

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY

TUTORA:

LCDA. MARÍA FERNANDA REYES SANTACRUZ. , MSC.

LA LIBERTAD, DICIEMBRE 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY

TUTORA:

LCDA. MARÍA FERNANDA REYES SANTACRUZ. , MSC.

LA LIBERTAD, DICIEMBRE 2024

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**”, elaborado por el Sr. **ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Lcda. María Fernanda Reyes Santacruz, MSc.
DOCENTE TUTOR
C.I.

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**”, elaborado por el Sr. **ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente

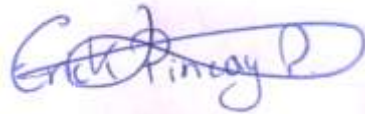


Psi. Freddy Fabián Andrade Saltos, Mg.
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I.

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**”, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Sr. Pincay Pincay Erick Adrian

TRIBUNAL DE GRADO



Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
**Directora de la carrera
Educación Inicial**



Psi. Freddy Fabián Andrade Saltos, Mg.
Docente Especialista



Lcda. María Reyes Santacruz, MSc.
Docente tutora

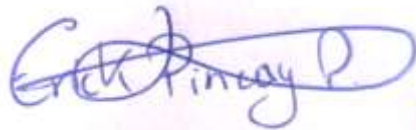


Lcda. Amarilis Laínez Quinde, MSc.
Docente Guía UIC

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY** con C.I. 1350817787 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**” corresponde y es de exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Sr. Pincay Pincay ErickAdrian

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a todas aquellas personas que han sido apoyó para lograr este objetivo. En primer lugar, Gracias a Dios por ser mi guía, fortaleza y brindarme la sabiduría necesaria para poder culminar con éxito esta etapa de mi vida, agradezco a mi padre por su apoyo incondicional, día a día, y ser un ejemplo a seguir, mi mayor inspiración, el me enseñarme a no rendirme, aunque las circunstancias sean difíciles. A mi madre, aunque estando lejos siempre me brindo su amor y apoyó a lo largo de mi carrera universitaria, por motivarme a seguir todos los días, sin importar la distancia que este de mi casa y demostrar que con esfuerzo y sacrificio todo es posible. Gracias a mi tía Mariuxi por ayudarme a elegir la carrera y sobre todo brindarme un hogar, donde pueda estar durante toda la carrera. Gracias a mi tío Begni por ayudarme en cada momento, motivarme a seguir a pesar de lo difícil que sea estar lejos de la familia, siendo él un apoyo en esta etapa. Gracias a mi novia, por su apoyó y amor incondicional, la cual ha sido un pilar fundamental para no rendirme, motivando a seguir y luchar por alcanzar nuestras metas.

Agradezco a mis compañeros por su apoyó y poder culminar la etapa universitaria junto a ellos; a mi tutora María Reyes, por formar parte de este proceso y siendo guía para la elaboración del mismo.

Erick Pincay Pincay

DEDICATORIA

El trabajo presente se lo dedico a Dios, por ser mi ayuda y guía, a mis padres por motivarme y demostrar que con esfuerzo se cumplen las metas, a mi padre por ser mi inspiración a ser un profesional como el, a mi madre por ser de buen corazón como ella, por confiar en mi y que pronto seré un profesional como mi padre también. A mis abuelos que ya no están, pero que en algún momento pensé que estarían en mis logros, pero se que me brindan fuerzas y ayudan a seguir adelante, cumpliendo las metas que me proponga. Sobre todo, a mí, por no rendirme, a pesar de la distancia de mi hogar, por sentirme capaz de lograr mis metas, por motivarme a seguir cuando llegaban los momentos difíciles de no poder ver a mi familia. También a mis amigos, los cuales han estado presente en esta etapa universitaria, siendo un apoyo y poder culminar junto a ellos, esta etapa de mi vida.

Y, especialmente, a los pequeños de Inicial II, donde cuya alegría, y curiosidad han demostrado la importancia de la creatividad y el juego en construcción del conocimiento.

Erick Pincay Pincay

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	ii
CARATULA	i
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	iv
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	v
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	viix
RESUMEN	xiii
ÍNDICE	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
Situación objeto de investigación	2
Contextualización de la situación objeto de investigación	4
Inquietudes del investigador	5
Propósitos u objetivos de la investigación	6
Motivaciones del origen de estudio	6
Causas y efectos	8
Idea a defender	9
CAPÍTULO II	10

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO	
MOMENTO.....	10
Estudios relacionados con la temática	10
Referentes teóricos.....	13
Actividades Lúdicas.....	13
Concepto de las actividades lúdicas	13
Importancia de las actividades lúdicas	14
Aplicación de Actividades Lúdicas en el medio escolar	14
Tipos de actividades lúdicas.....	15
El juego como actividad lúdica	16
Desarrollo cognitivo.....	16
Etapas del Desarrollo cognitivo	17
Teorías y modelos del desarrollo Cognitivo	18
Dimensiones del desarrollo Cognitivo.....	19
Conocimiento Intuitivo.....	20
La lúdica en el desarrollo cognitivo del niño.....	21
CAPÍTULO III.....	23
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	23
Conceptualización ontológica y epistemológica del método	23
Naturaleza o paradigma de investigación	23
Método y sus fases	23
Muestra.....	26
Técnicas de recolección de información	26
Técnicas de interpretación de información.....	26
Categorización y Triangulación	27

CAPITULO IV	31
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....	31
Reflexiones críticas	31
Análisis de la nube de palabras de la entrevista.....	31
Análisis de la red semántica de la entrevista.....	32
Nota: Elaborado por Pincay Erick	33
Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación	33
Nota: Elaborado por Pincay Erick	34
Análisis de la red semántica de la ficha de observación.....	34
Nota: Elaborado por Pincay Erick	35
Aportes del investigador	36
REFLEXIONES FINALES.....	37
Referencias Bibliográficas	39
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio.....	25
Tabla 2. Construcción de categorías y sub-categorías apriorísticas	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Triangulación	30
Figura 2. Análisis de la nube de palabras de la entrevista	32
Figura 3. Análisis de la red semántica de la entrevista.....	33
Figura 4. Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación	34
Figura 5. Análisis de la red semántica de la ficha de observación.....	35

RESUMEN

El presente trabajo de integración curricular sobre las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial tuvo como objetivo principal determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de esta etapa escolar. Este estudio tuvo un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico documental con un paradigma constructivista. Se empleó un método deductivo y bibliográfico puesto que se recopiló datos de diferentes fuentes científicas. La población y muestra estuvo constituido por 21 niños y una docente de aula de la Escuela de Educación Básica “Leonardo W. Berry” de la parroquia Ancón en la provincia de Santa Elena. Se emplearon dos instrumentos de recolección de datos los cuales fueron la ficha de observación dirigida a los infantes y la entrevista semi-estructurada dirigida a la docente del aula. Los resultados obtenidos reafirman que las actividades lúdicas son un componente esencial en esta etapa de la educación que favorece de manera integral no solo el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también los coloca en el centro del proceso educativo.

Palabras clave: Actividades lúdicas, desarrollo cognitivo, aprendizaje activo, juego, desarrollo.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial juega un papel esencial en el desarrollo integral de los niños, siendo esta una etapa fundamental para la formación de habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Santi, 2019). En este sentido, las actividades lúdicas se presentan como una herramienta pedagógica valiosa que promueve el aprendizaje significativo, facilitando la construcción del conocimiento a través de la exploración, el juego y la interacción. Este trabajo de investigación se enfoca en la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la educación inicial, con el objetivo de contribuir al entendimiento de cómo estas prácticas pedagógicas pueden optimizar el proceso de aprendizaje en esta etapa del desarrollo humano.

El presente trabajo de integración curricular se estructura en cuatro capítulos, cada uno de los cuales aborda aspectos esenciales de la investigación.

En el primer capítulo, se analizará la situación objeto de estudio, delineando la situación problemática que motiva esta investigación. Asimismo, se contextualizará el problema, se formularán los objetivos generales y específicos, y se plantearán las preguntas directrices que guiarán el análisis.

El segundo capítulo estará dedicado al marco teórico, donde se presentarán antecedentes de investigaciones previas relacionadas con la temática, así como los referentes teóricos que fundamentan la relación entre actividades lúdicas y desarrollo cognitivo.

En el tercer capítulo se examinará el marco metodológico de la investigación, el cual incluirá el paradigma y el enfoque adoptado, así como los instrumentos de recolección de datos utilizados. Se hará énfasis en la triangulación y categorización de las variables, asegurando la rigurosidad y consistencia del análisis.

Finalmente, en el cuarto capítulo, se presentarán los hallazgos de la investigación, donde se analizarán los resultados obtenidos y su implicancia en el campo educativo.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

La problemática en torno a las actividades lúdicas y como esta influye en el desarrollo cognitivo de los niños en educación inicial se presenta en un contexto educativo que cada vez reconoce más la importancia del juego como un recurso pedagógico clave. Soler et al. (2018) hacen énfasis que en los últimos años, ha habido un avance significativo hacia enfoques educativos que priorizan la participación activa de los estudiantes, lo que resalta la necesidad de investigar con mayor profundidad cómo las actividades lúdicas, diseñadas específicamente para el aprendizaje, pueden contribuir de manera efectiva a habilidades cognitivas esenciales durante la primera infancia.

La relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar enfrenta varios desafíos. Entre estos, uno de los más destacados es la insuficiencia de estudios empíricos que investiguen de manera específica cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo de este grupo etario. Diversas investigaciones como por ejemplo la de Guamán (2024) hace hincapié en que aunque la literatura educativa sostiene que el juego es fundamental para la adquisición de habilidades cognitivas, el escaso número de estudios detallados en este contexto crea una importante brecha de conocimiento.

Las múltiples dimensiones que el juego puede abarcar, desde la interacción social hasta la resolución de problemas, son a menudo subestimadas o no consideradas adecuadamente en el diseño de actividades educativas. Según Paredes (2020) la falta de criterios claros y estandarizados para identificar actividades lúdicas efectivas complica la selección y aplicación adecuada de métodos pedagógicos, repercutiendo directamente en la calidad del aprendizaje que experimentan los niños en esta etapa decisiva de su desarrollo.

Asimismo, la evaluación del impacto de las actividades lúdicas en habilidades cognitivas específicas presenta un conjunto de retos significativos. En este sentido, Aroca et al. (2022) subrayan que, en muchas ocasiones, los educadores carecen de

herramientas de evaluación adecuadas y validadas que puedan medir eficazmente el desarrollo cognitivo en la primera infancia. Esta carencia genera inseguridad acerca de la eficacia de las estrategias lúdicas implementadas, limitando así la capacidad de los educadores y padres para crear un entorno de aprendizaje que potencie el desarrollo integral de los niños.

El proceso de aprendizaje en la educación inicial es fundamental, y esto es porque en esta etapa educativa, se establece el fundamento para el éxito futuro, tanto académico como personal. Durante estos años cruciales, los niños desarrollan habilidades esenciales como la comunicación, el pensamiento crítico, la colaboración, y la empatía (Gonzalo, 2022). Este desarrollo no solo juega un papel importante en su formación cognitiva, sino que también sienta las bases para competencias sociales y emocionales necesarias en el futuro.

Desde la perspectiva neuropsicológica, el juego se reconoce como un medio efectivo para el aprendizaje en la primera infancia. Según Piaget (1981), a través del juego, los niños no solo ejercitan sus habilidades motoras y sensoriales, sino que también desarrollan sus capacidades cognitivas de forma estructurada. Además, las experiencias lúdicas estimulan áreas del cerebro que son fundamentales para el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, favoreciendo el establecimiento de conexiones neuronales que se traducen en un aprendizaje más sólido y duradero (Castro y Cevallos, 2021).

Sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes que ofrecen las actividades lúdicas, se ha observado una tendencia preocupante en muchas instituciones educativas que privilegian enfoques pedagógicos tradicionales. Este énfasis en la enseñanza formal y rígida limita las oportunidades para que los niños participen en actividades que fomenten su curiosidad innata y su deseo de explorar, lo que a la larga afecta su desarrollo cognitivo. La realidad en muchos contextos educativos revela que las prácticas lúdicas no están siendo suficientemente valoradas ni incorporadas en las rutinas diarias de enseñanza (Candela y Benavides, 2020).

El currículo de Educación Inicial propuesto por el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014) enfatiza la importancia de las experiencias lúdicas en el proceso de

aprendizaje, recomendando su integración sistemática en las actividades diarias. No obstante, la implementación efectiva de esta directriz enfrenta diversos obstáculos, tales como la falta de formación específica en los docentes sobre técnicas de enseñanza lúdica y la escasa disponibilidad de recursos para el diseño de actividades creativas y dinámicas. Estos factores contribuyen a la perpetuación de un modelo educativo que prioriza el aprendizaje memorístico sobre el desarrollo de competencias cognitivas y creativas.

Asimismo, investigaciones recientes sugieren que el desconocimiento de los beneficios de las actividades lúdicas en el ámbito educativo tiende a ser un fenómeno común entre los educadores. Esta situación resalta la necesidad de que los docentes se formen y actualicen constantemente en métodos innovadores que incorporen el juego como estrategia para el aprendizaje. Por consiguiente, se vuelve necesario generar conciencia sobre las ventajas de las actividades lúdicas y su impacto directo en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

La problemática en cuestión gira en torno a la subutilización de actividades lúdicas como facilitadoras del desarrollo cognitivo en la educación inicial. Si bien el contexto educativo reconoce teóricamente la importancia del juego, las limitaciones prácticas en su aplicación ponen en evidencia la necesidad de una reflexión crítica en torno a las metodologías docentes actuales. Así, el presente estudio se orienta a indagar de qué manera las actividades lúdicas pueden integrarse eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de contribuir a un desarrollo cognitivo integral en los niños de educación inicial.

Contextualización de la situación objeto de investigación

La educación inicial se establece como un pilar fundamental en el desarrollo integral del ser humano, puesto que es en esta etapa donde se establecen las bases para un crecimiento holístico en diferentes dimensiones, que incluyen, no solo el aspecto cognitivo, sino también el emocional, social y físico. La presente investigación se enfoca en identificar y analizar la problemática asociada al desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Leonardo W. Berry durante el Año Lectivo 2024. A través de la observación directa in situ, se pretende obtener un

diagnóstico acertado sobre las prácticas pedagógicas que actualmente implementan los docentes, así como evaluar su capacidad para integrar estrategias lúdicas que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales.

La metodología propuesta se orienta hacia el uso de actividades lúdicas como una herramienta pedagógica para alcanzar los objetivos planteados; estas actividades lúdicas constituyen un vehículo eficaz que no solo promueve el aprendizaje significativo, sino que también juega un papel crucial en la formación de la identidad personal y en la adopción de conductas adecuadas en los infantes. Así, resulta necesario investigar cómo estas dinámicas pueden ser diseñadas y ejecutadas dentro del entorno escolar, así como identificar cuáles son las estrategias que incrementen su impacto positivo en la cognición infantil.

La riqueza inherente a las actividades lúdicas radica en su capacidad para involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje activo y participativo. Este enfoque no solo facilita que los niños disfruten del acto educativo, sino que también fortalece su capacidad de pensamiento crítico, razonamiento y resolución de problemas. Por tal motivo, la presente investigación no se limita a documentar la situación actual, sino que busca proporcionar datos sólidos que permitan a los docentes innovar en su práctica educativa.

La identificación de métodos que vinculen a las actividades lúdicas puede resultar en un avance significativo en la calidad de la educación inicial. Por ende, esta investigación aspira a sentar las bases para un enfoque educativo que reconozca y valore la importancia del juego como componente esencial en el desarrollo cognitivo y social de los niños, promoviendo así prácticas pedagógicas más efectivas y ajustadas a las necesidades de los estudiantes.

Inquietudes del investigador

Pregunta principal

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?

Preguntas secundarias

¿Cuáles son las bases teóricas que respaldan las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?

¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?

¿Qué barreras enfrentan los educadores al implementar las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?

Propósitos u objetivos de la investigación

Objetivo general

Describir de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial

Objetivos específicos

Referenciar las bases teóricas sobre las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo de niños de Educación Inicial

Analizar los tipos de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial

Identificar las barreras que enfrentan los educadores en la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial

Motivaciones del origen de estudio

En el presente trabajo de integración curricular, se aborda la relevancia de las actividades lúdicas en el aula como metodología esencial para el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años; estas actividades se configuran como herramientas eficaces para el aprendizaje infantil, puesto que, a través de estas, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades interpersonales, autonomía y, lo más significativo, confianza en sí mismos.

La implementación de actividades lúdicas logra captar la atención del niño, permitiéndole construir sus propios conocimientos mediante la experimentación, la

exploración y la investigación, procesos que favorecen el dominio de habilidades motoras como el equilibrio y la coordinación, al mismo tiempo que estimulan la percepción sensorial, y todo esto conlleva al desarrollo de la agilidad en diferentes etapas de su crecimiento. Es importante señalar que el desarrollo cognitivo ligado a la educación escolar contribuye de forma significativa al progreso académico, equipando a los niños con las capacidades necesarias para enfrentar desafíos, adquirir conocimientos, resolver problemas y tomar decisiones informadas (Díaz y Aleman, 2008).

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2018), continúa vigente la implementación de un instructivo de proyectos escolares que busca favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo en los estudiantes. Este enfoque tiene como finalidad capacitar y orientar a los docentes para que puedan diseñar e implementar proyectos educativos efectivos que promuevan el desarrollo cognitivo. Del mismo modo, Coello (2021) destaca que tanto el desarrollo cognitivo como el social son fundamentales durante los primeros años de vida, aquí, los niños aprenden a través de la interacción activa con su entorno, facilitada por la presencia de adultos y sus pares.

Con el crecimiento, los infantes adquieren nuevas habilidades cognitivas como la memoria, la atención y el razonamiento, lo que les permite comprender y procesar información de creciente complejidad. En este contexto, el juego se presenta como una herramienta primordial para el desarrollo cognitivo, pues brinda a los niños la oportunidad de aprender de manera amena y, a su vez, favorece la adquisición de habilidades sociales (Barragán, 2021)

En el ámbito de la educación inicial, el uso de actividades lúdicas como metodología de trabajo transforma la percepción de la enseñanza, posicionando a los educadores como facilitadores del proceso de aprendizaje. Debido a que los niños aprenden a través de la experiencia, es fundamental que los docentes implementen estas actividades como métodos didácticos para captar la atención y fomentar un aprendizaje alegre. Esto se traduce en la estructuración de las bases del desarrollo y la personalidad de los infantes, las cuales se consolidan y perfeccionan durante esta etapa crítica.

Por ende, se enfatiza la importancia de las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, pues estas son fundamentales para el desarrollo de la personalidad infantil,

fomentando la autoconfianza y la autonomía. Tal como afirman Gómez et al. (2015), las actividades lúdicas favorecen en los individuos la autoconfianza, la independencia y la formación de la personalidad, constituyéndose, de este modo, en actividades recreativas y educativas trascendentales. Aunque en todas las culturas las actividades lúdicas han surgido de manera natural y espontánea, su adecuada estimulación requiere que los docentes organicen espacios y momentos propicios para su práctica (Candela y Benavides, 2020).

Causas y efectos

Problema: Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial

Causa 1: Fomento de la creatividad y la imaginación.

A través del juego se desarrolla la imaginación y la creatividad y da paso pues un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía del pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva. (Vera, 2018)

Efecto 1: Desarrollo cognitivo más integral

Las actividades lúdicas a menudo requieren que los niños empleen su creatividad e imaginación. Esto promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades que son esenciales en el desarrollo cognitivo. (Paredes, 2020)

Causa 2: Diseño de actividades lúdicas adecuadas.

Es fundamental estimular adecuadamente a los niños desde temprana edad para facilitar el crecimiento de habilidades e inteligencia concretas, fomentando un desempeño óptimo y un enfoque crítico y reflexivo hacia su entorno. (Bósquez et al., 2024)

Efecto 2: Aumento de interés y motivación

La implementación de actividades lúdicas que estén alineadas con los intereses y necesidades de desarrollo cognitivo de los niños puede estimular su curiosidad y motivación para aprender (Caballero, 2021).

Causa 3: Desarrollo de habilidades de resolución de problemas.

Es importante trabajar este contenido desde temprana edad, etapa que se inicia con la experimentación de su entorno y la adquisición de nuevos conocimientos que le serán de mucha relevancia en su vida, para comprender el mundo que le rodea. (Celi et al., 2021)

Efecto 3: Capaces de enfrentar desafíos

Muchas actividades lúdicas requieren que los niños tomen decisiones o desafíos que posteriormente estimulan su pensamiento crítico y habilidades cognitivas superiores (Chisag et al., 2024).

Idea a defender

La presente tesis se fundamenta en la premisa de que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo cognitivo de los niños en etapa inicial, estas no solo fomentan el aprendizaje de conceptos básicos, sino que también promueven habilidades sociales y emocionales. En este sentido, la implementación de actividades lúdicas en los centros educativos no solo garantiza un entorno de aprendizaje más efectivo, sino que también contribuye al bienestar integral del niño, preparando las bases para un desarrollo educativo y social óptimo.

Por ello, es imperativo que los educadores y gestores educativos reconozcan y valoren el juego como una herramienta pedagógica clave, dentro de una propuesta curricular que contemple el aprendizaje a través de experiencias significativas. Entonces, se puede mencionar que al integrar actividades lúdicas en la educación inicial, estamos invirtiendo no solo en el desarrollo cognitivo, sino también en la formación de individuos competentes y socialmente responsables.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

En la educación inicial, la atención hacia el desarrollo integral de los niños ha cobrado una relevancia significativa en las últimas décadas. La infancia es una etapa fundamental en la que se establecen los cimientos del aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional, aspectos que, en conjunto, conforman el proceso cognitivo. (Chica y Rosero, 2012) Entre las múltiples estrategias pedagógicas que se han propuesto para fomentar este desarrollo, las actividades lúdicas emergen como una herramienta acertada.

El juego, como acto intrínseco al ser humano, no solo se manifiesta como una forma de entretenimiento, sino que se erige como un vehículo esencial para la exploración, la experimentación y la construcción del conocimiento. Diversos estudios como el de Paredes (2020) y Caballero (2021) respaldan la idea de que a través del juego, los niños no solo interactúan con su entorno, sino que también desarrollan habilidades críticas, tales como la resolución de problemas, el pensamiento lógico, la creatividad y la capacidad de atención. Por tanto, es imperativo comprender cómo las actividades lúdicas pueden ser diseñadas e implementadas de manera efectiva dentro del aula, con el fin de propiciar un aprendizaje significativo y duradero.

Así, este marco teórico abordará las definiciones y características del juego, las teorías que sustentan su importancia en la educación inicial, así como los beneficios que se derivan de su práctica constante. Asimismo, se explorará la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, apoyándose en investigaciones recientes que evidencian esta correlación. Esta revisión no solo ofrecerá un panorama claro sobre el estado del arte en la intersección entre juego y aprendizaje, sino que también sentará las bases para las reflexiones y propuestas que se desarrollarán posteriormente.

Estudios relacionados con la temática

Estudios internacionales

El trabajo de investigación titulado "Actividades lúdicas para el aprendizaje" elaborado por Caballero (2021) representó un esfuerzo por determinar la relevancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, particularmente en los niveles inicial y primario, aunque sin desestimar la importancia de otros niveles educativos. En los años recientes, el juego había sido desatendido tanto en el ámbito familiar como escolar, a pesar de su contribución al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral de los niños, lo que implica su papel en el desarrollo integral de estos.

Por esta razón, el estudio se llevó a cabo mediante la recopilación de información de las bases de datos Scielo y Redalyc, enfocándose en la influencia del juego en el aprendizaje infantil, y la información fue procesada utilizando el gestor de referencias Mendeley. Además, se presentaron los resultados y conclusiones que indicaron que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje, siendo de suma importancia en la vida de los niños al fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y proporcionar nociones básicas para la resolución de problemas.

De igual forma, Bósquez et al. (2024) realizaron un estudio denominado Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial, el mismo que tuvo como objetivo identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la Educación Inicial y proponer recomendaciones para su efectiva implementación. La metodología consistió en una revisión bibliográfica cualitativa y descriptiva, explorando investigaciones previas y enfoques pedagógicos innovadores. Los resultados indicaron que el juego constituye una herramienta esencial para que los niños exploren y construyan una comprensión significativa del entorno.

Estudios nacionales

La investigación realizada por Barragán (2021) abordó el papel de la lúdica en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar. Su objetivo general fue analizar los significados asociados a la actividad lúdica como potenciadora de dicho desarrollo. Entre los objetivos específicos, se incluyeron la descripción de los significados de las actividades lúdicas, la identificación de aquellos que integran procesos lúdicos que

fomentan la cognición y la descripción de la importancia de utilizar estas actividades. Se empleó un método cualitativo con un diseño de teoría fundamentada. Los resultados indicaron que las actividades lúdicas contribuyeron positivamente al desarrollo cognitivo, mejorando capacidades como la atención, la memoria, el lenguaje, así como aspectos psicomotores y sociales.

En este mismo sentido, el artículo de investigación elaborado por Guerrero y Tejada (2022) abordó la mejora del pensamiento lógico-matemático en niños a través de la implementación de actividades lúdicas, las cuales contribuirían positivamente al aprendizaje y desarrollo cognitivo en la educación inicial. La investigación se llevó a cabo en la unidad educativa "Simón Bolívar", ubicada en el cantón Rocafuerte, utilizando un muestreo probabilístico que permitió seleccionar una muestra de 29 niños de educación inicial II. Se adoptó un enfoque mixto que combinó apreciaciones cualitativas y cuantitativas.

Los métodos aplicados incluyeron el inductivo-deductivo, que facilitó el establecimiento de un diagnóstico situacional de la variable principal del estudio, y el bibliográfico, que fue útil para la recolección de información pertinente. Los instrumentos de evaluación empleados fueron la entrevista, la encuesta, la observación y la evaluación diagnóstica, a través de los cuales se lograron analizar los resultados mediante el estudio de triangulación. A partir de la recopilación de información teórica y de los métodos e instrumentos utilizados para la evaluación y recolección de datos, se concluyó que las actividades lúdicas resultaron ser una herramienta efectiva e indispensable para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial II.

Finalmente en el plano nacional, de estudio de Chang (2023) se centró en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha mediante actividades lúdicas, las cuales dinamizan las clases y facilitan la atención y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estableció como objetivo determinar la influencia de estas actividades en el desarrollo cognitivo del grupo estudiantil. Se realizó un estudio teórico de las variables involucradas, seguido de una encuesta a 66 estudiantes y una entrevista a 3 docentes.

Los datos fueron procesados utilizando el estadístico Chi Cuadrado, evidenciando una relación significativa entre las actividades lúdicas y las dimensiones del conocimiento. Los resultados sugirieron que el desarrollo continuo de estas actividades es fundamental para mejorar las interacciones con compañeros, maestros y padres, así como la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Finalmente, se propusieron actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo en diversas áreas del conocimiento.

Estudios locales

Este estudio realizado por Rincón et al. (2023) en el cual se investigó el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 a 4 años, utilizó un enfoque cualitativo con un método fenomenológico-hermenéutico. Emplearon técnicas de revisión documental, observación directa y entrevista semiestructurada, involucrando a once participantes, entre ellos una docente y diez estudiantes del Subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Particular “Alfa y Omega”. Los hallazgos sugieren que las actividades lúdicas fortalecen las relaciones sociales, la independencia y la capacidad de los niños para desenvolverse en su entorno cotidiano.

Al implementarse como estrategia pedagógica, estas actividades fomentan la autonomía y la toma de decisiones fundamentadas en el pensamiento crítico, permitiendo a los niños abordar situaciones desde una edad temprana. Se concluye que las actividades lúdicas son esenciales para promover la autonomía en los primeros años, etapa en la que los infantes adquieren conocimientos de manera significativa.

Referentes teóricos

Actividades Lúdicas

Concepto de las actividades lúdicas

Gómez et al., (2015) señalan que “las actividades lúdicas favorecen en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales” (p.15) Es decir que estas actividades no solamente son un pasatiempo, sino que forman parte de un componente esencial en el desarrollo de las personas.

Las actividades lúdicas según Piedra (2018) “son recursos valiosos para convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo”, este además se encuentra presente a diario en la vida de las personas sin importar la edad, cultura, economía y sociedad. (p.99)

Importancia de las actividades lúdicas

Un aspecto importante a considerar, según Parra (2020) es que las actividades lúdicas “le brindan oportunidades al estudiante de alcanzar una visión de continuidad en su formación, en consecuencia, los estudiantes podrán reflejar una madurez en el plano cognoscitivo, social y emocional que le permita interactuar en la escuela como con el entorno”. (p.150)

En una investigación realizada por Caballero (2021) menciona que “la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo... además es esencial para el desarrollo intelectual emocional y social” (p.875)

Aplicación de Actividades Lúdicas en el medio escolar

La dimensión lúdica se origina a partir de las experiencias reactivas propias y promueve el desarrollo en otras dimensiones. Rincón et al. (2023) Entre las dimensiones que intervienen se encuentran, los factores cognitivos, comunicativos y expresivos que interactúan de manera interrelacionada según el entorno educativo en el que se encuentra el niño. Una de las dimensiones más importante es la cognitiva, que está vinculada con la adquisición, asimilación, profundidad y atención significativa del conocimiento. (Moyolema, 2017)

Las actividades lúdicas presentan diversos enfoques que facilitan la construcción del aprendizaje de acuerdo a las necesidades del estudiante y las condiciones del entorno en el que se desenvuelva. Llerena et al. (2024) A partir de lo antes expuesto se mencionan los siguientes enfoques:

El enfoque lúdico motiva, entretiene y enseña al niño a apreciar y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación. El juego va más allá de ser una actividad espontánea, facilita el aprendizaje significativo, estimula la imaginación,

fortalece el pensamiento lógico, fomenta el aprendizaje emocional y crea situaciones de aprendizaje con un sentido crítico.

En el enfoque metodológico, Acevedo et al. (2020) detalla que la actividad lúdica se emplea como una herramienta generadora de conocimiento, no solo como un mero motivador, debido a que el juego en sí mismo implica aprendizaje. Se busca internalizar y transmitir conocimientos para que sean significativos tomando en cuenta que el juego permite experimentar, investigar, crear y recrear situaciones que favorecen el aprendizaje.

Tipos de actividades lúdicas

De acuerdo con Cedillo (2019) las actividades lúdicas durante la etapa infantil pueden ser clasificadas según diferentes criterios, los cuales resaltan su relevancia en el aprendizaje de los niños. Uno de estos son los juegos de actitudes, los cuales consisten en que las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida pues son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos

Los juegos de dramatización pueden ser productivos y se le conoce como creativo, este estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. (Cedillo, 2019)

Los juegos pasivos son todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos, el observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación . (Castellar et al., 2015)

Los juegos cooperativos competitivos según Caballero (2021) tienen la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo

de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

El juego como actividad lúdica

Según Meneses y Monge (2001) “el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital”. (p.1) De igual forma Benítez (2009) menciona que “el juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas, aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen”. En este sentido se puede inferir en que el juego va más allá de la simple diversión, sino más bien es una manifestación intrínseca de nuestra vida que llega a fomentar la creatividad y permite el desarrollo integral del individuo.

Desarrollo cognitivo

Se refiere a la función mental superior, que varía de forma marcada con la edad. En la infancia, los procesos del pensamiento se centran en las experiencias inmediatas propias de esa época, los procesos del pensamiento del niño preescolar, que ha sido llamado pensamiento pre-operacional, tienden a caracterizarse porque el niño cree ser el centro del mundo, los objetos inanimados están vivos y tienen sentimientos y movimientos, uso del pensamiento mágico, todas las cosas tienen una finalidad. El niño utiliza los juguetes y otros objetos en un juego imaginativo, como ayudar para dar un sentido a la experiencia y a las relaciones sociales. (Cepeda, 2023)

En sentido, y de acuerdo a Alvear et al. (2023) el desarrollo cognitivo es aquella disciplina que se dedica a estudiar procesos tales como: la percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas; es decir, trata los procesos involucrados en el manejo de la información por parte del sujeto, los cuales les permiten conocer la realidad. Sin memoria no habría aprendizaje, sin imágenes, sin pensamiento no podríamos resolver problemas. El bebé adquiere lentamente esquemas cognitivos después dan paso, mediante mecanismos de asimilación y acomodación, a estructuras y operaciones mentales, primero reflejas y después más complejas.

Debido a su utilidad en este aspecto todavía es referencial el modelo genético piagetiano. Según este modelo, el niño de 2 a 7 años se encuentra de pleno dentro de la etapa de representaciones pre operativas. Esta abarca desde los 2 hasta los 7 años, sucede el estadio sensorio motriz (0 a 2 años) y precede al estadio de las operaciones concretas. Es un periodo durante el cual las adquisiciones sensorio motrices se elaboran en el plano de la representación, pero sin extenderse a situaciones más complejas. Durante este periodo pre operacional se desarrollan las funciones simbólicas y el pensamiento intuitivo. (Barona y Fuentes, 2023)

En el desarrollo cognitivo Piaget considera el estadio sensorio motriz, donde el desarrollo de la inteligencia es de mucha acción y conocimiento de su entorno del niño y niña, para luego pasar al periodo pre operacional dónde se desarrolla la función simbólica: acción, juegos, lenguaje, dibujos, etc. En dicho proceso mental donde se encuentra todavía en el pensamiento pre-lógico. (Castilla, 2013)

Por su parte, Montalván (2018) indica que algunas características en este sentido siguen siendo iguales para los niños y niñas de 3 a 5 años, el pensamiento del niño es más avanzado que en edades inferiores, aunque siendo pre-lógico, e intuitivo donde las percepciones condicionan. Aun así, hay un progreso intelectual que lo conduce al razonamiento. El niño y niña en esta edad tiene un avance intelectual sin embargo sigue siendo un pensamiento pre-lógico para luego alcanzar al pensamiento lógico, de la reversibilidad y un mejor razonamiento.

Etapas del Desarrollo cognitivo

Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo: el período sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales

Periodo sensoriomotor: se extiende desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje.

Preoperacional: En esta etapa los niños aún tienen problema al entender lo que es la lógica por lo que lo hacen mediante el juego simbólico y la manipulación de símbolos mediante esta propuesta se demuestra algo diferente.

Operaciones concretas: El niño logra desenvolverse de mejor manera lo que involucra su razonamiento y soluciona de una manera lógica sus problemas.

Operaciones formales: Se desarrollan de manera hipotética y deductiva relacionados con conceptos y definiciones abstractas.

Todas estas etapas son importantes dentro del desarrollo infantil, pero en este caso la que se va utilizar en el proceso investigativo es la del periodo preoperatorio puesto que con esa se trabaja de acuerdo a las edades de los niños, en esta edad los niños son más sutiles al aplicar actividades para su desarrollo cognitivo.

Teorías y modelos del desarrollo Cognitivo

El desarrollo del aprendizaje y el pensamiento, las cuales serán exploradas, con más detalle en las páginas que sigue. Una opinión que surge de la teoría de Piaget sostiene que todos los niños cruzan una serie de etapas antes de tener la habilidad de percibir, razonar y entender términos relacionados con madurez, según esta opinión, enseñar sea por medio de demostración, explicación o indagación, solamente puede influir el curso del desarrollo intelectual, si el niño tiene la capacidad de asimilar lo que se dice y lo que se hace a su vez, la asimilación está limitada por el grado de desarrollo del niño; lo cual nos lleva a un concepto específico de rapidez para aprender y, que, como veremos entraña muchas consecuencias para el diseño de planes de estudio y de la sincronización de la instrucción formal.(Saldarriaga et al., 2016)

Una segunda perspectiva introducida por Vigotsky, comparte áreas de acuerdo importantes con la teoría Piagetiana, muy en particular hace hincapié en la actividad, como base del aprendizaje y para el desarrollo del pensamiento. El caso es que entraña diferentes supuestos sobre la relación entre hablar y pensar. Entraña un énfasis mayor en el papel de la comunicación en la interacción social y de la instrucción en cuanto a determinar la senda del desarrollo (Alvear et al., 2023).

Para Fernández et al. (2021) Bruner influido por Vigotsky, estaba construyendo los fundamentos de su teoría de la instrucción en el decenio de 1960 cuando estaba en marcha la asimilación de la teoría de la información en la psicología. A diferencia de Vygotsky y Piaget, Bruner estudió el desarrollo de los niños después de una

investigación amplia en el terreno del pensamiento de los adultos y de resolver problemas. Aunque compartió con Vygotsky en gran énfasis, en la importancia de la cultura y de la historia cultural en el terreno de la formación de la mente, sus antecedentes le proporcionaron un sentimiento más detallado de los procesos que intervienen en la cognición madura y socializada. Su teoría, a diferencia de la de Piaget o la de Vygotsky, está cimentada en el lenguaje de la teoría de la información.

Dimensiones del desarrollo Cognitivo

Etapa Representacional

La etapa representacional tiene diversas manifestaciones como: el lenguaje, el juego simbólico, el dibujo, etc. Piaget consideró todas ellas solo como “medios” diversos al servicio de una única función simbólica que permite al niño referir mentalmente el objeto. Considera que el niño en esta etapa evoca en todo momento experiencias vividas, desarrollando así la función simbólica y por ende el desarrollo de una inteligencia representacional (Guerrero, 2018).

Según Caballero (2021) el periodo preconceptual o representacional se caracteriza por un aumento en el uso y la complejidad de los símbolos y del juego simbólico. Antes el pensamiento del niño se limitaba al ambiente físico inmediato ahora los símbolos le permiten pensar en cosas que no están presentes de momento. Su pensamiento es más flexible. Las palabras poseen la fuerza de comunicar, aunque estén ausentes, las cosas a que se refieren por ejemplo su pensamiento están impregnado de animismo. Piensa que todo lo que se mueve tiene vida, el sol, la luna, las nubes, un automóvil o un tren.

En este periodo se pone de manifiesto la representación simbólica, sin embargo, su pensamiento es aún egocéntrico y está empapado de animismo, les da vida a las cosas.

La etapa representacional, a partir de los 2 años y como consecuencia de la capacidad de representación, surge una nueva forma de juego, denominado juego simbólico, representacional o sociodramático. Este tipo de juego es predominante del estado preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y

los 7 años, en él predominan los procesos de asimilación de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego, los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio. (Campos et al., 2006)

Se evidencia, en esta etapa representacional el predominio del juego simbólico que evoluciona desde formas simples en los que utiliza los objetos, inclusive su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad, (extender los brazos como si fuera un avión, etc.) hasta juegos de representación más complejos como la oposición de interacción social (juegos de roles o socio-dramáticos, etc.).

Etapa representacional o etapa pre-conceptual (de los 2 hasta los 4 años aproximadamente) cuya característica fundamental es el desarrollo progresivo del proceso de simbolización-Piaget, caracteriza esta etapa más por sus carencias que por sus logros: irreversibilidad, centración, egocentrismo, razonamiento transductivo aunque su característica fundamental es el desarrollo progresivo del proceso de simbolización (Leyva, 2017).

En la etapa representacional el niño y la niña aún se caracterizan por la dificultad en sus logros demostrando aún irreversibilidad, centración, egocentrismo, siguiendo el proceso de avance de la simbolización.

Conocimiento Intuitivo

En esta etapa el niño se somete a la evidencia de lo que percibe sin tratar de establecer relaciones globales ni interpretaciones generales, en esta etapa manipula objetos y las vivencias afectivas que experimenta condicionará la interpretación de la realidad objetiva o subjetiva (Aguilar et al., 2022).

Rocca (2021) expone que es pertinente el planteamiento, puesto que el niño en esta edad está en la etapa de las generalidades e interpretaciones distorsionadas propias de su desarrollo cognitivo. Debido a la falta de representación mental, el pensamiento de estos niños está dominado por las percepciones inmediatas y sus juicios adolecen de la variabilidad típica de la percepción, caracterizada por la concentración.

Progresivamente se va produciendo una mayor descentración que conduce a la reversibilidad y a la organización operatoria de la inteligencia. Por otra parte, tienen un

pensamiento muy subjetivo, muy egocéntrico todavía porque son incapaces de desprenderse de su punto de vista. Su pensamiento intuye, por lo que puede afirmar, pero no demostrar. Pero sus intuiciones son muy primarias todavía, rígidas e irreversibles. E incluso para que ellos se realicen, necesitan de la acción y de la manipulación, factor muy interesante a valorar en este periodo evolutivo (Alvear et al., 2023).

De acuerdo a Caballero (2021) en esta etapa él niño tiene un pensamiento todavía egocéntrico, centrado en su punto de vista, necesita de la acción y la manipulación, está en una etapa de cambio para luego pasar a la descentración y a la reversibilidad. Es precisamente en esta edad, cuando se inician la mayoría de las experiencias piagetianas, más conocida como: la conservación, clasificación, seriación, horizontalidad, orden, etc.

Se puede decir que en la etapa de conocimiento intuitivo el niño empieza a entender la importancia de otras fuerzas, comprende muchos puntos de vista y los conceptos relacionales si bien no puede realizar muchas de las operaciones mentales básicas, aunque el pensamiento racional se perfecciona en este periodo, el niño está dispuesto a recurrir al pensamiento mágico para explicar las cosas.

La lúdica en el desarrollo cognitivo del niño

La actividad lúdica libre se proyecta hacia formas o dones geométricos cuya significación va a ser una base científica para el desarrollo cognitivo del niño, incluyendo sus sensaciones, puesto que, se trata de estimular integralmente ese desarrollo mental con el aprendizaje.

De acuerdo a Cisneros y Barragán (2021) el juego permite a los niños explorar diferentes roles, escenarios y soluciones a problemas. A través del juego simbólico, como el juego de roles (por ejemplo, jugar a ser médico o maestro), los niños ejercitan su imaginación y creatividad, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento abstracto y resolución de problemas. Asimismo, los juegos que presentan desafíos y dilemas requieren que los niños analicen situaciones, evalúen opciones y tomen decisiones. Esto fortalece su capacidad para pensar críticamente y tomar decisiones informadas.

Actividades como los rompecabezas, los juegos de construcción y los juegos de mesa fomentan el pensamiento lógico y la planificación. Estos juegos requieren que los niños piensen de manera estructurada, formulen estrategias y realicen ajustes según sea necesario. Juegos que involucran secuencias, reglas y repetición ayudan a mejorar la memoria y la capacidad de concentración. Por ejemplo, juegos de memoria en los que los niños deben recordar la ubicación de pares de cartas refuerzan la memoria visual y la atención sostenida (Cedillo, 2019).

Según Martínez (2018) a través del juego, los niños practican y amplían su vocabulario, construyen oraciones más complejas y aprenden a comunicarse con otros. Los juegos de palabras, las historias y las canciones en el juego fomentan el desarrollo del lenguaje de manera divertida e interactiva. El juego en grupo enseña a los niños a compartir, colaborar, negociar y resolver conflictos. Estas interacciones les ayudan a desarrollar habilidades sociales y a comprender y manejar sus propias emociones y las de los demás.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación se llevó a cabo adoptando un enfoque cualitativo, cuyo propósito es analizar de manera exhaustiva los conceptos teóricos que subyacen a las categorías de estudio, con el fin de entender las actividades lúdicas desde una perspectiva concreta y su vinculación con el desarrollo cognitivo de los niños en educación inicial.

En este sentido, Valle (2022) argumenta que la investigación cualitativa se centra en la comprensión de cómo se producen las situaciones o eventos, así como en la interpretación de las experiencias que los individuos enfrentan en su entorno. Este enfoque ha sido fundamental para resaltar el papel activo que desempeña el niño en su proceso de aprendizaje, la construcción dinámica del conocimiento, la relevancia del contexto en el aprendizaje, y la elaboración de metodologías educativas que prioricen al estudiante.

Optar por un enfoque cualitativo en la investigación implica una forma particular de entender tanto la naturaleza de la realidad como el conocimiento mismo. Desde este punto de vista, el enfoque cualitativo se enfoca en la interpretación, reconociendo que la realidad no es algo fijo o externo, sino que se crea y se moldea a través de las interacciones entre las personas. Corona (2018) Esto significa que los significados que atribuimos a distintos fenómenos y experiencias son subjetivos y están profundamente influenciados por el contexto en el que se producen. De esta manera, se valora la diversidad de opiniones y se busca una comprensión más rica y compleja de lo que realmente nos rodea.

Naturaleza o paradigma de investigación

En esta investigación se ha utilizado el paradigma constructivista, el cual se configura como un enfoque investigativo basado en la premisa de que el conocimiento no se concibe como una entidad objetiva y preexistente, sino que se construye de manera activa a través de la interpretación y la interacción del individuo con su contexto (Granja,

2015). Este además reconoce la naturaleza subjetiva del conocimiento y le otorga valor la diversidad de puntos de vista, entendiendo que la realidad es socialmente construida y no puede ser completamente aislada de la experiencia y la interpretación individual.

En el ámbito de la investigación, el paradigma constructivista promueve una comprensión profunda de los fenómenos en estudio, reconociendo las múltiples realidades que emergen tanto de los participantes como del investigador (Pons y Espinosa, 2020). Este enfoque metodológico enfatiza la co-construcción del conocimiento, sugiriendo que el entendimiento de los fenómenos es el resultado de interacciones dinámicas y contextuales entre los sujetos implicados. Así, el constructivismo aboga por un enfoque reflexivo que considera las influencias del contexto cultural, histórico y social en la construcción del conocimiento. (B. Benítez, 2023)

Método y sus fases

El método utilizado para la presente investigación es el fenomenológico, pues esta, según Manen (2007) este método pretende ahondar en la realidad educativa y poder develar su articulación y la racionalidad intrínseca. El método fenomenológico se presenta como un diseño de investigación pertinente para abordar los significados y experiencias educativas y promover un proceso investigador donde los participantes se involucren como sujetos y no como objetos de estudio.

Este enfoque se centra, además, en comprender la experiencia y percepción de los sujetos involucrados, en este caso, los niños y educadores, sobre cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo. A través de este método, se pueden explorar en profundidad las vivencias, emociones y significados que los participantes atribuyen a estas actividades, permitiendo captar la esencia de su impacto en el aprendizaje y desarrollo cognitivo. Además, el enfoque fenomenológico facilita la recolección de datos cualitativos a través de entrevistas o grupos focales, lo que resulta crucial para una interpretación rica y contextualizada de las experiencias de los niños en el entorno educativo. (Castillo et al., 2022)

Dentro de las fases, inicialmente, se definió y delimitó claramente el problema de investigación, lo que permitió establecer tanto los objetivos como las preguntas clave para abordar el estudio. A continuación, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la

literatura existente. Este proceso no solo sirvió para fundamentar teóricamente el estudio, sino que también ayudó a identificar las lagunas en el conocimiento previo sobre el tema.

Con los antecedentes claros, se pasó a diseñar la investigación, donde se especificaron estrategias cualitativas y constructivistas. Se tomaron decisiones acerca de los métodos de recopilación de datos, garantizando al mismo tiempo que se cumplan los procedimientos necesarios para un estudio responsable.

Población

La población, en el contexto de una investigación, puede entenderse como el grupo total de elementos o individuos que comparten ciertas características específicas y que, por ende, son el foco de estudio. Según Robles (2019) la población no es simplemente un número o una lista, sino un conjunto dinámico que representa la totalidad de aquellos casos que cumplen con criterios predefinidos y que, de alguna manera, reflejan la realidad que se desea investigar. Desde la perspectiva de Arias et al. (2016) la población objeto de estudio se refiere a un grupo específico de casos claramente definido, delimitado y disponible, que servirá como base para seleccionar la muestra, y que cumple con una serie de criterios establecidos de antemano.

Tabla 1.

Población de estudio

ITEM	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
1	Estudiantes	21
2	Docente	1
	TOTAL	22

Nota: Elaborado por Pincay Erick.

Muestra

La muestra, según López (2004) es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica entre otros. La muestra es una parte representativa de la población, que en este caso será tomada de la Unidad Educativa “Leonardo W. Berry” específicamente de los estudiantes de Educación Inicial 2. Se utilizó un enfoque de muestreo no probabilístico, seleccionando una muestra por conveniencia de 13 niños y ocho (8) niñas observados como también un (1) docente entrevistado del Subnivel Inicial antes mencionado, teniendo un total de 22 personas, considerando que el tamaño de la población y muestra son reducidas.

Técnicas de recolección de información

En esta investigación se utilizaron dos métodos de recolección de datos: una ficha de observación destinada a los niños y una entrevista dirigida a la docente de Educación Inicial, con el propósito de obtener información y características relevantes sobre las categorías analizadas. Durante la fase de recolección de datos, se aplicó una combinación de técnicas que incluyeron observaciones directas en el aula durante actividades lúdicas y una entrevista a la docente, con el fin de recopilar información sobre el desarrollo y el impacto observado en el desarrollo cognitivo de los niños.

Técnicas de interpretación de información

Para llevar a cabo este proceso, se utilizará el software ATLAS.ti, herramienta especializada en el análisis cualitativo que proporciona un entorno óptimo para la codificación, organización y visualización de la información. La utilización de ATLAS.ti no solo optimiza el tiempo de análisis, sino que también enriquece la interpretación de los hallazgos, garantizando una mayor validez y rigidez en el proceso investigativo. A través de este software, se busca construir un entendimiento profundo y fundamentado de los fenómenos estudiados, contribuyendo así a la generación de conocimientos significativos en el área de investigación correspondiente.

Categorización y Triangulación

Según Vives y Hamui (2021), la categorización se posiciona como un elemento fundamental dentro del proceso metodológico; favorece la accesibilidad de los datos y promueve el desarrollo de teorías. Al realizar un análisis minucioso del material, se logra comprender el significado inherente a cada sección, párrafo, evento o dato presentado. Esta técnica resulta crucial en el contexto del análisis cualitativo, puesto que organiza conceptualmente las unidades que abordan un mismo tema.

Del mismo modo, Carvajal et al. (2023) subrayan que la categorización actúa como un método de organización que posibilita la creación de subcategorías más detalladas. Este enfoque favorece una clasificación, conceptualización y codificación clara de términos o expresiones, contribuyendo así a la eliminación de confusiones en cualquier investigación en desarrollo. En este sistema de categorización se agruparán y clasificarán todos los elementos objeto de análisis, es decir, las unidades de análisis.

Tabla 2.

Construcción de categorías y sub-categorías apriorísticas

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorizas
Actividades Lúdicas	¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?	¿Cuáles son las bases teóricas que respaldan las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?	Determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial	Referenciar las bases teóricas sobre las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo de niños de Educación Inicial	Actividades Lúdicas	Participación Activa
		¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?		Analizar los tipos de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial		Uso del lenguaje
Desarrollo Cognitivo		¿Qué barreras enfrentan los educadores al implementar las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial?		Identificar las barreras que enfrentan los educadores en la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial	Desarrollo Cognitivo	Resolución de problemas
						Concentración y atención
						Creatividad
						Interacción Social
						Habilidades motoras
						Expresión

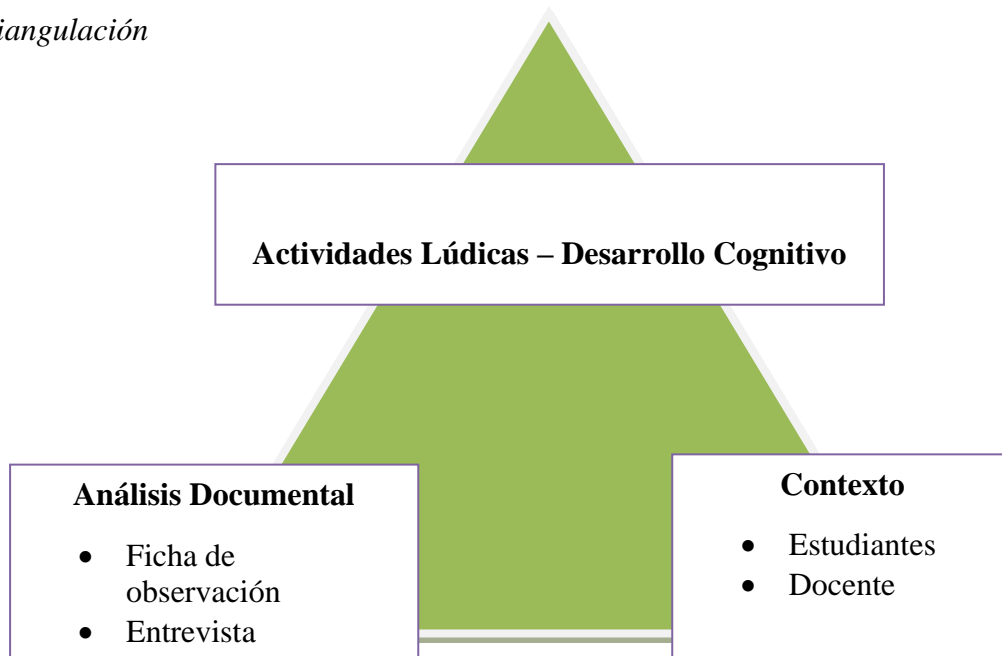
Nota: Elaborado por Pincay Erick

En relación con el concepto de triangulación, Feria et al. (2019) caracterizan esta técnica como una herramienta específica, en contraste con el concepto más amplio de método. Desde esta perspectiva, se cuestiona la limitación de la triangulación a un único enfoque, considerándola como una parte integral del proceso empírico en la investigación. No obstante, se reconoce que la triangulación constituye una estrategia valiosa para la recolección de datos, al combinar de forma estructurada técnicas cuantitativas y cualitativas, lo que enriquece tanto el análisis como la comprensión del fenómeno investigado.

Por otra parte, Torres (2021) argumenta que este enfoque resulta beneficioso para que los investigadores eviten caer en la trampa de aceptar de manera automática la validez de sus primeras impresiones. Esto implica que la triangulación ayuda a reducir los errores que pueden surgir al estudiar un fenómeno desde una única perspectiva o mediante una sola técnica de observación. El término se origina en la práctica de la cartografía; al contar con el conocimiento de dos puntos de referencia, es posible situar a una persona en una línea entre ambos. Sin embargo, al incluir un tercer punto, se logra una orientación más precisa respecto a los anteriores, facilitando así una ubicación más exacta.

Figura 1.

Triangulación



CAPITULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Reflexiones críticas

En este capítulo se presentan las reflexiones críticas relativas a los resultados obtenidos a través de la investigación realizada en la Escuela de Educación Básica Leonardo W. Berry, el cual se centro en determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial, específicamente en los niños del subnivel 2.

A continuación, se detalla los hallazgos mediante las nubes de palabras y las redes semánticas concernientes a los instrumentos de recolección de datos, que en este caso fueron, la entrevista que fue dirigida a la docente del aula y la ficha de observación aplicada a los estudiantes.

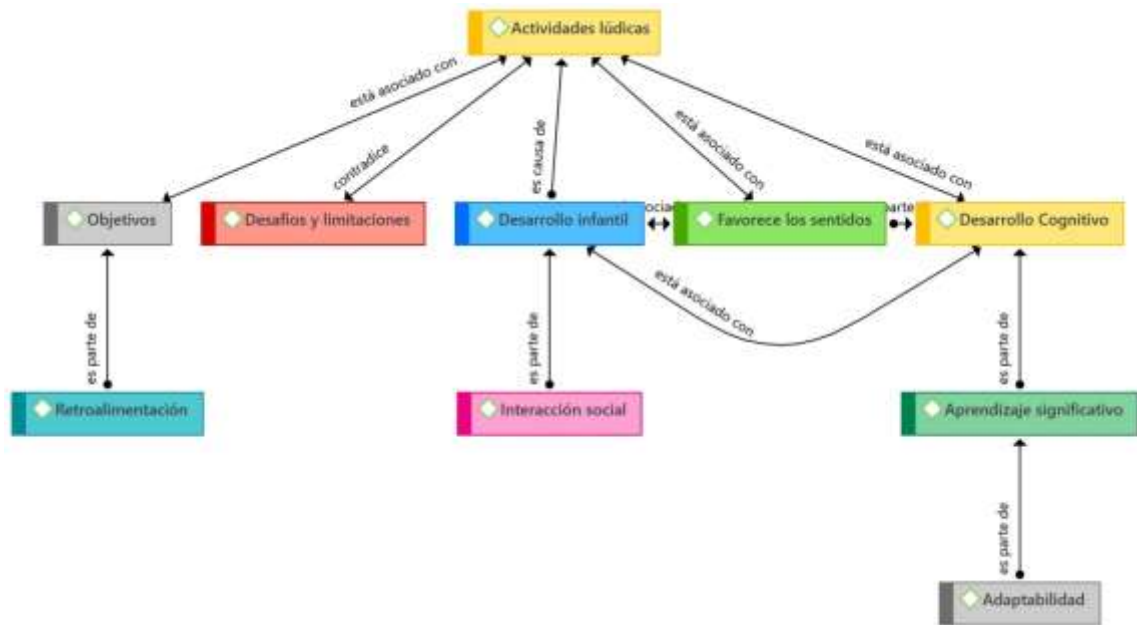
Análisis de la nube de palabras de la entrevista

En la nube de palabras que resulto de la entrevista, refleja las categorías de estudio, que en este caso es “Actividades ‘Lúdicas” y “Desarrollo cognitivo”, las mismas que mediante los datos obtenidos a través de la tabulación de información refleja de manera destacada las palabras “Niños”, “Actividades”, “Lúdica”, “Juego” y “Aprendizaje”. Todas estas palabras se relacionan entre si y subrayan la importancia de utilizar diferentes tipos de actividades lúdicas en el proceso educativo de los niños de educación inicial.

A partir de la interpretación de la nube de palabras se puede caer en cuenta que: las actividades lúdicas, además de ser un medio de esencial de aprendizaje, les permite a los niños involucrarse de forma activa dentro de su propio proceso de desarrollo cognitivo. De igual forma, los niños al participar de estas actividades no solo se divierten, sino tambien desarrollan habilidades cognitivas que son necesarias para su crecimiento y desarrollo integral.

Figura 3.

Análisis de la red semántica de la entrevista



Nota: Elaborado por Pincay Erick

Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación

En la nube de palabras generada a partir de la ficha de observación aplicada a los niños de educación inicial, se evidencian palabras clave como “actividades”, “desarrollo”, “lúdica”, “cognitivo” y “creatividad”, que reflejan las categorías centrales de este trabajo de integración curricular titulado "Actividades Lúdicas para el Desarrollo Cognitivo en los Niños de Educación Inicial". La repetición de la palabra “actividades” pone de manifiesto la diversidad de experiencias lúdicas que deben ser integradas en el currículo, con el objetivo de promover un aprendizaje activo y significativo. Más aún, el término “desarrollo” sugiere que estas actividades no solo son recreativas, sino que están orientadas a facilitar el crecimiento integral del niño, abarcando tanto aspectos cognitivos como socioemocionales.

En relación a la palabra “lúdica”, la cual hace énfasis en su papel dentro del aprendizaje, donde además el juego se convierte en un medio adecuado para estimular diferentes habilidades como: la memoria, la atención y la resolución de problemas. Esto además, se relaciona estrechamente con el término “cognitivo”, que hace hincapié en la dimensión intelectual del desarrollo del niño, sugiriendo que las experiencias lúdicas

pueden ser diseñadas para potenciar funciones cognitivas específicas. Finalmente, el elemento “creatividad” revela la importancia de estimular la imaginación y el pensamiento creativo a través de actividades lúdicas, lo cual fomenta no solo el aprendizaje cognitivo, sino también la capacidad de innovación y adaptación ante las situaciones que se presenten en su diario vivir.

Figura 4.

Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación



Nota: Elaborado por Pincay Erick

Análisis de la red semántica de la ficha de observación

La siguiente red semántica, resultado del análisis de la ficha de observación dirigida a los niños de educación inicial dan como resultado varios aspectos que se detallan a continuación: En la parte central se puede apreciar las categorías de estudio, las cuales se encuentran asociadas a los términos “Creatividad”, “Habilidades Motoras”, “Desarrollo emocional” entre otros, lo cual, refleja la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro del proceso formativo del desarrollo cognitivo.

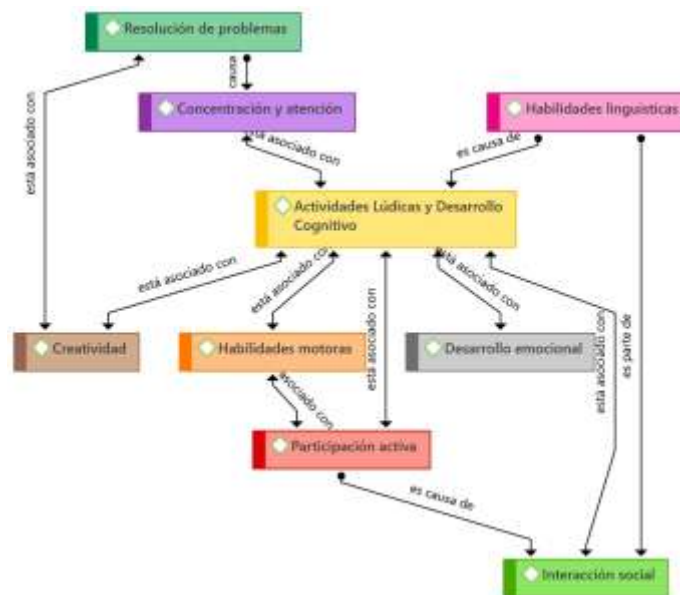
Además, las actividades lúdicas se presentan como un medio eficaz para fomentar el desarrollo emocional, promoviendo la autoexpresión y la regulación de las emociones. La participación activa en estas actividades no solo incentiva el aprendizaje

individual, sino que también desempeña un papel crucial en la interacción social entre los niños, fortaleciendo vínculos y habilidades de comunicación.

Otro aspecto relevante es que la estimulación a través de actividades lúdicas contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas, esencial para el aprendizaje y la expresión verbal. Por último, se destacó que estas actividades mejoran la capacidad de concentración y la resolución de problemas, permitiendo a los niños enfrentar desafíos con mayor confianza y éxito. En conjunto todos estos descubrimientos sugieren que las actividades lúdicas son fundamentales para los niños de educación inicial, puesto que no solo impactan de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también promueven un crecimiento integral que abarca habilidades emocionales, sociales y lingüísticas.

Figura 5.

Análisis de la red semántica de la ficha de observación



Nota: Elaborado por Pincay Erick

Aportes del investigador

Tras el análisis de los datos obtenidos a través de la entrevista y la ficha de observación, se ha llegado a determinar que las actividades lúdicas brindan un impacto positivo y significativo en el desarrollo cognitivo de los niños, en este caso de Educación Inicial. Las evidencias encontradas muestran como los términos "niños", "actividades", "lúdica", "juego" y "aprendizaje" son recurrentes y están íntimamente relacionados, resaltando la necesidad de integrar diversas formas de juego o actividades pedagógicas en el entorno educativo.

En relación al análisis de la nube de palabras y la red semántica de la entrevista nos hace ver que las actividades lúdicas no solo actúan como mediadoras en el proceso de aprendizaje, sino que también promueven una participación activa de los niños para desarrollar cognición. De esta forma, se puede establecer que la diversión inherente a estas actividades no es un mero aditivo, sino un componente necesario que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, tales como la memoria, la atención y la resolución de problemas.

Además, es evidente la capacidad de las actividades lúdicas para estimular otros aspectos del desarrollo integral del niño, tales como: las habilidades sociales y emocionales. Los datos obtenidos sugieren que estas experiencias no solo contribuyen al crecimiento cognitivo, sino que también fomentan interacciones sociales, potencian la autoexpresión y facilitan la regulación de emociones. De la misma forma, el juego se convierte en un vehículo propicio que conduce al niño a la adaptabilidad en contextos educativos y sociales.

A partir del análisis de los resultados de la ficha de observación, se ha reconocido que la creatividad emerge como una de las dimensiones más relevantes en el desarrollo cognitivo, esto facilitado por las actividades lúdicas desarrolladas. Los términos como "creatividad", "habilidades motoras" y "desarrollo emocional" forman una red de interrelaciones que subrayan cómo estos juegos pueden ser diseñados intencionalmente para estimular diversos aspectos del aprendizaje.

REFLEXIONES FINALES

A partir del desarrollo de esta investigación, se ha podido evidenciar la influencia positiva y significativa que las actividades lúdicas ejercen en el desarrollo cognitivo de los niños en el contexto de la educación inicial. La riqueza de los datos obtenidos mediante las entrevistas y la observación posibilita una comprensión más profunda de cómo el juego y la lúdica no solo constituyen un recurso pedagógico, sino que se consolidan como una vía esencial para el aprendizaje integral de los infantes.

En relación al primer objetivo específico, se puede mencionar que, al referenciar las bases teóricas sobre las actividades lúdicas, se han encontrado constancias que sustentan la idea de que el juego es una herramienta vital para la construcción del conocimiento. La literatura consultada y los resultados obtenidos muestran que los términos "niños", "actividades", "lúdica", "juego" y "aprendizaje" emergen como componentes interrelacionados en esta fase del desarrollo, resaltando de manera clara la necesidad de integrar diversas formas de actividades lúdicas en el ámbito educativo.

De la misma forma, conforme al segundo objetivo específico relacionado a la clasificación y análisis de los tipos de actividades lúdicas, los resultados indican que estas no solo permiten a los niños explorar y experimentar, sino que también estas promueven habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo, tales como la atención, la concentración, la memoria y la resolución de problemas. La observación reveló que las actividades lúdicas más efectivas son aquellas que estimulan la creatividad y el pensamiento crítico, como los juegos de rol y los rompecabezas, lo que coincide con las propuestas metodológicas en el marco teórico.

Por otro lado, la identificación de barreras que enfrentan los educadores para implementar estas actividades lúdicas ha sido clave para entender las limitaciones y desafíos en la práctica educativa. A través de las entrevistas, se ha develado que factores como la falta de recursos, el tiempo limitado para realizar actividades lúdicas y una formación insuficiente en estrategias metodológicas, impactan directamente en la implementación de estas prácticas. Esto sugiere que, para incrementar los beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, es fundamental ofrecer capacitación continua a los docentes y proporcionar ambientes escolarmente favorables.

Finalmente, hay que recalcar que es crucial que las actividades lúdicas, no solo fomentan el desarrollo cognitivo, sino que también colocan a los niños en el centro del proceso educativo, promoviendo habilidades sociales y emocionales que son igualmente esenciales para su desarrollo integral.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, L., Gómez, M., Ortega, J., Valencia, M., & Villa, L. (2020). La lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia. *Ciencia y Academia*, 1, 96. <https://doi.org/10.21501/2744838X.3738>
- Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol.*, 2(4), 304–321. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.v2(4)304-321)
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Aroca Toloza, C., Soto Aranda, V., Palma Muñoz, S., Gutiérrez Figueroa, E., & Wilde González, J. (2022). Evaluación para los aprendizajes en primera infancia: resignificando las prácticas evaluativas desde la Investigación-Acción. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 21(45), 252–277. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n45.2022.013>
- Barona, J., & Fuentes, M. (2023). *Plan de actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa ciudad de Montalvo, año 2023* [Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14505>
- Barragán, C. (2021). *La Actividad Lúdica como potenciadora del desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar: Una aproximación Cualitativa* [Universidad INDOAMÉRICA]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2614/1/BARRAGÁN ROSALES CÉSAR ADRIÁN.pdf>
- Benítez, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de La Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65–66. <https://doi.org/10.4324/9781003247821-5>
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 45(6), 1–11. <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu>

mero_16/MARIA ISABEL_BENITEZ_1.pdf

- Bósquez, D., Cachupud, L., & Sonia, C. (2024). Estrategias Lúdicas : Un enfoque dinámico para fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125.
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo Del Conocimiento*, 6(4), 1–19. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *Juego estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa* [Universidad de Chile].
https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Candela Borja, Jesenia María; Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86.
- Castellar, G., González, S., & SANTANA, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta [Universidad del Tolima]. In *Repositorio Digital Universidad del Tolima* (Vol. 3, Issue 2). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Castilla, F. (2013). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria [Universidad de Valladolid]. In *Repositorio Digital de la Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1>
- Castillo, M., Romero, E., & Mínguez, R. (2022). El método fenomenológico en investigación educativa: una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 241–267.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.11>
- Castro, M., & Cevallos, Á. (2021). La estimulación del cerebro y su influencia en el

aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(1), 56–60.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5512747>

Cedillo, J. (2019). *Actividades Lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 y 4 años, del centro educativo ABC, de la ciudad de Cuenca* [Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22799/3/tesis.pdf>

Celi, S., Catherine, V., Quilca, M., & Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 826–842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

Cepeda, C. (2023). *La danza para el desarrollo cognitivo* (Vol. 5) [Universodad Tecnológica Indoamérica]. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

Chang, T. (2023). *Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo*. [Universidad Técnica de Babahoyo].

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15630/C-UTB-CEPOS-MEB-000009.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chica, M. F., & Rosero Prado, A. L. (2012). La construcción social de la infancia y el reconocimiento de sus competencias. *Itinerario Educativo*, 26(60), 75.

<https://doi.org/10.21500/01212753.1401>

Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 66–81.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Coello, M. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVII(4), 309–326. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360022/html/>

Corona, J. (2018). Investigación Cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos. *Vivat Academia*, 144, 69–76.

<https://doi.org/https://doi.org/10.15178/va.2018.144.69-76>

Díaz, T., & Aleman, P. (2008). La Educación como factor de desarrollo. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 23, 1–15.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220391006>

Educación, M. de. (2018). Actualización del instructivo de Proyectos Escolares. In *Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/04/Instructivo-de-Proyectos-Ecolares-ajustado-al-Acuerdo-11-A.pdf>

Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa Niño Jesús de Praga [Universidad del Tolima]. In *Repositorio Digital de la Universidad del Tolima*. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>

Gonzalo, N. (2022). *Diseño y evaluación de un programa de orientación educativa en habilidades para la vida en la primera infancia* [Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/53976/TFG-B.1797.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>

Guamán, M. (2024). *Los ambientes de aprendizaje como estrategia didáctica para la resolución de problemas, en el cuarto grado de la unidad educativa liceo “Nuevo Mundo”, en el cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2023- 2024. Trabajo* [Universidad Nacional de Chimborazo].

[http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13687/1/Guaman Ch.%2C Maria C.%282024%29 Los ambientes de aprendizaje como estrategia didactica en la resolucion de problemas en el cuarto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13687/1/Guaman%20Ch.%20Maria%20C.%202024%29%20Los%20ambientes%20de%20aprendizaje%20como%20estrategia%20didactica%20en%20la%20resolucion%20de%20problemas%20en%20el%20cuarto%20grado%20de%20la%20unidad%20educativa%20Liceo%20Nuevo%20Mundo.pdf)

Guerrero, M., & Tejeda, R. (2022). Actividades Lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCALE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa*, 10(1), 107–122.

<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

- Llerena, B., Hernández, S., Torres, L., & Morales, H. (2024). Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 112-122. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2265>
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Manen, M. (2007). Phenomenology of Practice. *Phenomenology & Practice*, 1(1), 11-30. <https://doi.org/10.29173/pandpr19803>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El Juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://doi.org/10.47189/rcct.v23i40.625>
- MINEDUC. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*.
- Montalván, S. (2018). Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martín de Porres – 2017. *Universidad César Vallejo*, 2-118. <https://core.ac.uk/download/326635246.pdf>
- Moyolema, C. (2017). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua. In *Universidad Técnica de Ambato*. [https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20LÚDICAS%20EDUCATIVAS.pdf)
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. In *Maestría en innovación en educación*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.

<https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>

- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis: Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*, III(2), 93–108.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1603>
- Pons-Bonals, L., & Espinosa Torres, I. de J. (2020). Protagonistas de la investigación educativa. Investigador-investigado en construcción recí-proca. *Revista Latinoamericana de Metodología de Las Ciencias Sociales*, 10(1), e068.
<https://doi.org/10.24215/18537863e068>
- Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), 9–28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo Continente*, 30(1), 245–246.
<http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 2, 127–137. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Santi, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143–159.
<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Soler, M. G., Cárdenas, F. A., & Hernández-Pina, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. *Ciência & Educação (Bauru)*, 24(4), 993–1012. <https://doi.org/10.1590/1516-731320180040012>
- Valle, A. (2022). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación. In *Pontificia Universidad Católica del Perú* (Vol. 1, Issue 1).
<https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños* [Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

ANEXOS

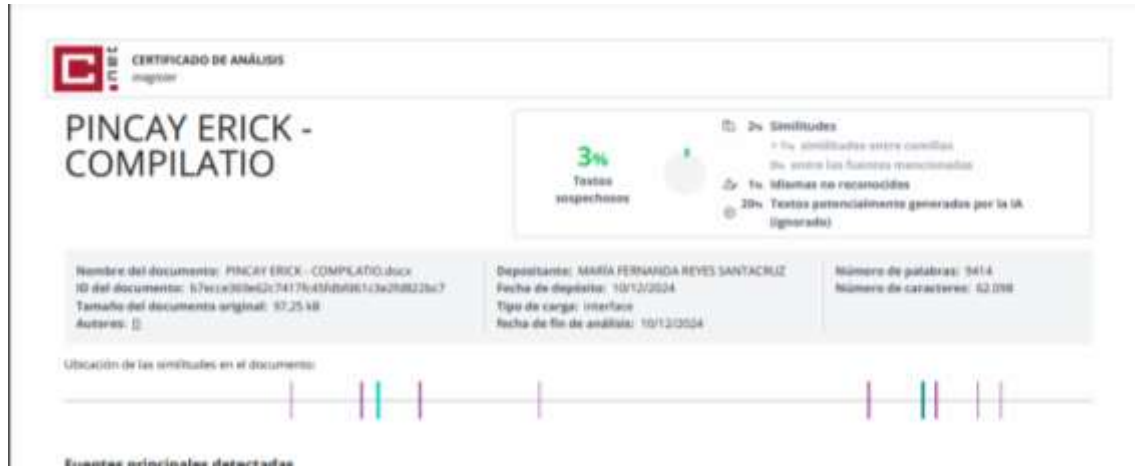
ANEXO A/ELABORACIÓN DEL ANTEPROYECTO



Matriz de congruencias

Problema de Investigación	Tipo/enfoque de investigación	Paradigma	Perspectiva Teórica	Población y muestra	Metodología	Técnica	Instrumento	Programa para el Análisis de datos
Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial	Cualitativo	Constructivista	Teoría del aprendizaje significativo	Estudiantes de Educación Inicial, docente del aula	Deductivo	Entrevista Observación	Guía de preguntas Ficha de observación	ATLAS TI.

ANEXO B/RESULTADO COMPILATIO



ANEXO C/CERTIFICADO COMPILATIO

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

034-TUTORMFRS-2024

En calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado **“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**. Elaborado por el estudiante ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio COMPILATIO, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación se encuentra con 3% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



Edu. Parv. María Fernanda Reyes, MsC
C.I. 0917515413
DOCENTE TUTORA

ANEXO D/EVALUACIÓN ESPECIALISTA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
PERÍODO ACADÉMICO 2024-2

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO ESCRITO – TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Pincay Pincay Erick Adrian

NOMBRE DEL TUTOR: MSc. María Fernanda Reyes Santacruz

TÍTULO: Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial

INSTRUCCIONES: De acuerdo a su criterio marque una X, en correspondencia con la ponderación evaluativa - calificación 40 puntos


4= **Excelente**, se aprecia un total dominio del aspecto evaluado.

3= **Muy bueno**, se aprecia dominio del aspecto evaluado con algunas falencias que no afectan la calidad general.

2= **Bueno**, el desarrollo del aspecto evaluado es adecuado con algunos errores explicativos o argumentativos que no alteran la idea principal.

1= **Regular**, se aprecian errores conceptuales y argumentativos que afectan la calidad del trabajo de investigación.

ITEMS	ASPECTOS PARA EVALUAR	1	2	3	4
	ESTRUCTURA Y REDACCIÓN				
1	Formato general, portada, índice, estructura de capítulos, normas APA, referencias bibliográficas, citas, anexos y consistencia en el formato.				X
2	Redacción, coherencia, estructura del texto, síntesis, originalidad, ortografía y gramática.				X
	RIGOR CIENTÍFICO				
3	La introducción expresa: antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece				X
4	La situación problemática y el marco teórico o referencial aportan de manera significativa al desarrollo de la investigación.				X
5	Los métodos y herramientas tienen correspondencia con la problemática planteada, los objetivos de la investigación y el marco teórico/referencial.				X
6	El análisis de la información se relaciona con los datos estadísticos y no estadísticos				X
7	Existe coherencia entre los resultados obtenidos, el marco teórico o referencial y metodología utilizada.				X
8	Las conclusiones/reflexiones finales se expresan el cumplimiento de los objetivos específicos y las recomendaciones o aportes del investigador son pertinentes, factibles y válidas.				X
	PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL				
9	La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso del profesional y contribuye a las líneas de investigación de la carrera.				X
10	La investigación realizada es pertinente en el contexto actual.				X
	Calificación	40			
Observaciones:					


Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.
DOCENTE ESPECIALISTA

FECHA: 12-12-2024

ANEXO E/CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE 2024		OCTUBRE 2024				NOVIEMBRE 2024				DICIEMBRE 2024				ENERO 2025				FEBRERO 2025				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor y docente especialista	X																						
2.Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA	X	X			X	X	X																
3. Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO	X	X	X	X	X	X	X	X															
4. Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO	X	X	X	X	X	X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas		X		X		X		X															
6.Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		X	X	X	X	X	X	X	X														
7.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES					X	X	X	X	X														
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular								X	X														
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa									X	X													
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales									X	X													
11.Sustentación del Proyecto de Investigación											X	X											
12. Proceso de Recuperación													X										
13. Ceremonia de incorporación tentativa																					X		

ANEXO E/EVIDENCI FOTOGRAFICA



ANEXO F/GESTOR BIBLIOGRÁFICO

The screenshot shows a digital library interface with a sidebar on the left containing navigation options like 'Add', 'Folders', 'Sync', and 'Help'. The main area displays a list of documents with columns for 'Authors', 'Title', 'Year', 'Published In', and 'Added'. The selected document is 'Erick Pizaro' with the title 'Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial'.

Authors	Title	Year	Published In	Added
Rivudo, Sandra; Mora, Zaira; Ruiz, Fabry	Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana	2013	Fruto Yanes y Revista de Edu...	sep-13
Pedra, Shubert	Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos	2018	Revista Cognos... Revista de Psic...	sep-18
Acevedo, Lizeth; Gómez, Mariq; Ortega, Joparis; Iñale	La Lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia	2020	Ciencia y Academia	sep-20
Chil, Gariq; Catherine, Viviana; Quiza, Maric; Palad...	Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial	2021	Horizontes, Revista de Inve...	11-24-21
Alaquez, Diana; Cuchipuz, Luis; Sotelo, Chica	Estrategias lúdicas: un enfoque lúdico para fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial	2024	Revista Científica	12-23-24
Vera, Jhoselyn	Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños	2018		12-18-18
Sarasa, Jereñi; Fuentes, Nancy	Plan de actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Edu...	2023		12-18-23
Alvar, Luis; Salazar, Pilar; Ramírez, Delfo; Alvarado, M...	El juego-lúdico en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial	2023	Remedial	12-18-23
Cepeda, Carmen	La rima para el desarrollo cognitivo	2023		12-18-23
Barral, Carlos	Alcances de una investigación	2020	Ciencias y Salud	sep-20
Castell, Grisy; González, Sarah; Sánchez, Yaremy	Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje los niños de preescolar del Instituto Madre...	2013	Reportorio Digital Universidad del...	sep-13
Llerena, Balen; Hernández, Seguridad; Torres, Luzmila; M...	Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico	2024	363 Digital Publisher (2024)	sep-24
Barragán, César	La Actividad Lúdica como potenciadora del desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar: Una aproximaci...	2021		sep-21
Educación, Ministerio de	Actualización del instructivo de Proyectos Escolares	2018	Ministerio de Educación	sep-18
Osorio, Marjorie; Espinoza, Ediky; Jordán, Jorge; Mejía...	El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes	2014	363 Digital Publisher (2014)	sep-14
Caballero, Gede	Las actividades lúdicas para el aprendizaje	2021	Revista Pobl del conoci...	sep-21

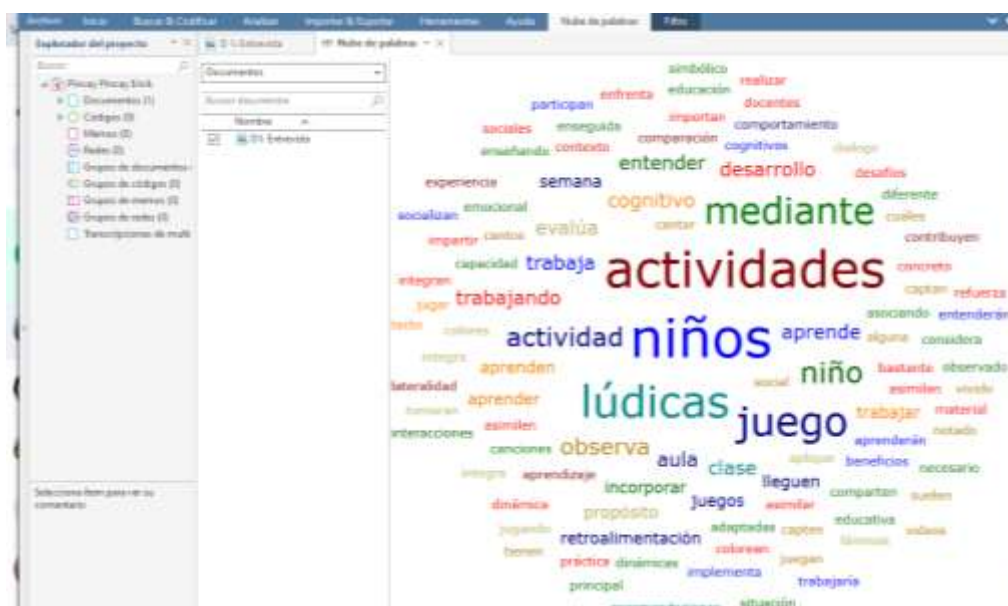
The detailed view on the right shows the document 'Las actividades lúdicas para el aprendizaje' by G. Caballero, published in 'Revista Pobl del conoci...' in 2021, volume 6, issue 4, pages 1-19. The abstract discusses the importance of ludic activities in the learning process.

The screenshot shows a digital library interface with a sidebar on the left containing navigation options like 'File', 'Edit', 'View', 'Tools', and 'Help'. The main area displays a list of documents with columns for 'Authors', 'Title', 'Year', 'Published In', and 'Added'. The selected document is 'Las actividades lúdicas para el aprendizaje' by G. Caballero.

Authors	Title	Year	Published In	Added
Caballero, Gede	Las actividades lúdicas para el aprendizaje	2021	Revista Pobl del conoci...	sep-21
Pedra, Shubert	Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos	2018	Revista Cognos... Revista de Psic...	sep-18
Gómez, Tatiana; Molano, Olga; Rodríguez, Sandra	La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución I...	2021		11-24-21
Cerdas, Yessica; Benavides, Jeannery	Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior	2021		11-24-21
Santó, Fabrice	Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligator...	2021		11-24-21
Coello, Meyra	Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ec...	2021		11-24-21
Marches, Álvaro	¿Ejidad en la Educación? Un sistema de indicadores e desigualdad educativa	2021		11-24-21
Osorio, Luis; Vidarovic, Andrea; Pino, Nereia	Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo	2021		11-24-21
Granja, Daris	El constructivismo como teoría y método de enseñanza	2021		11-24-21
Corona, José	Investigación Cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos	2021		11-24-21
Condori, Porfirio	Universo, población y muestra	2021		11-24-21
Rubies, Blanca	Población y muestra	2021		11-24-21

The detailed view on the right shows the document 'Las actividades lúdicas para el aprendizaje' by G. Caballero, published in 'Revista Pobl del conoci...' in 2021, volume 6, issue 4, pages 1-19. The abstract discusses the importance of ludic activities in the learning process.

ANEXO G/CODIFICACIÓN EN ATLAS TI



ANEXO H/SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2024-580- AUV
La Libertad, 19 de noviembre del 2024

Licenciada
Mirella Flores Tómalá, MSc.
Directora.
Escuela de Educación Básica Leonardo William Berry.
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión administrativa, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos (entrevista, ficha de observación) del trabajo de titulación del estudiante Pincay Pincay Erick Adrian, los que estarán dirigidos a la docente y estudiantes del subnivel 2, título del Proyecto: Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial.

El aporte de la Institución bajo su Dirección, será pilar fundamental en la formación de los futuros Licenciados en Ciencias de Educación Inicial.

Con la certeza de que la petición tendrá una favorable respuesta, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente,


Ed. Párv. Ana María Uribe Velásquez
DIRECTORA DE CARRERA



Recibido
19/11/2024
14h
UNIDAD EDUCATIVA
LEONARDO W. BERRY
RECTORADO

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

UPSE ¡crece con los tiempos!

f @ www.upse.edu.ec

ANEXO I/FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN *Viernes, 22/11/2024*

Objetivo: Recopilar información necesario que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

Instrucciones: De acuerdo a las siguientes listas de afirmaciones, marca con una (x) la valoración que más se aproxima a la descripción del acompañamiento pedagógico que has brindado como docente. A continuación, en el recuadro se puede considerar el nivel

INDICADOR		ESCALA DE VALORACIÓN				
		Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre	
Participación activa	1	El/a niño/a se involucra activamente en las actividades lúdicas propuestas e interactúa con sus compañeros.				X
Uso del lenguaje	2	El/a niño/a utiliza vocabulario diverso y oraciones complejas mientras juega.			X	
Resolución de problemas	3	El/a niño/a aborda desafíos o problemas durante actividades lúdicas y toma decisiones.			X	
Creatividad	4	El niño/a tiene la capacidad de inventar roles, historias y situaciones al momento de jugar.			X	
Interacción social	5	El niño/a comparte, colabora y resuelve conflictos en el contexto de un juego.				X
Concentración y atención	6	El niño/a tiene la capacidad de mantener la atención y concentración durante las actividades lúdicas.				X
Habilidades motoras	7	El niño/a usa sus habilidades motoras (finas y gruesas) durante el juego (como construir, saltar, etc.).				X
Sigue instrucciones	8	El niño/a entiende y sigue las reglas o instrucciones durante un juego.			X	
Expresión emocional	9	El niño/a tiene reacciones emocionales como alegría o frustración al participar de alguna actividad.				X
Memoria	10	El niño/a es capaz de recordar y hacer referencia a juegos o actividades anteriores.			X	

de valoración.