
Crítico	80	13	16,3%	7	8,8%
Imaginación	80	17	21,3%	10	12,5%
Toma de Decisiones	80	2	2,5%	0	0,0%
Argumentación	80	4	5,0%	0	0,0%
Solución de Problemas	80	10	12,5%	0	0,0%
Creativo	80	11	13,8%	5	6,3%
<b>Total</b>		<b>83</b>		<b>33</b>	

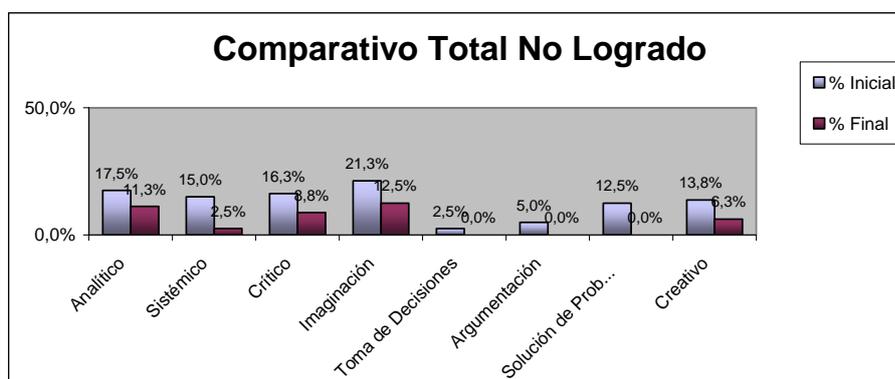
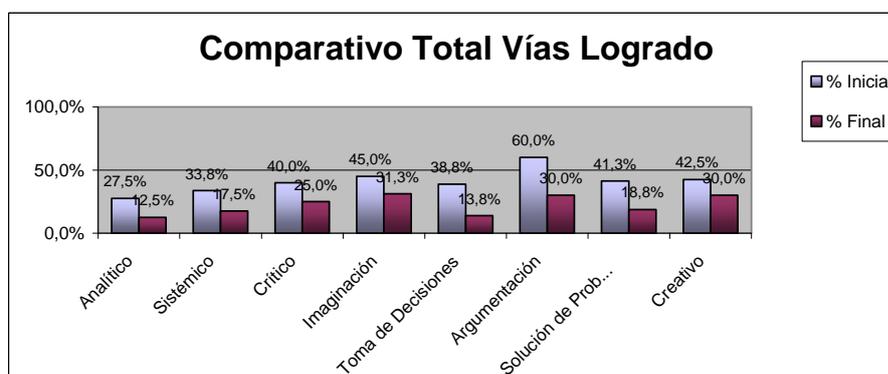


Tabla 6. Cuadro comparativo de la evaluación inicial y final por pensamiento en vías de logro.

Comparativo Total Vías Logrado

Pensamiento	Total	Inicial	% Inicial	Final	% Final
Analítico	80	22	27,5%	10	12,5%
Sistémico	80	27	33,8%	14	17,5%
Crítico	80	32	40,0%	20	25,0%
Imaginación	80	36	45,0%	25	31,3%
Toma de Decisiones	80	31	38,8%	11	13,8%
Argumentación	80	48	60,0%	24	30,0%
Solución de Problemas	80	33	41,3%	15	18,8%
Creativo	80	34	42,5%	24	30,0%
<b>Total</b>		<b>263</b>		<b>143</b>	



## Análisis:

Al tener los resultados se comenzó a aplicar un juego diario durante 6 meses alternando acorde al pensamiento que se iba a estimular, al haber finalizado la aplicación, se realizó durante 15 días la evaluación final. En los cuadros comparativos anteriores se indica los resultados obtenidos en cada evaluación por pensamiento, presentando los pensamientos más logrados en la tabla 4, los que presentan más dificultad con no logrado en la tabla 5, y los pensamientos que se encuentran en vías de logro en la tabla 6.

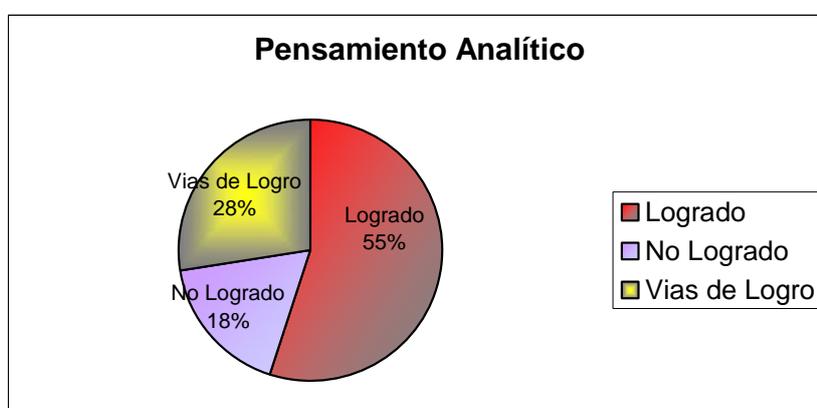
#### 4.5 Cuadros individuales de cada pensamiento:

Los siguientes cuadros presentan los resultados de cada tipo de pensamiento.

Tabla 7. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento analítico

##### EVALUACION INICIAL

Pensamiento Analítico		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	44	55%
No Logrado	14	18%
Vias de Logro	22	28%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



##### EVALUACION FINAL

Pensamiento Analítico		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	61	76,3%
No Logrado	9	11,3%
Vias de Logro	10	12,5%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

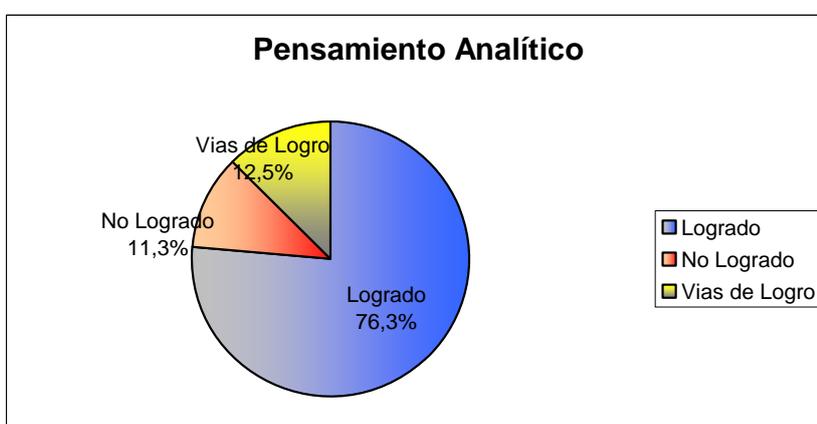
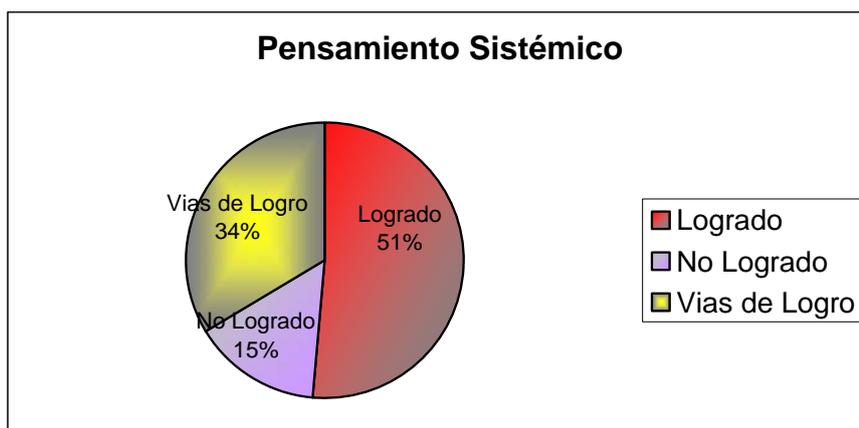


Tabla 8. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento sistémico.

**EVALUACION INICIAL**

<b>Pensamiento Sistémico</b>		
<b>Parámetros</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Logrado	41	51%
No Logrado	12	15%
Vias de Logro	27	34%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



**EVALUACIÓN FINAL**

<b>Pensamiento Sistémico</b>		
<b>Parámetros</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Logrado	64	80,0%
No Logrado	2	2,5%
Vias de Logro	14	17,5%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

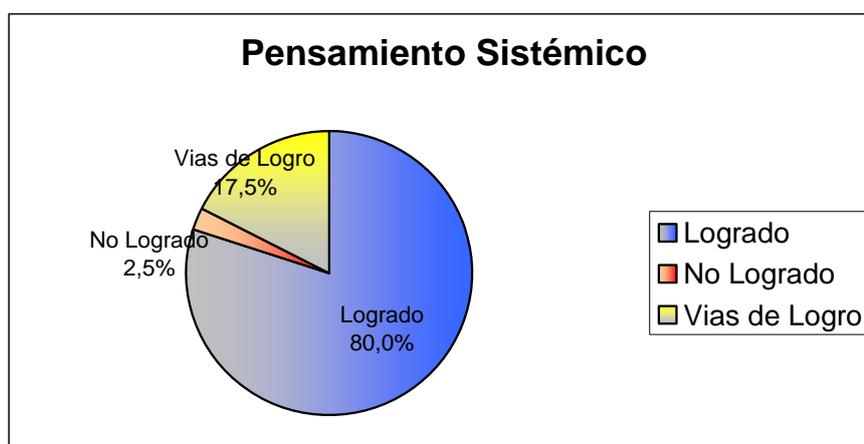
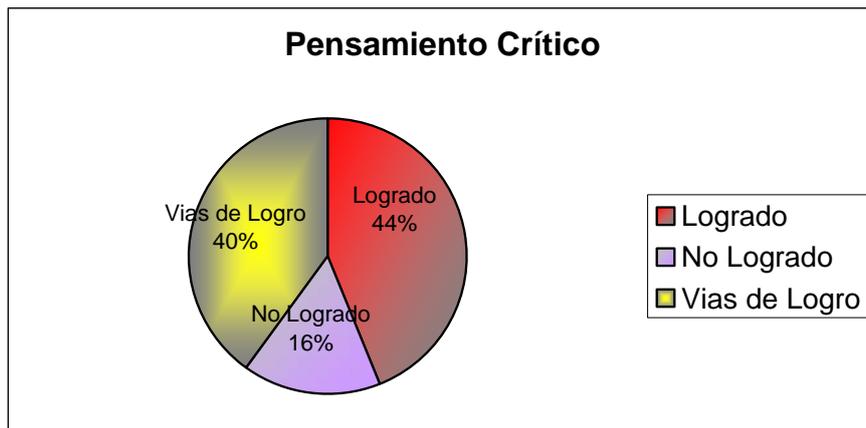


Tabla 9. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento crítico.

**EVALUACION INICIAL**

Pensamiento Crítico		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	35	44%
No Logrado	13	16%
Vias de Logro	32	40%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



**EVALUACIÓN FINAL**

Pensamiento Crítico		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	53	66,3%
No Logrado	7	8,8%
Vias de Logro	20	25,0%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

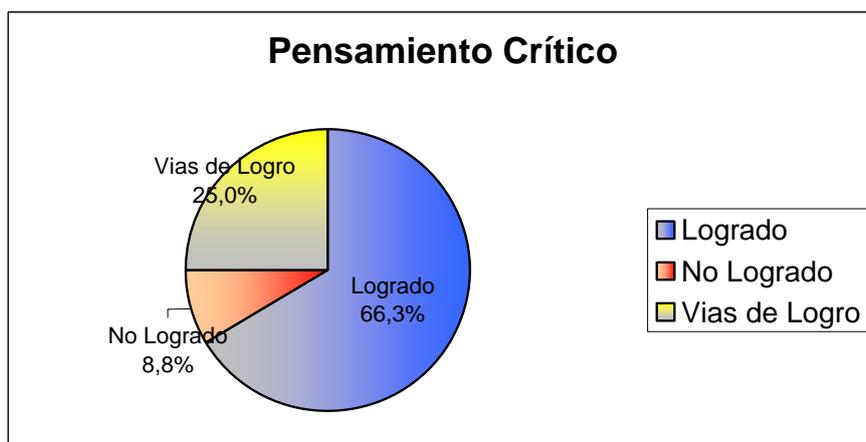
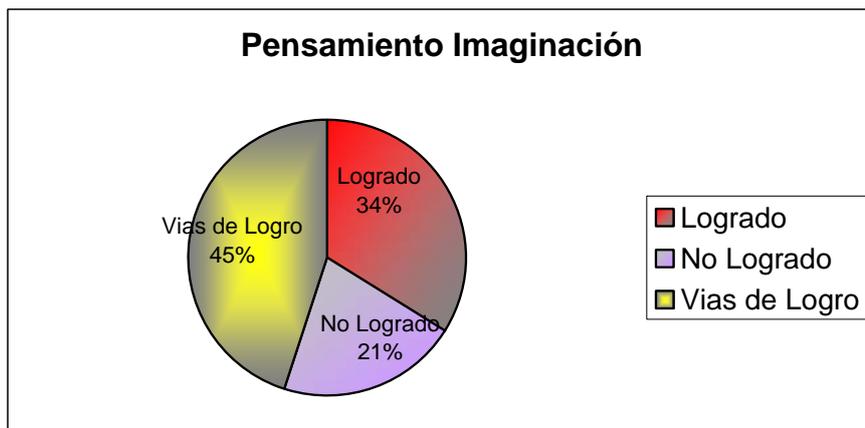


Tabla 10. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento imaginación.

**EVALUACION INICIAL**

Pensamiento Imaginación		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	27	34%
No Logrado	17	21%
Vias de Logro	36	45%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



**EVALUACIÓN FINAL**

Pensamiento Imaginación		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	45	56,3%
No Logrado	10	12,5%
Vias de Logro	25	31,3%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

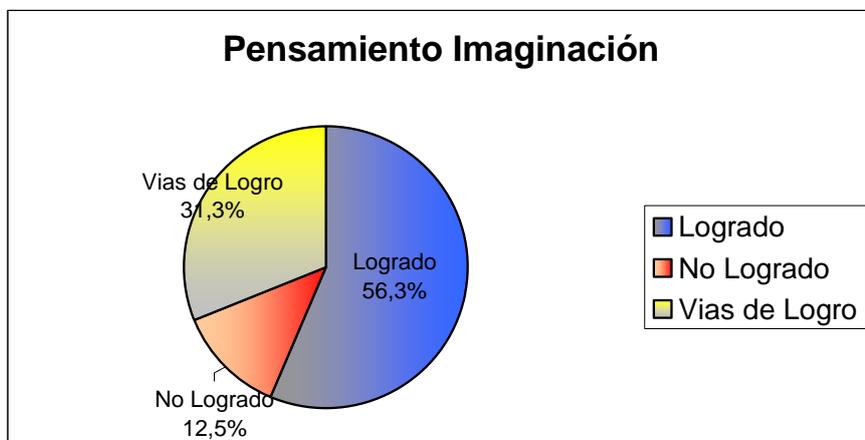
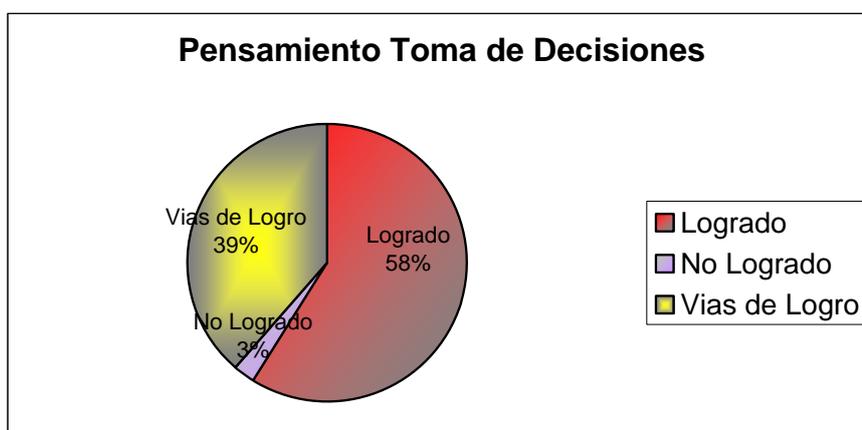


Tabla 11. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento toma de decisiones.

### EVALUACION INICIAL

Pensamiento Toma de Decisiones		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	47	59%
No Logrado	2	3%
Vias de Logro	31	39%
Total	80	



### EVALUACIÓN FINAL

Pensamiento Decisiones		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	69	86,3%
No Logrado	0	0,0%
Vias de Logro	11	13,8%
Total	80	100,0%

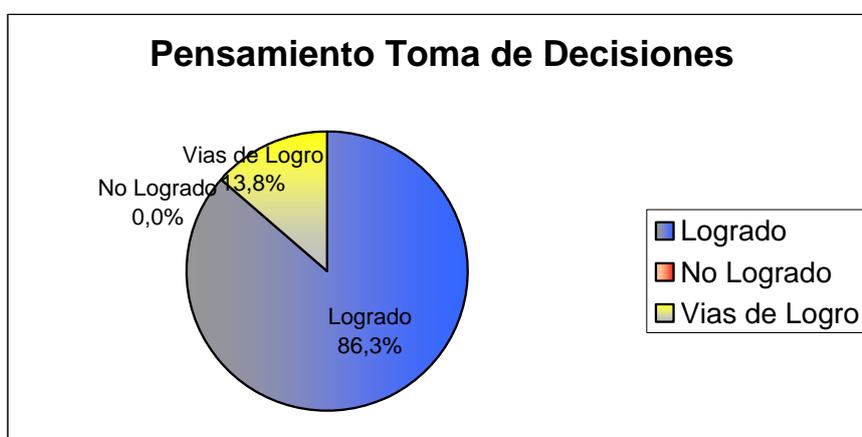
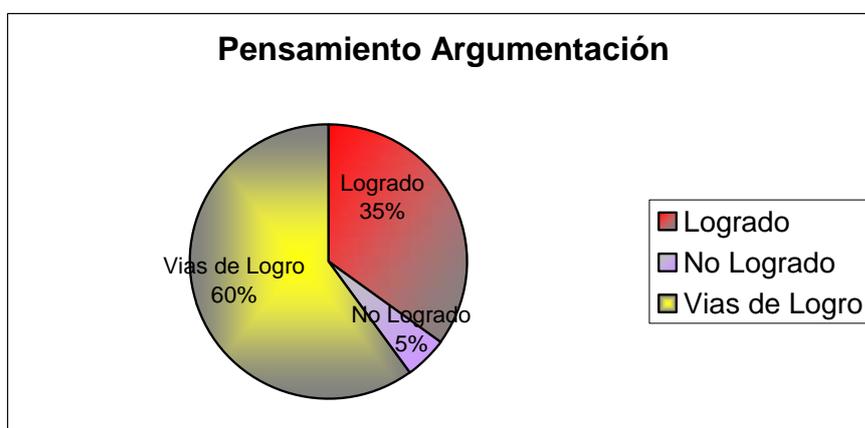


Tabla 12. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento argumentación

### EVALUACION INICIAL

Pensamiento Argumentación		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	28	35%
No Logrado	4	5%
Vias de Logro	48	60%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



### EVALUACIÓN FINAL

Pensamiento Argumentacion		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	56	70,0%
No Logrado	0	0,0%
Vias de Logro	24	30,0%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

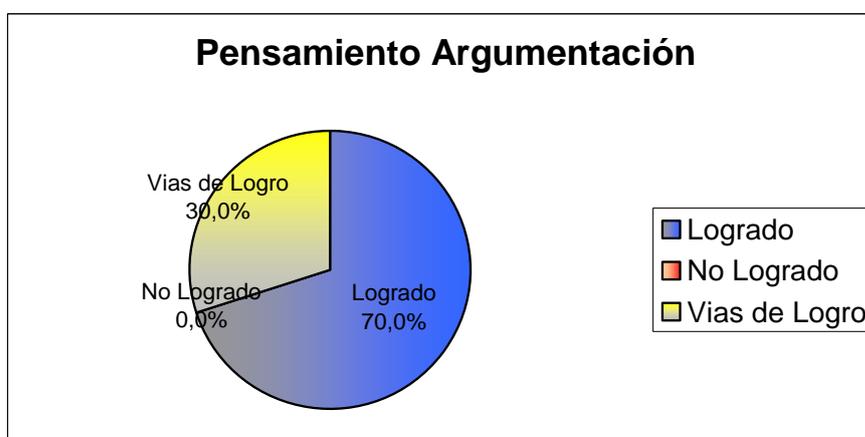
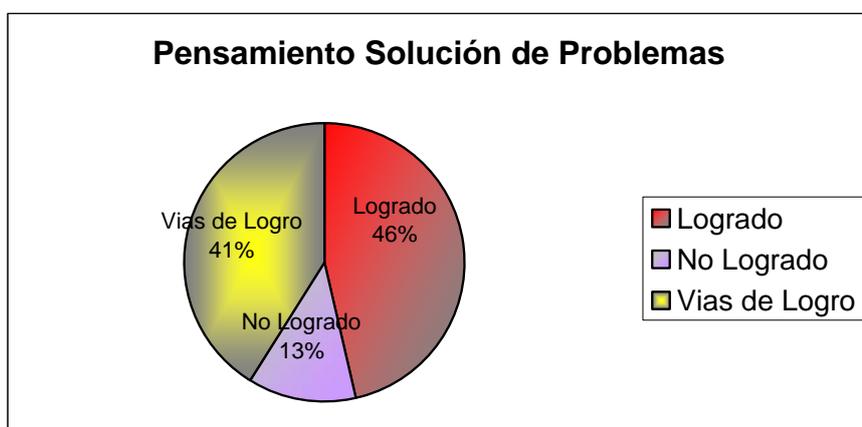


Tabla 13. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento solución de problemas.

### EVALUACION INICIAL

Pensamiento Solución de Problemas		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	37	46%
No Logrado	10	13%
Vias de Logro	33	41%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



### EVALUACIÓN FINAL

Pensamiento Solucion de Problemas		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	65	81,3%
No Logrado	0	0,0%
Vias de Logro	15	18,8%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>

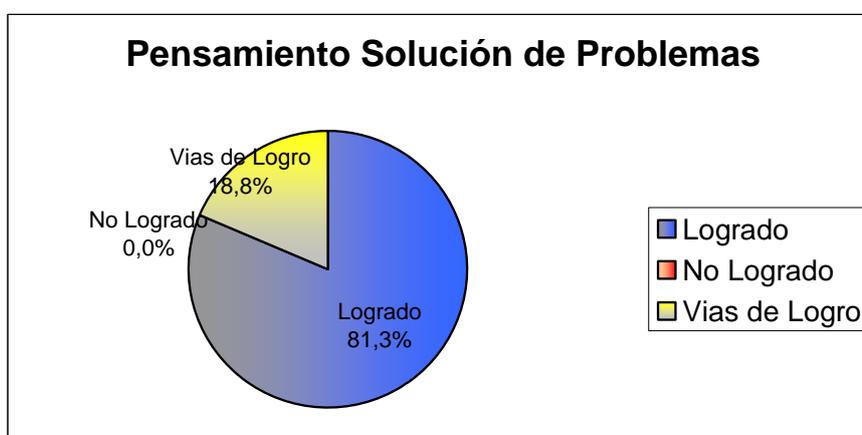
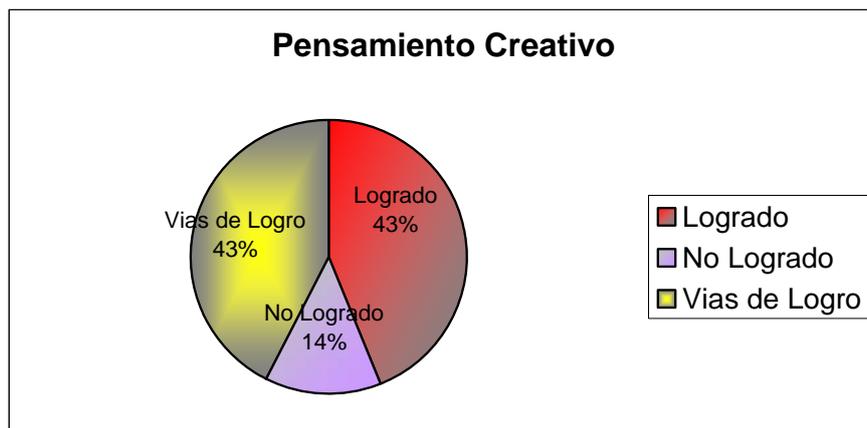


Tabla 14. Resultado general de la evaluación inicial y final del pensamiento creativo.

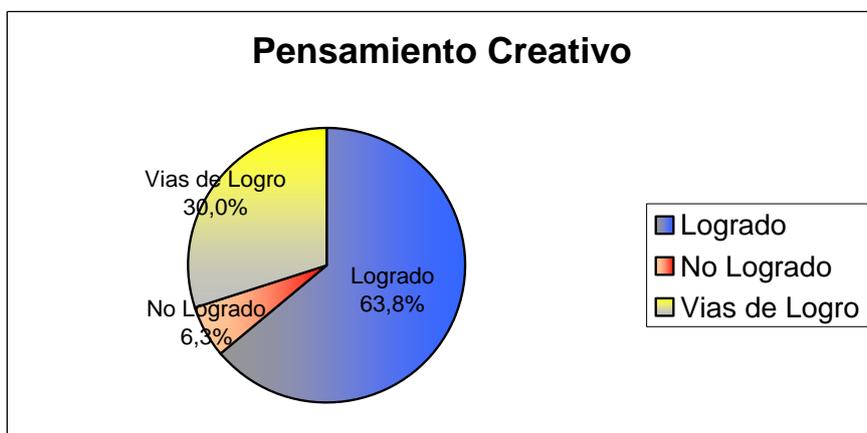
**EVALUACION INICIAL**

Pensamiento Creativo		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	35	44%
No Logrado	11	14%
Vias de Logro	34	43%
<b>Total</b>	<b>80</b>	



**EVALUACIÓN FINAL**

Pensamiento Creativo		
Parámetros	Cantidad	Porcentaje
Logrado	51	63,8%
No Logrado	5	6,3%
Vias de Logro	24	30,0%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>



### Análisis:

Se puede observar de una manera más clara y minuciosa los resultados generales de la evaluación inicial y final de cada pensamiento de manera individual, en la tabla 7, el pensamiento analítico, en la tabla 8, el pensamiento sistémico, en la tabla 9, el pensamiento crítico, en la tabla 10, el pensamiento imaginación, en la tabla 11, el pensamiento toma de decisiones, en la tabla 12, el pensamiento argumentación, en la tabla 13, el pensamiento solución de problemas, y en la tabla 14, el pensamiento creativo. Al analizar los cuadros se puede comparar el estado inicial de cada pensamiento, y cómo a través de los juegos aplicados durante los 6 meses cada pensamiento obtuvo avances positivos en la evaluación final, los resultados satisfactorios se deben a que al utilizar el juego como metodología de trabajo las niñas demostraron interés y satisfacción por el método empleado.

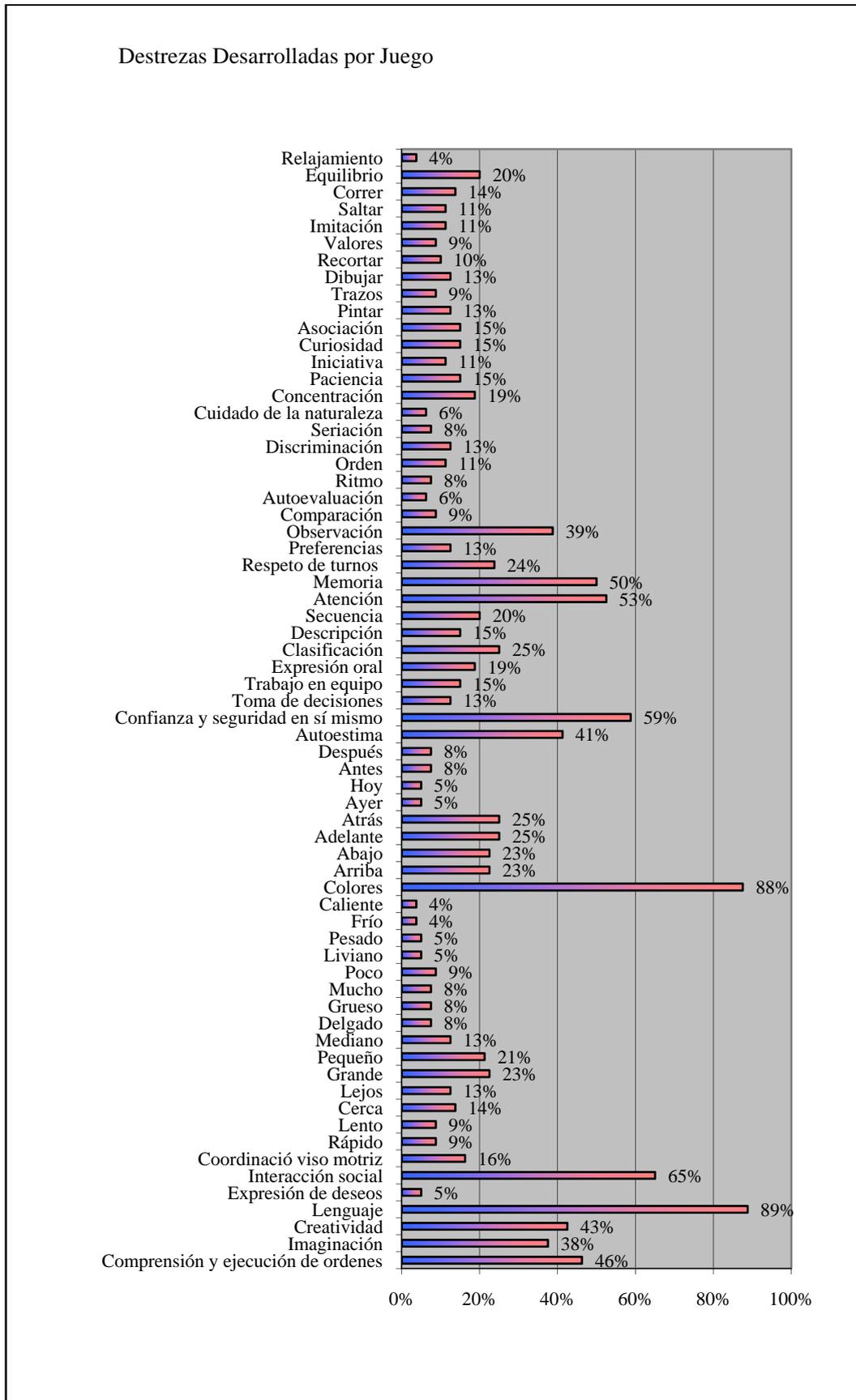
#### **4.6 Destrezas desarrolladas por juego:**

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de las niñas, si bien el objetivo planteado en la tesis era el desarrollo de los tipos de pensamiento, al aplicar los juegos, se pudo observar como las niñas dependiendo del juego creaban, inventaban, compartían, por lo que en la tabla 15 podemos encontrar todas las destrezas que durante estos 6 meses de aplicación se han desarrollado en las niñas a través del juego.

##### **Análisis**

Las destrezas más estimuladas fueron: lenguaje en un 89%, nociones básicas como colores con un 88%, interacción social con un 65 %, confianza y seguridad en sí mismo en un 59 %, las destrezas menos desarrolladas fueron relajamiento en un 4 %, expresión de deseos en un 5 %, y la capacidad de autoevaluarse en un 6 %, al conocer las destrezas menos desarrolladas se debe seguir trabajando en ellas con el fin de estimularlas.

Tabla 15. Destrezas desarrolladas a través del juego.



#### 4.7 Cuadros finales de los resultados obtenidos

Los gráficos que se adjuntan muestran los porcentajes más altos de cada pensamiento.

Tabla 16. Resultados finales de la evaluación inicial.

##### EVALUACIÓN INICIAL

Parámetros	Pensamiento	Total	Cantidad	Porcentaje
Logrado	Toma de Decisiones	80	47	59%
No logrado	Imaginación	80	17	21%
Vías de logro	Argumentación	80	48	60%

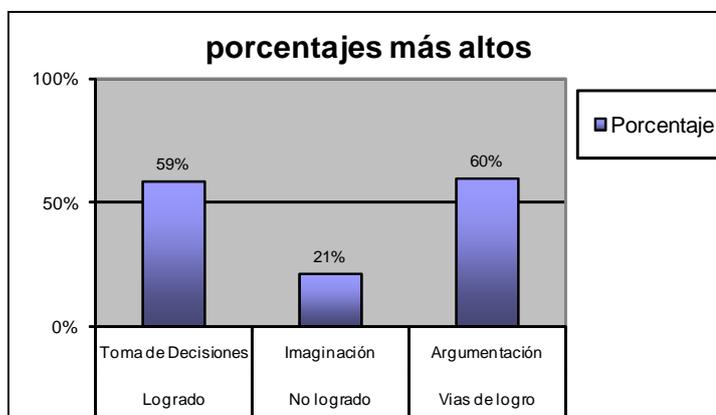
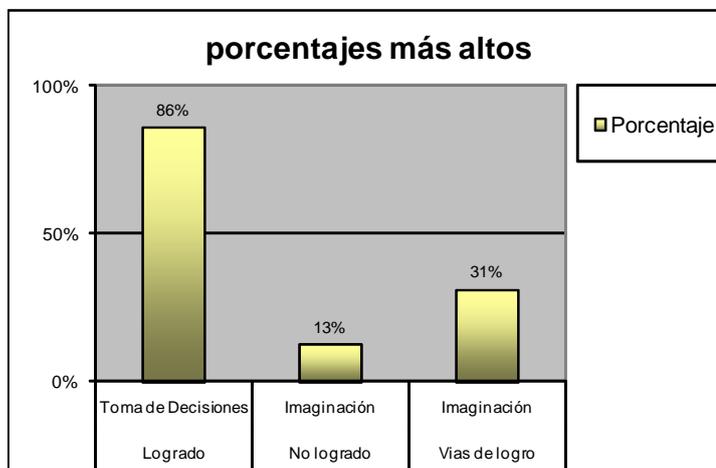


Tabla 17. Resultados finales de la evaluación final.

##### EVALUACIÓN FINAL

Parámetros	Pensamiento	Total	Cantidad	Porcentaje
Logrado	Toma de Decisiones	80	69	86%
No logrado	Imaginación	80	10	13%
Vías de logro	Imaginación	80	25	31%



## Análisis:

Al haber finalizado la aplicación pudimos darnos cuenta que la mayoría de los pensamientos evolucionaron positivamente, así podemos concluir que definitivamente el juego es la actividad que rige en esta etapa, y por medio del mismo podemos obtener resultados beneficiosos para las niñas, de esta manera su aprendizaje se vuelve divertido siendo ellas participantes activas en su formación. Por último en las tablas 16 y 17 se grafican los resultados finales de la evaluación inicial y final en base a la aplicación de la guía de actividades para desarrollar el pensamiento en niñas de 4 a 5 años, donde observamos claramente que por medio de la propuesta se consiguió resultados favorables.

## CONCLUSIONES

- El juego es innato en los niños, por lo que debemos permitirles jugar en libertad.
- La etapa preescolar es fundamental en los niños, debido a que en esta edad el niño presenta mayor capacidad para adquirir conocimientos.
- Al utilizar la metodología de juego aprendizaje, las niñas demostraban mayor interés y dedicación al momento de presentar el nuevo conocimiento.
- El juego encierra un sin fin de beneficios, al momento de aplicar los juegos para desarrollar los pensamientos, no sólo logramos desarrollar lo planteado, sino muchas destrezas que se presentaban al momento de jugar.
- El juego no sólo tuvo fin educativo, sino los lazos afectivos entre las compañeras del grado se fortalecieron.
- No debemos subestimar el pensamiento en los niños de esta edad, ya que nos sorprenderán los resultados que podemos obtener al trabajar de manera activa con ellas.
- Lo más importante dentro de cualquier actividad es dejar que las niñas utilicen su imaginación y creatividad.
- Al trabajar sólo con mujeres algunos juegos se modificaron, para adaptar a sus necesidades y gustos, por lo que la guía es flexible a cualquier cambio.
- Cuando alguna niña se aparte del juego o no participe de manera satisfactoria, no establezcamos un juicio rápido, sino busquemos el punto central del problema, a veces hogares disfuncionales pueden estar afectando su desempeño escolar.
- El juego permite expresar al niño sus más íntimos deseos y pensamientos.

## RECOMENDACIONES

- La guía es un instrumento de apoyo para maestro y padres, la cual puede ser modificada según la creatividad, imaginación, y objetivos de quien la vaya a utilizar.
- Contiene una variedad de 80 juegos, los que deben ser utilizados respetando las necesidades de cada niño.
- Los padres deben propiciar el juego con sus hijos, intentar evitar la televisión, los juegos de video, rescatando las cualidades beneficiosas del juego.
- Existen 8 tipos de pensamientos en todo individuo, pudiendo estar unos más desarrollados que otros, por lo que es aconsejable estimularlos entre sí, para lograr mejorar su desarrollo.
- Cuando el niño juegue intente proveerle del mayor número de artículos y objetos, para que su juego sea más satisfactorio.
- Cuando el juego sea guiado o con reglas no sólo el adulto debe ser quien dirija o establezca las reglas, es importante darle la oportunidad al niño, así desarrollará su pensamiento creativo, imaginativo y toma de decisiones.
- Es también recomendable cuando el juego es colectivo, no ser el adulto quien escoja la compañía para el juego, sino dejar al niño libertad a que decida quiénes serán sus compañeros de juego.
- Es recomendable después de un juego conversar con los niños para escuchar sus sugerencias y experiencias.

## BIBLIOGRAFIA

1. BEARD, Ruth, Psicología Evolutiva de Piaget, editorial Kapelusz, primera edición, Buenos Aires, 1971.
2. BRONSTEIN, Verónica y VARGAS Ricardo, Niños Creativos, editorial RBA, primera edición, Barcelona, 2001.
3. CAMERINO, Olguer, y CASTAÑER, Marta, Ejercicios y Juegos de Recreación, editorial Paidotribo, Barcelona España. S.a.
4. CAMERINO, Olguer, y CASTAÑER, Marta, Juegos Motores y Creatividad, editorial Paidotribo, Barcelona España. S.a.
5. CHASE, Larry, Educación Afectiva, editorial Trillas, primera edición agosto 2003, México 1993.
6. DOLTO, Françoise, Las Etapas de la Infancia, Editorial Paidós, SAICF, primera edición, España, 2000.
7. EL UNIVERSO, Guías para padres, editorial el Comercio S. A, primera edición 2003, Lima agosto 2003.
8. FELDMAN, Robert, Psicología con aplicaciones al habla hispana, Mc GrawHill Interamericana editores S. A, tercera edición, Marzo 1998.
9. FONTANA, David, La Educación de los niños de 3 a 7 años, editorial planeta, primera edición, Barcelona, 1986.
10. FAJARDO, Marieta, Apuntes Psicología General, Universidad del Azuay, Cuenca, 1999.
11. GOOD, Thomas, “y” BROPHY Jere, Psicología Educativa Contemporánea, quinta edición, México D. F, 1997.
12. HANKS, Cindy, “y” otros, Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo, Ministerio de Educación y Cultura, editorial Eb prodec, primera edición, Ecuador, 1999.
13. MALDONADO, María Eugenia, Teorías Psicológicas del Aprendizaje, Universidad de Cuenca Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación primera edición, Cuenca, 2000.
14. MEECE, Judith, Desarrollo del Niño y del Adolescente para educadores, Editorial Ultra S.A de C.V., primera edición en español 2000, México, septiembre 2000.

15. MINISTERIO de Bienestar Social, Guía Para el Desarrollo Integral de los niños de 0 a 5 años, Quito, 1991.
16. PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, Editorial Seix Barral 1997. Novena edición, España, s.a.
17. PULASKI, Mary Ann S., El Desarrollo de la Mente Infantil según Piaget, editorial Paidós SAICCF, segunda edición reimpresión 1997, Nueva York, 1978.
18. SIN AUTOR, Manual Práctico para la Maestra de Jardín, editorial Cadiex, primera edición 2002 – 2003 Tercer Milenio, Colombia 2002 – 2003
19. TREJO LOPEZ, Oliva, Como Enseñar a Pensar a los niños Preescolar, editorial Mexicana REG. No.2906, primera edición 2006, México 2006
20. VELEZ CALVO, Ximena, Lectura temprana y desarrollo del potencial intelectual del niño preescolar, Dirección Municipal de Educación y Cultura, primera edición, Cuenca 2006.
21. VILLAROEL, Jorge Desarrollo del Pensamiento, AFEFCE. primera edición, Ecuador, 1994.
22. WOLFGANG Wobking, Niños más Inteligentes, segunda edición, editorial RBA, Barcelona, 2000.
23. ZULLIGER, Hans, Fundamentos Psicoterapia Infantil, editorial Morata, segunda edición, Madrid, 1981.

### **Internet**

ARTEAGA, J

El juego y la actividad física monografías

<http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>,09/04/09,1:05 p.m.

CASARES, Javier

Frases Célebres, frases imaginación

<http://www.frasescelebres.net/frases-de-imaginacion.html>,14/02/09, 9:15 p.m.

CERVANTES Humberto

Pensamiento Crítico

<http://www.humbertocervantes.net/homepage/pensamientocritico.html>05/04/09, 2:45 p.m.

CONDE, Montserrat

Definición del pensamiento. Fecha de publicación: Marzo 2002

[http://www.saludalia.com/docs/Salud/web\\_saludalia/vivir\\_sano/doc/psicologia/doc/doc\\_pensamiento.htm](http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_pensamiento.htm)17/04/08, 4:40pm.

ENCICLOPEDIA, Wikipedia

Juego - Wikipedia la enciclopedia libre

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos>, 01/02/09, 12:00 p.m.

ENCICLOPEDIA, Wikipedia

Pensamiento Crítico

[http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento\\_cr%C3%ADtico](http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_cr%C3%ADtico), 12/02/09, 9:45 a.m.

FIGUEROA, Sylvia

Cómo identificar el pensamiento creativo

<http://www.geocities.com/creanimate123/Identificar-pensamiento-creativo.htm>, 12/02/09, 9:20 p.m.

FISHER Price

Los muchos beneficios del juego

<http://www.fisherprice.com/usp/infanttoys/article.asp?s=bulnl&id=158607>, 04/03/09, 5:45p.m

FOWLER, Bárbara

La taxonomía de Bloom y el pensamiento crítico

<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0014>. 11/05/08, 4:25 p.m.

GRILLO, María Cristina

Educar Juntos

<http://educarjuntos.com.ar>,09/04/09, 1:15 p.m.

OBANO CASTILLO, Gustavo

Educación y sociedad: la importancia de la imaginación y el ritmo en la Pedagogía Waldorf

<http://blog.pucp.edu.pe/item/17956>, 12/01/09, 3:40 p.m.

KLIMT, Guillermo Gustavo

El Pensamiento Humano

<http://www.monografias.com/trabajos16/pensamiento-humano/pensamiento-humano.shtml>, 30/04/08, 2:14 p.m.

MARTINEZ ZARANDONA Irene. El juego de reglas y de construcción.

<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegoreglas/eljuegoreglas.html>.09/08/08,8:15 p.m.

MONTOYA, Víctor

Lenguaje y Pensamiento. 2001

<http://sincronia.cucsh.udg.mx/lengpens.htm>, 29/04/08, 9:06 p.m.

MINISTERIO De Educación y Cultura Español

Juguetes infantiles juegos para desarrollar de la personalidad del bebe.

<http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>, 05/04/09, 2:45 p.m.

RODRIGUEZ, Barreto Martha Elena

El desarrollo del pensamiento lógico en la Educación Infantil

<http://www.ilustrados.com/publicaciones/EEkEAllpuARvudgADa.php#superior>,01/05/08, 2:00 p.m.

SALGADO, Paz

La importancia del juego en los niños

[http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod\\_articulo=95651](http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod_articulo=95651),06/01/09, 6:08

SATIRO, Angélica

¿Pensar creativamente y actuar éticamente con niños de 3-4 años? ¿Por qué? ¿Cómo?

<http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte02/angelica01.htm>,10/03/09,4:07p.m.

SEGURA, Daniel Bejarano

Creencias y Fenomenito Nativos

<http://www.educar.org/Proyectos/fenomenosnativos.asp>,221208, 5:06 p.m.

SIN AUTOR

El Pensamiento

<http://www.formarse.com.ar/crecimiento/EL%20PENSAMIENTO.htm>,01/05/08,

11:00 a.m.

SIN AUTOR

Los diferentes juegos y la socialización.

<http://www.eljuegoinfantil.com/psicologia/evolutiva/tipos.htm>,12/12/08,2:07, p.m.

**Anexo 1**  
**Registro de aplicación de juegos por día.**

Del 15 al 28 de Septiembre se realizó la evaluación inicial.

<b>Mes: Septiembre Octubre</b>			
<b>Fecha</b>	<b>Juego aplicado</b>	<b>Pensamiento a desarrollar</b>	<b>Observaciones</b>
Lunes 29	Me gustaría...	Imaginación	
Martes 30	Simón dice	Toma de decisiones	
Miércoles 1			
Jueves 2	Las Escondidas	Solución de problemas	
Viernes 3	¡Paseo a la pelota!	Creativo	
Lunes 6	Veo veo	Sistémico	
Martes 7	¡Yo soy!	Crítico	
Miércoles 8	La arca de Noé	Analítico	
Jueves 9	Un barco ha llegado	Imaginación	
Viernes 10			Vacación por 9 de Oct.
Lunes 13	La casa pide	Toma de decisiones	
Martes 14	¿Por qué te gusta?	Argumentación	
Miércoles 15	¡La Señora gallina	Solución de problemas	
Jueves 16	¡Vamos a pintar!	Creativo	
Viernes 17	¡Avioncito!	Sistémico	
Lunes 20	¡Mi cuerpo sano!	Crítico	
Martes 21	¡A buscar bombas!	Analítico	
Miércoles 22	Me fui de compras	Imaginación	
Jueves 23	¿Qué te gusta?	Toma de decisiones	
Viernes 24	La maestra con anteojos	Argumentación	
Lunes 27	¡Figura fondo!	Solución de problemas	
Martes 28	¡Hoy ponemos cara de!...	Creativo	
Miércoles 29	¡Imitando a la maestra!	Sistémico	
Jueves 30	¡Yo frente al espejo!	Crítico	
Viernes 31	¡Discriminación auditiva!	Analítico	

<b>Mes: Noviembre</b>			
<b>Fecha</b>	<b>Juego aplicado</b>	<b>Pensamiento a desarrollar</b>	<b>Observaciones</b>
Lunes 3			Vacación por 3 de Nov.
Martes 4	Palabras locas	Imaginación	
Miércoles 5	Lirón Lirón	Toma de decisiones	
Jueves 6	Mis fotografías	Argumentación	
Viernes 7	¡Pintemos con claves!	Solución de Problemas	
Lunes 10	Esculturas de masa	Creativo	
Martes 11	¡Ayer, hoy!	Sistémico	
Miércoles 12	Visitando la escuela	Crítico	
Jueves 13	¿Frío o caliente?	Analítico	
Viernes 14	Las cocinaditas	Imaginación	
Lunes 17	¿Hoy jugamos a?	Toma de decisiones	
Martes 18	¿Por qué no puedo?	Argumentación	
Miércoles 19	¡A jugar a las adivinanzas!	Solución de problemas	
Jueves 20	¡A decorar antifaces!	Creativo	
Viernes 21	¡Juguemos en el bosque!	Sistémico	
Lunes 24	Personajes de la clase	Crítico	
Martes 25	A jugar a los opuestos	Analítico	
Miércoles 26	El vendedor	Imaginación	
Jueves 27	Mi refrigerio	Toma de decisiones	
Viernes 28	¡Les cuento mi trabajo...!	Argumentación	

<b>Mes: Diciembre</b>			
<b>Fecha</b>	<b>Juego aplicado</b>	<b>Pensamiento a desarrollar</b>	<b>Observaciones</b>
Lunes 1	¡Jugamos al laberinto!	Solución de problemas	
Martes 2	¡Yo me disfrazo!	Creativo	
Miércoles 3	Proyecto planta	Sistémico	
Jueves 4	Antes del almuerzo ...	Crítico	
Viernes 5	Sábanas y retazos	Analítico	
Lunes 8	Cambiamos el final del cuento	Imaginación	
Martes 9	Me gusta pero prefiero	Toma de decisiones	
Miércoles 10	¿Quién me dice que vamos hacer?	Argumentación	
Jueves 11	Buscando soluciones	Solución de problemas	
Viernes 12	¡A terminar el dibujo!	Creativo	
Lunes 15	Caja de sorpresas	Sistémico	
Martes 16	¡Así somos	Crítico	
Miércoles 17	Bolsa misteriosa	Analítico	
Jueves 18			Programa de Navidad
Viernes 19			Programa de Navidad
Lunes 22			Vacación
Martes 23			Vacación
Miércoles 24			Vacación
Jueves 25			Vacación
Viernes 26			Vacación
Lunes 29			Vacación
Martes 30			Vacación
Miércoles 31			Vacación

<b>Mes: Enero</b>			
<b>Fecha</b>	<b>Juego aplicado</b>	<b>Pensamiento a desarrollar</b>	<b>Observaciones</b>
Jueves 1			Vacación
Viernes 2			Vacación
Lunes 5	Juguemos a dar forma a las nubes	Imaginación	
Martes 6	Capitán Manda	Toma decisiones	
Miércoles 7	A clasificar objetos y ver su utilidad	Argumentación	
Jueves 8	Lo decimos sin hablar	Solución de problemas	
Viernes 9	Final del arco iris	Creativo	
Lunes 12	Serpiente de fideos	Sistémico	
Martes 13	Hoy me visto con....	Crítico	
Miércoles 14	El detective	Analítico	
Jueves 15	Jugando con tarjetas de animales	Imaginación	
Viernes 16	Si nos vamos el restaurante	Toma de decisiones	
Lunes 19	Les voy a enseñar un juego	Argumentación	
Martes 20	En busca del tesoro escondido	Solución de problemas	
Miércoles 21	¡Inventando voces!	Creativo	
Jueves 22	El tren de figuras	Sistémico	
Viernes 23	¡Armando mi collage!	Crítico	
Lunes 26	El semáforo	Analítico	
Martes 27	¿Qué puedo hacer con una hoja de papel?	Imaginación	
Miércoles 28	Escojo con que le visto a mi muñeca	Toma de decisiones	
Jueves 29	Hoy vamos a conversar algo interesante	Argumentación	
Viernes 30	¡Encontremos el objeto escondido en el papel!	Solución de problemas	

<b>Mes: Febrero</b>			
<b>Fecha</b>	<b>Juego aplicado</b>	<b>Pensamiento a desarrollar</b>	<b>Observaciones</b>
Lunes 2	Crea tu animal	Creativo	
Martes 3	Mi día...	Sistémico	
Miércoles 4	¡Buenos días mi señorita Matantirulirulá!	Crítico	
Jueves 5	Yo soy igual, y diferente a	Analítico	
Viernes 6	Me gustaría...	Imaginación	
Lunes 9	Simón dice	Toma de decisiones	
Martes 10	A la escuela	Argumentación	
Miércoles 11	¡Vamos a pintar!	Creativo	
Jueves 12	Palabras locas	Imaginación	
Viernes 13	¡Juguemos en el bosque!	Sistémico	
Lunes 16	¡Figura fondo!	Solución de problemas	
Martes 17	La arca de Noé	Analítico	
Miércoles 18	Lirón Lirón	Toma de decisiones	
Jueves 19	Escojo con que le visto a mi muñeca	Toma de decisiones	
Viernes 20	¡Hoy ponemos cara de!...	Creativo	
Lunes 23			Vacación carnaval
Martes 24			Vacación carnaval
Miércoles 25			Vacación miércoles de ceniza
Jueves 26			Vacación fin de exámenes.
Viernes 27			Vacación fin de exámenes

Del 2 al 15 de marzo se realizó la evaluación final.

## **Anexo 2: Diseño de Tesis**