



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

TÍTULO:

**“LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2”.**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

AQUINO FLORES GÉNESIS BRIGITTE

GUALPA GONZÁLEZ LILIANA ESTEFANÍA

TUTOR:

PhD. HERNÁNDEZ NODARSE MARIO

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO – 2022

CARATULA

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

TÍTULO:

**“LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DEL SUBNIVEL 2”.**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

AQUINO FLORES GÉNESIS BRIGITTE

GUALPA GONZÁLEZ LILIANA ESTEFANÍA

TUTOR:

PhD. HERNÁNDEZ NODARSE MARIO

LA LIBERTAD – ECUADOR

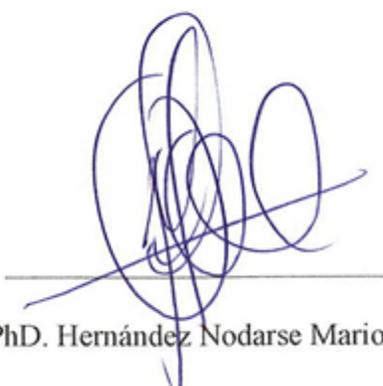
FEBRERO - 2022

UPSE

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración CtUTicular, "**LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2**", elaborado por la S1ias. **Aquino Flores Génesis Brigitte, Gualpa González Liliana Estefanía** estudiantes 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 **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA 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

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right, positioned above a horizontal line.

PhD. Hernández Nodarse Mario

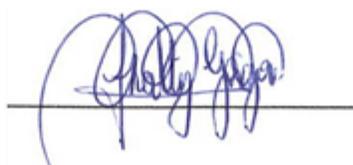
Docente Tutor

C.I 1757030174

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular, "**LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2**", elaborado por la Sitas. **Aquino Flores Génesis Brigitte, Gualpa González Liliana Estefanía**, estudiantes 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 **LICENCIADA 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



MSc. Góngora Cheme Roxana
Docente Especialista

TRIBUNAL DE GRADO

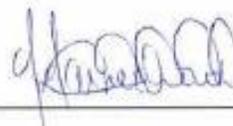
Ed. Párv. Ana María Unibe Veintimilla, MSc

DIRECTORA DE LA CARRERA

MSc. Roxana Góngora Cheme

DOCENTE ESPECIALISTA

PhD. Mario Hernández Nodarse

TUTOR

MSc. Amarilis Láinez Quinde

DOCENTE GUÍA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Nosotras, **Génesis Brigitte Aquino Flores y Liliana Estefanía Gualpa González** estudiantes del octavo semestre de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, habiendo cursado la asignatura Unidad de Integración Curricular, declaramos la autoría del presente trabajo de investigación de tema: **"LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2"**, desarrollada en todas sus partes por las suscritas estudiantes con apego a los requerimientos de la ciencias de la educación e idiomas, la metodología de la investigación y las normas que regulan los procesos de titulación de la UPSE.

Atentamente

Génesis Aquino F

Génesis Brigitte Aquino Flores

C.I.2450296005

Liliana Estefanía Gualpa González

Liliana Estefanía Gualpa González

C.I. 0925918088

Celular N.º: 0986019205

0979457522

e-mail genesis.aquinoflores@upse.edu.ec liliana.gualpagonzalez@upse.edu.ec

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscribimos, **GÉNESIS BRIGITTE AQUINO FLORES** con C.C. **2450296005** y **LILIANA ESTEFANÍA GUALPA GONZÁLEZ**, con C.C. **0925918088**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial declaro que el Trabajo de Titulación presentado a la Unidad de Integración Curricular cuyo tema es **“LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2”** Corresponde y es de exclusiva responsabilidad del autor(a) y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Génesis Aquino F

Liliana Estefanía Gualpa González

Srta. Génesis Brigitte Aquino Flores

Srta. Liliana Estefanía Gualpa González

C.I 2450296005

C.I 0925918088

AGRADECIMIENTO

A Dios, en quien pongo toda la confianza, mi fe y mi esperanza, convencida que es el principio y fin de nuestra vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, porque en sus aulas pude desarrollarme profesionalmente.

A mi tutor, PhD. Hernández Nodarse Mario, por compartir sus conocimientos durante todo este tiempo en que duró el desarrollo de este trabajo.

A mis docentes que fueron parte de este proceso, a mi estimada Directora de Carrera MSc Ana Uribe, así mismo, mi querida docente MSc Amarilis Láñez por las enseñanzas brindadas durante cada módulo y que sirvieron para consolidar mis conocimientos.

Atte. Génesis Aquino Flores

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por la vida y salud brindada, a la Universidad Estatal Península de Santa Elena porque en sus aulas obtuve los conocimientos óptimos para mi perfil profesional y convertirme en Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial que tanto me apasiona.

A mi querido Tutor, PhD. Mario Hernández Nodarse, por su aporte, consejos y conocimientos se pudo desarrollar con éxito el trabajo de titulación.

A mis estimados docentes, en especial a mi estimada Directora de Carrera MSc Ana Uribe, y mi querida docente MSc Amarilis Láñez que impartieron todos sus conocimientos, paciencia y dedicación a lo largo de la Carrera.

Atte. Liliana Gualpa González.

DEDICATORIA:

El presente trabajo de titulación va dedicado primordialmente a Dios, por ser el guía en el todo el proceso de la carrera aportándome con sabiduría, conocimiento, paz, así mismo, agradecer a mi madre: Maricela Flores Constante, por creer en mí y por todo el apoyo, amor, esfuerzo que me brindo para llegar tan lejos. Del mismo modo a mi abuela Mercedes Constante Quirumbay, por sus sabios consejos, oraciones, palabras de aliento, motivo por el hizo de mí una mejor persona y de una u otra forma es la que me acompaña en todos mis sueños, metas que me proponga. De igual manera, agradecida con toda mi familia por estar para mí cuando más lo necesité, entre los principales mis tíos: Jimmy Flores Contaste, Jaime Flores Constante, por ese apoyo brindado económicamente, por ser esa inspiración y ejemplo para seguir.

Atte. Génesis Aquino Flores

DEDICATORIA

Hasta que llegó el gran día de redactar estas palabras, y no voy a negar que son muchos sentimientos encontrados al transcribirlas, el presente trabajo de titulación está dedicado a Dios, ya que gracias a él he logrado culminar mi Carrera y ser una profesional, a mis padres el Sr William René Gualpa Sevilla y la Sra. Marlene Aracelly González Parrales, porque ellos siempre estuvieron a mí a lado brindándome su apoyo incondicional acompañado de los mejores consejos para hacer de mí una mejor persona, a ustedes hijos de mi vida Miguel Alejandro, Oriana Clarissa y Axel Isaac Gualpa Gualpa, les recalco este triunfo es tanto suyo como mío, ya que sin sus abrazos, apoyo, amor y palabras de motivación no estuviera hoy en día escribiendo esta dedicatoria de titulación, a mis hermanas Lady Diana y Carolina Isabela Gualpa González que me manifestaron a tiempo que sentían mucho orgullo por mí y que siga luchando por mis metas, a mis cuñados, sobrinos y abuelos el Sr Medardo González Cacao y la Sra. Leticia Margarita Parrales Tomalá, gracias por tanto cariño, y para concluir con este texto y el mejor de mi vida este agradecimiento va en memoria de Rosa Ana Sevilla Vallejo de Gualpa, a ti que te debo mis raíces de mujer guerrera y triunfadora.

Atte. Liliana Gualpa González.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2”.

AUTORAS:

AQUINO FLORES GÉNESIS BRIGITTE

GUALPA GONZÁLEZ LILIANA ESTEFANÍA

TUTOR:

PhD. HERNÁNDEZ NODARSE MARIO

RESUMEN

Los niños en sus primeros años de vida son capaces de adquirir nuevos aprendizajes y experiencias recurrentes del entorno, en efecto, la labor del docente es más significativa para fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, las mismas, que van a contribuir en su conocimiento. El presente estudio es de enfoque mixto, es una investigación de campo de carácter exploratorio, correlacional y descriptivo. Tiene como objetivo determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”. La muestra es de 2 docentes y 15 padres de familia. Para la recolección de datos se diseñó una entrevista que evalúa los juegos interactivos que utilizan los docentes, también una encuesta dirigida a los padres de familia sobre la percepción que tienen de las habilidades cognitivas de sus hijos y una ficha de análisis documental para recopilar información sobre las planificaciones y el desarrollo de la clase. La validación de los instrumentos fue por criterio de expertos. Los datos fueron analizados en el Programa estadístico Atlas Ti 9 y el Programa SPSS. Se concluye que los juegos interactivos son la principal estrategia que promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel 2.

Palabras claves: Juegos interactivos, habilidades cognitivas, Educación Inicial.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
CARÁTULA.....	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA:	ix
RESUMEN	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
PRIMER MOMENTO/ SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
Situación objeto de investigación.....	2
Inquietudes del investigador	6
Pregunta Principal.....	6
Preguntas secundarias.....	6
Justificación de la investigación.....	6
Objetivos de la investigación.....	8
Objetivo General:	8
Objetivos específicos:.....	8
Sobre la Hipótesis.....	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	10
Estudios relacionados con la temática:	10

Nivel Internacional:	10
Referentes teóricos	12
Juegos interactivos	12
Beneficio del Juego interactivo	12
Cuadro 1 Tipos de juegos que desarrollan habilidades cognitivas	15
Ventaja de los juegos interactivos	16
Habilidades cognitivas	17
Tipos de las habilidades cognitivas	17
Fases en la adquisición de las Habilidades Cognitivas.	19
La interacción en las Habilidades cognitivas	19
Aportaciones teóricas de Piaget y Vygotsky de las habilidades cognitivas	20
Tabla 1	22
• Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget	22
Taxonomía de Bloom	26
CAPÍTULO III	28
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	28
Tipo de Enfoque	28
Tipo de estudio	28
Según la temporalidad	28
Según su carácter y alcance de estudio	28
a) Métodos de investigación: Teóricos y empíricos	28
<i>Los métodos de nivel teórico</i>	29
<i>Los métodos empíricos</i>	29
b) Técnicas e instrumentos de investigación empleados	30

Procedimiento y recursos para el procesamiento de la información	31
Tabla 2 Plan de recolección de información	31
Población y Muestra.	32
Tabla 3 Población y muestra.....	33
CAPÍTULO IV.....	34
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS (ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS)	34
Análisis de los resultados / Análisis de la primera entrevista	34
Codificación de contenidos.....	34
Figura 1 En la primera entrevista se realizó la siguiente codificación:	34
Análisis de red semántica	37
Figura 2 Red semántica de la primera entrevista	37
Nube de palabras	38
Figura 3 Nube de palabras de la primera entrevista.....	38
Figura 4.....	39
Análisis de la segunda entrevista.....	39
Codificación de los contenidos.....	40
Figura 5 Codificación en la segunda entrevista.	40
Análisis de respuestas	41
Análisis de red semántica	42
Figura 6 Para esta entrevista se establece la siguiente red semántica:	42
Nube de palabras	42
Figura 7 Nube de palabras de la segunda entrevista.....	43
Figura 8 Se muestra la frecuencia de la lista de palabras de esta entrevista.	44
Tabla 4 Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a padres de familia.	44

Gráfico 1	45
Tabla 5	46
Gráfico 2	46
Tabla 6	47
Gráfico 3	48
Tabla 7	48
Gráfico 4	49
Tabla 8	50
Gráfico 5	51
CAPÍTULO V	52
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES	52
Reflexiones de los resultados	53
Conclusiones	53
Referencias Bibliográficas	54
ANEXOS	63
Anexo A: Certificados de aplicación de instrumentos	63
Anexo B	65
Anexo C: Entrevista a Docentes	68
Anexo D: Instrumento: Cuestionario de Juegos Interactivos y Habilidades	
Cognitivas	70
Anexo E	73
Anexo F: Guía de revisión Documental	74
Anexo G: Cronograma de Actividades	77
Anexo H: Categorías y citas textuales establecidas en el programa ATLAS TI 9.78	
Anexo I: Lista de Planificaciones	82

Anexo J: Resultados Obtenidos en la Revisión de Documentos	83
Anexo K: Mendeley	85
Anexo L: Certificado Sistema Anti- Plagio	86

INTRODUCCIÓN

El juego interactivo ha presentado relevancia con los nuevos cambios que han suscitado en la educación, la misma, que sufrió alteraciones por la pandemia Covid-19 donde las clases migraron de presenciales a virtuales, sin embargo, a medida que pasa el tiempo los cambios tecnológicos son visibles y se han modernizado, en la actualidad se han creado varios programas encaminados no solo al aprendizaje sino al desarrollo de capacidades y habilidades de los niños, siendo este un recurso valioso de aprovechar en esta nueva era digital, cabe recalcar, la importancia del desarrollo de las habilidades cognitivas las mismas que se pueden estimular por medio de los juegos interactivos y que son un recurso viable para el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. La investigación se desarrolló con la siguiente estructura:

El capítulo I. Situación objeto de estudio. En este capítulo se engloba el objeto de estudio indagado en el contexto, lo cual involucra comunicar sobre hechos o experiencias relacionadas al escenario educativo de Educación Inicial, la misma, que justifican la importancia de la investigación.

El capítulo II, abordaje o momento teórico. En esta división se observa la indagación de cómo ha sido tratado el fenómeno de estudio en otros trabajos de investigación, así mismo los referentes teóricos que sustentan y respaldan el tema de interés.

En el capítulo III, abordaje o momento metodológico. En este apartado se establece el diseño de la investigación, la población estudiada y la muestra que proporcionará la información a través de varios métodos, técnicas e instrumentos que permitan la colección objetiva, válida y honesta de los datos.

El capítulo IV, presentación de los hallazgos. En este capítulo se demuestra que se cumplieron con los objetivos planteados en esta indagación.

El capítulo V, discusión de los resultados y conclusiones. En este capítulo se evidencian el análisis de los resultados de este estudio y las respectivas conclusiones.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO/ SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

Los juegos interactivos se vinculan con el desarrollo de la tecnología educativa, se le conoce actualmente como E-learning, según (Abitmedia, 2017) manifiesta que “la programación de computadoras era un arte cotidiano, en el que había pocos sistemas”. Sin embargo, luego con los cambios tecnológicos se modernizó y se crearon varios programas encaminados no solo al aprendizaje sino al desarrollo de capacidades y habilidades, también a interesarse de cualquier tipo de trastorno del aprendizaje, como la atención, el lenguaje con base a ocupaciones interactivas cabe recalcar, que mientras más avanza la tecnología existen más programas actualizados que utilizan de manera cotidiana las personas.

Además, para los autores Druin & Solomon (1996) mencionan que los juegos interactivos para el computador han sido utilizados para fines de entretenimiento desde hace bastante tiempo. Sin embargo, sólo en estos últimos años se han puesto al alcance de una mayor cantidad de niños, con respecto al tema antes mencionado estos juegos interactivos han sido utilizados dentro de la educación para el aporte del desarrollo del aprendizaje tales como: destrezas, capacidades y habilidades.

En el mismo sentido (Martínez, 2013) afirma que el contexto pedagógico del uso de juegos interactivos para el desarrollo de la atención de niños/as, fundamenta su triunfo en conseguir que el aprendizaje de los estudiantes sea de calidad a partir de la atención y concentración eficiente y eficaz reflejada desde el juego a la hora de clase, las mismas que desarrollan en los niños ciertas competencias y destrezas al momento de interactuar con estos juegos interactivos fortaleciendo su aprendizaje.

Cabe recalcar la importancia que tienen los juegos interactivos dentro del momento de clases, es de suma relevancia el acompañamiento pedagógico tanto de los docentes y de los padres de familia, la selección correcta de los juegos interactivos aporta de manera positiva en el aprendizaje de los niños, es decir, que si la selección de estos es incorrecta no se desarrollará ciertas capacidades que se deben obtener en el perfil de salida de los niños de Educación Inicial.

Por otro, lado las habilidades cognitivas (cognitive skills) y habilidades para pensar (thinking skills) aparecieron en la década de los cincuenta. Además, se encuentra en el campo de la psicología cognitiva, se interpreta como las operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto se apropia de los contenidos y del proceso que usó para ello, Frías, et ál., (2017) afirma que son habilidades insustituibles para el avance del pensamiento básico y, por lo tanto, están retratadas por su diferente complejidad y naturaleza, que cambian en cuanto a las actividades asociadas con la confrontación de una tarea en un entorno determinado (Ramírez Apud López, 2018).

En este sentido, uno de los problemas que se manifiestan hoy en día en la enseñanza dentro de la educación, principalmente en el área de Educación Inicial, es el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños, es por ello, que durante las clases virtuales se evidencia poca participación debido a ciertos factores como la falta de recursos tecnológicos, por esa razón, los docentes buscan integrar nuevas metodologías que le permitan incluir estrategias que sean innovadoras para fortalecer el aprendizaje. (Ortiz & Jordán, 2018)

Además, los desarrollos teóricos precedentes consideran que no existe un patrón único de habilidades cognitivas en los niños, sino que la expresión de éstas depende de los antecedentes histórico-culturales del grupo de pertenencia, los que potencian o no la organización de diferentes capacidades cognitivas. Si bien las habilidades sociales, vinculadas a la inteligencia social, aparentan ser diferentes a las habilidades cognitivas, vinculadas a la inteligencia fluida, ambas implican la codificación y el procesamiento de estímulos. (Batina, 2008)

En cuanto, a los niños y adolescentes necesitan un conjunto equilibrado de habilidades cognitivas, sociales y emocionales para tener éxito en la vida moderna. Las habilidades cognitivas se han demostrado necesarias para influir en la probabilidad de éxito educativo y en el éxito en el mercado laboral de cara hacia el futuro. A su vez, las habilidades sociales y emocionales, tales como la perseverancia, la sociabilidad y la autoestima se ha demostrado que influyen en numerosas medidas en los resultados sociales. (Hoz, 2011, págs. 9-12)

De igual manera, para lograr la calidad académica necesaria al solucionar problemas sociales que viven los niños diariamente dentro de su entorno familiar y educativo, se debe

aplicar de manera activa los apartados electrónicos que generarán procesos didácticos para que el niño pueda alcanzar los indicadores de logro que piden las normas académicas vigentes del estado actual, dejando de lado la simple transmisión de conocimientos por la generación del aprendizaje significativo partiendo de la construcción de los saberes propios del subnivel 2 de Educación Inicial.

Asimismo, existen otros estudios que investigaron situaciones relacionadas al problema:

Según estudios a nivel Internacional en el entorno de Catalán (Arcos Cabrera & Beny Espinoza, 2008) y en países como Estados Unidos, Canadá, Australia, el Reino Unido, España (Salgado, 2015) y un estudio a nivel nacional en Ecuador por (Kearney Caroline, 2011) mencionan que los juegos interactivos son pocos incluidos dentro de la educación, sin embargo, en la mayoría de casos se siguen rigiendo por lo tradicional, cabe recalcar, que el no uso de estos recursos didácticos implica que los niños no tengan un completo discernimiento y manejo de lo que están aprendiendo.

Sin embargo, para el niño todo es juego, pero si queremos que aprenda cosas nuevas o refuerce conocimientos, capacidades o habilidades que ya tenía, parece que la única vía posible sea el juego. Y en edades tempranas así es: ¿a quién de nosotros se le ocurriría dar una clase magistral («de las de antes») a un niño de seis años sobre cualquier tema? Supongo y espero que a nadie. Pero cuando los niños ya son mayorcitos entonces parece que el juego en la escuela es algo de críos y poco menos que una pérdida de tiempo. (Batllori, 2016, pág. 14)

Por tanto, el currículo de Educación Inicial el (Ministerio de Educación, 2014) indica que: los docentes deben ofrecer una variedad de aprendizaje, ser competentes y comprometidos, con su rol profesional que inciten a los niños a interesarse, a pensar y a hacer las cosas por ellos mismos, brindándoles el tiempo necesario para que disfruten de los recursos digitales entre ellos: los juegos interactivos. Así mismo, deben conocer al grupo de niños con el que trabajan para conocer cuáles son sus intereses, escucharlos atentamente y alentarlos. (p. 41).

Contextualización de las variables y delimitación (fundamentada) de las cualidades y características de cada categoría.

El juego que propone el docente a sus estudiantes está ligado con el aprendizaje, donde se incluye creatividad, imaginación, emoción, diversión, placer, cooperación. Mediante el juego se puede observar e identificar sus sentimientos, pensamientos y movimientos; se expresan con solvencia y se retroalimentan interiorizando conceptos, expresando nuevas ideas; todo esto ocurrirá en la medida que se permita al niño un juego en el que pueda interactuar. Los docentes deben incluir el juego como estrategia, siendo esta una oportunidad por ser parte de la naturaleza del niño, vinculado al placer con el aprendizaje, aprovechar estratégicamente su interés, siendo el actor de la construcción de sus aprendizajes (Dente, 2018, pág. 5).

Mediante el análisis de las técnicas utilizadas dentro del desarrollo de las clases virtuales aplicadas por el docente se busca seleccionar las más idóneas para el grupo de estudiantes que forman el subnivel 2, tomando en cuenta la diversidad que componen un área de clases y los problemas de aprendizajes que se evidencian al final del ciclo educativo y considerando las observaciones generadas por el docente, se establecerán normativas de utilización de los juegos interactivos que aporten significativamente a las habilidades cognitivas dentro del proceso de enseñanza de estos niños.

Alcances y delimitaciones

Campo: Educación Inicial.

Objeto de estudio: Juegos interactivos - Habilidades cognitivas

Sujeto de estudio: niños de 4 y 5 años

Universo de estudio: Estudiantes y docentes de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Enfoque de investigación: Mixto.

Inquietudes del investigador

Pregunta Principal

¿Existe relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”?

Preguntas secundarias

1. ¿Cuáles fundamentos teóricos sustentan y sirven de base a esta investigación sobre los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel 2?
2. ¿Cuáles son las características que tienen los juegos interactivos que aplican los docentes?
3. ¿Cuáles son las habilidades cognitivas que evidencian lograr los niños?
4. ¿En qué aspectos se ven coincidencias entre los juegos interactivos y entre las habilidades cognitivas?

Justificación de la investigación

En sentido a los juegos interactivos en la modalidad virtual son una estrategia lúdica para fortalecer el proceso integral del aprendizaje. Por ello, los primeros años de vida se convierten en la base sobre la cual se complejiza el desarrollo de cada individuo, en donde la Educación Inicial como estrategia para la promoción del desarrollo integral de la primera infancia se constituye en la oportunidad para desarrollar y fortalecer capacidades físicas, cognitivas, emocionales y estéticas en los niños, las cuales contribuyen de forma directa en el proceso de aprendizaje, socialización y comunicación; y en consecuencia, en su construcción como sujetos de derechos (Cordoba Giraldo & Arrieta Florez, 2017).

Por lo tanto, el uso de los juegos interactivos permite al docente realizar un amplio aspecto de objetivos en el ámbito social, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas (Berné, 2014, pág. 35). Es factible aprovechar lo que se está evidenciando en la educación mediante las clases virtuales, es decir, que es necesario sacarles ventaja a estos recursos digitales, sin

dejar aún lado que se debe reconocer aquellos juegos interactivos que aportan en la educación.

En lo educativo, justifica su conveniencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, cabe recalcar, que los juegos interactivos en la educación son un recurso óptimo para darle relevancia a las clases virtuales y que estas a su vez, se vuelvan más dinámicas e interactivas, convirtiendo la clase tradicional en algo atractivo. Sin embargo, los recursos digitales son un aliado para el docente ya que por medio de estas estrategias el niño aprende mientras juega y desarrolla aquellas habilidades cognitivas que son indispensables para su desarrollo integral.

Esta investigación tiene relevancia ya que beneficia a los estudiantes y docentes de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” porque las asistencias pedagógicas serán emitidas bajo las estrategias lúdicas de los juegos interactivos. Este estudio pretende minimizar la filosofía que se tiene sobre el juego interactivo como alternativa de descanso y maximizar su uso en los procesos educativos, con su aplicación se activan todos los recursos y capacidades cognitivas. Por ende, está indagación posee implicancias prácticas, porque contribuye con contenido conforme a las variables estudiadas que sirven de referencia para futuras investigaciones, tanto a nivel nacional como internacional.

La presente investigación es factible, debido a que se dispone con el soporte autoritario de los directivos de la Institución, mediante el cual han comprobado la importancia de esta; además se cuenta con los recursos humanos y económicos necesarios para el desarrollo de la investigación.

El **aporte teórico** de la investigación se basa en la recolección de información científica y verídica sobre los juegos interactivos, mismos que responderán a los puntos de vista del docente acerca de las habilidades cognitivas. Además, dicha información será de utilidad para los directivos y docentes de la institución con la finalidad de dar su criterio sobre las metodologías en modalidad virtual.

El **aporte práctico** de la investigación tiene como propósito implementar estrategias mediante los juegos interactivos para fortalecer las habilidades cognitivas en los niños, este aporte lo realizan los docentes en las Instituciones Educativas con el respaldo de la

planificación curricular, es decir, que por medio de este se selecciona los juegos interactivos que son apropiados para desarrollar las habilidades cognitivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El **aporte metodológico** de la investigación está evidenciado ante la deficiencia de trabajos sobre el tema en la provincia de Santa Elena, el motivo de este fue en base a la modalidad de estudio que cambio de presencial a virtual debido a la pandemia Covid – 19. Por ende, de esta manera se pretende contribuir a la mejora de los juegos interactivos para propiciar el desarrollo de las habilidades cognitivas.

La **novedad científica** de esta investigación consiste en que se estaría identificando aquellas características que tienen los juegos interactivos empleados por los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas implicadas en el aprendizaje de los niños del Subnivel 2; además esto otorgará con aportes para innovar la metodología de enseñanza de la labor docente, en especial en aquellas actividades que giran en torno a las habilidades cognitivas.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Objetivos específicos:

1. Describir los fundamentos teóricos que sustentan y sirven de base a esta investigación sobre los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel 2.
2. Identificar las características que poseen los juegos interactivos aplicados por los docentes de la escuela.
3. Identificar las habilidades cognitivas que evidencian lograr los niños.
4. Valorar en que aspectos se ven coincidencias entre los juegos interactivos y entre las habilidades cognitivas.

Sobre la Hipótesis

De acuerdo con Hernández, Fernández, y Batista (2004) esta investigación no es apta al planteamiento de hipótesis por cuanto se trata de un estudio mixto; además de tener naturaleza inductiva y un alcance claramente exploratorio y descriptivo; sin crear por lo menos un problema correlacional.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Estudios relacionados con la temática:

Tras la revisión en repositorios de universidades nacionales e internacionales que sustentan la aplicación de los juegos interactivos como recurso digital que fomenta las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2, se logró encontrar información que se expone a continuación:

Nivel Internacional:

En países como Estados Unidos, Canadá, Australia, el Reino Unido, España, así como en distintos países europeos, existe un importante cuerpo de conocimientos acerca de la educación a distancia virtual. Se han desarrollado teorías que tratan de explicar cómo se dan las interacciones entre los actores en entornos virtuales; cómo se utilizan las herramientas tecnológicas; el papel de la comunicación, el diálogo y la interacción; el apoyo institucional; el apoyo tutorial; los factores que influyen para que haya una menor “distancia” entre los actores y una mayor “presencia” de las personas, materiales o apoyos que promueven el involucramiento de los estudiantes.

Así mismo, se han estudiado factores que llevan a los estudiantes a elegir programas educativos virtuales, las resistencias a la tecnología de estudiantes y profesores, así como los niveles de satisfacción de los estudiantes en función de los distintos componentes de los cursos virtuales, como los materiales didácticos, la interactividad, la relación con los tutores, con los compañeros, etc. (Salgado, 2015)

En el entorno de catalán en los estudios que fueron hallados en este campo son definidos, pero existe un uso de juegos digitales en las aulas. Según el estudio European Schoolnet, pretende identificar prácticas de profesores utilizando juegos digitales, en cambio en Cataluña existe un mayor uso de juegos digitales en las aulas en paralelo con otros países como Francia, Italia, Dinamarca o Austria. (Kearney Caroline, 2011, pág. 4)

Colombia, un país que ha revelado bajos estándares de educación en cuanto a calidad, nivel de estudio de los docentes, inversión y resultados en diferentes pruebas tanto

nacionales como internacionales. Y más allá de esto, es evidente que se atraviesa por una crisis de la educación, la cual debe ser analizada a partir de diferentes perspectivas: no solo pedagógica y psicológica, sino también desde lo político y lo social. (Salgado, 2015, pág. 5)

Estudios realizados en el campo muestran que existe una cierta conexión entre el juego (tanto digital como de otra índole) y el aprendizaje. Diversos argumentos apoyan el uso de los juegos digitales como herramientas de aprendizaje, siendo el más recurrente el hecho de que éstos pueden mejorar la motivación de los estudiantes, debido a su naturaleza inmersiva. De acuerdo con lo antes mencionado, los juegos digitales brindan experiencias desafiantes que promueven la satisfacción intrínseca de los jugadores (niños), se comprometen y mantienen entretenidos con su herramienta de aprendizaje. A medida que se cruza de nivel el reto es cada vez más desafiante; por ello los jugadores deben aumentar sus habilidades y aprender nuevas estrategias hasta concluir el juego. (Moreno & Julian, 2016, pág. 5).

Nivel Nacional

Según un estudio de Ecuador menciona que si la educación de nuestro país, sigue sin emplear los juegos interactivos didácticos el estado no avanzará, puesto que el no uso de estos recursos didácticos implica que los niños/as no tengan una completa percepción y manipulación de lo que están aprendiendo ya que estos recursos activan las funciones intelectuales en la adquisición de conocimientos, facilitan al estudiante a pensar y se convierten en un ayudante de su propio conocimiento y al mismo tiempo inciden de forma directa en el desarrollo de sus capacidades, en el rendimiento, en la creatividad, hace del niño/a un ser innovador y participativo, influye en la motivación y al momento de evaluar (Arcos Cabrera & Beny Espinoza, 2008, pág. 66).

En Ecuador en la ciudad de Ibarra, se llevó a cabo un estudio sobre las “Estrategias Metodológicas para el desarrollo de competencias integrales de los niños/as del centro de

Educación Inicial Chispitas de Ternura” realizado por Rosero (2018) mencionando que “Las estrategias metodológicas del docente influyen en el desarrollo socio-afectivo, cognitivo, motriz y de lenguaje que demanda la formación y el desarrollo integral de los niños del nivel inicial, por cuanto existe la predisposición a la actualización permanente” (p. 155).

Sin embargo, a medida que ha pasado el tiempo las clases virtuales tomaron relevancia, en Ecuador se ejecutaron acciones para implementar el Plan Educativo “Aprendamos Juntos en Casa”, por medio de la virtualidad se ofrece la atención educativa necesaria a niños del nivel Inicial. Por lo tanto, el acceso a las TICs es de un 50% para las familias ecuatorianas, de tal forma, se permite que un gran porcentaje de niños/as logren el desarrollo integral de sus aprendizajes. (Ministerio de Educación, 2020, pág. 8)

El estudio realizado por Font (2012) asegura que: los programas de juego promueven las conexiones, colaboración y la creación de conocimiento en entornos educativos de diferentes niveles, haciendo énfasis en el aprendizaje colaborativo para desarrollar las habilidades de nivel superior y el aprendizaje autónomo e individual para desarrollar las habilidades de nivel inferior.

Referentes teóricos

Juegos interactivos

Definición

El juego consta de dos aspectos fundamentales, según Marín (2020), “el primero enmarca el interés, cualquier elemento sorpresa que haga reflexionar son garantía de una clase entretenida; mientras que el segundo aspecto enfatiza a la motivación, que consiste en el conjunto de razones que activa el alcance de metas” (p 9). Implementar juegos interactivos en los niños del Subnivel 2 aporta significativamente en el desarrollo de habilidades cognitivas, por consiguiente, se debe integrar estos tipos de recursos digitales para hacer una clase más dinámica en el nuevo contexto virtual.

Beneficio del Juego interactivo

Cuando les digo por primera vez que el juego puede ser algo educativo y fuente de aprendizaje, más de uno me mira con estupor. Entonces les hago pasar por una prueba

de fuego: les propongo que hagan el esfuerzo de escoger un juego y averiguar qué capacidades o habilidades del niño se pueden reforzar con él o si puede aprender alguna nueva. Entonces las listas de cosas que se pueden asimilar o reforzar se hacen muy extensas ante la sorpresa de todos los que me escuchan. Por ende, algunas de las capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se pueden desarrollar con los juegos según (Batllori, 2016) son:

- Estimular la comunicación.
- Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomentar la diversión individual
- Facilitar la observación de nuevos procedimientos.
- Desarrollar la lógica y el sentido común.
- Proporcionar experiencias.
- Ayudar a explorar potencialidades y limitaciones.
- Fomentar la confianza y la comunicación.
- Ayudar al desarrollo físico y mental.
- Agilizar el razonamiento verbal, numérico, visual y abstracto.
- Fomentar el respeto a las demás personas y culturas.

El autor Quiroz (1996) considera que las características principales de los videojuegos son las siguientes:

a. La Simulación: implica desarrollar acciones de “suplencia” que permiten que lo que ocurre se corresponda con esto. Es decir, recrear lo más fielmente posible una situación o lugar, amplificando la sensación de “estar allí”, ofreciendo imágenes con una cantidad de información con gran definición, color, sonido, aumento del contenido figurativo de la imagen, sonido en estéreo, tamaño o calidad de las pantallas, etcétera. Pero este tipo de simulación puede darse cuando aquello que se está simulando se conoce, es decir cuando se maneja el referente.

Pero cuando este no existe en el usuario, también es posible porque se puede hacer uso de un saber social difundido fantástico. Pero aún cuando no existe referente existencial o abstracto es posible que la simulación se oriente hacia el futuro. A esto contribuye el cine o la televisión o el manejo de una serie de variables que determinan el funcionamiento del juego. Por ejemplo, aunque el usuario nunca haya estado en un avión de caza, la sensación de vértigo y velocidad no le es desconocida ya que referentes televisivos o cinematográficos le han mostrado lo que “se siente”.

b. La Interactividad: se trata de un concepto sobre el cual hoy en día se debate ampliamente. Implica convertir la televisión en una pantalla de intercambio video textual. En todos los videojuegos hay interactividad, pero de modo distinto. Es erróneo reducir el videojuego a una forma de consumo semejante al video o a la televisión; habla más bien que pensar en sus consecuencias para la coordinación visomotora y el dominio de la visualización de fenómenos. (págs. 97-98)

Tipos de juegos interactivos para el desarrollo de las habilidades cognitivas

De acuerdo, a un análisis publicado en la revista Scielo, la autora Liberio Xiomara (2019) menciona algunas de las actividades que nos pueden ayudar a desarrollar las habilidades cognitivas son: (1) Juego; (2) Videojuegos educativos; (3) Ejercicio y actividades deportivas; (4) Actividades Artísticas (5) Mindfulness y ejercicios de atención.

Mediante lo expuesto anteriormente el juego en cualquiera de sus modalidades es ideal para desarrollar habilidades cognitivas, entre ellas se encuentran dos juegos primordiales que ayudarán en este proceso: juego libre, juego estructurado.

Cuadro 1 Tipos de juegos que desarrollan habilidades cognitivas

JUEGO LIBRE	JUEGO ESTRUCTURADO
<p>Es aquel que estimula la flexibilidad y motiva al niño a probar diferentes maneras de hacer las cosas. Cuando se juega con otros niños, estimula el lenguaje y la cognición social. (Sin reglas)</p> 	<p>Desarrolla estrategias que permiten resolver problemas y ajustarse a las posibilidades del juego. (Con reglas)</p> 

Nota: Para diseñar una clase con uso de juegos es necesario elegir un juego según los resultados del aprendizaje

Clasificación de los juegos

Delgado et al. (2009) aborda y describe probablemente algunas de las categorías en las que se podrían clasificar los juegos, con el propósito de identificar su objetivo caracterizante.

Advergames

El término advergames se refiere a aquellos juegos cuyo objetivo caracterizante es la mercadotecnia (marketing), es decir, desarrollados específicamente para ser jugados por diversión y entregar mensajes publicitarios vinculados con marcas o productos en específico.

Entretenimiento educativo

Al referirse a este tipo de entretenimiento quiere decir que son aquellos juegos de entretenimiento para desarrollar las capacidades y habilidades de los niños y estos a su vez tienen su característica que los contenidos sean de aprendizaje óptimos para su desarrollo integral. Es decir, el jugador no requiere no obstante de la aplicación de

conocimientos, analizar crítica y reflexivamente, además, no se ejecuta algún tipo de evaluación de los aprendizajes.

La simulación

El concepto de simulación ha sido definido en diferentes investigaciones en las cuales se coincide en su capacidad para potencializar habilidades y competencias a través del juego en diferentes áreas del conocimiento. En este sentido, la simulación podría definirse como “un recurso electrónico que permite el diseño de ambientes simulados de aprendizaje, en los cuales se potencian diferentes habilidades cognitivas del estudiantado sin poner en riesgo su integridad física o emocional”. (págs. 44 -45)

Aplicación de los juegos interactivos

Es de suma importancia hacer énfasis del buen uso de los juegos interactivos para así beneficiar sobre todo a los niños ya que esta herramienta enriquece su conocimiento, a continuación, aportes positivos sobre el tema antes mencionado:

Los adelantos tecnológicos del siglo pasado crearon formas de transmisión de la información que influyeron en las transformaciones sociales y en la riqueza cultural del ser humano. Estas transformaciones exigen aprender a manejar nuevos instrumentos, adquirir nuevas pericias y técnicas para poder entender la nueva configuración social y tecnológica contemporánea (Martinez & lazo, 2011, pág. 68)

Ventaja de los juegos interactivos

Una de las ventajas que se manifiesta dentro de las TICs son:

El desarrollo de niños mediante las TICs, pero esto no incide en que sean utilizadas dentro de lo educativo para lograr potencialidades, sin embargo, aquellas que permitan el desarrollo adecuado a las necesidades de cada individuo. Es importante reconocer el uso que le dan los niños y cuál es el beneficio que obtienen mediante las TICs. (Santos Miranda-Pinto & Osório, 2008, pág. 4)

Desventajas de los juegos interactivos

Una de las desventajas frente a las TICs está en la ejecución de un plan creativo es la utilización de juegos interactivos puede liberar una que otra falencia para su conocido uso, como es la situación de la resistencia que emiten ciertos profesores por usar este medio como parte de su proceso de educación.

Finalmente se encuentra una minoría de documentos se reconoce que las TICs y los juegos interactivos ayudan y aportan al progreso de la educación, puesto que ellas despiertan el interés en los niños por utilizarlas e interactuar con ellas de una manera fácil y creativa, que les ayuden a adquirir nuevos conocimientos y puedan desarrollar habilidades en el mundo de la informática y la comunicación para tener un mejor lugar en la sociedad. Reconocemos el papel de las TICs en la protección y en la mejora del progreso. En ese contexto, insistimos en que el interés de los niños es el factor primordial (Díazgranados, 2011, pág. 27).

Habilidades cognitivas

Definición:

El autor del libro *Cognición Teorías y Aplicaciones* (Reed, 2007) afirma que “las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente” (p.58)

Tipos de las habilidades cognitivas

Así mismo, el modelo de (Halpern, 2003) estableció un esquema conceptual de habilidades de pensamiento crítico entre ellas se encuentran las siguientes: Habilidades de la memoria: necesarias al aprender, durante la retención y recuperación de información, Habilidades de razonamiento verbal: necesarias para comprender las técnicas persuasivas del lenguaje cotidiano, Habilidades de análisis de argumentos: necesarias para juzgar argumentos complejos, Habilidades en pensamiento como testeo de hipótesis: necesarias para la

observación, la formulación de juicios o hipótesis, y la confirmación de los mismos, Habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas: necesarias para la generación y selección de alternativas y juicios, Habilidades de resolución de problemas: necesarias para identificar y definir un problema y vías de solución, Habilidades para el pensamiento creativo: necesarias para redefinir problemas y metas

Concepto de niveles de asimilación en las Habilidades Cognitivas

Dentro del nivel cognoscitivo tiene como objetivo la asimilación del conocimiento y las posibilidades de darle uso a las más diversas situaciones, así mismo, la asimilación puede ser analizada como proceso y como resultado. Es decir, el proceso en el desarrollo de la actividad cognoscitiva; por su parte cuando se analiza la asimilación, como resultado, se hace relevancia al volumen y cantidad de conocimientos, así como al grado de desarrollo de las habilidades y hábitos que los escolares demuestran haber adquirido en la actividad. (Aguiar Rolando et al, 2021).

En correspondencia con estas consideraciones, se reconoce entonces la función categorizadora de los niveles de desempeño, que permiten delimitar diferentes jerarquías y más que etiquetar, posibilitan correlacionar los diferentes niveles para activar un proceso cognoscitivo diferenciador, flexible y diverso.

En este sentido el autor Aguiar Rolando et al (2021) considera tres niveles de desempeño cognitivo:

Primer nivel: Aquí se tendrá que reconocer, explicar, ordenar, parafrasear textos e interpretar los conceptos por lo cual se traduzca de manera literal las características fundamentales en que este se sustenta.

Segundo nivel: El estudiante tiene la capacidad de establecer relaciones de diferentes tipos, a través de conceptos, imágenes, procedimientos, donde reconoce, describir e interpreta los mismos, deberá aplicarlos a una situación práctica planteada, enmarcada ésta en situaciones que tienen una vía de solución conocida y reflexionar sobre sus relaciones internas.

Tercer nivel: Capacidad del estudiante para resolver problemas propiamente dichos- la creación de textos, ejercicios de transformación, identificación de contradicciones, búsqueda de asociaciones por medio del pensamiento lateral, entre otros donde la vía, por lo general, no conocida para la mayoría de los estudiantes y donde el nivel de producción de estos es más elevado.

Fases en la adquisición de las Habilidades Cognitivas.

De acuerdo, con Fitts (1964) nos indica que existen tres fases en la adquisición de habilidades motoras que son las que aportan para describir el proceso de la adquisición de habilidades cognitivas.

A continuación, se detallarán las fases a continuación:

- a) **Durante la fase inicial** de adquisición de habilidades cognitivas, el individuo intenta entender el conocimiento del dominio sin intentar aún aplicarlo.
- b) **La fase intermedia** comienza cuando el individuo posee algún conocimiento para la aplicación de los conceptos y principios adquiridos a la solución de problemas, pero no todo el conocimiento necesario.
- c) **La fase final** de adquisición de habilidades cognitivas comienza cuando los individuos pueden ejecutar acciones sin errores.

La interacción en las Habilidades cognitivas

Definición:

Para Shaffer (1989) define la interacción como toda actividad realizada entre participantes que se coordinan para formar una secuencia unitaria de intercambio social. La interacción social ocurre en un escenario donde es posible que la dinámica entre lo cultural, lo colectivo y lo individual retroalimente los mismos ámbitos del conocimiento humano.

La interacción en la clase virtual favorece que sen el entorno de la clase, la misma que se centra en el intercambio de discursos entre las partes (docente y niños); esto también

permite que el niño aprenda a gestionar adecuadamente su tiempo (Vigotsky, 1982) confirma que, un currículo adecuado se centraliza en planificar experiencias de aprendizaje e instrucción óptimas para desarrollar las habilidades y el desarrollo integral de los niños.

La educación antes era memorística no había interacción niño - docente, pero en la actualidad con los cambios suscitados en la educación, existe más interacción con el aporte de los juegos interactivos la misma que favorece el aprendizaje en los niños.

Lipman (2004) afirma la importancia de la comunicación en el niño, porque no limita el conocimiento en pequeño grupo, o en subgrupos, además, propicia el intercambio de opinión y experiencia significativa de un tema en general o específico (Carrazna, 2016)

- Interacción altamente receptiva a los tipos de lenguaje por el iniciador (maestro o estudiante).
- Combinación de interacción verbal y no verbal donde el gesto es fundamental para el significado del lenguaje; el niño para iniciar y responder a el profesor.
- Mayor capacidad de respuesta del docente para incorporar la comunicación facilitando estrategia de interacción y participación.
- Interacciones entre adulto y niño que implica un pensamiento compartido sostenido y abierto.
- El docente deja espacio para que el niño inicie el intercambio de idea

Desde el punto de vista los juegos interactivos forman parte de transformación porque amplía la posibilidad de interacción abierta y plena entre el estudiante-docente, posibilita que se cree un espacio preciso equitativo entre la espontaneidad y la orientación, con el diálogo, el profesor pretende investigar las formas en que cada estudiante procesa el conocimientos simple y complejo en referencia a un tema de estudio o un interés extracurricular específico (Méndez, 2009)

Aportaciones teóricas de Piaget y Vygotsky de las habilidades cognitivas

Teoría de Piaget en el desarrollo cognoscitivo.

Piaget menciona que el desarrollo cognoscitivo depende de cuatro factores como: la madurez biológica, la experiencia con el ambiente físico, la experiencia con el entorno social

y el equilibrio. Los primeros tres se identifican por sí solos, pero sus efectos dependen del cuarto. (Duncan, 1995)

De acuerdo, con lo que mencionan los autores es importante reconocer los factores influyentes en el desarrollo cognoscitivo del niño, para así, conocer, comprender los procesos, capacidades y habilidades de cada individuo y más aún darle relevancia a la primera infancia, ya que es la base esencial de cada persona, por lo que desde la infancia comienza su formación y de todo lo que ha desarrollado el niño, eso influenciará a lo largo de su vida.

En efecto, con lo que menciona Zambrano (2016), se evidencia que el desarrollo cognitivo comprendido por la teoría de Piaget, concreta que es la sucesión continua en la que los esquemas mentales se construyen desde la infancia pasando por etapas jerárquicas que abarcan la evolución integral de estructuras intelectuales, los cuales muestran cambios reestructurales en las capacidades cognitivas. (págs. 127-137)

Por el contrario, Vygotsky “propone que el desarrollo cognitivo, específicamente, de las funciones psíquicas superiores, se origina a partir del intercambio del sujeto con el medio en el que vive, el cual es fundamentalmente de tipo social, histórico y cultural” (Castellaro, 2017, pág. 3).

Como expresan los autores desde puntos analítico-disparejos, pero no apartados de la realidad de los procesos de aprendizaje del niño, es decir, que mediante aquello hay que conocer y sacarles provecho a estas edades tempranas, las mismas que aseguran un desarrollo integral óptimo.

Por otro lado, Cárdenas et al. (2013) concuerdan que el desarrollo Cognitivo facilita la adaptación al medio, al tiempo que se avanza en el manejo y utilización de la información, mediante cambios útiles y primarios en el sistema sensorial focal, que pueden ser experimentados casi de manera desligada al entorno, mientras que la cognición comprende todo lo relacionado con el área mental. Del mismo modo, se debería hacer énfasis en el desarrollo de las capacidades cognitivas en su ámbito, ya que aporta de forma interna y externa fortaleciendo su formación integral a partir de edades tempranas.

Etapas del desarrollo cognoscitivo de Piaget.

Para Piaget, las etapas de desarrollo cognitivo, sintetizadas, son los siguientes:

Motor sensorial o prácticas (0 a 2 años): el niño conoce el mundo a través de las acciones que lleva a ciertos objetos y observa la reacción de estos. Intuitivo o preoperatorio (2 a 6 años): aparición del lenguaje que representa imágenes y objetos, Cooperativa-concreto (7 a 11 años): todavía necesita el concreto para hacer la abstracción de su pensamiento, Formal operacional o abstracto (11 años): la operación lleva a cabo a través del lenguaje. (Camargos & Maciel, 2016).

Para que se produzca el desarrollo cognitivo, Piaget establece cuatro etapas o períodos: Período sensomotor, período preoperacional, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales. “Ha de quedar claro que la aparición de cada nuevo estadio no suprime en modo alguno las conductas de los estadios anteriores y que las nuevas conductas se superponen simplemente a las antiguas” (Piaget, 1990, pág. 398).

Tabla 1

• **Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget**

Etapas	Edad	Característica
Sensoria motora El niño es activo	Del nacimiento a los 2 años	-Los niños aprenden la conducta propositivista, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
Preoperacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	-El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. -Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas	De 7 a 11 años	-El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación

El niño práctico		y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales	De 11 a 12 años y en adelante	-El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.
El niño reflexivo		

Elaboración propia

Estadios de desarrollo del niño

Durante el proceso evolutivo del niño, Piaget diferenció cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo:

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, el nivel instintivo es aquel que se simboliza mediante las imágenes y entidades como apoyo para fortalecer el aprendizaje de los niños a esas edades (Unir, 2020).

Analizando las investigaciones, Piaget finiquitó que el desarrollo cognoscitivo de los niños seguía una continuidad fija. El patrón de procedimientos que el niño puede ejecutar podría tomar en cuenta como un nivel o etapa. A su vez, cada nivel o etapa se concreta por la manera en que el niño ve el mundo desde su perspectiva. (Rafael Linares, 2008, pág. 4)

También Piaget y terceras teorías incluyen etapas que suponen ciertas cosas que se mencionarán a continuación:

- Las etapas son discretas, separadas y cualitativamente diferentes.
- El paso de una etapa a otro no es una cuestión de mezcla gradual o de fusión continua.
- El desarrollo de las estructuras cognoscitivas depende del desarrollo previo.
- Aunque el orden del desarrollo de las estructuras no varía, la edad en la que se pasa por una etapa en particular varía de una persona a otra.

Teoría Sociocultural del Juego (Vygotsky, 1933; elkonin,1980)

La teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza el ámbito social como un facilitador del desarrollo y del aprendizaje. Es complicado evaluar las contribuciones de la teoría de Vygotsky al aprendizaje ya que la mayor parte de la averiguación es presente y muchas aplicaciones educativas de la teoría no son parte de ella. Varias aplicaciones que reflejan las ideas de Vygotsky son el andamiaje para la instrucción, la educación mutua, la participación de pares y los conjuntos de aprendizaje afirma (Carrera et al., 2001). Se debe considerar que los escenarios educativos han variado por los cambios suscitados en la actualidad y que a pesar de que las clases son virtuales por medio de los juegos interactivos se puede formar grupos de trabajo para que los niños puedan socializar el trabajo y el conocimiento sea preciso, ya que como los autores mencionan el niño aprende a través del juego.

Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

Así mismo, (Vygotsky, 2008) y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Linaza & Maldonado, 1987). En suma, el juego no solo conlleva al entretenimiento, si no que genera un aprendizaje significativo en el niño mediante el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas que son sustanciales para su

formación en estas edades, otorgando la participación del niño mediante las necesidades que el mismo requiera.

De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992, pág. 64).

Elkonin, (1988) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego. Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991).

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin se encuentran las siguientes: Rubinshtein aduce que: (1) la interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego; (2) la interpretación de la situación lúdica como nacida del “traslado” de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de “jugar a los significados” es estrictamente intelectualista; y (3) al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo (Elkonin, 1985); López de Sosoaga (2004) señala que las

aportaciones de Vygotsky son interesantes y valoran positivamente el fenómeno del juego, aunque únicamente se ocupa de la etapa “preescolar”.

Taxonomía de Bloom

De acuerdo con Conklin (2005), la Taxonomía de Bloom y su clasificación jerárquica de los objetivos de aprendizaje ha sido una de las mayores contribuciones académicas para los educadores que buscan conscientemente formas de estimular el razonamiento y las abstracciones de alto nivel en sus estudiantes pensamiento de orden superior, sin apartarse de los objetivos instruccionales previamente propuestos.

Según el autor Belhot (2010) en el artículo del tema Taxonomía de Bloom: revisión teórica y presentación de ajustes de instrumentos para definir objetivos instruccionales confirma que Lomena (2006), Guskey (2001), Bloom et al. (1956), Bloom (1972), School of Education (2005) y Clark (2006), se pueden resumir las características básicas de estos dominios en:

Cognitivas: relacionadas con el aprendizaje, el dominio del conocimiento. Implica la adquisición de nuevos conocimientos, desarrollo intelectual, habilidades y actitudes. Incluye el reconocimiento de hechos específicos, procedimientos estándar y conceptos que estimulan constantemente el desarrollo intelectual. En este dominio, los objetivos se agrupan en seis categorías y se presentan en una jerarquía de complejidad y dependencia (categorías), desde la más simple hasta la más compleja. Para pasar a una nueva categoría, es necesario haber tenido un desempeño adecuado en la anterior, ya que cada uno lo utiliza las habilidades adquiridas en los niveles anteriores. Las categorías de este dominio son: conocimiento, comprensión, solicitud, análisis, síntesis, y evaluación. (págs. 422 - 423)

Seguidamente Juste (2021) afirma que para acompañar debidamente al desarrollo de habilidades cognitivas en el aula bilingüe de Natural Science mediante el uso de actividades, estudiante en la adquisición de habilidades cognitivas es fundamental tener como referencia la taxonomía de Bloom revisada por Anderson, Krathwohl et al. (2001).

Según esta taxonomía el aprendizaje es un itinerario ascendente en términos de complejidad que se inicia en habilidades cognitivas de orden inferior: recordar,

comprender, aplicar y continúa con el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior: analizar, evaluar y crear. De esta manera, la memorización y la comprensión son elementos necesarios en el aprendizaje, pero éste no puede restringirse a estas actividades cognitivas de orden inferior, sino que se ha de procurar que los estudiantes lleguen a desarrollar habilidades que les permitan utilizar el conocimiento adquirido como una herramienta para resolver problemas y crear conocimiento. (2021, pág. 198)

Consecutivamente con lo anteriormente expuesto los autores hacen relevancia de las características básicas de los dominios, sin embargo, se redacta lo cognitivo y su relación con el aprendizaje a su vez se hace mayor énfasis de lo anteriormente mencionado, el autor también detalla sobre la categoría de los dominios, los mismos que se nombran sin profundizar tanto en ellos.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Tipo de Enfoque

La presente investigación está bosquejada mediante un enfoque mixto, logra una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno, ayuda a formular el planteamiento del problema con mayor claridad, produce datos más “ricos” y variados, potencia la creatividad teórica, apoya con mayor solidez las inferencias científicas y permite una mejor “exploración y explotación” de los datos. (Hernández Sampieri, 2014)

Se prueba la función del enfoque mixto mediante la pregunta principal que tiene como objetivo describir las cualidades de un fenómeno, en este caso, los juegos interactivos en la modalidad virtual, a través de un estudio en un contexto natural; y no trata de medir o comprobar en qué nivel se encuentra el suceso.

Tipo de estudio

Según la temporalidad

El estudio del tiempo corresponde a un tipo transversal, ya que el fenómeno en estudio se observa en un momento dado y en una muestra de la población (Bernal César, 2010) en este caso docentes del nivel Inicial.

Según su carácter y alcance de estudio

El presente trabajo investigativo es de carácter exploratorio, correlacional y descriptivo. Es decir, que es exploratorio porque indaga sobre un tema poco o nada estudiado en el contexto; Correlacional, porque trata de encontrar si hay relación o no entre las variables o categorías de estudio y analizar la misma; Descriptivo porque trata de establecer características de las variables de estudio que se está analizando: los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en el Subnivel 2 de Educación Inicial (Hernández, Fernández, & Batista, 2004).

a) Métodos de investigación: Teóricos y empíricos

Los métodos formales de investigación aplicados en el presente trabajo se clasifican en dos: teóricos y empíricos.

Los métodos de nivel teórico permiten revelar en las relaciones esenciales y cualidades fundamentales del objeto de investigación no observable directamente (Santiesteban, 2014).

Los métodos teóricos empleados fueron: el método analítico sintético para la indagación y procesamiento de la búsqueda esencial en base al objeto de estudio. Así mismo, se utiliza el método inductivo - deductivo para establecer las características del fenómeno dando paso a las inferencias lógicas pertinentes.

Los métodos empíricos, está asociado a la práctica, en la que se analiza y sistematiza las experiencias de lo observado y experimentado (Cerezal & Fiallo, 2005). Este método dentro de la investigación abarca conocer los puntos de vista de los docentes a través de la observación y se comprueba las manifestaciones, creencias o pensamientos que tienen los mismos sobre las habilidades cognitivas. Del mismo modo, el análisis documental, permite obtener datos relevantes sobre las habilidades cognitivas, a través de su planificación pedagógica.

La observación

La observación es un enfoque sistemático de recopilación de datos, los investigadores utilizan todos sus sentidos para examinar a las personas en entornos naturales o situaciones que ocurren naturalmente fomenta una comprensión profunda y rica de un fenómeno, situación y / o entorno y el comportamiento de los participantes en ese entorno puede proporcionar la base para el desarrollo de hipótesis y teorías (Brewer, 2002).

De acuerdo con la edad de los niños se estructura para la comunidad estudiantil fichas de observación, para captar la forma como el fenómeno se comporta con relación a la adquisición de conocimientos basado en los juegos interactivos.

La Medición

En el artículo de la medición en el proceso de la investigación científica (Mendoza & Garza, 2017) confirman que en el año de 1979 los autores Carmines & Zeller señalan la importancia de la medición, la cual consideran, como una teoría auxiliar que establece la

relación entre indicadores y constructos, parten de la base, que la medición tiene la misma importancia para la investigación científica que la teoría fundamental o sustantiva, mediante la cual se busca explicar los fenómenos, por medio de la especificación de las relaciones de unos conceptos, con otros.

Análisis documental

El análisis de documentos o de contenidos es una técnica que consiste en el análisis de la realidad social a través de la observación y el análisis de los documentos que se producen en ella, apuntando hacia la significación de este (Monje Álvarez, 2011) en tal sentido se realizó una guía de revisión, para analizar las planificaciones y extraer información sobre las actividades que llevan a cabo los docentes.

b) Técnicas e instrumentos de investigación empleados

Las técnicas de recolección de datos son aquellos procedimientos que le permiten al investigador tener acceso a la información necesaria para poder cumplir con los objetivos de investigación propuestos (Cegarra, 2011). Entre las técnicas a utilizar en la investigación se encuentra: La Entrevista, ficha de análisis documental.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron técnicas tanto como para el docente a cargo del área de trabajo como para la población estudiantil, las cuales se las utilizaron de la siguiente manera:

Entrevista

La entrevista para Hernández, Fernández, y Batista (2004) es “una conversación orientada a la obtención de información sobre el objeto de la investigación” (pág. 436). Al igual que en la encuesta, se utilizó un cuestionario con preguntas que ayuden a profundizar y comprender las características del objeto de investigación.

Ficha de análisis documental

Según Martínez (2014), no accedió juzgar sobre el funcionamiento y la credibilidad de los datos inmersos en los documentos seleccionados, es decir, los proyectos de aprendizaje

seleccionados para el estudio. Como instrumento, se utilizó la ficha de análisis documental de acuerdo con las categorías definidas para la investigación.

c) Instrumentos y medios de la investigación aplicados: cuestionario con preguntas abiertas, semiestructuradas.

Para la recolección del tema de investigación se realizó la entrevista con preguntas abiertas a los docentes, encuesta a padres de familia de la escuela, de esta manera, se obtuvo la información por parte de ellos, la misma que lleva a la obtención de datos por medio del análisis de resultados.

Procedimiento y recursos para el procesamiento de la información

El plan de recolección y procesamiento de la información se diseña para definir los pasos a seguir para poder recolectar los datos necesarios para poder alcanzar los objetivos.

objetivos.

Tabla 2 Plan de recolección de información

Preguntas	Explicación
Básicas	
¿Para qué?	Determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción.
¿A qué personas u objetos?	Docentes
¿Sobre qué aspectos?	Juegos interactivos y habilidades cognitivas
¿Quién?	Investigador
¿Cuándo?	
¿Lugar de la recolección de la información?	Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.
¿Cuántas veces?	Una vez

¿Qué técnicas de recolección?	Análisis documental
¿Con qué?	Guía de revisión documental
¿En qué situación?	Confidencial

Nota. Esta tabla se solventa las principales interrogantes respecto del plan de recolección de datos diseñado.

Procesamiento y análisis

Para garantizar que el procesamiento de la información recolectada se dé de forma efectiva y eficaz, se debe considerar lo siguiente:

Tabulación y codificación se toma los datos de las entrevistas para ser codificadas en el programa Atlas Ti 9 y así mismo se analizó la información de las encuestas mediante la tabulación realizada en el programa SPSS.

Luego de la **codificación y tabulación** de la información se procede a diseñar las tablas y gráficos que faciliten la interpretación de los resultados.

El Análisis de la información, fue a través de la triangulación de información donde se comenzó con la interpretación de los resultados expuestos en las tablas y gráficos estadísticos en contraste con las respuestas de la entrevista, encuestas y la información del análisis documental.

Población y Muestra.

En el proceso investigativo, la definición de población es un punto crucial para la investigación; (Hernández, Fernández, & Batista) mencionan que “es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen características en común, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación” (2004, pág. 239). La población para la presente investigación se centra sobre los docentes de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” del Cantón La Libertad.

Muestra

La muestra es la parte de la población de la cual se obtiene información relevante para desarrollar la investigación, además se utilizó una muestra no probabilística por conveniencia

pues no se aplica proceso de selección alguna, más bien se toma en cuenta la disponibilidad de los informantes (Hernández-Sampieri et al, 2014).

Por lo tanto, la muestra escogida cumple con las características antes indicadas y con criterios de accesibilidad y de aprobación, en este caso, se toma en cuenta a dos docentes del área de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio” del cantón La Libertad.

Tabla 3 Población y muestra.

Ítems	Descripción	Población	Muestra
1	Docentes	2	2
1	Padres	25	15

Fuente: Datos de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”

Nota: Elaboración Propia

CAPÍTULO IV

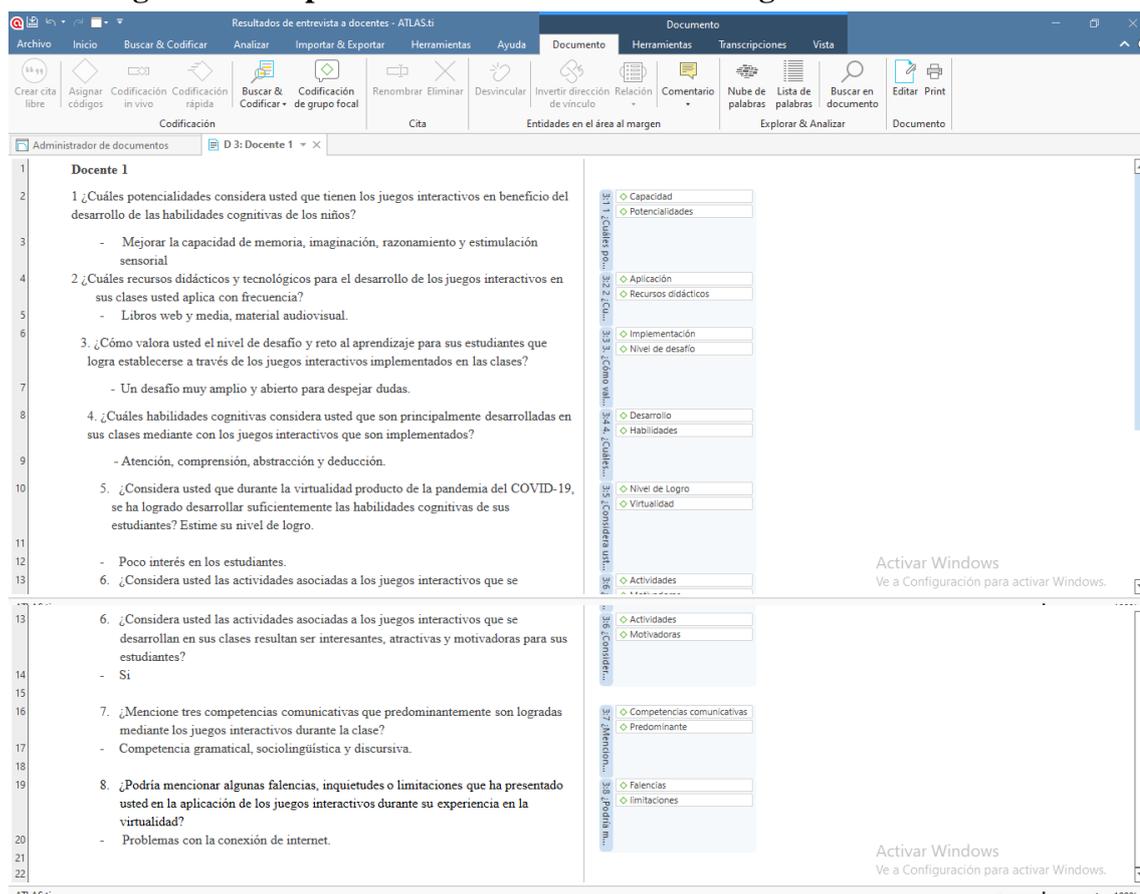
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS (ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS)

Análisis de los resultados / Análisis de la primera entrevista

Dentro de ATLAS. Ti, los elementos que se emplearon para analizar los contenidos de las entrevistas fueron: codificación de los contenidos, creación de redes semánticas, nubes de palabras, etc.

Codificación de contenidos

Figura 1 En la primera entrevista se realizó la siguiente codificación:



Nota: Datos extraídos del Atlas Ti 9

Así, se establecieron los siguientes códigos:

- Capacidad
- Potencialidades
- Aplicación
- Recursos didácticos
- Implementación

- Nivel de desafío
- Desarrollo
- Habilidades
- Nivel de logro
- Virtualidad
- Actividades
- Motivadoras
- Competencias comunicativas
- Predominante
- Falencias
- Limitaciones

Análisis de respuestas

Una vez obtenidos los códigos pertinentes, se procedió a realizar el análisis de las respuestas:

3.1 Las potencialidades que induce al desarrollo de las habilidades mediante los juegos interactivos, son la mejora de capacidades de memoria, imaginación, razonamiento y estimulación.

La respuesta anteriormente expuesta da a conocer la herramienta que se utiliza para estimular y fortalecer el desarrollo de habilidades, para lograr con el objetivo de que el niño se enriquezca de conocimiento de manera significativa.

3.2 Los recursos didácticos y tecnológicos que aplica la docente para favorecer el desarrollo de habilidades son los libros web, media, material audiovisual.

De acuerdo con lo mencionado, estos recursos manifestados por los docentes son de ayuda pedagógica para favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños. Cabe recalcar, que en este caso el docente debe seleccionar aquellos juegos que beneficien el área de logro que se quiere fortalecer.

3.3 El nivel de desafío y reto del aprendizaje logrado en los niños, es muy amplio y abierto para despejar dudas.

En este sentido, el nivel de desafío en el aprendizaje de los niños es favorecedor porque es un enfoque pedagógico que se logra con las herramientas tecnológicas adecuadas que motiven al niño a interactuar por medio de un dialogo entre docente y niño.

3.4 Las principales habilidades cognitivas desarrolladas mediante los juegos interactivos son la atención, comprensión, abstracción y deducción.

Una parte fundamental de los juegos interactivos en el aula virtual es mejorar y desarrollar aquellas habilidades que son indispensables en el momento en que el niño va desarrollándose, por ello, gracias a estas herramientas se determina que la atención, comprensión, abstracción y deducción son habilidades que son desarrolladas mediante los juegos interactivos aplicados en clase.

3.5 Durante la virtualidad producto del Covid- 19 las habilidades cognitivas son poco logradas debido a la modalidad actual de hoy en día, debido a esto produce en los niños poco interés.

Al analizar la situación que se vive actualmente debido a la pandemia generada por el Covid-19 los docentes deben innovar su estrategia de aprendizaje y dejar lo tradicional e integrar las herramientas educativas que favorezcan el desarrollo de las habilidades que el niño necesita, los juegos interactivos son una propuesta para fortalecer el aprendizaje de manera activa y eficaz.

3.6 Las actividades asociadas con los juegos interactivos dentro de clase resultan ser interesantes, motivadoras y atractivas.

Una parte fundamental dentro del aula virtual es el conocimiento que adquiere el niño mediante estos juegos interactivos que a su vez benefician el aprendizaje a través del juego, dentro estos factores el niño mejora la comunicación, el desarrollo cognitivo, fomenta el aprendizaje significativo entre otros.

3.7 Las competencias comunicativas que son predominantes son la competencia gramatical, sociolingüística y discursiva son logradas mediante los juegos interactivos durante la clase.

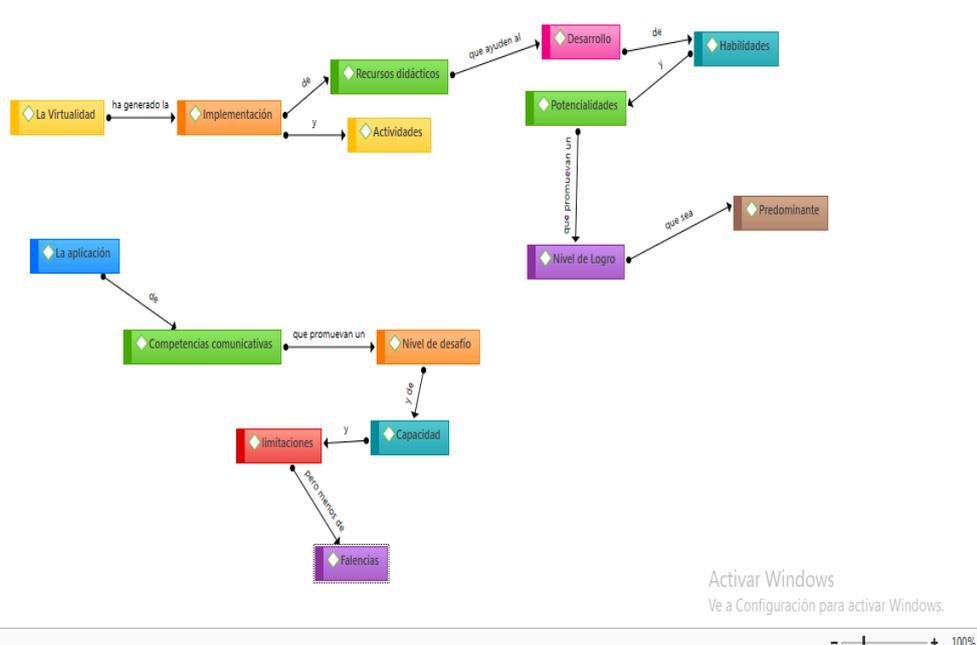
Mediante a lo redactado, las competencias comunicativas reflejan una perspectiva en los niños por lo que se desarrollan competencias a partir de la interacción y estrategias pedagógicas de los niños al utilizar adecuadamente estos juegos interactivos.

3.8 Las falencias, inquietudes o limitaciones que han presentado tras la aplicación de los juegos interactivos se dan mediante los problemas de conexión de internet.

Es necesario recalcar, que los problemas de conexión son causas que perjudican en el aprendizaje de los niños, debido a que no pueden entender bien la clase que el docente quiere impartir.

Análisis de red semántica

Figura 2 Red semántica de la primera entrevista



Nota: Extraído del Atlas Ti versión 9 (Elaboración propia)

- La Virtualidad ha generado la implementación de recursos didácticos y actividades que ayuden al desarrollo de habilidades y potencialidades que promuevan un nivel de logro que sea predominante.
- La aplicación de competencias comunicativas promueve un nivel de desafío y de capacidad y limitaciones, pero menos de falencias.

En relación con estos dos conceptos se puede recalcar que los juegos interactivos o recursos didácticos dentro de la virtualidad promueve el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de temprana edad, logrando construir su propio conocimiento.

Nube de palabras

Por medio de los códigos, también se procede a crear una nube de palabras estableciendo un conjunto de palabras:

Figura 3 Nube de palabras de la primera entrevista.



Nota: Extraído del Atlas Ti 9 (Elaboración propia)

Según la nube de palabras de la primera entrevista, las palabras que más se repiten son: juegos interactivos, habilidades cognitivas, estudiantes, desarrollo, desafío, virtualidad entre otras. Por ello, determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2, es factible aplicar juegos interactivos dentro de la modalidad virtual, porque promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, denotando así, la relación docente-niños que debe haber para una mejor captación de conocimientos, y también, se muestra la frecuencia de la lista de palabras de esta entrevista.

Figura 4

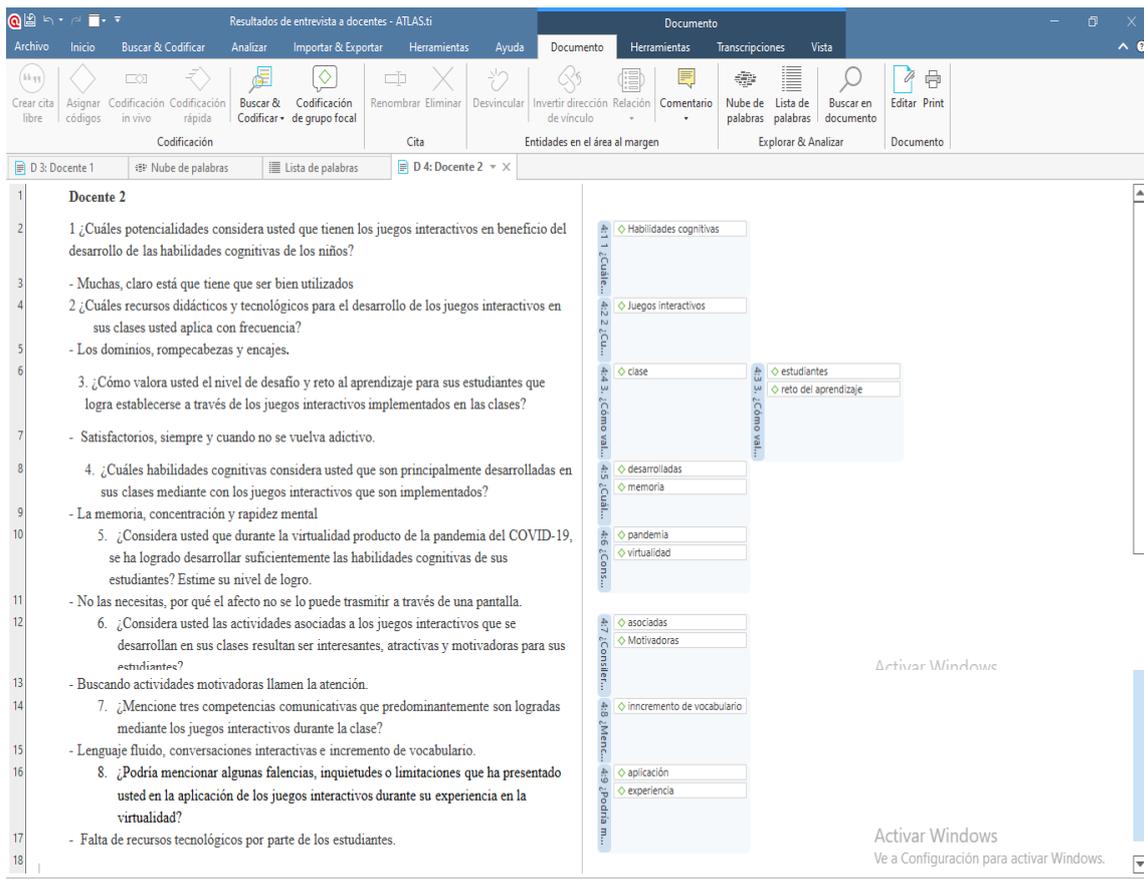
Palabra	Largo	Frecuencia	%	Docente 1	%
actividades	11	1	0,47	1	0,47
al	2	1	0,47	1	0,47
algunas	7	1	0,47	1	0,47
amplio	6	1	0,47	1	0,47
aplica	6	1	0,47	1	0,47
aplicación	10	1	0,47	1	0,47
aprendizaje	11	1	0,47	1	0,47
asociadas	9	1	0,47	1	0,47
atención	8	1	0,47	1	0,47
atractivas	10	1	0,47	1	0,47
audiovisual	11	1	0,47	1	0,47
beneficio	9	1	0,47	1	0,47
capacidad	9	1	0,47	1	0,47
clase	5	1	0,47	1	0,47
clases	6	4	1,87	4	1,87
cognitivas	10	3	1,40	3	1,40
cómo	4	1	0,47	1	0,47
competencia	11	1	0,47	1	0,47
competencias	12	1	0,47	1	0,47
comprensión	11	1	0,47	1	0,47
comunicativas	13	1	0,47	1	0,47
con	3	3	1,40	3	1,40
conexión	8	1	0,47	1	0,47
considera	9	4	1,87	4	1,87
covid	5	1	0,47	1	0,47
cuáles	6	3	1,40	3	1,40
de	2	11	5,14	11	5,14
deducción	9	1	0,47	1	0,47
del	3	2	0,93	2	0,93

Lista de palabras de la primera entrevista.

Nota: Extraído de Atlas Ti 9

Análisis de la segunda entrevista

Para la segunda entrevista, el proceso se repite, y se obtiene la siguiente información:



Codificación de los contenidos

Figura 5 Codificación en la segunda entrevista.

Nota: Extraído de Atlas Ti 9

En este caso, los códigos establecidos fueron los siguientes:

- Habilidades cognitivas
- Juegos interactivos
- Clase
- Estudiantes
- Reto del aprendizaje
- Desarrolladas
- Memoria
- Pandemia
- Virtualidad
- Asociadas
- Motivadoras
- Incremento de vocabulario

- Aplicación
- Experiencia

Análisis de respuestas

En el análisis de las respuestas para esta entrevista se pudo apreciar lo siguiente:

1.1 Las potencialidades que tienen los juegos interactivos son muchas, pero deben ser bien utilizadas.

El desarrollo de potencialidades en el niño mediante los juegos interactivos son muchas, sin embargo, de tantas que existen se deben seleccionar las que están acordes a las necesidades del niño.

1.2 Los dominios, rompecabezas y encajes son recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de los juegos interactivos en clases.

La importancia que tienen los recursos didácticos tecnológicos dentro de la enseñanza- aprendizaje es que permite al niño a aprender en muchos niveles diferentes.

1.3 El nivel de desafío que logra los juegos interactivos en las clases es satisfactorio, siempre y cuando no se vuelvan adictivos.

Los juegos interactivos en los niños tienen un logro de aprendizaje satisfactorio si se lo usa para desarrollar el aprendizaje, siempre y cuando no se vuelva adictivo para los niños.

1.4 Las habilidades cognitivas desarrolladas dentro de clase es la memoria, la concentración y rapidez mental.

Durante las clases virtuales las habilidades cognitivas que desarrollan son los procesos mentales que se dan desde la niñez y a su vez permite que el niño se desarrolle en la sociedad.

1.5 La virtualidad ha generado que el afecto no se pueda transmitir por lo que los niños están a través de una pantalla.

En sentido, con lo anterior, es necesario recalcar, que no todas las habilidades se pueden desarrollar dentro de la modalidad virtual debido a que no es la misma convivencia, por ende, uno de los factores primordiales es el afecto que no se puede transmitir por medio de una pantalla.

1.6 Las actividades que están asociadas con los juegos interactivos deben ser motivadoras, llamativas para que el niño esté atento a la hora de la clase.

Es importante que las actividades de los juegos interactivos estén asociadas en fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza para el desarrollo integral del niño.

1.7 Las competencias comunicativas que son predominantes dentro de los juegos interactivos son el lenguaje fluido, conversaciones interactivas e incremento de vocabulario.

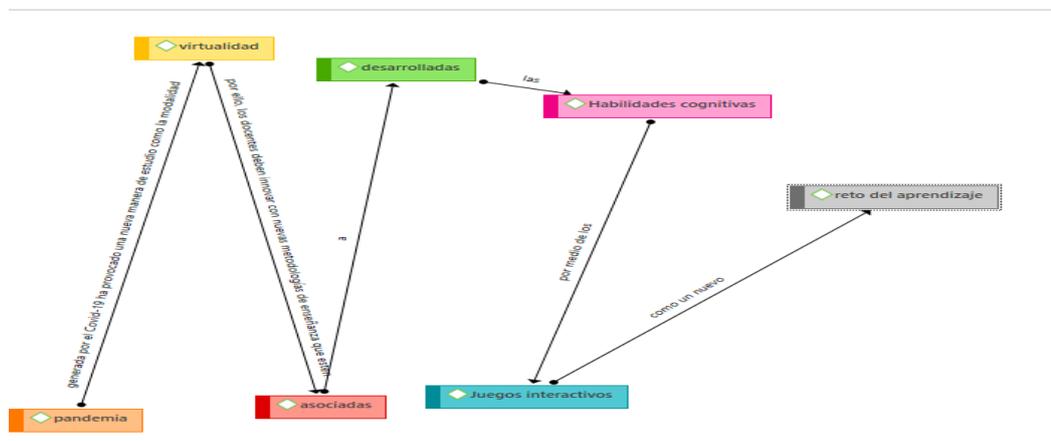
El beneficio de las competencias comunicativas dentro de los juegos interactivos es que promueve que los niños expresen de manera oral sus deseos de forma clara.

4.8 Algunas de las falencias que puede presentar un niño para su logro de aprendizaje, es la falta de recursos tecnológicos.

La pandemia ha generado grandes consecuencias actualmente provocando un giro internacional, dejando a algunos niños sin estudiar debido a la crisis económica que tiene cada familia.

Análisis de red semántica

Figura 6 Para esta entrevista se establece la siguiente red semántica:



Nota: Extraído de Atlas Ti 9

- La pandemia generada por el Covid-19 ha provocado una nueva manera de estudio como la modalidad virtual, por ello, los docentes deben innovar con nuevas metodologías de enseñanza que están asociadas a desarrollar las habilidades cognitivas por medio de los juegos interactivos como un nuevo reto de aprendizaje.

Nube de palabras

Por medio de los códigos, también se procede a crear una nube de palabras estableciendo el siguiente conjunto de palabras:

Figura 8 Se muestra la frecuencia de la lista de palabras de esta entrevista.

Palabra	Largo	Frecuencia	%	Docente 2	%
actividades	11	2	0,86	2	0,86
adictivo	8	1	0,43	1	0,43
afecto	6	1	0,43	1	0,43
al	2	1	0,43	1	0,43
algunas	7	1	0,43	1	0,43
aplica	6	1	0,43	1	0,43
aplicación	10	1	0,43	1	0,43
aprendizaje	11	1	0,43	1	0,43
asociadas	9	1	0,43	1	0,43
atención	8	1	0,43	1	0,43
atractivas	10	1	0,43	1	0,43
beneficio	9	1	0,43	1	0,43
bien	4	1	0,43	1	0,43
buscando	8	1	0,43	1	0,43
claro	5	1	0,43	1	0,43
clase	5	1	0,43	1	0,43
clases	6	4	1,72	4	1,72
cognitivas	10	3	1,29	3	1,29
cómo	4	1	0,43	1	0,43
competencias	12	1	0,43	1	0,43
comunicativas	13	1	0,43	1	0,43
con	3	2	0,86	2	0,86
concentración	13	1	0,43	1	0,43
considera	9	4	1,72	4	1,72
conversaciones	14	1	0,43	1	0,43
covid	5	1	0,43	1	0,43
cuáles	6	3	1,29	3	1,29
cuando	6	1	0,43	1	0,43
de	2	13	5,60	13	5,60

Lista de palabras de la segunda entrevista

Nota: Extraído de Atlas Ti 9

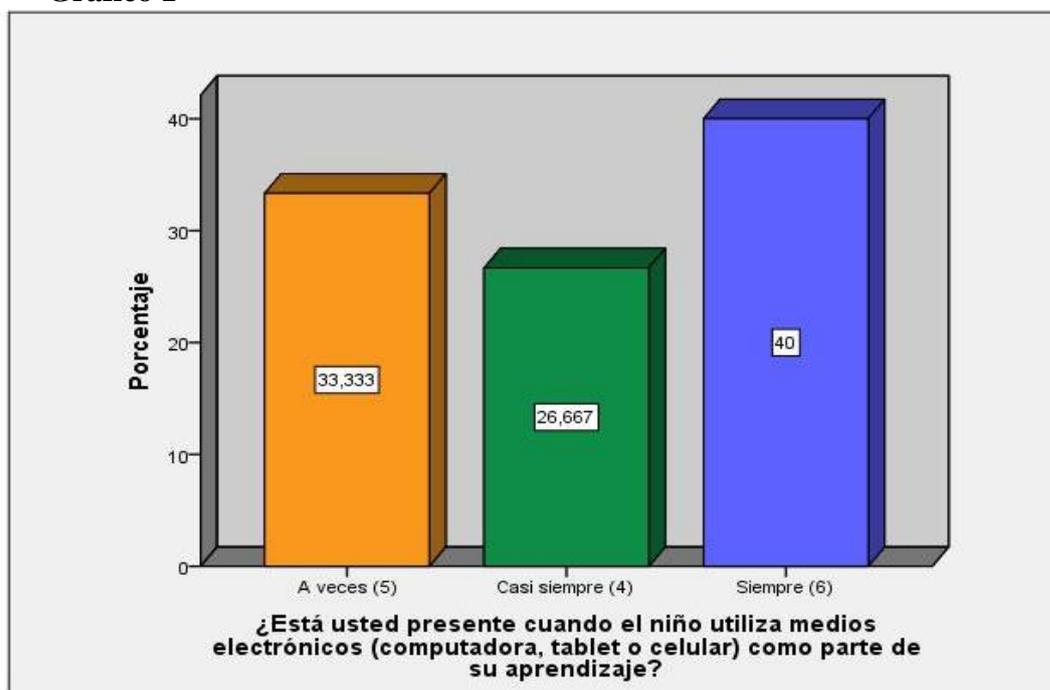
Tabla 4 Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a padres de familia.

Pregunta 1: ¿Está usted presente cuando el niño utiliza medios electrónicos (computadora, Tablet o celular) como parte de su aprendizaje?

¿Está usted presente cuando el niño utiliza medios electrónicos (computadora, Tablet o celular) como parte de su aprendizaje?					Total
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
0	0	5	4	6	15
0,0%	0,0%	33,3%	26,7%	40,0 %	100,0%
100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Gráfico 1



Elaborado por: Aquino Génesis & Gualpa Liliana.

Nota: Extraído del Programa SPSS

Interpretación de los resultados

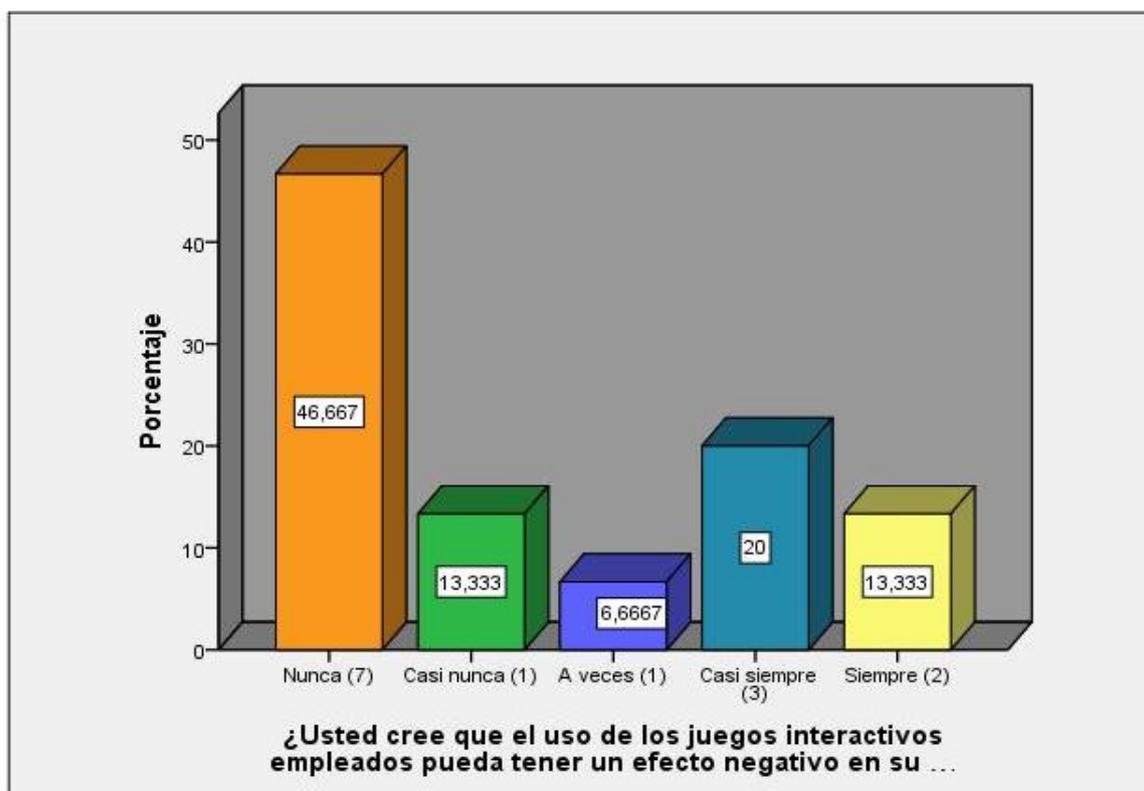
Tal como se presenta en la figura uno (1), todos los padres de familia siempre están presente cuando se utilizan medios electrónicos como: computadora, Tablet o celular como parte de su aprendizaje, algunos con menor frecuencia que otros padres. Esto es evidente puesto que, al analizar los resultados, está pregunta tiene más énfasis en la opción de “Siempre” con un 40,0%, que es algo bueno conocer que los padres realizan el acompañamiento pedagógico adecuado con sus hijos.

Pregunta 2: ¿Usted cree que el uso de los juegos interactivos empelados pueda tener un efecto negativo en su aprendizaje?

Tabla 5

¿Usted cree que el uso de los juegos interactivos empleados pueda tener un efecto negativo en su aprendizaje?					Total
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
7	2	1	3	2	15
46,7%	13,3%	6,7%	20,0%	13,3%	100,0%
100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Gráfico 2

Elaborado por: Aquino Génesis & Gualpa Liliana.

Nota: Extraído del Programa SPSS

Interpretación de los resultados

Desde la perspectiva de los padres, según la figura dos (2), algunos consideran la opción “Nunca” que consta con un 46,7%, es decir, esto quiere decir que estos padres están de acuerdo que el uso de juegos interactivos empleados dentro del aula virtual, no tienen un efecto negativo en el aprendizaje de los niños, por otro lado, el 20,0% de padres manifiestan que los usos de estas herramientas causan problemas en la enseñanza del niño.

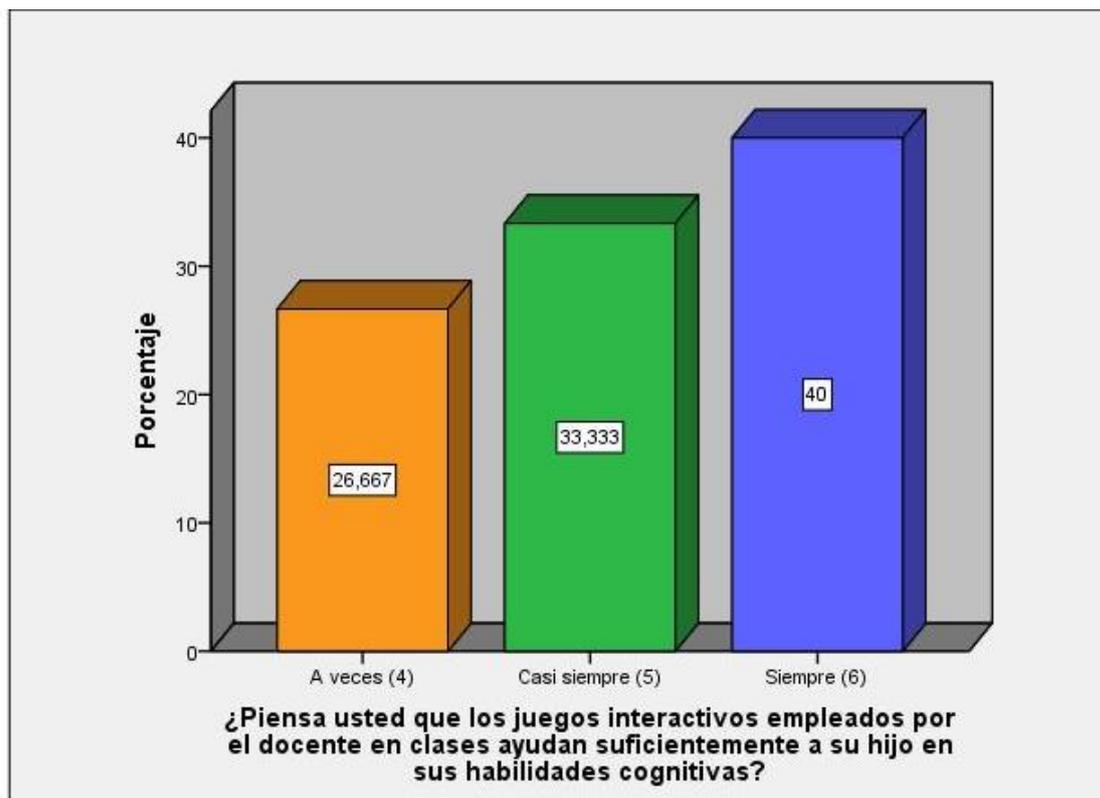
Pregunta 3: ¿Piensa usted que los juegos interactivos empleados por el docente en clases ayudan suficientemente a su hijo en sus habilidades cognitivas?

Tabla 6

¿Piensa usted que los juegos interactivos empleados por el docente en clases ayudan suficientemente a su hijo en sus habilidades cognitivas?					Total
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
0	0	4	5	6	15
0,0%	0,0%	26,7%	33,3%	40,0%	100,0%
100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Gráfico 3



Elaborado por: Aquino Génesis & Gualpa Liliana.

Nota: Extraído del Programa SPSS

Interpretación de los resultados

De acuerdo, a la figura tres (3), los padres concuerdan con que los juegos interactivos que aplican los docentes si ayudan suficientemente a sus hijos en sus habilidades cognitivas, sin embargo, el 26,7% no piensan de la misma forma, ellos mencionan la opción “A veces”, que son padres que no están de acuerdo con la aplicación de estas herramientas.

Pregunta 4: ¿Considera usted que los juegos interactivos que se desarrollan en clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus hijos?

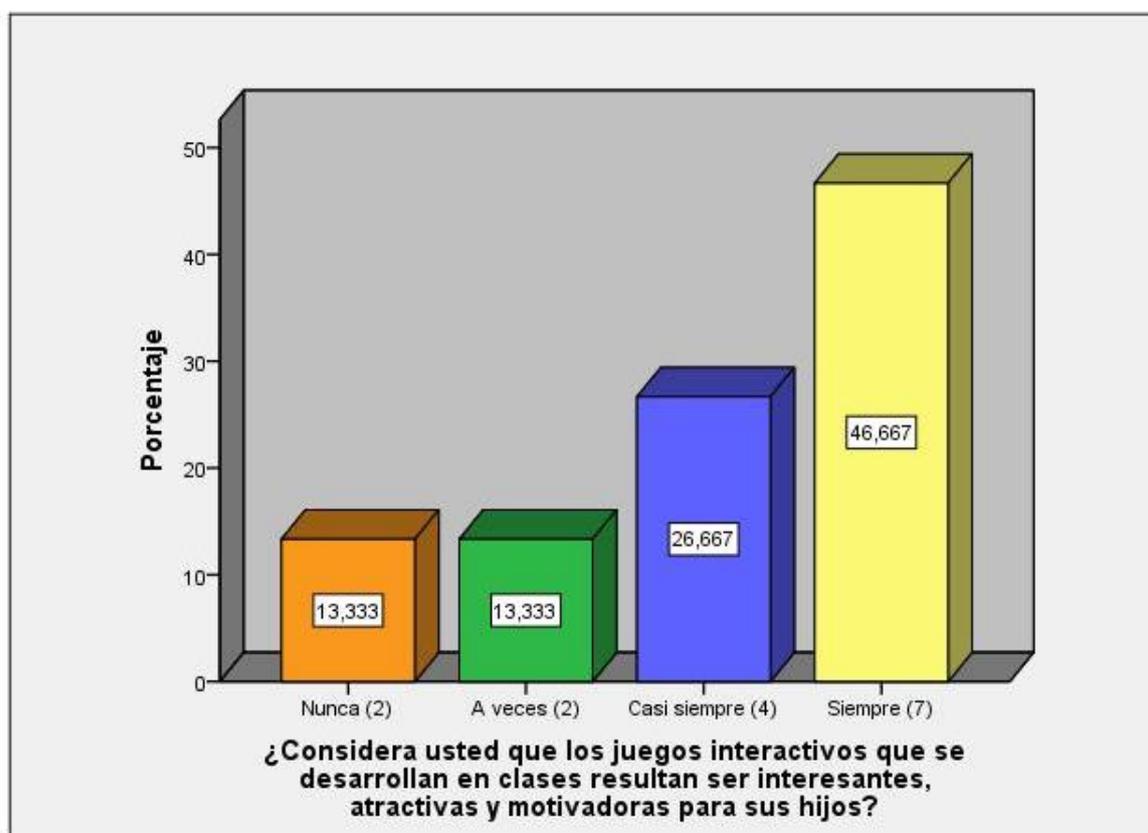
Tabla 7

¿Considera usted que los juegos interactivos que se desarrollan en clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus hijos?					Total
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
a					

2	0	2	4	7	15
13,3%	0,0%	13,3%	26,7%	46,7%	100,0%
100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Gráfico 4



Elaborado por: Aquino Génesis & Gualpa Liliana.

Nota: Extraído del Programa SPSS

Interpretación de los resultados

La información recopilada indica que, en su mayoría con un 46,7% los padres de familia consideran que los juegos interactivos que se desarrollan en clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus hijos. Esto es observable en la figura cuatro (4) en vista que hay padres que si están de acuerdo y otro no.

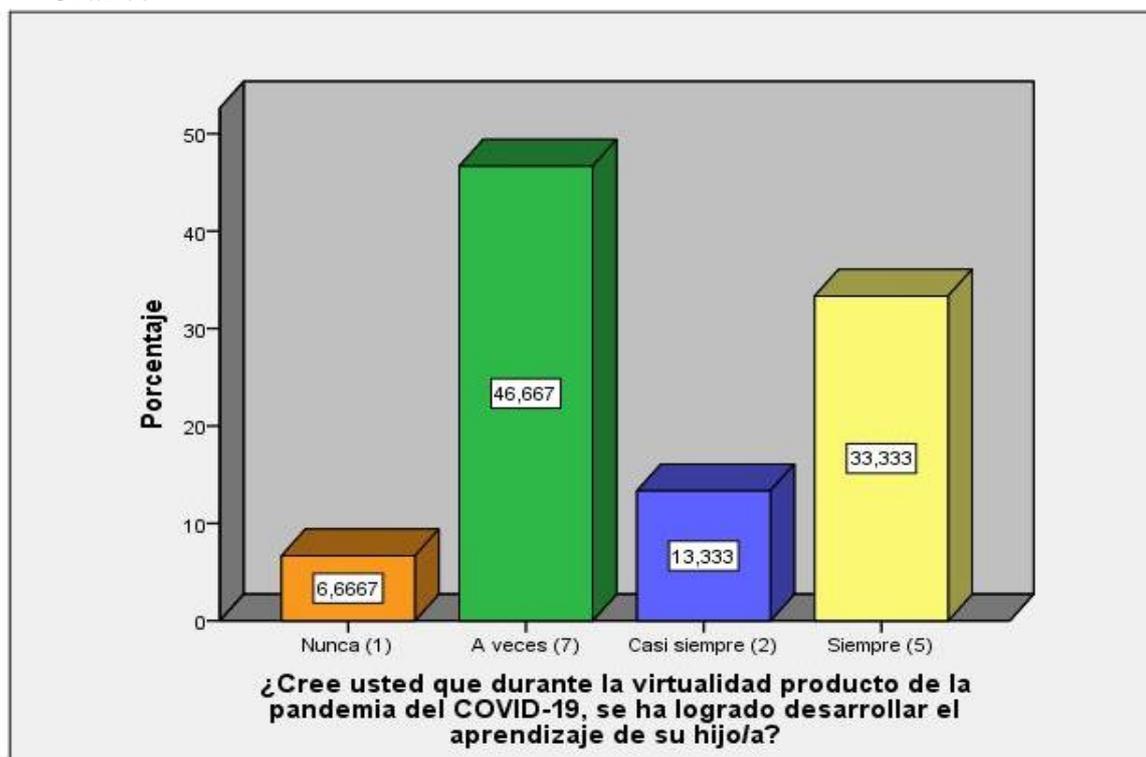
Pregunta 5: ¿Cree usted que durante la virtualidad producto de la pandemia del COVID-19, se ha logrado desarrollar el aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 8

¿Cree usted que durante la virtualidad producto de la pandemia del COVID-19, se ha logrado desarrollar el aprendizaje de su hijo/a?					Total
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
1	0	7	2	5	15
6,7%	0,0%	46,7%	13,3%	33,3%	100,0%
100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Gráfico 5



Elaborado por: Aquino Génesis & Gualpa Liliana.

Nota: Extraído del Programa SPSS

Interpretación de los resultados.

Tal como se presenta en la figura en la figura cinco (5), los padres consideran que durante la virtualidad los niños no han desarrollado 100% su aprendizaje como es debido, en cuanto con un 33,3 %, 5 de cada 15 padres manifiestan con la opción “Siempre” de que sus hijos si desarrollan su conocimiento en la nueva modalidad virtual.

Interpretación de la información recopilada a través de la guía de revisión documental.

Los datos recolectados mediante la guía de revisión documental permiten comprobar y verificar la información obtenida en las encuestas y entrevistas. Por ello, las preguntas que se destacan son consideradas como objetivas o selección de respuesta. Por otro lado, casi todos los criterios de redacción se evidencian en el diseño de los instrumentos, a excepción de la relevancia en vista que casi no se visualizan actividades donde incluyan los juegos interactivos dentro del aula virtual.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En este capítulo se evidencian los resultados y la discusión de la indagación recopilada de los instrumentos aplicados, que fueron concluyentes en la sistematización y concordancia con los objetivos establecidos en esta investigación. Para el primer objetivo que enmarca los juegos interactivos y las habilidades cognitivas de los niños del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”, se efectúa la interpretación de las respuestas derivadas de la entrevista aplicado a 2 docentes de Educación Inicial, a 15 padres de familia con encuesta y análisis documental. Los resultados han sido expuestos en cuadros, tablas y figuras con la interpretación respectiva. Se aplicó la estadística descriptiva, bajo la distribución de tablas de contingencia.

Las entrevistas señalan que los aspectos fundamentales de los juegos interactivos y las habilidades cognitivas se centran en la comunicación que debe existir en el aula virtual. Para que pueda existir la debida interacción que favorece la búsqueda del aprendizaje de los niños de Educación Inicial del Subnivel 2.

Cabe recalcar que, el desarrollo de una clase con el aporte de los juegos interactivos es significativo ya que su contenido es didáctico novedoso, y, con nuevos métodos de aprendizaje, permitiendo que el niño se vea interesado y motivado a aprender nuevas concepciones y despierta la curiosidad de los niños, (Bruner, 1972) afirma que los niños por naturaleza tienden a ser curiosos.

La interacción en la clase permite que se forme un entorno de aprendizaje que se centra en el intercambio de discursos entre las partes; esto también permite que el niño/a aprenda a cómo realizar acciones como gestionar adecuadamente su tiempo Vigotsky (1982) confirma que, un currículo adecuado se centra en planificar experiencias de aprendizaje e instrucción, en este sentido, también se encuentra la aplicación de contenidos pues, esto ayudará al desarrollo de la creatividad mientras planifica unidades que se alinean con los estándares.

Reflexiones de los resultados

Conclusiones

La presente investigación permitió determinar con el 1º objetivo general q si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la educación inicial del subnivel 2, a partir de sus conocimiento, pensamiento e ideas, llegando a concluir que los docentes poseen conocimiento del tema, sin embargo, en gran parte no la llevan a cabo en sus planificaciones.

En respuesta al primer objetivo específico se desarrollaron los referentes teóricos, porque permitieron determinar cómo los docentes promueven el juego interactivo como principal estrategia, mientras que, con las bases teóricas de las habilidades cognitivas, se identificaron las habilidades más frecuentes en los niños del Subnivel 2, asimismo, favoreció en la elaboración de los instrumentos de medición y en la contratación de los resultados obtenidos.

En correspondencia al siguiente objetivo 2 específico las características que se evidencian de los juegos interactivos es: la simulación y la interactividad que existen al momento de que el docente imparte las clases y a medida que va enseñando.

De acuerdo con el objetivo 3, específico se logró identificar las habilidades cognitivas que evidencian lograr los niños en el transcurso de la virtualidad como la atención, comprensión, abstracción, deducción, memoria, concentración, aquellas habilidades son las primordiales desarrolladas en las clases de los docentes mediante los juegos interactivos que son implementados

Finalmente, en el objetivo 4 específico logró valorar en que aspectos se ven coincidencias entre los juegos interactivos y entre las habilidades cognitivas, en el subnivel de 2, de acuerdo a las consideraciones de las docentes y de los padres de familia, se lograron precisar que si existe relación ambas variables porque se complementa una con la otra, por ello, el nivel de desafío en las habilidades cognitivas y los juegos interactivos en clase se considera satisfactorio, pero siempre y cuando no se vuelva adictivo.

Referencias Bibliográficas

- Abitmedia. (2017). *Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención*. Quito. Obtenido de <http://docplayer.es/134147104-Universidad-tecnologica-israel-escuela-de-postgrados-maestria-en-educacion-mencion-gestion-del-aprendizaje-mediado-por-tic.html>
- Aguiar Rolando et al. (2021). Los niveles de asimilación y niveles de desempeño cognitivo. Reflexiones. Nuevos Sistemas de Comunicación e Información. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202006000100005
- Arcos Cabrera & Beny Espinoza. (2008). Desafíos de la educación en el Ecuador. Calidad y equidad. *Unesco*, 66. doi:978-9978-67-156-6
- Batina, A. (2008). Inteligencia y desnutrición en la infancia. *Evaluación en las habilidades cognitivas y sociales en niños de Tucumán en contextos de pobreza*. Obtenido de https://dspace.palermo.edu/dspace/bitstream/handle/10226/1721/Lacunza_Betina_Tesis_CC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Batlloiri. (2016). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Barcelona: Narcea Ediciones. Obtenido de https://kupdf.net/download/juegos-para-entrenar-el-cerebro_5af83aa4e2b6f58744ecde64_pdf
- Belhot, R. V. (2010). Taxonomía de Bloom : revisión teórica y presentación de ajustes de instrumentos para definir objetivos instruccionales. *Scielo*. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/abstract/?lang=pt>
- Bernal César. (2010). *Metodología de la Investigación*. Tercera edición E-Book. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Berné. (2014). “*Los juegos interactivos didácticos y su influencia en el desarrollo intelectual en el área de estudios sociales de los niños de 6to. año de egb. de la escuela de educación básica “eduardo mera” de la ciudad de ambato*”. tesis.

- Obtenido de
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8140/1/FCHE_LEB_1318.pdf
- Brewer. (2002). *Book Review: Interpreting Qualitative Data: Methods for Analysing Talk, Text and Interaction. Qualitative Research*, . doi:
<https://doi.org/10.1177/146879410200200111>
- Bruner, J. (1972). *El proceso de educación*. México: Uteha.
- Camargos, E., & Maciel, R. (2016). La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. *Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento*, 9, 254-275. doi:2448-0959
- Cárdenas, I. R., Zermeño, M. G., Fernando, R., & Tijerina, A. (2013). *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*. *Revista Educación y Tecnología*,. Obtenido de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/20345>
- Carranza Alcántar, M. (2016). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(8), 898-922.
doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Carrera et al. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41–44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castellano Mariano. (2017). La interacción social como clave del desarrollo cognitivo: Aportes del socioconstructivismo a la Psicología. *Revista Psicología Digital*.
doi:2422-6297
- Cegarra. (2011). Metodología de la investigación científica y tecnológica. Obtenido de <https://cienciaenlautn.files.wordpress.com/2018/08/cegarra-metodologacc81-de-la-investigaciocc81n-cienticc81fica-y-tecnolocc81gica-cap-2-3-y-4-unidad-1.pdf>
- Cerezal & Fiallo. (2005). *Cómo investigar en Pedagogía. Los métodos científicos en las investigaciones pedagógicas*. Obtenido de <https://vdocuments.mx/como-investigar-en-pedagogia.html>

- Conklin. (2005). *Una taxonomía para aprender, enseñar y evaluación: una revisión de la taxonomía de Blooms de los objetivos educativos*. *Horizontes Educativo* (Vol. 83). doi:10.11606/issn.2525-376x.v4i1p19-27
- Cordoba Giraldo & Arrieta Florez, R. (. (2017). Los procesos pedagógicos en La educación inicial: una apuesta para la construcción de sujetos sociales. *Revista Palobra*, «palabra que obra», 17(17), 144-165. doi:<https://doi.org/10.32997/2346-2884>
- Cukierman y Santángelo. (2009). *Tecnología educativa recursos, modelos y metodologías*. Buenos Aires. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8140/1/FCHE_LEB_1318.pdf
- Delgado Sandy, Sanz Juan Carlos, Cecilia Verónica. (2009). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228>
- Dente, L. a. (2018). La centralidad del Juego en la Educación Inicial. *Rosario: Homo Sapiens Ediciones*. Obtenido de [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.47\(243-248\)%20Lopez%20Araujo,%20Giovanna_articulo_id727.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.47(243-248)%20Lopez%20Araujo,%20Giovanna_articulo_id727.pdf)
- Díazgranados, I. (2011). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología Desde El Caribe*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>
- Druin & Solomon. (1996). *Designing Multimedia Environments for Children*. Usa. doi:978-0-471-11688-2
- Duncan, R. M. (Diciembre de 1995). Piaget y Vygotsky revisados: ¿diálogo o asimilación? *Elsevier*, 15, 250. doi:<https://doi.org/10.1006/drev.1995.1019>
- Elkonin. (1985). *Psicología del juego* (Vol. 10). Madrid. Obtenido de http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf
- Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego*.

- Elkonin, D. B. (1988). Psicología del juego. *Revista Mundo Psicológico*. Obtenido de http://libertario.artebiblioteca.com/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf
- Fitts. (1964). *Categorías de aprendizaje humano* (1ª Edición ed.). (A. W. Melton, Ed.) Nueva York. doi:<https://doi.org/10.1016/B978-1-4832-3145-7.50016-9>
- Font. (2012). La incidencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los programas de formación continuada de Jueces y Magistrados. *Revista de educación y derecho*(5), 22. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/RED/article/view/255114>
- Frías Guzmán, Haro Águila, Olivera, M. A. (2017). Las habilidades cognitivas en el profesional de la Información desde la perspectiva de proyectos y asociaciones internacionales. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información*, 31(71). doi:
<http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2017.71.57816>
- Halpern. (2003). . *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking, Mahwah*. New Jersey. doi:[https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0720\(199704\)11:2<179::AID-ACP453>3.0.CO;2-S](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0720(199704)11:2<179::AID-ACP453>3.0.CO;2-S)
- Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. doi:<https://doi.org/978-1-4562-2396-0>
- Hernández, Fernández, & Batista. (2004). *Metodología de la investigación*. sexta. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández-Sampieri et al. (2014). Selección de la muestra. Metodología de La Investigación. 170-196. Obtenido de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Hoz, D. L. (2011). Educación y competencias. *Bordon*, 9–12. Obtenido de <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>

- Juste, S. &. (2021). *Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural. Reflexiones Multidisciplinares Para El Tratamiento de La Competencia Artística y La Formación Cultural*. doi:https://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00
- Kearney Caroline. (2011). European Schoolnet's Games in Schools Study: The Current State of Play in European Schools and the Game Ahead. doi:10.4018/978-1-60960-495-0.ch003
- Liberio Xiomara. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 15(70), 6. doi:<http://orcid.org/0000-0001-8579-5823>
- Linaza y Maldonado. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6542602.pdf>
- López de Sosoaga, A. (2004). El juego: análisis y revisión bibliográfica. *Bilbao: Universidad del País Vasco*.
- López de Sosoaga, A. (2004). El juego: análisis y revisión bibliográfica. *Bilbao: Universidad del País Vasco*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=252656>
- Marín, M. (2020). *El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial en la Unidad Educativa Brisas del Río en el período 2019-2020*. Guayas-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Marín, M. (2020). *El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial en la Unidad Educativa Brisas del Río en el período 2019-2020*. Guayas-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4098/1/T-ULVR-3413.pdf>
- Martinez & lazo. (2011). *Jóvenes interactivos nuevos modos de comunicarse*. España. doi:978-84-9745-465-0
- Martínez. (2013). *Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de*. Quito. Obtenido de

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1872/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-002.pdf>

Martínez, M. (2014). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de Investigación En Psicología. Revista de Investigación En Psicología*. Obtenido de <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>

Méndez, C. (2009). *Constructivismo frente a el aprendizaje del infante*. Paris: Work.

Méndez, C. (2009). *Constructivismo frente a el aprendizaje del infante*. Paris: Work. Obtenido de <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>

Mendoza & Garza. (2017). La medición en el proceso de investigación científica: Evaluación de validez de contenido y confiabilidad. *Revista Innovaciones de Negocios*, 6(11), 17-32. doi: <https://doi.org/10.29105/rinn6.11-2>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa”*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-aprendemos-juntos-en-casa/>

Monje Álvarez. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. *Guía didáctica. Universidad Surcolombiana*, 1-216. Obtenido de <http://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-+Guía+didáctica+Metodología+de+la+investigación.pdf>

Moreno, & Julian. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-52.

Moreno, & Julian. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2733/273349183004.pdf>

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 87-102.

- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 87-102. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. *Sevilla: Alfar*.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. *Sevilla: Alfar*. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Ortiz & Jordán. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Piaget. (1990). El nacimiento de la inteligencia en el niño. España. doi:978-84-7423-263-9
- Quiroz, M. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, II(4), . Obtenido de https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/2639/Quiroz_Velasco_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rafael Linares. (2008). Desarrollo cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky. 29. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF
- Ramírez Apud López, Z. &. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *REVISTA KILLKANA SOCIALES* /, 2(2), 47-42. doi:https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299
- Reed. (2007). *Cognition: Theory and Applications* (Vol. 95). Estados Unidos: In The American Journal of Psychology. doi:<https://doi.org/10.2307/1422148>
- Rosero. (2018). Estrategias Metodológicas Para El Desarrollo De Competencias Integrales De Los Niños Y Niñas Del Centro De Educación Inicial ‘Chispitas De Ternura’. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3358/1/T-ULVR-2940.pdf>

- Saldarriaga Zambrano et al. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 2, 127-137. doi:2477-8818
- Salgado. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado. (6. Universidad Católica de Costa Rica, Ed.) Obtenido de <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2>
- Salgado, E. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado. Universidad Católica de Costa Rica, 67. *Universidad Católica de Costa Rica*, 67. Obtenido de <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2>
- Santiesteban. (2014). *Metodología de la Investigación* (Vols. (Vol. 110, Issue 9)). Obtenido de [http://edacunob.ult.edu.cu/bitstream/123456789/16/1/Metodología de la Investigación Científica.pdf](http://edacunob.ult.edu.cu/bitstream/123456789/16/1/Metodología%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20Cient%C3%ADfica.pdf)
- Santos Miranda-Pinto & Osório. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(9), 1–12. doi:<https://doi.org/10.35362/rie4691889>
- Shaffer. (1989). *Interacción y Socialización*. Madrid. Obtenido de <https://www.iberlibro.com/INTERACCI%C3%93N-SOCIALIZACI%C3%93N-SCHAFFER-H.R-Visor-Colecci%C3%B3n/13457322491/bd>
- Unir. (2020). *Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>
- Vigotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48.
- Vigotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Vygotsky, L. S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Barcelona: Crítica (Orig. 1932)*.

Vygotsky, L. S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Barcelona: Crítica (Orig. 1932)*. Obtenido de <https://psicologiadigital.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2017/09/La-interacci%C3%B3n-social-como-clave-del-desarrollo-cognitivo-Dr-Mariano-Castellar.pdf>

ANEXOS

Anexo A: Certificados de aplicación de instrumentos



República
del Ecuador

Escuela de Educación Básica
"DOCE DE JULIO"
Creado el 12 de Julio de 1990
AMIE: 24H00263
La Libertad - Teléfono: 042933802
Email: escueladocedejulio@hotmail.com
24h00263docedejulio@gmail.com



Ministerio de Educación

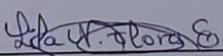
Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA
EEB "DOCE DE JULIO".

A petición verbal de parte interesada.

CERTIFICADO

La Suscrita Lic. Lila Nancy Flores Echeverría Directora Encargada de la Escuela de Educación Básica "Doce de Julio" extiende el presente certificado a la Srta. *Aquino Flores Génesis Brigitte* con C. I. N° 2450296005, quien realizó la aplicación de instrumentos relacionados a su proyecto: Las Tics y el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 años. Cabe destacar que la estudiante antes mencionada estuvo realizando su trabajo durante tres días consecutivos, demostrando su responsabilidad en las tareas encomendadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado que haga uso del presente documento como crea conveniente.



Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA
C.I. N.- 0702554569
Cel. 0995301944





República
del Ecuador

**Escuela de Educación Básica
"DOCE DE JULIO"**

Creado el 12 de Julio de 1990
AMIE: 241100263
La Libertad - Teléfono: 042933802
Email: escueladocedejulio@hotmail.com
24h00263docedejulio@gmail.com



Ministerio de Educación

Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA
EEB "DOCE DE JULIO".

A petición verbal de parte interesada.

CERTIFICADO

La Suscrita Lic. Lila Nancy Flores Echeverría Directora Encargada de la Escuela de Educación Básica "Doce de Julio" extiende el presente certificado a la Srta. **Gualpa González Liliana Estefanía** con C. I. N° 0925918088, quien realizó la aplicación de instrumentos relacionados a su proyecto: Las Tics y el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 años. Cabe destacar que la estudiante antes mencionada estuvo realizando su trabajo durante tres días consecutivos, demostrando su responsabilidad en las tareas encomendadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado que haga uso del presente documento como crea conveniente.

Lic. Lila Nancy Flores Echeverría
DIRECTORA ENCARGADA

C.I. N.- 0702554569
Cel. 0995301944



Anexo B

Validación de instrumentos por un Docente experto**Ficha de registro para validación de expertos****Datos de experto**

Nombres y apellidos:	MSc. Mario Hernández Nodarse. PhD
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena
Dirección de correo:	mhernandez@upse.edu.ec

Datos generales del estudiante

Nombres y apellidos:	Aquino Flores Génesis Brigitte – Gualpa González Liliana Estefanía
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial del Subnivel 2
Objetivo general de la investigación	Determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.

Informantes	Docentes de Inicial 2
Categoría	Juegos interactivos
Categoría	Habilidades cognitivas
Instrumento de recogida de información	Entrevista semiestructurada con una guía de preguntas abiertas y encuesta .

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento
- Evaluar el instrumento en el siguiente cuadro. Para evaluar cada pregunta, deberá marcar con una X en los casilleros de acuerdo con los criterios establecidos.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el último cuadro.

Guía para evaluar el instrumento: Guía de preguntas																
	Pregunta N° 1		Pregunta N° 2		Pregunta N° 3		Pregunta N° 4		Pregunta N° 5		Pregunta N° 6		Pregunta N° 7		Pregunta N° 8	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia																
Claridad																
Adecuación																
Aplicabilidad																
Observaciones																
Sugerencias																
Firma del experto: MSc. Mario Hernández Nozarse. PhD																

Anexo C: Entrevista a Docentes

Entrevista a Docentes

Estimados docentes de Educación Inicial, la siguiente entrevista es parte de nuestra investigación de Tesis de Grado. Tiene como finalidad, recopilar la información que es necesaria y relevante para la sustentación y para poder aportar luego propuestas que ayudarán a la mejora de la práctica docente de la institución. Será anónima de acuerdo con los principios éticos.

Agradecemos su honestidad en las respuestas y su valiosa colaboración.

Nivel de estudios: _____

Años de experiencia: _____

Conteste las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles potencialidades considera usted que tienen los juegos interactivos en beneficio del desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños?
2. ¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de los juegos interactivos en sus clases usted aplica con frecuencia?
3. ¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de los juegos interactivos implementados en las clases?
4. ¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son principalmente desarrolladas en sus clases mediante con los juegos interactivos que son implementados?
5. ¿Considera usted que durante la virtualidad producto de la pandemia del COVID-19, se ha logrado desarrollar suficientemente las habilidades cognitivas de sus estudiantes? Estime su nivel de logro.
6. ¿Considera usted las actividades asociadas a los juegos interactivos que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus estudiantes?

7. ¿Mencione tres competencias comunicativas que predominantemente son logradas mediante los juegos interactivos durante la clase?
8. ¿Podría mencionar algunas falencias, inquietudes o limitaciones que ha presentado usted en la aplicación de los juegos interactivos durante su experiencia en la virtualidad?

Anexo D: Instrumento: Cuestionario de Juegos Interactivos y Habilidades Cognitivas.

Instrumento: Cuestionario de Juegos Interactivos y Habilidades Cognitivas.

Encuesta a Padres de Familia

Esta encuesta tiene como objetivo conocer su opinión sobre cómo los juegos interactivos educativos están influyendo en el desarrollo de habilidades cognitivas de su hijo(a), con el objetivo de recoger información sustentar nuestra tesis de grado y luego elaborar propuestas que puedan aportar sugerencias a la institución, para la mejora de los procesos educativos. Sus respuestas serán anónimas y desde ya, agradecemos su valiosa colaboración.

1. ¿Qué es un juego interactivo?	2. ¿Qué son las habilidades cognitivas?
<i>Son juegos de uso sencillo en donde existe el uso por medio de la computadora, tablet o celular, es una herramienta de entretenimiento, aprendizaje y enseñanza que aporta en las habilidades cognitivas en donde el niño se divierte mientras aprende y aporta a su desarrollo integral.</i>	<i>Las habilidades cognitivas son aquellas que permiten al niño o niña conocer, interpretar, pensar, comprender, procesar la información, organizarla y utilizarla de forma efectiva para generar nuevos conocimientos, solucionar problemas y también mejorar la comunicación.</i>

A partir de estas pequeñas indicaciones ayúdenos con sus valoraciones, de antemano gracias por su colaboración.

Instrucciones: Marque con una **X** la opción que considere en la valoración de cada pregunta

	interactivos que se desarrollan en clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus hijos?											
5	¿Cree usted que durante la virtualidad producto de la pandemia del COVID-19, se ha logrado desarrollar el aprendizaje de su hijo/a?											

Comentarios: La encuesta guarda relación con objetivos y con los fundamentos teóricos presentados. Las preguntas son congruentes, claras y pertinentes.

Anexo E

Validación de instrumentos por un Docente experto**Ficha de registro para validación de expertos****Datos de experto**

Nombres y apellidos:	MSc. Mario Hernández Nodarse. PhD
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena
Dirección de correo:	mhernandez@upse.edu.ec

Datos generales del estudiante

Nombres y apellidos:	Aquino Flores Génesis Brigitte – Gualpa González Liliana Estefanía
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial del Subnivel 2
Objetivo general de la investigación	Determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.
Informantes	Docentes de Inicial 2

Categoría	Juegos interactivos
Categoría	Habilidades cognitivas
Instrumento de recolección de información	Guía de revisión documental - Planificaciones

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento (Guía de revisión documental)
- Evaluar el instrumento en el siguiente cuadro. Para evaluar cada pregunta, deberá marcar con una X en los casilleros de acuerdo con los criterios establecidos.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el último cuadro.

Guía para evaluar el instrumento: Guía de Revisión documental						
	Categorías de estudio		Descripción de la actividad que se podría planificar		Actividad específicas relacionadas	
	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia						
Claridad						
Adecuación						
Aplicabilidad						
Observaciones						
Sugerencias						
Firma del experto: Msc. Mario Hernández Nodarsc. PhD						

Anexo F: Guía de revisión Documental

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN E IDIOMAS							
Matriz para el Análisis de Documentos							
Fuente de Información: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Doce de Julio”.	Fecha de Revisión:	Documento y escrito sujeto a revisión:	Planificación Escolar			Analistas: Aquino Flores Génesis González Gualpa Liliana	
Revisión de: Planificación Escolar Semanales	Criterio: Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial del Subnivel 2.						
Dimensiones básicas de los juegos interactivos	Descripción de actividades de la planificación	Existe en el documento		valoración			Observaciones
		SI	NO	Buena	Regular	Deficiente	
JUEGOS INTERACTIVOS:	Presenta actividades que despiertan el interés en el niño permitiéndole interactuar con sus compañeros.						
	Presenta actividades que le permiten al niño(a) crear una relación armónica dentro del aula de clase.						

	Presenta actividades que le permiten al niño(a) reforzar sus conocimientos a través del juego interactivo.						
HABILIDADES COGNITIVAS	Presenta actividades que le permiten al niño(a) desarrollar sus habilidades cognitivas.						
	Presenta actividades que permitan al niño(a) organizar y comprender información adquirida						
	Presenta actividades que permite al niño (a) comparar y relacionar un grupo de objetos						

Anexo G: Cronograma de Actividades

N.º	Actividades	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aprobación del tema y tutor del proyecto de investigación por parte del Consejo de la Facultad			X																		
2	Envío de oficio con resolución de Consejo de Facultad a tutor y tutorando				X																	
3	Elaboración del Capítulo I: El Problema				X	X	X	X	X													
4	Elaboración del Capítulo II: Marco Teórico				X	X	X	X	X													
5	Elaboración del Capítulo III: Marco Metodológico										X	X	X									
6	Elaboración de IV: Discusión de Resultados													X								
7	Conclusiones y Recomendaciones														X							

8	Entrega del Informe escrito															X					
9	Designación de docentes especialistas															X					
10	Revisión del Proyecto de investigación																X				
11	Sustentación del Proyecto de investigación																X				
12	Ceremonia de incorporación																				

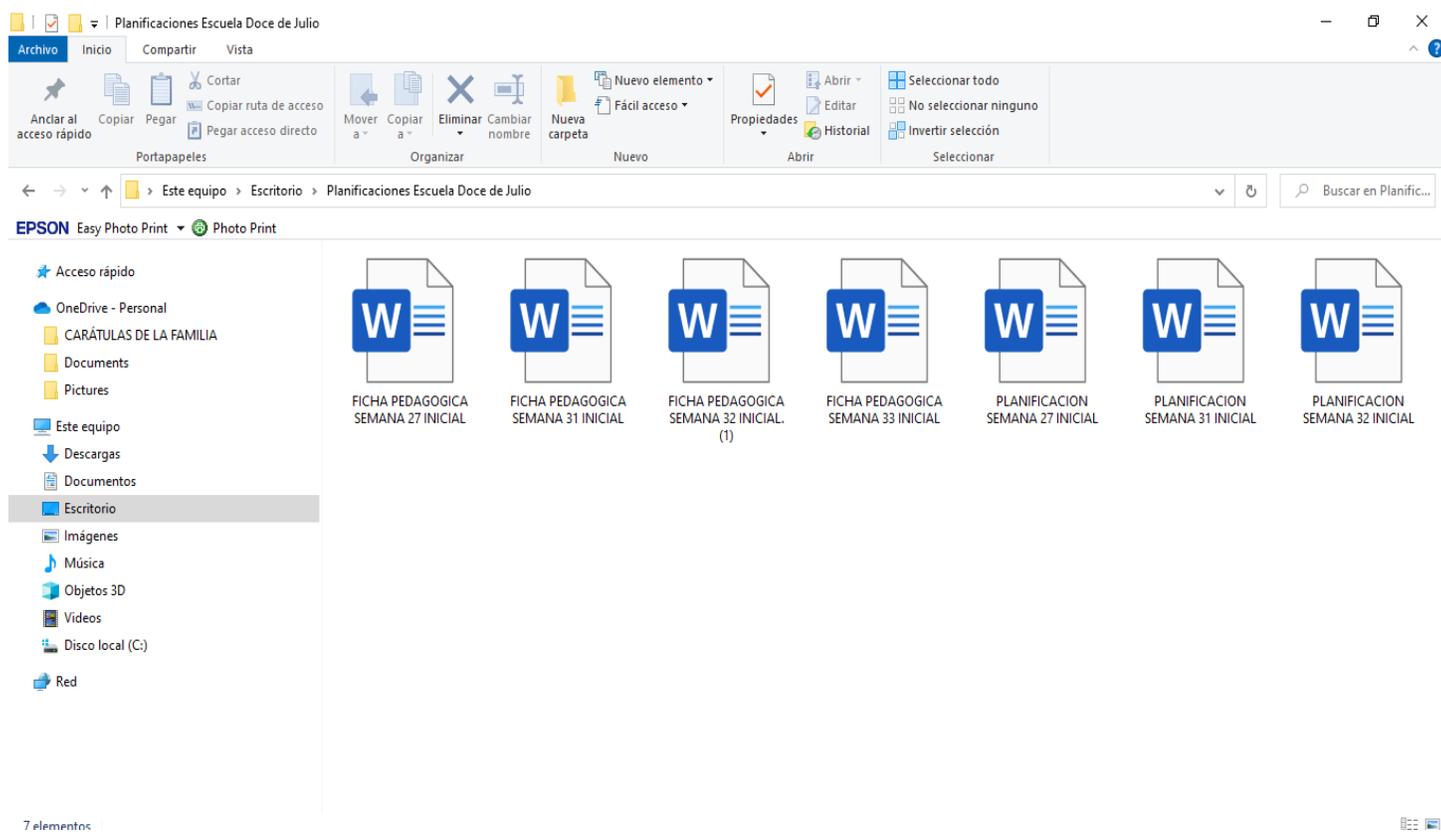
Anexo H: Categorías y citas textuales establecidas en el programa ATLAS TI 9.

Objetivos de investigación	Preguntas de entrevista	Categorías identificadas	Citas textuales	
			Docente A	Docente B
Describir los fundamentos teóricos que sustentan y sirven de base a esta investigación sobre los juegos interactivos y las habilidades cognitivas	¿Cuáles potencialidades considera usted que tienen los juegos interactivos en beneficio del desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños?	Potencialidades de los juegos interactivos	- Mejorar la capacidad de memoria, imaginación, razonamiento y estimulación sensorial	- Muchas, claro está que tiene que ser bien utilizados
	¿Cuáles recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de los juegos interactivos en sus clases usted aplica con frecuencia?	Recursos didácticos y tecnológicos para el desarrollo de juegos interactivos	- Libros web y media, material audiovisual.	- Los dominios, rompecabezas y encajes.
Identificar las características que poseen los juegos interactivos aplicados por los docentes de la escuela.	¿Cómo valora usted el nivel de desafío y reto al aprendizaje para sus estudiantes que logra establecerse a través de los juegos interactivos implementados en las clases?	Nivel de desafío a través de los juegos interactivos.	- Un desafío muy amplio y abierto para despejar dudas.	- Satisfactorios, siempre y cuando no se vuelva adictivo.

	¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son principalmente desarrolladas en sus clases mediante con los juegos interactivos que son implementados?	Habilidades cognitivas	Atención, comprensión, abstracción y deducción.	La memoria, concentración y rapidez mental
Identificar las habilidades cognitivas que evidencian lograr los niños	¿Considera usted que durante la virtualidad producto de la pandemia del COVID-19, se ha logrado desarrollar suficientemente las habilidades cognitivas de sus estudiantes? Estime su nivel de logro.	Desarrollo de habilidades cognitivas	- Poco interés en los estudiantes.	- No las necesitas, por qué el afecto no se lo puede transmitir a través de una pantalla.
	¿Considera usted las actividades asociadas a los juegos interactivos que se desarrollan en sus clases resultan ser interesantes, atractivas y motivadoras para sus estudiantes?	Actividades asociadas a los juegos interactivos	- Si	- Buscando actividades motivadoras llamen la atención.

<p>Identificar las habilidades cognitivas que evidencian lograr los niños</p>	<p>¿Cuáles habilidades cognitivas considera usted que son principalmente desarrolladas en sus clases mediante los juegos interactivos que son implementados?</p>	<p>Habilidades desarrolladas en clases</p>	<p>Competencia gramatical, sociolingüística y discursiva.</p>	<p>Lenguaje fluido, conversaciones interactivas e incremento de vocabulario.</p>
<p>Valorar en que aspectos se ven coincidencias entre los juegos interactivos y entre las habilidades cognitivas.</p>	<p>¿Podría mencionar algunas falencias, inquietudes o limitaciones que ha presentado usted en la aplicación de los juegos interactivos durante su experiencia en la virtualidad?</p>	<p>Problemas con la conexión de internet.</p>	<p>Falta de recursos tecnológicos por parte de los estudiantes.</p>	

Anexo I: Lista de Planificaciones



Anexo J: Resultados Obtenidos en la Revisión de Documentos

ACTIVIDADES	PLANIFICACIONES							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Presenta actividades que despiertan el interés en el niño permitiéndole interactuar con sus compañeros.	X					X		
Presenta actividades que le permiten al niño(a) crear una relación armónica dentro del aula de clase.	X					X		
Presenta actividades que le permiten al niño(a) reforzar sus conocimientos a través del juego interactivo.	X						X	
Presenta actividades que le permiten al niño(a) desarrollar sus habilidades cognitivas.	X						X	

Presenta actividades que permitan al niño(a) organizar y comprender información adquirida			X	X				
Presenta actividades que permite al niño (a) comparar y relacionar un grupo de objetos							X	X

Anexo K: Mendeley

Mendeley Desktop

File Edit View Tools Help

Add Folders Sync Help

Search...

Liliana Estefanía

My Library

- All Documents
- Recently Added
- Recently Read
- Favorites
- Needs Review
- My Publications
- Unsorted
- Create Folder...

External Library

Groups

Create Group...

Filter by Authors

All

(Bruner, 1961).

Actividad, Anza-aprendizaje E N

Aguaded, Maria

Aguilá, Batlori

Aguirre Chávez, Felipe

Ahmad, B I

Ahmed, A.

Ahmed, Mariem

Amacaña, Johanna

Al-Samarraie, Hosam

Aldowah, Hanan

Alejandro, M.

Alghandi, Ahlam

Alhuay-Quispe, Joel

Alaga Olivera, Santiago Walter

Alonso, Jose Ionacio

All Documents Edit Settings

★	●	📄	Authors	Title	Year	Published In	Added	Details	Notes	Contents
☆	●	📄	Clara Suárez de la Llana	Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación Posibilidades y perspectivas para el	1998		feb. 6			
☆	●	📄	Alaga Olivera, Santiago Walter	Taxonomia De Bloom	2011	Universidad Cesar Vallejo	feb. 5			
☆	●	📄	Batna Lacunza Ana	Inteligencia y desnutrición en la infancia. Evaluación en las habilidades cognitivas y sociales en niños de Tucumán en co...	2008		feb. 2			
☆	●	📄	Aguilá, Batlori	Juegos para entrenar el cerebro	2017		feb. 2			
☆	●	📄	De La Orden Hoz, Arturo	Educación y competencias	2011	Bordon	feb. 2			
☆	●	📄	Calderón Delgado, Mariela	La planificación microcurricular: una herramienta para la innovación de las prácticas educativas.	2020	ReHuSo: Revista de Ciencias Hum...	feb. 2			
☆	●	📄	Ahmed, Mariem	Actividades para desarrollar la inteligencia emocional en Educación Infantil	2010	Revista digital Innovación y ex...	ene. 23			
☆	●	📄	Aguaded, Maria; Valencia, Jennifer	Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación.	2017	Tendencias pedagógicas	ene. 23			
☆	●	📄	Cabello Salguero, María José	Importancia De La Inteligencia Emocional Como Contribución Al Desarrollo Integral De Los Niño/As De Educación Infantil	2011	Pedagogía Magna	ene. 23			
☆	●	📄	Cuenca, Alex A.; Alvarez, Mauricio; Ontaneda, Luis J.; ...	La Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades digitales docentes en octavo, noveno y décimo grado de Ed...	2021	Espacios	ene. 23			
☆	●	📄	Barcia José	Formación pedagógica y didáctica	2019		ene. 23			
☆	●	📄	León, Liseth; Galvez, Claudia	Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano	2016		ene. 20			
☆	●	📄	Brewer, John D.	Book Review: Interpreting Qualitative Data: Methods for Analysing Talk, Text and Interaction	2002	Qualitative Research	ene. 20			
☆	●	📄	Hernández-Sampieri, R., Fernandez-Collado, C. y Bapt...	Selección de la muestra	2014	Metodología de la investigación	ene. 20			
☆	●	📄	Monje Álvarez, Carlos Arturo	Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica.	2011	Universidad Surcolombiana	ene. 20			
☆	●	📄	Salgado, Edgar	La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la	2015	Universidad	ene. 20			

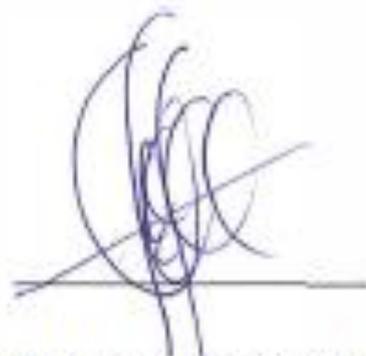
No documents selected

Anexo L: Certificado Sistema Anti-Plagio

Certificado Sistema Anti-Plagio

En calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado "LOS JUEGOS INTERACTIVOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL 2º" elaborado por las estudiantes: Génesis Brigitte Aquino Flores, Lilibana Estefanía Gualpa González, 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 anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **XXXXXX** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



Ph.D. Hernández Nodarse Mario

DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud

URKUND

Documento: 81V9-TIC-02624-24 autor/Toni Gilberis - Gualpa González Lilibana documento/similgms.docx (11/05/24)

Presentado: 2024-03-18 16:57 (-0500)

Presentado por: Mario Hernández (mhernandez@upse.edu.ec)

Recibido: mhernandez_upse@enaj.org.arkund.com

9% de similitud (37 palabras) y 4 componentes de citas por encima de 3 fuentes.

Somos lo que el mundo necesita.