



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

TÍTULO:

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO
DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**

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

AUTORAS:

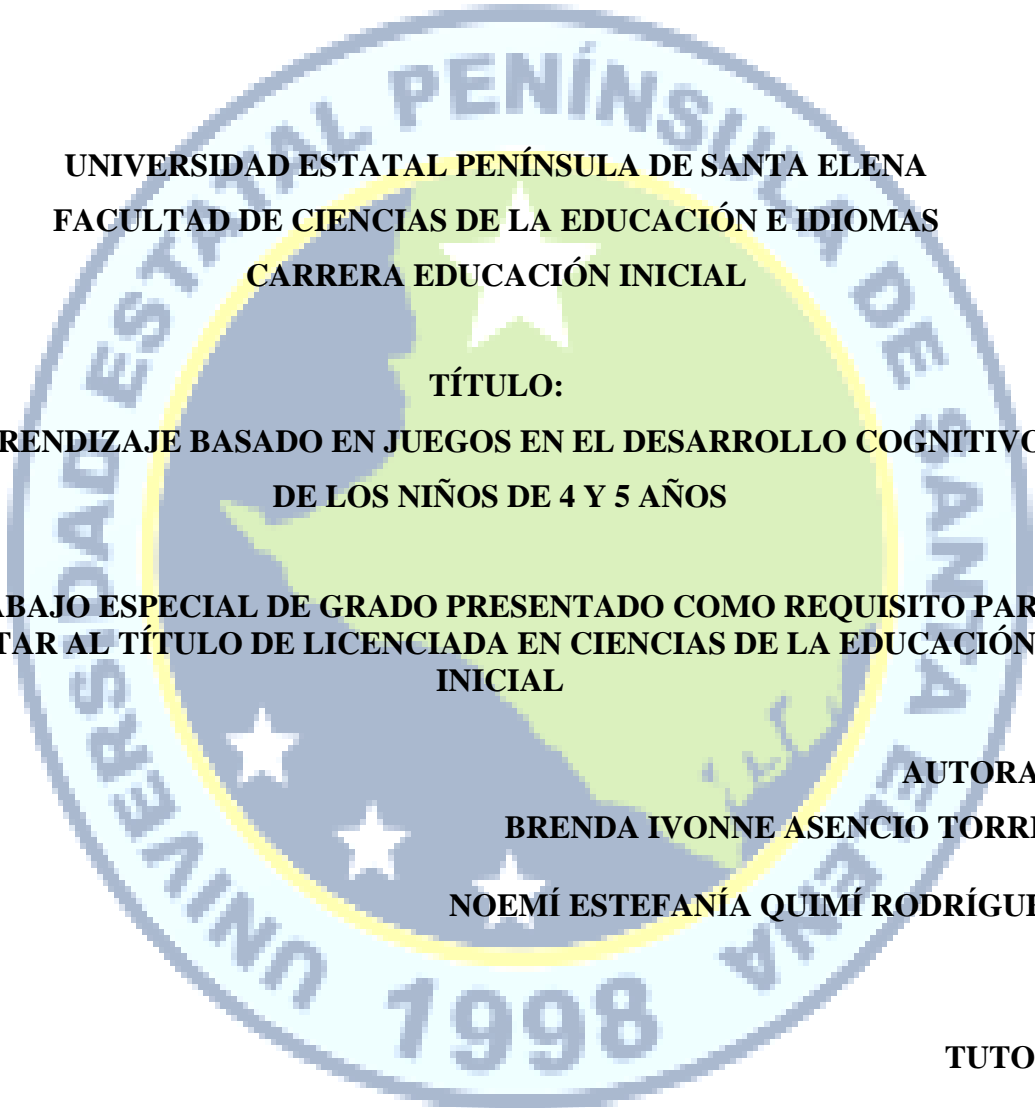
BRENDA IVONNE ASENCIO TORRES

NOEMÍ ESTEFANÍA QUIMÍ RODRÍGUEZ

TUTOR:

ING. HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ, MSC

LA LIBERTAD, AGOSTO DEL 2024



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

TÍTULO:

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO
DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**

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

AUTORAS:

BRENDA IVONNE ASENCIO TORRES

NOEMÍ ESTEFANÍA QUIMÍ RODRÍGUEZ

TUTOR:

ING. HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ, MSC

UPSE

LA LIBERTAD, AGOSTO DEL 2024

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **BRENDA IVONNE ASENCIO TORRES Y NOEMÍ ESTEFANÍA QUIMÍ RODRÍGUEZ**, 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 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



Firmado electrónicamente por:
**HERMAN CHRISTIAN
ZUNIGA MUNOZ**

ING. HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ, MSC

DOCENTE TUTOR

C.I. 0916097173

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **BRENDA IVONNE ASECIO TORRES Y NOEMÍ ESTEFANÍA QUIMÍ RODRÍGUEZ**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de 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



Firmado electrónicamente por:
**PEDRO GABRIEL
MARCANO MOLANO**

MSC. PEDRO MARCANO MOLANO

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0928439595

TRIBUNAL DE GRADO



Firmado electrónicamente por:
**PEDRO GABRIEL
MARCANO MOLANO**

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

**DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACION INICIAL**

MSc Pedro Marcano Molano

DOCENTE ESPECIALISTA



Firmado electrónicamente por:
**HERMAN CHRISTIAN
ZUNIGA MUNOZ**

Ing. Herman Christian Zúñiga Muñoz, Msc

DOCENTE TUTOR

Lic. Ximena Barreto Ramírez, Msc.

DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**”, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Brenda Ivonne Asencio Torres

C.I: 0923316202



Srta. Noemí Estefanía Quimí Rodríguez

C.I: 0928222488

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, Asencio Torres Brenda Ivonne con C.I. 0923316202 y Quimí Rodríguez Noemí Estefanía C.I. 0928222488 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS**” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Srta. Brenda Ivonne Asencio Torres
C.I: 0923316202



Srta. Noemí Estefanía Quimí Rodríguez
C.I: 0928222488

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la fortaleza y sabiduría, por hacer posible la culminación de este periodo crucial de instrucción académica, de manera muy especial a mis padres que han sido la base primordial del camino hacia mis metas y propósitos, a mis hermanos que son mi mayor motivación, demás familiares y amigos que supieron apoyarme, de la misma forma expreso mi gratitud a cada docente que aportó con sus conocimientos y palabras de aliento para la debida formación profesional. Agradezco también a mi tutor Ing. Zúñiga Muñoz Herman Christian que ha compartido sus conocimientos y paciencia en el desarrollo de la investigación, al Msc. Pedro Marcano, como docente especialista, por compartir su saber y con paciencia orientarnos, a la Msc. Ximena Barreto, como docente guía UIC, quien con su paciencia y dedicación nos dirigió durante este trabajo.

Brenda Ivonne Asencio Torres

Quiero expresar en este apartado mi profundo agradecimiento a Dios, por darme fortaleza, determinación y optimismo que fueron fundamentales para el desarrollo del presente trabajo de titulación.

Noemí Estefanía Quimí Rodríguez

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación va dedicado con toda la gratitud y amor a Dios por permitirme vivir este momento tan relevante en mi vida, a mis padres Maritza y Vicente, por ser mi principal soporte en cada momento siempre presentes para sostenerme en las buenas y más en las malas, a mis hermanos por la paciencia y comprensión que me brindan cuando no he podido estar para ellos, este logro es por y para ustedes, porque lo son todo para mí. A mis familiares, que con sus palabras de motivación me incentivaron a continuar firme hacia mi objetivo, de forma muy sentida aquellos que ya no están en este mundo terrenal, sé que estarían contentos por mí, los llevaré siempre presente. A mis amigos personales, por sus palabras motivadoras que fueron el aliento que muchas veces necesitaba, compañeras y amigas de estudio, por su sincera amistad y colaboración en estos ocho semestres compartidos, existieron momentos felices, difíciles y otros no tanto, pero supimos apoyarnos, estoy contento de haber terminado esta bonita etapa con ustedes.

Brenda Ivonne Asencio Torres

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres el cual fueron un pilar fundamental en esta etapa.

Noemí Estefanía Quimí Rodríguez

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CARATULA.....	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	vi
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	vii
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN.....	xiv
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I.....	4
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	4
Situación objeto de investigación.....	4
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	6
Inquietudes del investigador.....	7
Propósitos u Objetivos de la investigación.....	7
Motivaciones del origen del estudio.....	8
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO	10
Estudios relacionados con la temática	11
Referentes teóricos	12
CAPÍTULO III	34
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	34
Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	34
Población.....	35
Muestra.....	35
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	36
Método y sus fases.....	36
Técnicas de recolección de información	37

Categorización y Triangulación	39
CAPÍTULO IV	44
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	44
(Análisis y discusión de los resultados)	44
Reflexiones críticas	44
Análisis de ficha de observación	44
REFERENCIAS	57
ANEXOS	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Etapa de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.....	28
Tabla 2. Construcción de categoría y subcategoría apriorísticas.	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. FigTriangulación de datos	40
Figura 2. Nube de palabra de la ficha de observación	45
Figura 3. Red conceptual de ficha de observación inicial.....	46
Figura 4. Nube de palabras de la entrevista al docente.....	47
Figura 5. Red conceptual del Aprendizaje Basado en Juegos.....	48
Figura 6. Red conceptual del Desarrollo Cognitivo.....	49
Figura 7. Red conceptual de ficha de observación final	51

RESUMEN

Este estudio explora el uso del juego como herramienta educativa para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. Se basa en la idea de que el juego no es solo entretenimiento, sino que puede ser un medio eficaz para el aprendizaje.

La investigación se enmarca en un paradigma constructivista y utiliza un enfoque cualitativo descriptivo. Se seleccionan y diseñan cuidadosamente actividades de juego que se ajustan al nivel de desarrollo de los niños.

Los juegos se integran en el proceso de enseñanza para crear experiencias de aprendizaje más atractivas, motivadoras y eficaces. La selección adecuada de juegos y una implementación efectiva por parte de los educadores son cruciales para el éxito de esta metodología.

Palabras claves: aprendizaje basado en juegos, desarrollo cognitivo, niños preescolares, educación.

INTRODUCCIÓN

La primera infancia es una etapa crucial en el desarrollo humano, caracterizada por un rápido crecimiento físico, emocional y, especialmente, cognitivo. En este período, el cerebro de los niños experimenta una plasticidad neuronal sin precedentes, lo que les permite adquirir nuevas habilidades y conocimientos a un ritmo acelerado. En este contexto, el juego se posiciona como una herramienta fundamental para potenciar el desarrollo cognitivo de los más pequeños.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) surge como una metodología pedagógica innovadora que aprovecha el poder innato del juego para facilitar el aprendizaje de manera significativa y atractiva. Esta estrategia educativa integra elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, transformando el aula en un espacio dinámico y estimulante donde los niños aprenden a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas.

Esta investigación se centra en analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo facilitando la posible su integración en el proceso educativo y de esta forma favorecer un crecimiento notable en las capacidades cognitivas del niño.

La presente investigación se estructura de la siguiente manera:

En el Capítulo I: Se describe la situación problemática del objeto de investigación. Este capítulo presenta el objeto de investigación, las preguntas de investigación y los objetivos. Además, la importancia que justifica la investigación y se proporciona la viabilidad de esta.

En el Capítulo II: Abordaje o momento teórico, este capítulo contiene información confiable sobre el “aprendizaje basado en juegos y desarrollo cognitivo”, lo que resulta ser el sustento teórico que respaldan el desarrollo de la investigación.

En el Capítulo III: Abordaje o momento metodológico. Este capítulo se redacta la metodología empleada, población y muestra que establecerá la información a través de los diferentes métodos, técnicas e instrumentos de la investigación.

En el Capítulo IV: presentación de los hallazgos. Este capítulo proporciona una reflexión crítica sobre la información obtenida a través del análisis instrumental, el aporte del investigador y la reflexión final en respuesta a los objetivos de investigación planteados.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

La problemática en torno al Aprendizaje Basado en Juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años surge en un contexto educativo marcado por el reconocimiento de la importancia del juego como herramienta pedagógica.

A medida que se observa un cambio en los paradigmas educativos hacia enfoques más participativos y centrados en el estudiante, surge la necesidad de comprender en profundidad cómo los juegos diseñados específicamente para el aprendizaje pueden influir de manera efectiva en habilidades cognitivas cruciales en la primera infancia.

Toro Garcia & Alpizar Muni (2023) establece que este problema se origina, en parte, debido a la falta de evidencia empírica sólida que aborde de manera específica la relación entre los juegos educativos y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Aunque la teoría respalda la idea de que el juego facilita la adquisición de habilidades cognitivas, la falta de estudios detallados en este grupo de edad crea una brecha de conocimiento significativa.

Diferentes autores, entre ellos, Londoño & Calvache (2010) manifiestan que la falta de criterios claros para identificar juegos efectivos dificulta la selección y aplicación adecuada de recursos educativos, afectando directamente la calidad de la experiencia de aprendizaje de los niños en esta etapa crucial. La medición del impacto del Aprendizaje Basado en Juegos en habilidades cognitivas específicas también presenta desafíos significativos. Así mismo, Martínez (2013) menciona que la carencia de herramientas de evaluación estandarizadas y validadas para este grupo de edad dificulta la recopilación de datos fiables sobre la eficacia real de estos enfoques pedagógicos, generando incertidumbre sobre sus beneficios tangibles. En consecuencia, esta falta de claridad repercute directamente en la capacidad de educadores y padres para optimizar el entorno de aprendizaje y apoyar de manera efectiva el desarrollo cognitivo integral de los niños de 4 a 5 años. Abordar esta problemática es crucial para aprovechar plenamente el potencial del juego como herramienta educativa, promoviendo así una educación preescolar más efectiva y enriquecedora.

Alonso Arijá (2021) señala que este enfoque plantea desafíos particulares en debates sobre cómo el juego puede contribuir al desarrollo cognitivo, ya que el juego generalmente involucra formas de aprendizaje dirigidas por el niño que no son fácilmente medibles. Por lo tanto, los adultos a menudo se enfrentan a la incertidumbre sobre cómo proporcionar oportunidades significativas durante experiencias de juego prolongadas y enriquecedoras. El proceso de aprendizaje durante la etapa preescolar es crucial para el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños.

Durante este período, los niños están en una fase crítica de desarrollo, estableciendo los cimientos para su éxito futuro tanto académico como personal. En el preescolar, los niños adquieren habilidades esenciales como la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, (Greccy Castro & Grechel Calzadilla, 2021). Además, aprenden a colaborar en equipo, a ser independientes y a desarrollar competencias sociales clave, como la empatía y la comprensión.

La cuestión se manifiesta al observar cómo se emplea el juego en las actividades diarias de enseñanza-aprendizaje. Esto permite examinar las diversas estrategias que utilizan el juego como herramienta para fomentar el aprendizaje en los niños, y reflexionar sobre si estas estrategias son las más apropiadas para promover un verdadero aprendizaje en los estudiantes de este jardín de infancia.

Contextualización de la situación objeto de investigación

La presente investigación se direcciona a los docentes y estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Mercedes González de Moscoso” con código AMIE 24H00112 ubicada en la Comuna Manantial de la Parroquia Chanduy, Provincia de Santa Elena, específicamente en el Subnivel 2, durante del periodo lectivo 2024-2025. Al ser nativas y conocedoras de que es la única escuela vigente en dicha comunidad, se realizó la primera visita y se evidenció diversos factores y aspectos que limitan las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje dentro del aula de Inicial 2, desde la infraestructura del salón de clases hasta las metodologías tradicionales aplicadas por la docente, quien permitió presenciar dentro de la jornada de clases que los niños atendían de forma regular, realizaban las actividades de trabajo con el fin de salir pronto al receso o terminar antes que el compañero, notando así las actividades tan comunes y repetitivas que se empleaban

en la enseñanza, además los niños no respondían a ciertas preguntas que realizaba la docente, tenían tiempo límite para razonar y responder, también se notó que aun varios niños no vocalizaban bien las palabras, no había una dinámica de juego de inicio para incentivar el entusiasmo a los niños por aprender algo nuevo.

En este contexto, se ve necesario la aplicación del juego como base de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños. Dado que, Piaget (1982), manifiesta que el desarrollo cognitivo es crucial para el desarrollo futuro del niño, ya que es durante este tiempo que comienzan a desarrollar habilidades como el lenguaje, la representación mental y la resolución de problemas, cruciales durante la etapa preescolar, debido a que sienta las bases para habilidades cognitivas más avanzadas en etapas posteriores de la vida.

Inquietudes del investigador

¿Pregunta principal

¿Cómo influye el aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso”?

Preguntas secundarias

¿Cuáles son las bases teóricas del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso”?

¿Cómo se identifica el estado actual del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso”?

¿Qué aspectos del desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años son potenciados por el juego de los niños de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso”?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la influencia del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

Describir las bases teóricas del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años.

Identificar el estado actual del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años.

Analizar cómo influye el juego en los diferentes aspectos del desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años.

Motivaciones del origen del estudio

El aprendizaje basado en juegos se ha destacado como una estrategia educativa efectiva para el desarrollo cognitivo de niños en la edad temprana, especialmente aquellos de 4 a 5 años. Según Torres Minerva (2007) los juegos ofrecen un entorno lúdico y estimulante que fomenta la participación activa y el intercambio de conocimientos de manera divertida. En este sentido, el juego no solo se percibe como una actividad recreativa, sino como una herramienta pedagógica que promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades motoras y sociales esenciales en esta etapa crucial del crecimiento infantil. Además, el aprendizaje basado en juegos se alinea de manera óptima con la naturaleza innata de la curiosidad infantil.

Los juegos educativos diseñados específicamente para esta franja de edad captan la atención de los niños, estimulan su imaginación y fomentan la exploración activa de conceptos académicos. Este enfoque facilita un proceso de aprendizaje más significativo y duradero, ya que se adapta a las preferencias y estilos de aprendizaje individuales de los niños, permitiéndoles asimilar información de manera más efectiva y construir una base sólida para su futuro académico. En última instancia, el aprendizaje basado en juegos no solo fortalece las habilidades cognitivas, sino que también contribuye al bienestar emocional de los niños. De igual forma, Paredes (2020) menciona que la combinación de diversión y aprendizaje crea un entorno educativo positivo que favorece el amor por el conocimiento y establece las bases para un desarrollo cognitivo integral. Este enfoque innovador no solo beneficia a los niños en sus primeros años de vida, sino que también sienta las bases para un amor duradero por el aprendizaje a lo largo de su trayectoria educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

Para llevar a cabo la investigación, se revisaron artículos, tesis y libros en el ámbito nacional e internacional sobre las concepciones de aprendizaje basado en juegos y el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. Cada uno de estos materiales contribuyó de manera significativa al proceso de investigación, asegurando así la credibilidad y confiabilidad del estudio.

Nivel internacional

Internacionales

De acuerdo con la investigación de Patiño (2023) denominada “Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar” señala una relevancia notable, destacando el surgimiento de un interés cada vez mayor en indagar cómo el juego puede ser aprovechado de manera efectiva para enriquecer el proceso de aprendizaje en niños pequeños, promoviendo la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias y habilidades, además cambia la perspectiva tradicional de la institución.

Así mismo, la Fundación LEGO (2018) en su informe llamado “Aprendizaje a través del juego” denomina al juego como una base para el desarrollo de conocimientos y habilidades sociales y emocionales críticos. Jugando, los niños aprenden a comunicarse con los demás, a compartir, discutir y resolver conflictos, además de fortalecer su capacidad de afirmarse. El juego también enseña a los niños habilidades de liderazgo y relaciones en equipo.

Por otro lado, Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) en el artículo titulado “El juego en los niños: enfoque teórico” destacan la naturaleza innata y universal del juego, así como su capacidad para promover el placer y el desarrollo integral de los niños. El estudio proporciona una visión general de teorías y clasificaciones del juego,

ofreciendo al docente una base teórica para integrarlo de manera efectiva en el aula con objetivos educativos claros. En resumen, el artículo enfatiza la necesidad de comprender y aplicar el juego de manera consciente para promover un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en los niños.

Nacionales

Revisando los repositorios de la Universidad se encontró el trabajo investigativo de Zuñiga et al. (2022) mencionan que el juego es esencial para el desarrollo integral de los niños y una herramienta eficaz para la educación. A través de él, los infantes fortalecen sus valores, estimulan su aprendizaje, se integran mejor a su entorno y promueven el seguimiento de instrucciones. Desde sus primeras etapas, los infantes encuentran en él una herramienta para explorar su entorno, desarrollar su imaginación y creatividad, fortaleciendo sus habilidades físicas y motrices.

A través del juego interactivo, los niños aprenden de forma natural y sin presiones, adaptándose a cada etapa de su desarrollo. Las actividades lúdicas se convierten en un recurso invaluable para los educadores, quienes pueden potenciar el aprendizaje de sus estudiantes a través del juego. Los niños, al participar en estas actividades, se mantienen motivados, aprenden de forma más profunda y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Chisag-Guaman et al. (2024) determinan las diferentes dimensiones del juego, examinando cómo las actividades de juego afectan las habilidades cognitivas básicas de los estudiantes. El estudio concluye que los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y resaltan la necesidad generalizada de integrar eficazmente estrategias de juego en el proceso educativo.

De la misma forma, Ortiz (2023) en su investigación, determina al juego como uno de los métodos más habituales, y se ha demostrado su eficacia para motivar a niños a participar en actividades educativas, al mismo tiempo que fomentan la psicomotricidad, el desarrollo cognitivo, la creatividad, el pensamiento crítico, además de otras habilidades que facilitarán su desenvolvimiento en el futuro.

Referentes teóricos

APRENDIZAJE

Según Tarpy (2000), el aprendizaje no es solo la adquisición de conocimientos o habilidades, sino un cambio profundo en el estado mental de un individuo. Este cambio, producto de la experiencia, tiene un impacto duradero en la capacidad del organismo para adaptar su comportamiento en el futuro, el aprendizaje permite modificar acciones en base a lo que se ha vivido y aprendido, permitiendo enfrentar de manera más efectiva los desafíos que se presentan.

De la misma forma, Peñalosa Barriga (2017) menciona que el aprendizaje es un proceso fundamental para el desarrollo humano y ha sido abordado desde diversas perspectivas. Entre las más importantes se encuentran el conductismo y la Gestalt, dos enfoques que ofrecen visiones contrastantes sobre cómo se adquiere y modifica el conocimiento.

Para los conductistas, el aprendizaje se basa en la modificación de la conducta observable. Este cambio se produce a través de la asociación entre estímulos y respuestas, siguiendo principios mecánicos. Los estímulos, que actúan como desencadenantes del aprendizaje, son elementos del entorno que impactan en el organismo; las respuestas, por otro lado, son las reacciones físicas que el individuo genera ante estímulos internos o externos. En contraste, la perspectiva Gestalt concibe el aprendizaje como un proceso de adquisición o transformación de comprensiones, perspectivas o patrones de pensamiento, en este enfoque, el individuo no solo responde a estímulos aislados, sino que busca comprender la situación en su conjunto, integrando diferentes elementos y creando una imagen global, (Barberá & Martínez, 2004).

De acuerdo con Jensen (2010), la naturaleza del conocimiento ha sido un tema de debate filosófico durante siglos. Algunos pensadores, como Platón, defendían la idea de que el conocimiento es innato, es decir, que nacemos con él ya preformado en la mente. Aristóteles, por otro lado, argumentaba que el conocimiento se deriva de la experiencia, es decir, que lo adquirimos a través de nuestros sentidos e interacciones con el mundo.

Las leyes de la asociación, propuestas por Schunk (2012), describen cómo las ideas se asocian entre sí, estas leyes sirvieron de base para Hermann Ebbinghaus, quien estudió el aprendizaje mediante la asociación de sílabas sin sentido. Ebbinghaus descubrió que la fuerza de la asociación entre dos ideas dependía de la frecuencia con que se asociaran y del tiempo que transcurriera entre ellas.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Según el estudio de Yera (2018), el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se define como cualquier actividad o juego que fomenta el crecimiento y las capacidades académicas de manera sencilla, divertida y colaborativa. Se trata de una estrategia pedagógica eficaz que se basa en el principio de que, al jugar, los estudiantes obtienen resultados más satisfactorios debido al estado de relajación y concentración que se genera.

Bergen (2018) menciona que el ABJ contribuye al desarrollo de diversas habilidades. La autorregulación se ve mejorada mediante el juego libre, mientras que el juego guiado favorece la adquisición de habilidades académicas. De esta manera, el ABJ promueve un desarrollo integral en los niños, ya que puede adaptarse a todas las áreas del conocimiento. Al ser una actividad más motivadora para ellos, se logran resultados más efectivos y aprendizajes más duraderos, dado que experimentan y son los protagonistas de su propio aprendizaje.

El aprendizaje basado en juegos implica que el docente busca la mejor forma de enseñanza para sus alumnos, de manera cercana y motivadora, haciendo que sean ellos los principales actores de su aprendizaje. Esta metodología permite llegar a todos los niveles de desarrollo de los estudiantes, ya que se puede ajustar la dificultad y los objetivos en cada juego. Además, ofrece diversas opciones para crear actividades lúdicas, ya sea a través de herramientas digitales o con materiales físicos, siempre con un enfoque experimental y experiencial, donde los alumnos son conscientes de lo que están aprendiendo.

PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza-aprendizaje no es una simple transmisión de conocimientos, sino un sistema de comunicación deliberado que involucra a todos los representantes del entorno educativo. En este sistema, el docente asume un rol protagónico como guía y facilitador del aprendizaje, mientras que el estudiante se convierte en un agente activo en la construcción de su propio conocimiento, (Tünerman, 2011).

Según Alvarado et al. (2018), la comunicación es el pilar fundamental de este proceso. El docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos científico-históricos-sociales de manera clara y accesible para los estudiantes. Estos, a su vez, no solo reciben de forma pasiva la información, sino que la aplican, debaten, verifican y contrastan, construyendo así su propio aprendizaje. En este proceso dinámico, el docente no solo transmite información, sino que también crea un ambiente propicio para el aprendizaje, fomenta la participación de los estudiantes y promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.

En la misma línea, Hern & Rioja (2020) destacan que la enseñanza, lejos de ser una simple transmisión de conocimientos, se concibe como una actividad fundamental para guiar el aprendizaje en un grupo de estudiantes, esta relación, directa, evidente y bidireccional, no solo se desarrolla en el ámbito teórico, sino que se materializa en la práctica diaria del aula. La enseñanza y aprendizaje se integran para formar una unidad indivisible, cuyo objetivo principal es contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, esta formación abarca no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades, competencias, destrezas y valores, la enseñanza efectiva no se limita a impartir contenidos académicos, sino que busca fomentar el desarrollo integral del estudiante, atendiendo a las diferentes dimensiones del ser humano: intelectual, emocional, social y ética.

Comprender la relación entre enseñanza y aprendizaje requiere una definición clara de ambos conceptos. Estos dos pilares fundamentales de la educación, estrechamente ligados, están orientados a la formación integral del estudiante.

Así mismo, Osorio Gómez et al. (2021) menciona que el rol del docente va más allá de la simple transmisión de conocimientos, convirtiéndolo en un maestro del aprendizaje integral. Para guiar este proceso de formación con maestría, es fundamental que domine a la perfección cada elemento que lo compone.

En el proceso de aprendizaje integral se encuentran los protagonistas: el docente, en calidad de guía experimentado, y los estudiantes, quienes desempeñan roles principales en su propio proceso de formación. Los objetivos, como una brújula precisa, orientan el rumbo y la dirección del proceso. El currículo, a modo de un detallado mapa de ruta, organiza y estructura las experiencias de aprendizaje. Las competencias, como habilidades esenciales, son aquellas que los estudiantes deben desarrollar para alcanzar el éxito en su futura trayectoria personal y profesional. Los contenidos, considerados valiosas herramientas, abarcan los conocimientos, habilidades y valores que se transmiten y adquieren en este viaje educativo.

Las estrategias de enseñanza, cual técnicas pedagógicas probadas, son los métodos que el docente emplea para guiar el aprendizaje de sus alumnos. Los medios o recursos, como instrumentos variados y adecuados, son los que facilitan el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Las formas de organización, cual estructuras sólidas, definen la manera en que se organiza el grupo de estudiantes y se desarrollan las actividades. La infraestructura, como un espacio adecuado, proporciona los espacios físicos y recursos materiales que albergan y apoyan el proceso educativo.

Medina Cuesta & Tigrero González (2023) mencionan que la enseñanza es un proceso dinámico que va más allá de la simple transmisión de información. Se trata de una interacción entre instructores y estudiantes donde se comparten conocimientos y experiencias para construir aprendizajes significativos. Esta interacción se nutre de estrategias cuidadosamente diseñadas por los docentes, tomando en cuenta las características y necesidades de los estudiantes.

En el ámbito escolar, la enseñanza se convierte en una herramienta fundamental para implementar diversas estrategias, como la proyección y clasificación de juegos. Estos juegos, cuidadosamente seleccionados, favorecen el aprendizaje de diferentes

áreas del conocimiento, a la vez que promueven la socialización, la creatividad y el desarrollo de habilidades motrices. La docencia, por su parte, no se limita a la gestión del aula, sino que se extiende al trabajo colaborativo con el sistema educativo, esta colaboración permite enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, adaptándolo a las necesidades del contexto y las demandas de la sociedad actual.

PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

El diseño de estrategias para la enseñanza no es una tarea uniforme, sino que debe adaptarse a un propósito específico y a las características únicas del grupo de estudiantes. En este sentido, el docente se convierte en un diseñador de experiencias de aprendizaje personalizadas, tomando como base las necesidades y características de sus alumnos. Diversos autores en el ámbito de las teorías pedagógicas han desarrollado sus propias visiones sobre las estrategias que el docente debe implementar en su práctica educativa, todas ellas orientadas a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, (Sánchez-Otero et al., 2019).

Las estrategias de aprendizaje no son simples técnicas o procedimientos, sino herramientas poderosas que permiten a los estudiantes adquirir conocimiento de manera efectiva y significativa. Según Meléndez-Nucette (1996), estas estrategias involucran el uso de tácticas, procedimientos y modelos cuidadosamente seleccionados para facilitar la adquisición del conocimiento. En otras palabras, el estudiante no solo memoriza información, sino que la comprende, la analiza y la aplica en diferentes contextos.

Para que un procedimiento de aprendizaje se considere una estrategia, debe tener un objetivo específico y definido, y su implementación debe ser consciente e intencional por parte del estudiante.

En el ámbito de la educación inicial, el juego se posiciona como una de las estrategias didácticas más efectivas para el aprendizaje de los infantes. Como bien lo señala Carrión (2020), "el uso de los juegos en educación inicial permite que los niños aprendan de manera natural y divertida, estimulando su desarrollo integral a través del juego recreativo".

El juego no solo es una actividad placentera para los niños, sino que se convierte en un medio natural de interacción y aprendizaje. A través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea, desarrollan sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y construyen su propio conocimiento. En el aula, el juego se convierte en una herramienta poderosa que permite al docente motivar a los niños, despertar su curiosidad y generar un ambiente de aprendizaje activo y significativo. A través del juego, los niños pueden aprender conceptos matemáticos, lingüísticos, científicos y sociales de manera natural y divertida.

Moreano (2016) menciona que las estrategias de enseñanza basadas en el juego se adaptan a las diferentes etapas del desarrollo infantil y a los diversos estilos de aprendizaje. El docente, como guía experimentado, debe seleccionar los juegos y actividades lúdicas que sean más apropiadas para cada grupo de estudiantes, tomando en cuenta sus intereses, necesidades y características. En la actualidad, las estrategias de enseñanza basadas en el juego están en constante evolución, incorporando nuevas tecnologías y recursos que permiten a los niños aprender de manera más interactiva y dinámica. El docente, como un agente innovador, debe estar actualizado sobre las últimas tendencias en educación a través del juego y utilizarlas de manera creativa para enriquecer el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Es importante recordar que el juego no solo es una estrategia de enseñanza, sino que es un derecho fundamental de los niños. A través del juego, los niños desarrollan su imaginación, creatividad, habilidades sociales y emocionales, y construyen una base sólida para su futuro aprendizaje y desarrollo personal.

En definitiva, el juego se convierte en una herramienta fundamental para el aprendizaje integral de los infantes en la educación inicial. Su implementación en el aula permite a los niños aprender de manera natural, divertida y significativa, estimulando su desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. El docente, como un guía experimentado, debe utilizar el juego de manera creativa y estratégica para potenciar el aprendizaje de sus alumnos y prepararlos para los desafíos del futuro, (García Nava, 2021).

JUEGOS

Ruiz Gutiérrez (2017) afirma que el juego es considerado como una actividad donde el niño tiene la libertad y flexibilidad de establecer y aceptar normas y objetivos de forma voluntaria, los cuales pueden ser alterados o discutidos según su elección.

De la misma forma, Montañez y sus colaboradores (2010) señalan que la naturaleza multifacética del juego y sus diversas funciones presentan un desafío para llegar a una definición singular o universal. Esta dificultad surge porque el juego siempre ha estado con nosotros desde los albores de la historia humana; así, al igual que la infancia cuyo concepto ha ido cambiando con el tiempo, el juego también evoluciona en nuestra comprensión.

Para empezar, podemos analizar el juego desde un punto de vista etimológico para captar su esencia. El término "juego" se deriva de la palabra latina "iocus" o "ludus", que transmite ideas de humor, broma o diversión. Hay diferentes puntos de vista debido a esta complejidad; No puede haber una definición única del juego. A continuación, se profundizará en algunas de las definiciones más pertinentes que se han propuesto.

Un aspecto fundamental del juego, como indica Stoy (1996), es la participación del jugador. A través de sus acciones, tanto físicas como mentales, busca satisfacer sus necesidades emocionales. Esta característica clave del juego permite comprender su importancia en el desarrollo infantil, desde la motricidad gruesa y fina hasta las habilidades cognitivas. Además, el juego se convierte en una herramienta pedagógica valiosa para cualquier edad, ya que puede adaptarse y moldearse según el nivel educativo o de madurez del individuo, aumentando o disminuyendo su complejidad.

Torres et al. (2007) mencionan que el juego se distingue por ser una actividad voluntaria y libre de intereses materiales. Se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio establecidos, siguiendo reglas previamente acordadas y de obligatorio cumplimiento. Posee un valor intrínseco, proporcionando al jugador una sensación de tensión y alegría, y la conciencia de estar inmerso en una realidad diferente a la vida cotidiana.

A través del juego, se inculca y enseña valores, conocimientos y hábitos cotidianos de manera efectiva. Por ejemplo, un mensaje simple como "siéntate bien" puede ser asimilado de forma más profunda a través de una dinámica o juego que ayude a comprender la importancia de una postura correcta al sentarse.

También permite comprender el mundo, sus reglas y normas, formas de relacionarse y convivir en sociedad, y desarrollar facultades físicas y mentales. De esta manera, se convierte en un medio de aprendizaje esencial, sin necesidad de ser siempre dirigido por el profesor, ya que surge de manera natural en el contexto donde el niño interactúa y libera su imaginación, (Oviedo & Goyes, 2012).

El juego no solo se erige como una poderosa estrategia para motivar el aprendizaje, sino que también se convierte en un valioso instrumento para evaluar los resultados obtenidos en las distintas áreas educativas. Así mismo, Ruiz Gutiérrez (2017) señala que "se puede valorar su participación y utilización de las normas que rige el juego".

Al analizar las definiciones de diversos autores sobre el juego, queda evidente la importancia que se le otorga en la etapa de Educación Infantil. Esta relevancia se fundamenta en su papel crucial para el desarrollo físico, psíquico y emocional de los niños, proporcionándoles una vía de aprendizaje atractiva y cercana a sus realidades.

Tipos de juegos

El aula de Educación Infantil se transforma en un escenario donde múltiples tipos de juegos cobran vida, enriqueciendo el aprendizaje de los más pequeños, (Leyva Garzón, 2011). Estos juegos se pueden agrupar en cuatro grandes categorías:

- En función de su desarrollo evolutivo.
- En función de la existencia de reglas o no
- En función del número de participantes
- En función de la capacidad a desarrollar

En función de su desarrollo evolutivo.

A lo largo del desarrollo infantil, el juego se convierte en una herramienta invaluable para el aprendizaje, el disfrute y la comunicación. A medida que el niño madura, esta actividad evoluciona, incorporando gradualmente elementos de mayor complejidad, (Natalia Bernabeau & Andy Goldstein, 2016). Para comprender esta transformación, se presentan las perspectivas de dos grandes autores: Piaget y Vygotsky, quienes coinciden en que la incorporación de reglas marca un punto crucial en el desarrollo del juego.

En función de la existencia de reglas o no

Según la apreciación de Yera (2018), en la última etapa del desarrollo del juego, tal como lo describen Piaget y Vygotsky, se encuentra dos tipos de juegos: los reglados y los no reglados. Los juegos reglados, caracterizados por la presencia de reglas, introducen un elemento de estructura y desafío, guiando al niño hacia un objetivo específico mientras aumentan la complejidad de la experiencia lúdica. Esto, a su vez, impulsa al niño a desarrollar estrategias y soluciones dentro de los límites establecidos por las reglas.

Por otro lado, los juegos no reglados, asociados a actividades espontáneas y sin estructura, brindan un espacio para la exploración, la imaginación y la creatividad. Los niños tienen la libertad de expresarse sin las restricciones de las reglas, permitiendo que florezcan su curiosidad natural y sus habilidades para resolver problemas.

En función del número de participantes

Cuando se habla del número de niños que participan en un mismo juego, se refiere a juegos individuales, donde sea él sólo el que tenga que resolver la situación planteada o juegos grupales, donde tenga que aprender a trabajar en equipo para conseguir el resultado buscado. A la hora de hablar de juegos individuales, se refieren a actividades destinadas a la motricidad fina, como el aprendizaje de la escritura de una letra o número. También puede ser enfocado desde la motricidad gruesa, donde es el propio niño quien controla y conoce su cuerpo y sus posibilidades de acción a través de retos que se le plantea. Esto ocurre al contrario que en los juegos grupales, donde el niño aprende y desarrolla habilidades sociales para resolver el juego planteado, (Peñalver, 2018).

En función de la capacidad a desarrollar

En este tipo de juegos se presentan múltiples oportunidades de progreso: físico, cognitivo y emocional. Según García & Llull (2009), estas modalidades han sido categorizadas de forma detallada en juegos psicomotores, cognitivos, sociales, afectivos.

Así mismo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han abierto un abanico de posibilidades en el ámbito educativo, incluyendo una gran variedad de juegos que enriquecen el proceso de aprendizaje.

Según Caccuri (2013), la implementación de programas informáticos en la enseñanza despierta el interés y la participación de los estudiantes, aumentando significativamente su motivación (p.40). Además, estos programas permiten a los alumnos realizar un seguimiento continuo de su progreso, convirtiéndose en una herramienta valiosa para la familiarización con las TIC y el desarrollo de competencias digitales (p. 41). De esta manera, los juegos educativos sirven para reforzar y enseñar una amplia gama de conocimientos.

JUEGOS DIDACTICOS

El juego didáctico, lejos de ser una simple actividad lúdica, se ha convertido en una herramienta pedagógica de gran valor con aplicaciones en diversos ámbitos y etapas educativas. A pesar de su reconocido potencial desde hace tiempo, su implementación efectiva ha enfrentado retos como la falta de formación docente, la resistencia a prácticas no convencionales y la carga de trabajo, (Mardell et al., 2023).

Sin embargo, Higuera-Rodríguez & Ruíz (2020) mencionan que numerosos autores avalan el juego didáctico como una herramienta esencial en las aulas. Dependiendo del contexto y la situación, el juego didáctico puede adoptar diferentes significados. En el ámbito educativo, se concibe como un elemento facilitador del aprendizaje, una herramienta que asiste al docente en la transmisión de conocimientos a través de una metodología activa. Su objetivo principal es despertar el interés del alumnado y promover un desarrollo integral que abarca los aspectos emocionales, cognitivo y conductual.

El juego didáctico se considera un método por excelencia para lograr avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes en múltiples campos. Por un lado, se reconoce su impacto en la asimilación de conocimientos conceptuales como mencionan Torres, Carmen Minerva y Torres Perdomo (2007), impulsando el desarrollo de habilidades lingüísticas. En definitiva, el juego didáctico abre un universo de posibilidades para el aprendizaje, transformando las aulas en espacios dinámicos y motivadores donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje. Su implementación efectiva requiere de la formación y el compromiso del docente, así como de la creación de un entorno educativo favorable que valore el juego como herramienta fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

JUEGOS DIDACTICOS PARA NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

Barco & Solís (2019) mencionan que el juego no solo es una fuente de diversión para los niños, sino también una poderosa herramienta educativa que permite adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y potenciar su imaginación y creatividad. A continuación, algunos de los tipos de juegos más utilizados para estimular el aprendizaje en la primera infancia:

- **Juego funcional o de ejercicio**

Este tipo de juego se caracteriza por la repetición de acciones básicas como la manipulación de objetos, la exploración del entorno y el movimiento corporal. A través de estas actividades simples, los niños desarrollan sus habilidades motoras gruesas y finas, aprenden a coordinar sus movimientos y experimentan el mundo que los rodea, (Berruezo, 2000).

- **Juego simbólico**

En el juego simbólico, los niños asumen roles e imitan acciones de la vida real, ya sea representando a personas, animales u objetos inanimados. Este tipo de juego estimula la imaginación, la creatividad, el lenguaje y la capacidad de resolver problemas. Los niños pueden crear sus propios mundos imaginarios, inventar historias y desarrollar habilidades sociales mientras juegan, (Becerra Cantos, 2023).

- **Juego de reglas**

A partir de los 6 o 7 años, los niños comienzan a disfrutar de los juegos de reglas, como los juegos de mesa, los juegos en equipo y los juegos deportivos. Estos juegos enseñan a los niños a seguir instrucciones, respetar turnos, trabajar en equipo y gestionar la frustración. Además, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas como la estrategia, la planificación y la toma de decisiones, (Richter et al., 2016).

- **Juegos de construcción**

Los juegos de construcción, como los bloques de Lego o las piezas de construcción, son ideales para potenciar la creatividad, la coordinación óculo-manual y la motricidad fina en los niños. A través de la construcción, los niños aprenden a resolver problemas espaciales, a visualizar ideas en tres dimensiones y a desarrollar habilidades de pensamiento creativo, (Minedu, 2023).

- **Juegos lingüísticos**

Los juegos lingüísticos, como las adivinanzas, los trabalenguas y las canciones, son una excelente manera de estimular el desarrollo del lenguaje en los niños. Estos juegos ayudan a los niños a mejorar su pronunciación, ampliar su vocabulario y desarrollar habilidades de comprensión auditiva, (Bueno Loja, M. I. y Sanmartín Morocho, 2015).

DESARROLLO

El desarrollo es un proceso complejo y multifacético que abarca el crecimiento y cambio en diversos aspectos de un individuo, desde el nivel molecular hasta el social y cultural. Se manifiesta en diferentes dimensiones, incluyendo el desarrollo físico, cognitivo, social, emocional y moral, (Irausquín et al., 2016).

- **Desarrollo Físico:**

Crecimiento físico: El desarrollo físico se refiere al aumento en tamaño, peso y composición corporal de un individuo. Este proceso está influenciado por factores genéticos, nutricionales y ambientales.

Desarrollo motor: El desarrollo motor implica el perfeccionamiento de las habilidades motrices gruesas y finas, permitiendo el movimiento coordinado y controlado del cuerpo.

- **Desarrollo Cognitivo:**

Procesos cognitivos: El desarrollo cognitivo se refiere al crecimiento de las habilidades mentales, como la percepción, la memoria, el lenguaje, el pensamiento y la resolución de problemas.

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso de adquirir nuevos conocimientos y habilidades a través de la experiencia y la interacción con el entorno.

- **Desarrollo Social:**

Interacciones sociales: El desarrollo social implica el establecimiento de relaciones con los demás, aprendiendo a interactuar, comunicar y colaborar.

Habilidades sociales: El desarrollo de habilidades sociales permite a los individuos expresar emociones, comprender las normas sociales y resolver conflictos de manera efectiva.

- **Desarrollo Emocional:**

Emociones: El desarrollo emocional implica la capacidad de reconocer, expresar y regular las emociones propias y ajenas.

Autoestima: La autoestima es la valoración que un individuo tiene de sí mismo, influenciando su comportamiento y bienestar.

- **Desarrollo Moral:**

El desarrollo moral implica la capacidad de distinguir entre lo bueno y lo malo, tomando decisiones éticas y responsables. La conducta moral se refiere a la forma en que los individuos actúan de acuerdo con sus valores y principios éticos.

LA COGNICIÓN

La cognición es un proceso complejo y fascinante que involucra la forma en que se percibe, interpreta y responde al mundo. Incluye diversas habilidades mentales como la atención, la memoria, el lenguaje, el aprendizaje y la resolución de problemas. Comprender la cognición es esencial para comprender el comportamiento humano y diseñar intervenciones para mejorar la función cognitiva, (Instituto de Neurociencias de Alicante, 2023).

Anderson (2005) señala a la cognición como los procesos mentales complejos y dinámicos involucrados en la adquisición, organización y uso del conocimiento. Estos procesos incluyen la percepción activa del entorno, la interpretación y comprensión de la información recibida, la formación de imágenes mentales, la integración de nuevos conocimientos con los existentes, la recuperación y el uso de información almacenada en la memoria y la aplicación de este conocimiento para resolver problemas y tomar decisiones.

Para el autor Sternberg (2016) la cognición es un conjunto de actividades mentales que permiten conocer e interactuar con el mundo. Incluye:

- Percepción: Interpretar información sensorial.
- Memoria: Almacenar y recuperar información.
- Pensamiento: Resolver problemas y tomar decisiones.
- Atención: Enfocarnos en estímulos específicos.
- Lenguaje: Comunicarnos con los demás.

Estos procesos trabajan juntos para :

- Comprender: El entorno.
- Interactuar: Efectivamente con el entorno.
- Adaptarse: A los cambios y desafíos.

PROCESOS COGNITIVOS

Rivas (2008) señala que los procesos cognitivos son canales a través de los cuales se adquiere, almacena, recupera y utiliza el conocimiento, es decir, son la vía a través de la cual se adquiere el conocimiento. De esta manera, son las habilidades mentales que el ser humano, necesariamente, desarrolla al realizar cualquier actividad.

Los procesos cognitivos se pueden dividir en procesos cognitivos básicos y procesos cognitivos de orden superior. Los básicos son considerados los principales y ayudan a formar a los de orden superior, quienes se encargan de la resolución de problemas, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo (Ramos, Herrera, Ramírez, 2010).

Procesos Cognitivos Básicos

Morales et al. (2024) señalan que los procesos cognitivos básicos son los procesos fundamentales que sustentan la cognición más compleja. Se caracterizan por su automatismo, velocidad y relativa simplicidad. Algunos de los procesos cognitivos básicos más importantes incluyen:

- Atención: La capacidad de enfocarse en un estímulo en particular y bloquear distracciones.
- Percepción: El proceso de interpretar información sensorial del entorno.
- Memoria: La capacidad de almacenar y recuperar información.

Procesos Cognitivos de Orden Superior

Los procesos cognitivos de orden superior son procesos más complejos que se basan en los procesos cognitivos básicos. Se caracterizan por su flexibilidad, adaptabilidad y capacidad para integrar información de diferentes fuentes. (Morales et al., 2024)

Algunos de los procesos cognitivos de orden superior más importantes incluyen:

- **Pensamiento:** La capacidad de procesar información, resolver problemas y tomar decisiones.
- **Lenguaje:** La capacidad de comunicarse con los demás utilizando símbolos, como palabras o gestos.
- **Aprendizaje:** El proceso de adquirir nuevos conocimientos y habilidades.
- **Resolución de problemas:** La capacidad de identificar y solucionar problemas de manera efectiva.
- **Toma de decisiones:** El proceso de seleccionar una opción entre varias alternativas.
- **Creatividad:** La capacidad de generar ideas nuevas y originales.

Desarrollo cognitivo según Piaget

Jean Piaget, el psicólogo suizo, es reconocido como el pionero de la teoría del desarrollo cognitivo, después de años de investigación, elaboró un modelo que explicaba cómo se aprende a través de la acción, es decir, mediante la experiencia directa. Según Piaget, los niños adquieren habilidades y reorganizan sus conocimientos interactuando con su entorno. Esta interacción con el mundo que les rodea impulsa el desarrollo de estructuras cognitivas cada vez más complejas, permitiendo al niño comprender la realidad y acumular conocimiento. (Blancafort & González, 2019)

Albornoz & Del Carmen (2016) describen el desarrollo cognitivo como un ciclo en el cual el niño organiza mentalmente la información obtenida a través de sus

experiencias sensoriales para interpretar nuevas situaciones basadas en encuentros previos. Por otro lado, Martínez & Páramo (2015) argumentan que el intelecto humano se apoya en cuatro funciones principales: planificación, atención, simultáneo y sucesivo, las cuales reflejan, utilizan y transforman la esencia del conocimiento humano. Estas funciones trabajan en conjunto para facilitar la actividad intelectual y cognitiva, lo que conceptualiza la inteligencia como un proceso dinámico.

Según López & López (2018) en la clasificación de Piaget sobre las etapas del Desarrollo Cognitivo, la inteligencia se percibe como una característica intrínseca del ser humano. Estos autores afirman que los seres humanos son inteligentes en todas las etapas de la vida, pero de manera diferente, implica que la inteligencia es una herramienta fundamental para la adaptación al entorno.

Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget

Según Piaget, el desarrollo cognitivo se estructura en cuatro etapas distintas: la sensoria motora, la pre operacional, la de operaciones concretas y la de operaciones formales. Cada una de estas etapas desempeña un papel crucial no solo en la evolución cualitativa de los acontecimientos y habilidades, sino también en cambios fundamentales en el conocimiento mismo, (Saíz & Carbonero, 2010).

Tabla 1. Tabla 1. Etapa de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget, Saíz & Carbonero, 2010

Etapa	Edad	Características
Sensoria motora	0-2 años	Los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (vista y oído) con la interacción física con objetos (agarrar, chupar y pisa).
Pre operacional	3-7 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	8-12 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales	13-17 años	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

El desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años se caracteriza por un avance significativo en diversas habilidades mentales, sentando las bases para el aprendizaje futuro y el éxito académico. Este período crucial se destaca por el perfeccionamiento de la percepción, la memoria, el lenguaje, el pensamiento y la resolución de problemas, (Mounoud & Sastre, 2001). Este autor propone los siguientes aspectos claves del Desarrollo Cognitivo:

1. Percepción:

Percepción visual: Se perfecciona la discriminación de formas, colores y tamaños, facilitando el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Percepción espacial: Se desarrolla la comprensión de las relaciones espaciales, permitiendo una mejor orientación y movimientos coordinados.

2. Memoria:

Memoria a corto plazo: Mejora la capacidad de retener información por un breve período, permitiendo recordar secuencias y eventos con mayor precisión.

Memoria de trabajo: Se desarrolla la capacidad de mantener y manipular información mentalmente, permitiendo seguir instrucciones complejas y resolver problemas simples.

3. Lenguaje:

Vocabulario: El vocabulario crece rápidamente, adquiriendo nuevas palabras a un ritmo acelerado y utilizando oraciones más complejas.

Habilidades narrativas: Se desarrollan habilidades narrativas, contando historias con mayor coherencia y organización, expresando ideas y sentimientos.

4. Pensamiento:

Pensamiento simbólico: Se desarrolla la capacidad de pensar en términos simbólicos, utilizando objetos, palabras o imágenes para representar otras cosas, permitiendo comprender conceptos abstractos y resolver problemas de manera más compleja.

Pensamiento causal: Se comprende las relaciones de causa y efecto, identificando las razones que provocan ciertos eventos, permitiendo predecir y tomar decisiones.

5. Resolución de problemas:

Estrategias de resolución de problemas: Se desarrollan diversas estrategias para resolver problemas, como ensayo y error, imitación y pensamiento lógico, abordando situaciones desafiantes de manera más efectiva y aprendiendo de los errores.

Pensamiento creativo: Se muestra un gran potencial para el pensamiento creativo, generando ideas nuevas y originales, disfrutando de la exploración, la experimentación y la búsqueda de soluciones innovadoras.

Factores que Influyen en el Desarrollo Cognitivo

Paolini et al. (2017) menciona que el desarrollo cognitivo es un proceso complejo que se ve influenciado por una variedad de factores, tanto biológicos como ambientales. A continuación, se presentan algunos de los factores clave que influyen en el desarrollo cognitivo:

Factores Biológicos

La edad gestacional y el peso al nacer son factores biológicos que pueden afectar el desarrollo cognitivo. Por ejemplo, una investigación reveló que los niños nacidos entre las 37 y 38 semanas de gestación tienen un mayor riesgo de sufrir retrasos en su desarrollo

cognitivo. Asimismo, tanto la edad del niño como la edad materna han sido asociadas con el desarrollo cognitivo.

Factores Ambientales

Los factores ambientales también son fundamentales para el desarrollo cognitivo. Aunque la asistencia al jardín de infantes no se ha identificado como un factor significativo, otros aspectos como la educación y la estimulación temprana pueden tener efectos positivos. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget resalta la importancia de la interacción activa con el entorno para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Factores Socioeconómicos

Los factores socioeconómicos también pueden impactar el desarrollo cognitivo. Una investigación descubrió que los niños de hogares con un nivel socioeconómico bajo tienen un mayor riesgo de experimentar retrasos en su desarrollo cognitivo. Esto indica que los factores socioeconómicos pueden influir en la calidad de la educación y la estimulación que los niños reciben, afectando así su desarrollo cognitivo.

Factores Cognitivos

Los factores cognitivos, como la percepción, la memoria y la atención, son esenciales para el desarrollo cognitivo. La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo subraya la importancia de construir el conocimiento mediante la experiencia y la interacción con el entorno. Además, la imaginación y el pensamiento creativo son herramientas poderosas para estimular el pensamiento creativo y resolver problemas.

DESARROLLO COGNITIVO Y EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

El desarrollo cognitivo y el aprendizaje basado en juegos son dos temas estrechamente relacionados que han ganado gran relevancia en el ámbito educativo. Comprender la conexión entre estos conceptos es fundamental para diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y enriquecedoras para los niños.

Relación entre desarrollo cognitivo y aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) se ha convertido en una herramienta valiosa para el desarrollo cognitivo de los niños por diversas razones:

Motivación y Participación: El juego es una actividad intrínsecamente motivadora para los niños, lo que aumenta su interés y participación en el proceso de aprendizaje. (Malouf & Pratt, 2011; Papastergiou, 2009)

Exploración y Descubrimiento: El ABJ permite a los niños explorar conceptos y habilidades de manera abierta y flexible, fomentando el aprendizaje por descubrimiento. (Clements & Dede, 2009; Piaget, 1951)

Resolución de Problemas y Pensamiento Creativo: Los juegos desafían a los niños a resolver problemas, tomar decisiones y generar soluciones creativas, fortaleciendo sus habilidades cognitivas superiores. (Gee, 2007; Prensky, 2001)

Trabajo en Equipo y Habilidades Sociales: Muchos juegos promueven el trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación entre pares, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales. (Johnson & Johnson, 1999; Piaget, 1936)

Consideraciones para Implementar ABJ:

El desarrollo cognitivo y el aprendizaje basado en juegos son dos conceptos que se complementan y enriquecen mutuamente. El ABJ ofrece una metodología atractiva y efectiva para promover el aprendizaje en los niños, estimulando sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Al integrar el ABJ en las prácticas educativas, se puede crear un ambiente de aprendizaje más dinámico, significativo y enriquecedor para todos los estudiantes, a continuación Gee (2003) y Papastergiou (2009) describen cada uno de estos:

1. Diseño de Juegos Educativos:

Los juegos deben estar diseñados teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje específicos. Se recomienda que los juegos proporcionen retroalimentación inmediata para fomentar la mejora continua.

2. Adaptación a las Necesidades del Estudiante:

Es fundamental adaptar los juegos a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad de los estudiantes. Los juegos deben ser flexibles para permitir la personalización según las necesidades individuales.

3. Integración Curricular:

Los juegos deben estar alineados con el currículo y complementar las actividades de aprendizaje existentes. Se recomienda integrar los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera coherente y sistemática.

4. Evaluación del Aprendizaje:

Es importante incorporar estrategias de evaluación formativa dentro de los juegos para monitorear el progreso del estudiante. La evaluación debe centrarse en las habilidades y conocimientos adquiridos a través del juego.

5. Apoyo Docente:

Los docentes deben recibir capacitación y apoyo para implementar efectivamente los juegos en el aula. Se recomienda establecer comunidades de práctica donde los educadores puedan compartir experiencias y recursos relacionados con ABJ.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación está dirigida a la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso” ubicada en la comuna Manantial de Chanduy de la Provincia Santa Elena, donde se aplicó los instrumentos a las docentes y estudiantes del Subnivel Inicial 2, con el propósito de analizar y comprender la aplicación del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en los niños.

Esta investigación se basa en el enfoque metodológico cualitativo, también se orienta a entender y profundizar el fenómeno, analizándolo desde la perspectiva de los integrantes, para así poder comprender cómo perciben su realidad.

Los instrumentos que se aplicaron fueron: la entrevista semiestructurada dirigida a la docente de la institución ya mencionada y la ficha de observación a los niños de inicial 2 de la misma institución educativa.

La fundamentación ontológica de la investigación resultó valiosa para adaptar la realidad educativa, esto se debe a que permitió comprender la naturaleza del estudio, así como la realidad y existencia de la temática abordada. El enfoque descriptivo empleado facilitó la recopilación de datos informativos para identificar las dificultades presentes en la investigación, es importante destacar que en cualquier tipo de investigación se requiere detallar la información y las técnicas a utilizar para examinar las dificultades que puedan surgir.

En el ámbito epistemológico, se exploraron los fundamentos del conocimiento adquirido y las relaciones entre los sujetos y los objetos de aprendizaje, este enfoque humanista permitió interpretar las habilidades cognitivas desarrolladas a través de la metodología juego-trabajo.

Población

Según Hern & Rioja (2020), la población de estudio es un conjunto definido y accesible de elementos que comparten características comunes y sirven como base para la selección de una muestra representativa. Esta muestra, a su vez, debe cumplir con criterios específicos preestablecidos para garantizar la validez de los resultados de la investigación.

Para efecto de esta investigación participaron los estudiantes de educación inicial del subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso” contando con la población de dos docentes y 15 niños de 4 a 5 años.

Muestra

La muestra es un grupo selecto de elementos extraídos de la población total que será objeto de estudio en la investigación. Ardila (2004) indica que esta selección se realiza mediante procedimientos específicos, como fórmulas, técnicas estadísticas o razonamientos lógicos, que permiten obtener un tamaño de muestra adecuado para garantizar la representatividad de los datos obtenidos.

La muestra será no probabilística, empleando un método de muestreo que incluirá a toda la población objetivo. Esta población estará compuesta por 15 niños de educación inicial del subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “Mercedes González de Moscoso” y dos docentes correspondientes. Todos los participantes seleccionados asistirán de manera presencial al centro educativo, lo cual permitirá una observación y recolección de datos más directa y precisa. Este enfoque asegurará que se obtenga una visión completa y representativa de las dinámicas y procesos educativos en este subnivel específico.

Naturaleza o paradigma de la investigación

Esta investigación se sustenta en el paradigma constructivista, donde el aprendizaje se concibe como un proceso activo y significativo en el que los niños construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y con los demás. La metodología juego-trabajo, en este sentido, se convierte en una herramienta fundamental para fomentar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, permitiendo adquirir una mejor educación y fortalecer sus habilidades mediante experiencias lúdicas y colaborativas.

Argilaga Anguera (1986) indica que la investigación cualitativa se caracteriza por centrarse en la comprensión profunda de un fenómeno o situación, explorando la calidad, las características y las relaciones entre los elementos que lo componen, se orienta a obtener una descripción detallada y rica en matices, profundizando en las experiencias, significados y perspectivas de los participantes.

El objetivo es comprender a fondo un fenómeno desde la perspectiva de los individuos o grupos involucrados, utilizando métodos como entrevistas, observaciones, análisis de documentos y grupos focales. La información recopilada se analiza de manera inductiva, buscando patrones, temas recurrentes y significados emergentes que permitan elaborar una descripción holística y completa del fenómeno en estudio.

En esta investigación se adopta un enfoque cualitativo, lo cual posibilitará una descripción profunda de las acciones realizadas en el contexto de estudio. A través de este enfoque, se podrá analizar e interpretar de qué manera la metodología juego-trabajo impacta en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Método y sus fases

Proceso o conjunto de métodos para recopilar información o evidencia con el fin de descubrir nuevos datos sobre variables de investigación (Ayala, 2021). En el informe investigativo se emplearon dos enfoques metodológicos distintos, clasificados en teóricos y empíricos. Los métodos teóricos se centraron en la revisión exhaustiva de literatura académica y en el análisis de marcos conceptuales relevantes, proporcionando un contexto teórico sólido para el estudio. Por otro lado, los métodos empíricos incluyeron técnicas

prácticas como la recolección de datos mediante, entrevistas, fichas de observación o experimentos, con el objetivo de obtener información directa y concreta de los sujetos de estudio.

Métodos teóricos: Según Del Sol y Tejada (2017), los métodos teóricos son herramientas que permiten a los investigadores descubrir análisis conceptuales y así obtener las teorías que subyacen al estudio para comprender su relación adecuada con el objeto de estudio.

Análisis Síntesis: Esto implica asimilar la información recopilada mediante diferentes herramientas y métodos, de modo que el autor pueda expresar su opinión sobre lo aprendido, centrándose en los puntos clave y enriqueciendo la investigación con sus propias ideas, sacando el mayor provecho posible de los datos obtenidos.

Para Abreu (2014), la inducción sugiere un razonamiento ascendente desde lo único o individual hacia lo general. Esto se justifica por el hecho de que las premisas inductivas son reflexiones teniendo en cuenta las consecuencias. (p. 15)

Inductivo-Deductivo, trata de identificar las actividades que emplea la docente en el aula de clases para posteriormente dar una conclusión acerca del aprendizaje basado en juegos para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.

Técnicas de recolección de información

Los métodos de recolección de datos son procedimientos que permiten a los investigadores obtener la información necesaria para lograr los objetivos de investigación propuestos (Vázquez, 2015). Los métodos y herramientas de investigación utilizados en este proyecto son: entrevistas a maestros y fichas de observación a estudiantes.

Entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada es una conversación cualitativa diseñada para recopilar datos más allá del simple diálogo hablado, este tipo de entrevista permite al investigador profundizar en las experiencias y percepciones de los participantes, proporcionando una comprensión más completa y matizada del tema en estudio. En esta tipología estructurada, se establecen lineamientos predeterminados que guían la

interacción entre el entrevistador y el entrevistado. Las preguntas son cuidadosamente elaboradas y aplicables de manera consistente a todos los sujetos, asegurando así que se cubran todos los aspectos relevantes del tema. Aunque se sigue una estructura definida, se permite cierta flexibilidad para explorar en mayor profundidad las respuestas y seguir nuevas direcciones que puedan surgir durante la conversación. Este enfoque estructurado asegura que se mantenga la coherencia y la comparabilidad de los datos recopilados, mientras que la naturaleza semiestructurada permite captar la riqueza y la diversidad de las experiencias individuales. De este modo, el investigador puede obtener datos cualitativos robustos que son fundamentales para un análisis exhaustivo y para alcanzar conclusiones significativas en el contexto del estudio (Díaz-Bravo et al. 2013).

Se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con el objetivo de recolectar información detallada y matizada sobre las experiencias y percepciones de los participantes. Utilizando una guía de preguntas predefinidas, se mantuvo una estructura básica que garantizaba la cobertura de los temas esenciales, mientras que la flexibilidad inherente a este método permitió la adaptación de las preguntas según las respuestas y el flujo de la conversación, esto permitió profundizar en áreas específicas de interés, explorar temas emergentes que surgieron durante la entrevista y captar las sutilezas y contextos únicos de cada respuesta.

Ficha de Observación

De acuerdo con Hernández Sampieri et al., (2006), la observación implica registrar de manera organizada, válida y confiable los comportamientos o acciones que se presentan en el contexto de estudio. Para lograr esto, es fundamental establecer y definir claramente las variables a observar antes de iniciar la recolección de datos. Estas variables deben centrarse en aspectos específicos que puedan ser percibidos y medidos mediante los sentidos, como las acciones, reacciones, gestos, interacciones y otros comportamientos observables. Antes de comenzar la observación, se desarrollan protocolos detallados que guían a los observadores sobre qué y cómo observar, asegurando así que los datos sean coherentes y comparables. Durante el proceso de observación, los observadores registran meticulosamente todo lo que perciben,

utilizando herramientas y técnicas adecuadas, como hojas de registro, grabaciones de audio o video, y notas de campo, esto permite una recopilación de datos sistemática y precisa.

Así mismo, se capacita a los observadores para que sean capaces de identificar y registrar los comportamientos de interés de manera objetiva, minimizando sesgos y asegurando la confiabilidad de los datos. Este enfoque estructurado y detallado garantiza que la observación proporcione una base sólida y válida para el análisis posterior, contribuyendo a la validez y confiabilidad de los hallazgos de la investigación.

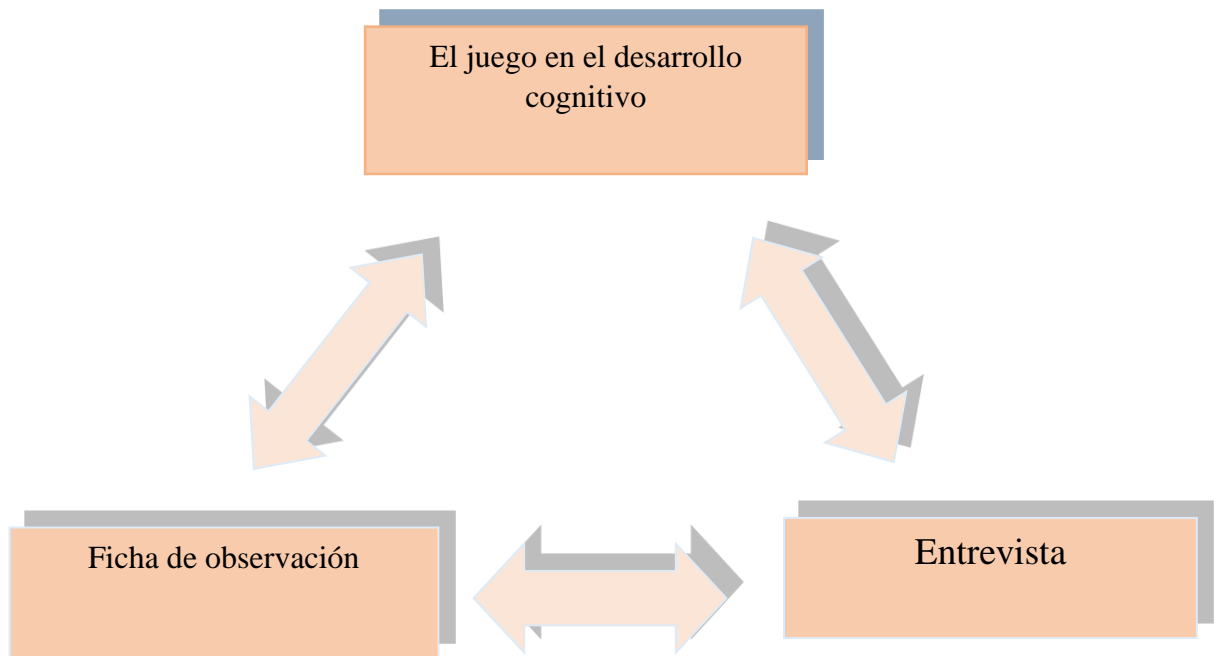
Categorización y Triangulación

Para Cisterna Cabrera, (2005), la triangulación se define como el uso de múltiples métodos para la adquisición y recolección de datos, permitiendo así validar y comparar la información obtenida desde diversas fuentes. En el contexto específico de este estudio, se optó por una variedad de instrumentos como entrevistas y fichas de observación, involucrando a varios informantes que incluyeron tanto a niños como a dos educadoras. Para facilitar la organización, codificación y análisis de los datos recopilados, se empleó el programa Atlas.ti 24. Este enfoque no solo garantizó una recolección exhaustiva de datos, sino que también aseguró una evaluación rigurosa y una interpretación robusta de los resultados obtenidos en la investigación.

La triangulación implica el uso de diferentes métodos sobre el mismo fenómeno que se está estudiando para recopilar información y comparar resultados. Para ello se partirá por definir el término «triangulación» desde la visión de varios autores como Denzin (1990, citado por Gavira y Osuna, 2015), la define como: la aplicación y combinación de varias metodologías de la investigación en el estudio de un mismo fenómeno. Por lo tanto, se realizó una triangulación utilizando diferentes métodos como entrevistas, observaciones y marcos teóricos que sustentan la investigación para examinar los objetivos de esta. La triangulación permitirá obtener una comprensión más completa y objetiva del tema, al integrar diversas fuentes de información, incluidos el marco teórico, técnicas e instrumentos, aumentará la validez y confiabilidad de los

hallazgos, proporcionando una comprensión más profunda y confiable del tema de investigación.

Figura 1. Triangulación de datos



Elaborado por: Asencio Torres Brenda Ivonne y Quimi Rodriguez Noemi Estefania

Se utilizó una triangulación de datos para explorar las preguntas de investigación desde múltiples perspectivas, como se ilustra en la Figura 1, Triangulación de datos. La ficha de observación proporcionó datos obtenidos mediante la observación directa, mientras que las entrevistas permitieron obtener la perspectiva del maestro sobre el juego en el desarrollo cognitivo. Esta combinación de métodos aseguró que las conclusiones se respaldaran con una variedad de datos y perspectivas, fortaleciendo así la validez y fiabilidad de la investigación.

En la Tabla 2, Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas, se describen las categorías de investigación relacionadas con el juego en el desarrollo cognitivo, junto con las preguntas abiertas formuladas durante las entrevistas para explorarlas en detalle.

Tabla 2 Construcción de categoría y subcategoría apriorísticas.

Ámbito temático	Problema de investigación	Inquietudes del investigador	Propósito general	Propósitos específicos	Categorías	Subcategorías
Juegos Desarrollo cognitivo	El aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	¿Cómo el aprendizaje basado en juegos contribuye al desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años?	Determinar cómo el aprendizaje basado en juegos contribuye al desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.		Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	Definición del aprendizaje basado en juegos.
		¿Cuáles son los referentes teóricos del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años?				Describir los referentes teóricos del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.

				desarrollo cognitivo.
¿Cómo evaluar el estado actual del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años?	Evaluar el estado actual del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	Estado actual del aprendizaje basado en juegos en el fomento del desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	Objetivos del análisis del estado actual del aprendizaje basado en juegos.	Innovaciones y desarrollos tecnológicos que podrían influir en el aprendizaje basado en juegos.
¿Cómo identificar las actividades de aprendizaje basado en juegos que fomenten el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años?	Identificar actividades de aprendizaje basado en juegos que fomenten el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	Actividades de aprendizaje basado en juegos que fomenten el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.	Importancia del desarrollo de actividades de aprendizaje basado en juegos.	Desarrollo de actividades de aprendizaje basado en juegos.

Elaborado por: Asencio Torres Brenda Ivonne y Quimi Rodriguez Noemi Estefania

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS
(Análisis y discusión de los resultados)

Reflexiones críticas

En este apartado se detallan los resultados del proyecto investigativo, los cuales fueron obtenidos mediante la recopilación de datos, en el que se aplicó una ficha de observación diagnóstica en los niños de 4 a 5 años de edad de Educación Inicial Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica “ Mercedes González de Moscoso” en las diferentes horas de clases; se realizó la aplicación de la entrevista a las docentes; se efectuó el proceso de intervención en el cual fueron aplicados talleres y recursos materiales en el salón de clase; para finalizar, se ejecutó la prueba de evaluación. Este estudio permitió concluir de manera favorable el trabajo presencial. La información recolectada, obtenida a través de la aplicación de análisis del software Atlas. Ti 24, permitió la generación de nubes de palabras y redes semánticas que ayudaron a identificar similitudes y diferencias en los resultados.

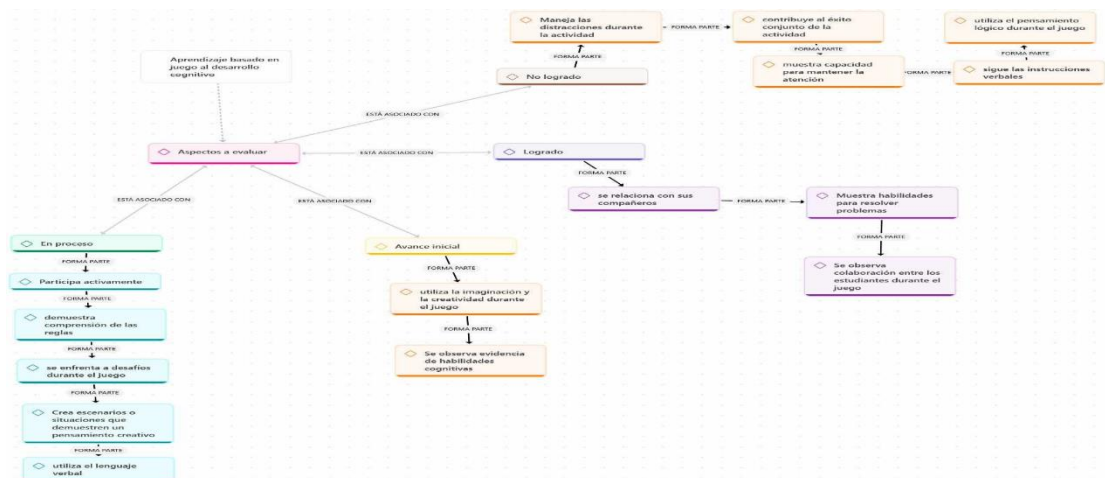
Análisis de ficha de observación

En la nube de palabras se ven reflejadas las categorías “Aprendizaje Basado en Juegos y Desarrollo Cognitivo”, impulsada por los datos obtenidos mediante la ficha de observación inicial aplicada a los estudiantes de Educación Inicial subnivel 2. El aprendizaje basado en juegos es fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños, mediante el juego pueden desarrollar habilidades cognitivas y aspectos esenciales para la formación de una base sólida para el desarrollo intelectual y académico de los niños. Los resultados de la observación evidencian que los infantes presentan dificultades para

lado, es indispensable proporcionar a los docentes capacitación continua con conocimientos actualizados sobre cómo implementar estrategias de aprendizaje basadas en juegos que beneficien el desarrollo cognitivo de los niños.

En el proceso se comprobó que los infantes de 4 a 5 años del nivel Inicial 2 enfrentan dificultades para participar en juegos que favorecen el desarrollo cognitivo. Se observó que la docente aplica muy poco el aprendizaje basado en juegos como método para que los niños adquieran conocimientos, lo que contribuye a que muchos de ellos no socialicen con sus compañeros y se distraigan fácilmente, lo que provoca que las pocas actividades de juego implementadas no terminen con éxito la mayoría de las veces. Además, algunos niños presentan dificultades para vocalizar correctamente las palabras y tienen problemas para comprender y seguir las reglas de los pocos juegos que ejecuta la docente. Esto sugiere la necesidad de una mayor integración de juegos educativos en el proceso de enseñanza, para estimular de manera efectiva el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Figura 3. Red conceptual de ficha de observación inicial

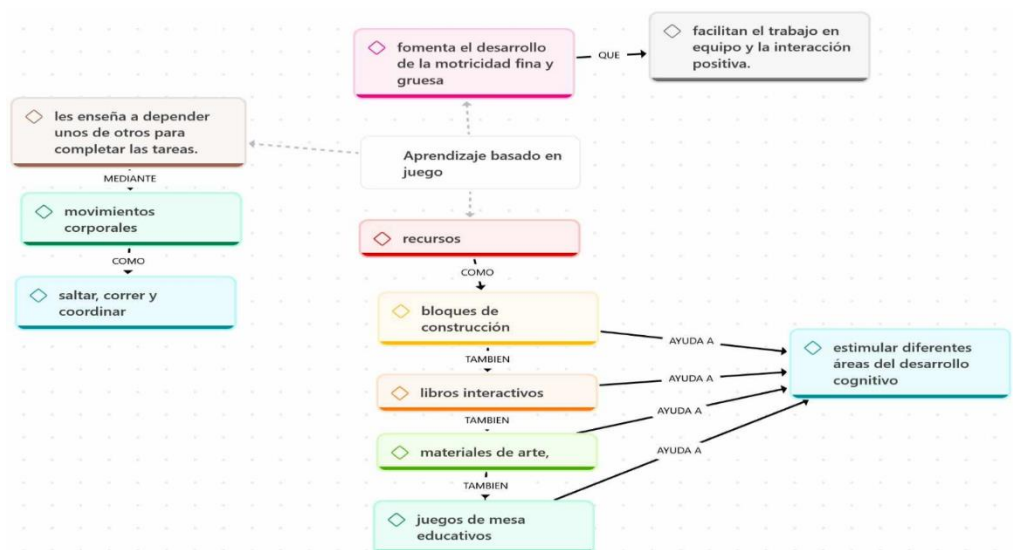


Nota: Extraído de Atlas Ti. 24.

Análisis de red conceptual: “Aprendizaje Basado en Juegos”

En el análisis de la red conceptual de la categoría Aprendizaje basado en juegos, se interpreta que la utilización de esta metodología puede ser considerada una estrategia efectiva para los estudiantes, ya que el juego es una actividad esencial que beneficia el desarrollo de las habilidades psicomotrices, físicas e intelectuales de los niños de 4 a 5 años gracias a la interacción con su entorno. Asimismo, los resultados de la entrevista indican que el aprendizaje basado en juegos y actividades lúdicas ayuda a desarrollar diversas destrezas, como el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, la apropiación de los movimientos corporales, así como la imaginación, el trabajo en equipo y la interacción positiva, mediante recursos como bloques de construcción, libros interactivos, materiales de arte y juegos de mesa educativos.

Figura 5. Red conceptual del Aprendizaje Basado en Juegos

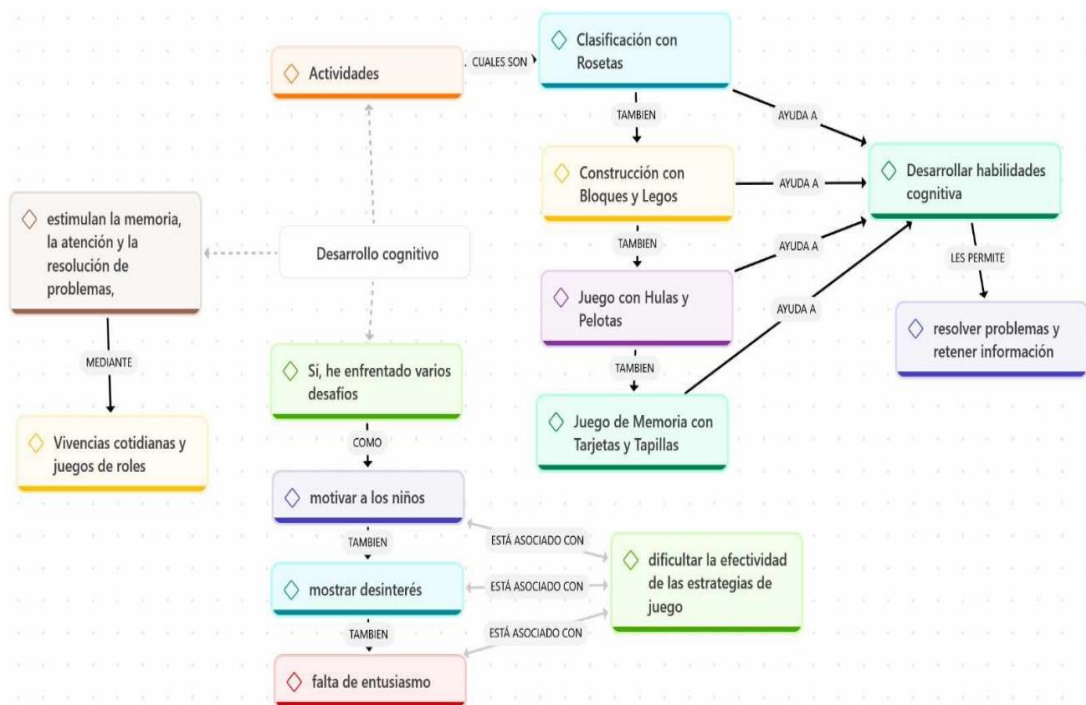


Nota: Extraído de Atlas Ti. 24

Análisis de red conceptual: “Desarrollo Cognitivo”

Los resultados de la entrevista y el análisis de la ficha de observación coinciden en que el desarrollo cognitivo de los infantes es muy importante en educación inicial. En esta etapa, se incrementan las capacidades cognitivas relacionadas con la resolución de problemas y la retención de información. Actividades como la construcción con bloques y Legos, el juego con ulas y pelotas, entre otros, ayudan a estimular la memoria, la atención y la capacidad de resolver problemas. Sin embargo, se perciben desafíos para aplicar dichas actividades, como la falta de motivación de los niños, lo que genera desinterés y falta de entusiasmo, dificultando la efectividad de las estrategias de juego.

Figura 6. Red conceptual del Desarrollo Cognitivo



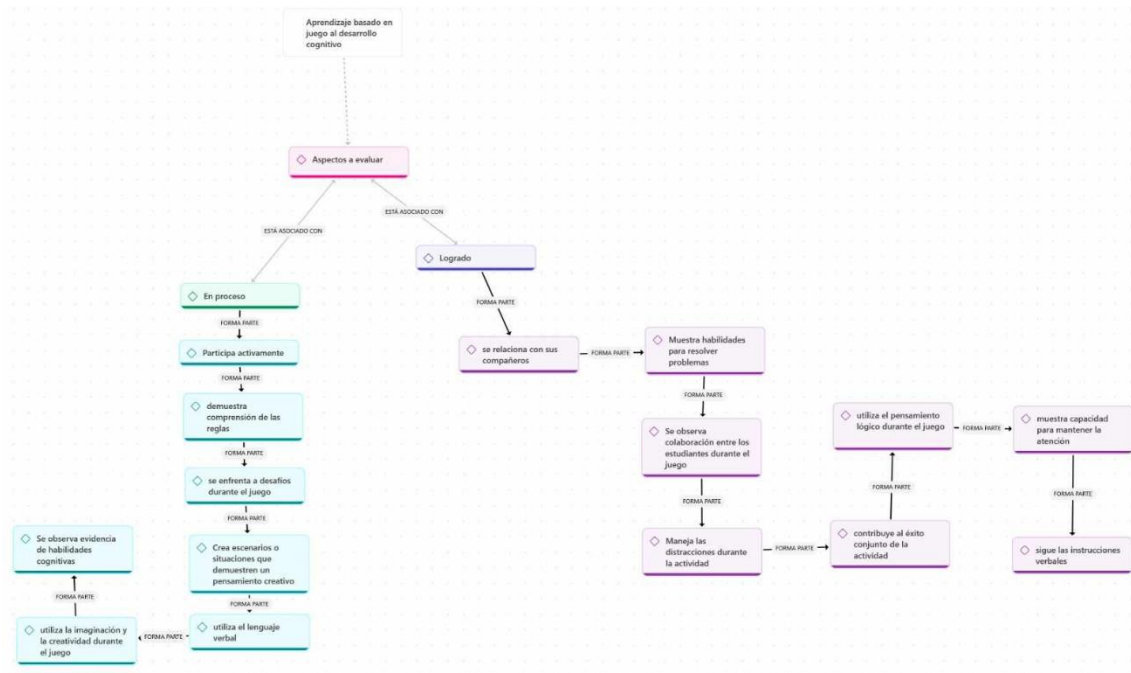
Nota: Extraído de Atlas Ti. 24

Análisis de la ficha de observación final

Después de aplicar la ficha de observación inicial, se procedió con la etapa de intervención del proyecto, en la cual se aplicaron talleres y actividades durante dos semanas académicas, con el horario de entrada (7:30am) y salida (12pm) de los estudiantes, siendo consideradas 45 horas en total, con el objetivo de fortalecer y trabajar el aprendizaje basado en juegos y el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial 2, de 4 a 5 años. Al inicio de esta etapa, debido a la escasa frecuencia con la que se utilizan las estrategias de juego, los infantes jugaban sin la intención de que fuera significativo para su aprendizaje, mostrando poca motivación y desorden en el desarrollo de las nuevas actividades lúdicas. No obstante, con el paso de los días, la situación fue mejorando. Trabajando en conjunto con la docente, el acceso a las actividades de juego se volvió más frecuente y éstas comenzaron a aportar, poco a poco, beneficios en su capacidad de resolución de problemas, memoria, atención y habilidades cognitivas en general.

Es importante mencionar que algunos aspectos aún se encuentran en proceso, ya que los niños desarrollan todas las actividades de aprendizaje dentro del aula y no tienen permitido salir al patio por diversas razones. La institución se encuentra en reparaciones de su infraestructura en la parte exterior y tampoco cuenta con un espacio recreativo adecuado para que los niños desarrollen sus actividades de aprendizaje mediante el juego. Al finalizar la intervención, se aplicó la ficha de observación final a los sujetos de estudio, cuyos resultados demostraron cambios positivos y se logró un aprendizaje significativo al evidenciar una mejora en su desarrollo cognitivo y en la eficacia de las estrategias de juego aplicadas.

Figura 7. Red conceptual de ficha de observación final



Nota: Extraído de Atlas Ti. 24

Aportes del investigador (casuística)

Después de analizar los datos recopilados sobre las categorías, se concluyó que el uso del aprendizaje basado en juegos influye significativamente en el desarrollo cognitivo de los infantes. Además, se identificó que esta estrategia de enseñanza y aprendizaje, al incorporar juegos, contribuye a la ejecución de actividades que fortalecen la cognición, la percepción espacial y la memoria. La integración de juegos en el proceso educativo no solo apoya el desarrollo de la corporalidad y la motricidad, sino que también promueve habilidades cognitivas esenciales, como la resolución de problemas y la atención, mediante la interacción lúdica.

A pesar de que las actividades lúdicas se desarrollan principalmente dentro del aula, el currículo de educación inicial reconoce la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Esta metodología enfatiza cómo el aprendizaje basado en juegos

puede aportar a la concentración, los movimientos corporales, la comprensión, la imaginación y la resolución de problemas en los infantes. Se considera integrar actividades lúdicas en las horas de clase, al menos dos o tres veces a la semana durante una hora por día, para potenciar estas capacidades cognitivas.

Al adaptar las actividades a los recursos disponibles, como legos, pelotas, cantos y actividades grupales, se pueden incluir en las planificaciones para favorecer y fortalecer el desarrollo cognitivo. Los resultados obtenidos sugieren que es crucial utilizar estrategias que incorporen estos recursos, facilitando el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años.

A continuación, se presentan algunas actividades que se consideraron para el proceso de intervención y que pueden ser realizadas y evaluadas por los docentes mediante fichas de observación u otros métodos, en el aula para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años.

Juegos con legos

Las actividades educativas basadas en piezas de Lego se presentan como una poderosa herramienta para fomentar el aprendizaje y desarrollo cognitivo de los niños. Estos juegos brindan a los infantes un universo de posibilidades para construir, explorar y resolver problemas a través de la manipulación de las piezas. De esta manera, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la creatividad, la planificación, la coordinación mano-ojo y la solución de problemas.

Actividad 1. Creación Libre: Se ubican los legos en el petate para que los niños puedan elegir libremente los legos con los que construirá de acuerdo a su creatividad. Esta actividad potencia la imaginación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que los niños deciden cómo organizar y combinar las piezas.

Actividad 2. Juegos de Clasificación: En grupo se les asigna cierta cantidad de legos de diferentes colores y canastas, pueden clasificar las piezas por color, tamaño o forma. Esta actividad fomenta habilidades de observación, clasificación y estructuración, cruciales para el pensamiento lógico y analítico.

Actividad 3. Resolución de Problemas: En grupo se plantean desafíos que los niños deben superar con Legos, como levantar una torre estable o diseñar un puente capaz de soportar un peso determinado. Esto fomenta el pensamiento lógico, la creatividad y la habilidad para resolver problemas de manera eficaz.

Juegos con Canciones y Mímicas

Estas actividades lúdicas, que combinan la música y el movimiento corporal, se presentan como un recurso invaluable para fomentar el aprendizaje y desarrollo cognitivo de los más pequeños. A través de la melodía y el movimiento, los niños se embarcan en un viaje de aprendizaje significativo, estimulando su memoria, coordinación y expresión creativa.

Actividad 1. Canción y Movimiento: Los niños escuchan una canción y realizan movimientos concretos indicados en la letra, como saltar, aplaudir o imitar animales. Esta actividad contribuye al desarrollo de la memoria auditiva, la coordinación motora y la comprensión de instrucciones.

Actividad 2. Imitación de Gestos: Los niños oyen una canción y deben replicar los movimientos y gestos indicados. Esta actividad estimula la observación, la imitación y la habilidad para vincular sonidos con acciones, reforzando la conexión entre el lenguaje y el movimiento.

Actividad 3. Adivina la Canción: Los niños oyen partes de canciones y tienen que identificar el título o los movimientos relacionados. Esta actividad fortalece la memoria auditiva, la atención y la capacidad para hacer asociaciones rápidas y exactas.

Juegos Grupales con la Docente Usando el Trozado, Rasgado y Pegando

Son actividades creativas que requieren el uso de materiales como papel y pegamento para fomentar las habilidades cognitivas y motrices de los niños. En estas actividades, los niños trabajan en equipo, desarrollando su creatividad, coordinación y capacidad de planificación al manipular los materiales para elaborar collages, mosaicos u otros proyectos educativos y artísticos.

Actividad1. Creación de Collages Temáticos: Bajo orientación, los niños rasgan papel de diversos colores y texturas para elaborar collages sobre temas determinados, como animales, estaciones del año o formas geométricas. Esta actividad estimula la creatividad, mejora la coordinación mano-ojo y ayuda a entender conceptos espaciales.

Actividad2. Diseño de Figuras y Formas: Los niños rasgan papel para crear figuras y formas concretas. Esta actividad fomenta la concentración, mejora la destreza manual y fortalece la capacidad de reconocer y reproducir formas y patrones.

Actividad 3. Exploración de Texturas y Colores: Se facilita papeles diferentes, los niños deben explorar las diversas texturas y colores. Esto contribuye al desarrollo de la sensibilidad táctil, mejora la discriminación visual y fomenta la capacidad de expresar ideas artísticamente.

Reflexiones Finales

El presente trabajo de investigación titulado "Aprendizaje basado en juegos y desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años", se basó en una revisión literaria profunda, fundamentada en referentes teóricos sólidos y la aplicación de diversas herramientas metodológicas. Estas herramientas, que incluyeron fichas de observación, talleres, entrevistas y evaluaciones finales, permitieron formular las siguientes reflexiones:

El estudio confirma que el aprendizaje basado en juegos ejerce una influencia positiva en el desarrollo cognitivo de los niños, actuando como una herramienta eficaz en su proceso de formación y aprendizaje. Esta metodología fomenta el desarrollo de sus conocimientos y habilidades cognitivas, a la vez que motiva, modifica actitudes y comportamientos, que con el uso del juego como aprendizaje fortalece el desarrollo cognitivo infantil.

La implementación del aprendizaje basado en juegos como estrategia pedagógica ha puesto de manifiesto el innato interés de los niños por interactuar con su entorno, tanto en el marco de juegos grupales como individuales. Esta metodología despierta su curiosidad natural y los motiva a explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa.

De acuerdo con los resultados de la ficha de observación inicial indicaron varias áreas problemáticas que afectan el desarrollo cognitivo de los niños. En primer lugar, se observó una interacción social limitada entre los estudiantes. Esto sugiere que los niños no están participando activamente en actividades grupales, lo que puede limitar su capacidad para desarrollar habilidades sociales y de comunicación, esenciales para el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas. Así mismo, la falta de creatividad en los niños y la motivación en las docentes, estos problemas identificados reflejan una carencia significativa en el desarrollo cognitivo de los infantes. Sin embargo, el estudio pone de manifiesto que el juego puede desempeñar un papel crucial para abordar estas deficiencias.

Los resultados obtenidos en la ficha de observación final, posterior al proceso de intervención, sirven como evidencia contundente de la importancia del juego en el desarrollo cognitivo infantil. Estos resultados reflejan una mejora en la adquisición de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de las capacidades cognitivas de los niños, recalcando que el aprendizaje se nutre de las experiencias diarias de los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, A., Barrera, A., Brejjo, T., & Bonilla, I. (2018). The teaching-learning process of Linguistic Studies: its impact on motivation towards the study of the language. *Revista MENDIVE*, 16(4), 610–623.
- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*, 1–45.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anderson, J. R. (2005). *Cognitive Psychology and Its Implications*. Worth Publishers.
- Andrade Carrión, A. (2020). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Aprendizaje De Los Niños En Educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ardila, J., Rodríguez, N., & Gil, F. (2004). Población y muestreo. *Epidemiología Clínica: Investigación Clínica*, 129–139.
<http://www.medicapanamericana.com/Libros/Libro/3848/Epidemiologia-Clinica.html>
- Ardila, J., Rodríguez, N., & Gil, F. (2004). Población y muestreo. *Epidemiología Clínica: Investigación Clínica*, 129–139.
<http://www.medicapanamericana.com/Libros/Libro/3848/Epidemiologia-Clinica.html>
- Argilaga Anguera, T. (1986). La Investigación Cualitativa. *Educación*, 10, 23–50.
- Ayala, M. (2021). Los métodos de investigación, los cualitativos, los cuantitativos, mixtos, y los tipos más comunes. <https://www.lifeder.com/tipos-metodosde-investigacion/>
- Barberá, E., & Martínez, I. (2004). *Psicología y Género*.
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38578555/20032014Psicologia_y_genero_1era_Martinez.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1511699101&Signature=Tafy6ekFXNJCA7yHpfN7ybc6oA%3D&response-content-disposition=inline%3Bfilename%3D2003
- Barco, A., & Solís, K. (2019). Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. In *Gestión Financiera de las cuentas por cobrar y su efecto en la liquidez de la Compañía Wurth Ecuador S.A.*
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/218/1/T-ULVR-0197.pdf>
- Becerra Cantos, J. B. (2023). UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo UNIDAD ACADÉMICA SALUD Y BIENESTAR. *Universidad Católica De Cuenca*, 1, 41.
https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/15078/1/BECERRA_CANTOS_JULIANA_BELEN.pdf

Berger, A., & Klukowski, K. (2007). *The developing visual brain*. Oxford: Oxford University Press.

Berruezo, P. P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. In *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (Issue 2000).
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

Blancafort, C., & González, J. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías Emergentes En La Sociedad Digital*, May, 49–60.

Bueno Loja, M. I. y Sanmartín Morocho, M. A. (2015). Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir “Ingapirca”, de la comunidad de Ingapirca de la parroquia Santa Ana, can. *Universidad Politécnica Salesiana*, 137. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8892>

Caccuri, V. (2013). *Educación con TICs. Buenos Aires. Users*.

Cegarra, J. (2011). Metodología de la investigación científica y tecnológica. Díaz de Santos. Obtenido de
books?id=XG4KMFNnP4C&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigación&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Cercado, A. (2016). Actividades recursivas para el desarrollo sensorial. Del Sol, L., & Tejada, E. (2017). Los métodos teóricos: Una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000400021

Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 66–81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Cisterna Cabrera, F. (2005). Categorización Y Triangulación Como Procesos De Validación Del Conocimiento En Investigación Cualitativa Categorization and Triangulation As Processes of Validation of Knowledge in Qualitative Investigations. *Theoria*, 14(1), 61–71.

Clements, D. H., & Dede, C. (2009). Cognition and technology: A review of the literature. In D. H. Clements, C. Dede, & J. H. Ke, *Cognition and technology: Enhancing learning and understanding* (pp. 1-39). New York: Routledge.

Cuevas, J., & Bryant, P. (2004). *Cognitive development* (2nd ed.). Hove, UK: Psychology Press.

Doris Bergen. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia Sobre El Desarrollo de La Primera Infancia*, 5. <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego>

- Elias, C. L., & Berk, L. E. (2002b). Self-regulation in young children: Is there a role for sociodramatic play? *Early Childhood Research Quarterly*, 17(2), 216-238. [https://doi.org/10.1016/s0885-2006\(02\)00146-1](https://doi.org/10.1016/s0885-2006(02)00146-1)
- Elizondo, A. I. R., Bernal, J. A. H., & Montoya, M. S. R. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (34), 201-209.
- Fundación LEGO, U. (2018). Aprendizaje a través del juego. *UNICEF*, 33.
- Gaskins, S. (2014). Children's play as cultural activity. En *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* (pp. 31-42). Editorial
- Garcia, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. *Madrid: Editex, June 2009*, 315–317. <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- Gee, J. P. (2005). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Greccy Castro, M., & Grechel Calzadilla, V. (2021). La comunicación asertiva: Una mirada desde la psicología de la educación. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 12(3), 131–151. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154371>
- Hern, R. M., & Rioja, L. (2020). *Didáctica General*. August.
- Hernández Sampieri, R., C., Y. F. C., & y Baptista Lucio, M. P. H. S. R. C. C. F. (2006). Metodología de la investigación. In *Metodología de la investigación* (Vol. 4).
- Higueras-Rodríguez, L., & Ruíz, E. M. (2020). What is understood by didactic game? Contributions of teachers and students in practices on their conception as a fundamental element in the development of the teaching-learning process. *Profesorado*, 24(1), 266–283. <https://doi.org/10.30827/PROFESORADO.V24I1.8677>
- Instituto de Neurociencias de Alicante. (2023, 17 mayo). Cognición y comportamiento humano - Instituto de Neurociencias de Alicante. <https://in.umh-csic.es/es/programas/human-cognition/>
- Irausquín, C., Colina, J., Moreno, D., & Marín, F. (2016). Fundamentos conceptuales del desarrollo. *Multiciencias*, 16, 285–290. <https://www.redalyc.org/pdf/904/90453464007.pdf>
- Jensen, E. (2010). Cerebro_Y_Aprendizaje__E._Jensen.Pdf. In *Cerebro y aprendizaje* (p. 175). http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/cerebro_y_aprendizaje__e.

_jensen.pdf

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making cooperative learning work. *Theory into practice*, 38(2), 67-73.

Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* Autora.

López, Z., & López, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana Social*, 2(2), 47–52. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299

Londoño, P., & Calvache, J. (2010). Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual. In *Estrategias de enseñanza: Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4620616>

Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schultz, S., & Liu, Y. (2023). *Una pedagogía del juego: Apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios*. 1–237.

Martínez, E., & Páramo, B. (2015). Looking at the Cognitive Process of Attention and Planning in Early Childhood Students. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8(1), 26–40. www.rinace.net/riee/

Martínez, F. (2013). Dificultades para implementar la evaluación formativa. *Perfiles Educativos*, 1, 128–150. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982013000100009&script=sci_abstract&tlng=pt

Matlin (2008). El concepto de atención y función en el aprendizaje. En M. Rivas (Ed.). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo* (pp. 103). Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería de Organización

MEDINA CUESTA, K. A., & TIGRERO GONZÁLEZ, E. D. (2023). Áreas Recreativas En El Desarrollo Psicomotriz En Niños De 4 a 5 Años. *Upse*, 60.

Meléndez-Nucette, L. (1996). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ACTIVAR EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO EN EL PREESCOLAR. *Investigación Clínica*, 37(2), 79–81.

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.

MINEDU. (2023). *La psicomotricidad en el centro de educación básica especial (CEBE), guía de orientaciones*. 124.

Montañez J., Parra M., Sanchez T., Et, al. (2010). *El juego en el medio escolar*. January, 25.

- Morales, A. P. S., Del Carmen Llerena Poveda, V., Bastidas, M. J. Q., & Mendoza, L. R. I. (2024). Procesos Cognitivos Básicos y Compresión Lectora en estudiantes de primer año de bachillerato general unificado. *revistainvecom.org*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10296680>
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para El Aula - IDEA*, 19, 11–12. https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf
- Mounoud, P., & Sastre, S. (2001). El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (4), 53-77.
- Natalia Bernabeau, & Andy Goldstein. (2016). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica | Enhanced Reader. In *Narcea, S.A. Ediciones*.
- Osorio Gomez, L. A., Vidanovic Geremich, A., & Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1–11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Ortiz., L. F. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Revista de Investigación Científica y Social*, 304-321.
- Paolini, C., Oiberman, A., & Mansilla, M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7485935>
- Oviedo, P. E., & Goyes, A. C. M. (2012). Capítulo 11: La sinéctica como estrategia de enseñanza innovadora que estimula el desarrollo del pensamiento creativo. In *Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación*. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1-12.
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Maestría En Innovación En Educación*, 35–36. <https://bit.ly/3ICJ92e>
- Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista Didasc@lia: didáctica y educación*, 14(2), 270-288.

- Peñalosa Barriga, M. L. (2017). *Teorías del Aprendizaje 1*.
<http://www.areandina.edu.com>
- Peñalver, M. (2018). Unidad 1: El Juego. *El Juego Infantil y Su Metodología*, 6–25.
https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Piaget. (1982). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Naturaleza de La Inteligencia: Inteligencia Operativa y Figurativa*, 1–15. file:///C:/Users/Grupo OEttec/Downloads/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf
- Piaget, J. (1977). La naissance de l'intelligence chez l'enfant. FeniXX.
- Ramos, A. I., Herrera, J. A., Ramírez, M. S. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar*, XVII (34), 201-209. Recuperado el 21 de junio de 2015 de http://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=Desarrollo+de+habilidades+cognitivas+con+aprendizaje+m%C3%B3vil%3A+un+estudio+de+casos
- Richter, L. E., Carlos, A., & Beber, D. M. (2016). *El juego en la primera infancia*.
- Ruiz Gutierrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 46.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saíz, M., & Carbonero, M. (2010). Análisis del procesamiento en tareas tradicionalmente cognitivas y de teoría de la mente en niños de 4 y 5 años. *Psicothema*, 22(4), 772–777.
- Sánchez-Otero, M., García-Guilianny, J., Steffens-Sanabria, E., & Hernández- Palma, H. (2019). Pedagogical Strategies in Teaching and Learning Processes in Higher Education including Information and Communication Technologies. *Informacion Tecnologica*, 30(3), 277–286. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>
- Schunk, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje. In *2012: Vol. 2º D*.
- Sternberg, R. J. (2016). Introduction to optimizing learning in college: Tips from cognitive psychology. *Perspect Psychol Sci*, 11(651), 10-1177.
- Toro Garcia, J. S., & Alpizar Muni, J. (2023). Estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemáticas. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 23(40), 87–100.
<https://doi.org/10.47189/rcct.v23i40.625>
- Torres Minerva. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Saber.Ula.Ve*, 1–96. www.saber.ula.ve/bitstream
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El Juego: Un espacio para la formación de

valores. *Omnia Año*, 13(1), 51–78.

Tünerman, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes.

Universidades, 48(1), 21–32. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>

Vázquez, I. (2015). Tipos de estudio y métodos de investigación.

<https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>Alonso Arija, N.

(2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*, 1–45.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ZUÑIGA, H., REYES, C., & VILLÓN, S. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS*.

8.5.2017, 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

ANEXOS

ANEXO A: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Convocatoria de presentación de diseño proyectos a la comisión de la Unidad Integración Curricular	X																							
2.Aprobación del tema y del tutor por parte del Consejo de Facultad.		X	X																					
3.Envío de oficio con resolución de Consejo de Facultad a tutor y tutorando				X																				
4.Recepción de aceptación del docente tutor				X	X																			
5. Situación objeto de investigación						X	X	X	X															
6. Abordaje o momento teórico							X	X	X	X	X	X												
7. Abordaje o momento metodológico								X	X	X	X	X												
8. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)											X	X												
9. Reflexiones finales											X	X												
10.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular												X												
11. Designación docentes especialistas							X	X	X	X	X	X												
12.Revisión del Proyecto de investigación.												X												
13. Entrega de los trabajos de titulación con las observaciones y sugerencias													X											
14.Sustentación del Proyecto de Investigación													X	X	X									
15. Recuperación Proyecto de Investigación															X	X	X							
16. Ceremonia de incorporación																								X

M.Sc Ana María Uribe Veintimilla
DIRECTORA DE CARRERA

DOCENTE TUTOR

Brenda Asencio
ESTUDIANTE

[Signature]
ESTUDIANTE

ANEXO B: Solicitud a la carrera



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

OFICIO No. CEI-2024-266- AUV
La Libertad, 07 de junio del 2024

Licenciada

Shirley Anabel Villón Cruz, MSc.

Directora

Escuela de Educación Básica Mercedes González de Moscoso.

En su despacho. –

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión administrativa, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos (entrevista, ficha de observación) del trabajo de titulación de las estudiantes: Asencio Torres Brenda Ivonne y Quimi Rodríguez Noemi Estefanía, los que estarán dirigidos a los docentes y estudiantes del subnivel 2, título del Proyecto: Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 y 5 años.

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

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

Atentamente,

Ana



Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA



Shirley Anabel Villón Cruz
10/06/2024

ANEXO C: Instrumentos

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiantes: Brenda Ivonne Asencio Torres, Noemí Estefanía Quimí Rodríguez

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Ana Tomalà Andrade
Formación profesional	Doctora en Educación
Institución de adscripción	UPSE
Cargo	Docente Carrera Educación Inicial
Teléfono celular	0985718518
Dirección de correo	itomala@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Brenda Ivonne Asencio Torres
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial

Nombre y Apellidos	Noemí Estefanía Quimí Rodríguez
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.
Categoría	Aprendizaje basado en juegos Desarrollo Cognitivo
Instrumento de recogida de información.	Ficha de observación

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiantes: Brenda Ivonne Asencio Torres, Noemí Estefanía Quimí Rodríguez

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Ana Tomalà Andrade
Formación profesional	Doctora en Educación
Institución de adscripción	UPSE
Cargo	Docente Carrera Educación Inicial
Teléfono celular	0985718518
Dirección de correo	itomala@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Brenda Ivonne Asencio Torres
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial

Nombre y Apellidos	Noemí Estefanía Quimí Rodríguez
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años.
Categoría	Aprendizaje basado en juegos Desarrollo Cognitivo
Instrumento de recogida de información.	Entrevista

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Determinar la influencia del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Mercedes González de Moscoso” **Instrucciones**


- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

1	No cumple	2	Mejorable	3	Sí cumple
---	-----------	---	-----------	---	-----------

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Se relaciona con sus compañeros durante la actividad del juego.			X			X			X	
2	Participa activamente en la interacción social relacionada con el juego.			X			X			X	
3	Demuestra comprensión de las reglas y objetivos del juego.			X			X			X	
4	Realiza contribuciones significativas al desarrollo de la actividad del juego			X			X			X	
5	Se enfrenta a desafíos durante el juego			X			X			X	
6	Muestra habilidades para resolver problemas relacionados con la actividad			X			X			X	
7	Utiliza la imaginación y la creatividad durante el juego			X			X			X	
8	Crea escenarios o situaciones que demuestren un pensamiento creativo			X			X			X	
9	Utiliza el pensamiento lógico durante el juego			X			X			X	
10	Se observa evidencia de habilidades cognitivas como clasificación, comparación o secuenciación durante la actividad del juego			X			X			X	
11	Utiliza el lenguaje verbal para comunicarse durante el juego			X			X			X	
12	Comprende y sigue las instrucciones verbales relacionadas con la actividad del juego			X			X			X	
13	Muestra capacidad para mantener la atención en la tarea del juego			X			X			X	

14	Maneja las distracciones durante la actividad del juego			X			X			X	
15	Contribuye al éxito conjunto de la actividad del juego			X			X			X	
16	Se observa colaboración entre los estudiantes durante el juego			X			X			X	
Total:											Firma
Evaluado por: Mg. Ana Tomalà Andrade PhD.											

INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Cómo elige o diseña actividades de juego para apoyar el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?			x			x			x	
2	¿Puede proporcionar ejemplos específicos de juegos o actividades que haya implementado con éxitos en sus clases? ¿Nómbralos?			x			x			x	
3	¿Cómo observa o evalúa el desarrollo cognitivo de sus estudiantes durante la aplicación de actividades de juego?			x			x			x	
4	¿Cuáles son los indicadores cognitivos o habilidades que busca desarrollar en sus estudiantes durante estas observaciones?			x			x			x	
5	¿Cuáles considera que son los mayores beneficios del aprendizaje basado en el juego para el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?			x			x			x	
6	¿Ha enfrentado algún desafío al implementar estrategias de juego para el desarrollo cognitivo de sus estudiantes, cuáles son?			x			x			x	
7	¿Cómo fomenta la colaboración entre los estudiantes durante actividades de juego?			x			x			x	
8	¿Cómo se comunica con los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de sus hijos?			x			x			x	
9	¿Ha recibido formación específica sobre la integración del juego para el desarrollo cognitivo de los estudiantes? ¿Cuáles?			x			x			x	
10	¿Qué tipo de apoyo le gustaría recibir para mejorar sus habilidades en este aspecto?			x			x			x	
Total:											Firma

Evaluado por:
Mg. Ana Tomalà Andrade PhD.



Handwritten signature in blue ink on a light blue background with faint text.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Información General

Nombre del docente: _____

Nivel educativo que enseña: _____

Lugar de trabajo: _____

Tiempo de experiencia docente: _____

Cuestionario

1. ¿Cómo elige o diseña actividades de juego para apoyar el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?

2. ¿Puede proporcionar ejemplos específicos de juegos o actividades que haya implementado con éxitos en sus clases? Nómbralos.

3. ¿Cómo observa o evalúa el desarrollo cognitivo de sus estudiantes durante la aplicación de actividades de juego?

4. ¿Cuáles son los indicadores cognitivos o habilidades que busca desarrollar en sus estudiantes durante estas observaciones?

5. ¿Cuáles considera que son los mayores beneficios del aprendizaje basado en el juego para el desarrollo cognitivo de sus estudiantes?

6. ¿Ha enfrentado algún desafío al implementar estrategias de juego para el desarrollo cognitivo de sus estudiantes, cuáles son?

7. ¿Cómo fomenta la colaboración entre los estudiantes durante actividades de juego?

8. ¿Cómo se comunica con los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de sus hijos?

9. ¿Ha recibido formación específica sobre la integración del juego para el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

10. ¿Qué tipo de apoyo le gustaría recibir para mejorar sus habilidades en este aspecto?

FICHA DE OBSERVACIÓN (DIAGNÓSTICO INICIAL Y FINAL)

Establecimiento educativo:	
Nombre del observador:	
Nombre del docente:	
Curso/Grado:	
Fecha:	
Nombre del estudiante:	

El presente es un estudio sobre el desarrollo cognitivo de los infantes en relación al aprendizaje basado en juegos.

Grado de desarrollo alcanzado:			
No logrado= 1	Avance inicial= 2	En proceso= 3	Logrado= 4

Indique marcando con una X en la columna de la alternativa elegida.

Aspectos a evaluar	1	2	3	4	Observaciones
Interacción Social					
El estudiante se relaciona con sus compañeros durante la actividad de juego.					
Participa activamente en la interacción social relacionada con el juego.					
Comprensión del Juego					
El estudiante demuestra comprensión de las reglas y objetivos del juego.					
Realiza contribuciones significativas al desarrollo de la actividad de juego					
Resolución de Problemas					
El estudiante se enfrenta a desafíos durante el juego					
Muestra habilidades para resolver problemas relacionados con la actividad					
Creatividad e Imaginación					
El estudiante utiliza la imaginación y la creatividad durante el juego					
Crea escenarios o situaciones que demuestren un pensamiento creativo					
Habilidades Cognitivas					
El estudiante utiliza el pensamiento lógico durante el juego					
Se observa evidencia de habilidades cognitivas como clasificación, comparación o secuenciación durante la actividad					

Expresión Verbal					
El estudiante utiliza el lenguaje verbal para comunicarse durante el juego					
Comprende y sigue las instrucciones verbales relacionadas con la actividad					
Focalización y Atención					
El estudiante muestra capacidad para mantener la atención en la tarea de juego					
Maneja las distracciones durante la actividad					
Colaboración					
El estudiante contribuye al éxito conjunto de la actividad					
Se observa colaboración entre los estudiantes durante el juego					

ANEXO E: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Ilustración 1 Reunión con el tutor

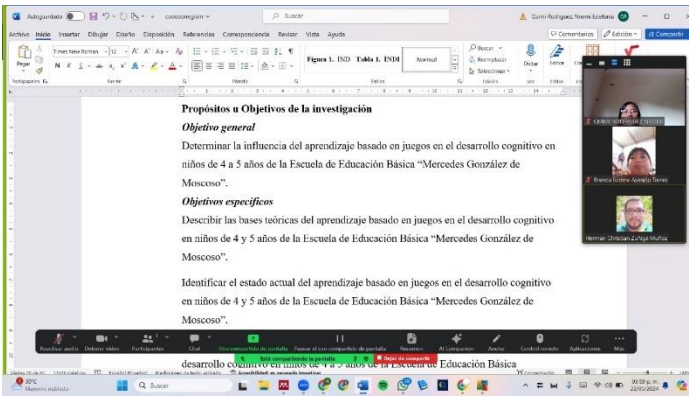


Ilustración 2 Presentación del avance de la tesis.

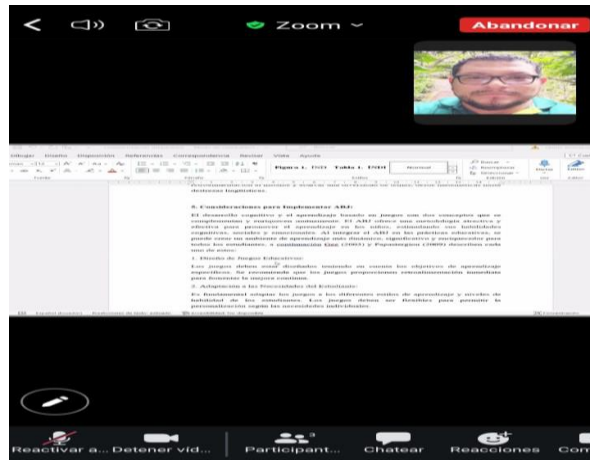


Ilustración 3 Revisión y corrección de los avances

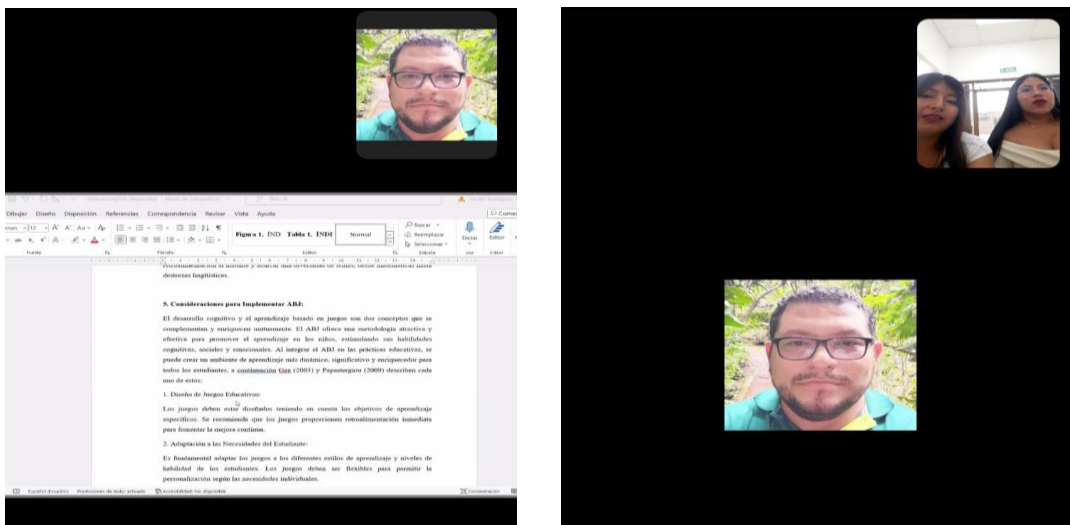


Ilustración 3 Revisión del avance de la tesis por el docente especialista



Ilustración 5 Entrevista a la directora de la institución educativa



Ilustración 6 Aplicación de la entrevista en la institución educativa.



Ilustración 7 Aplicación de la ficha de observación.



Ilustración 8 Actividades



Ilustración 9 Culminación de actividades y talleres



RESULTADO COMPILATO



Trabajo de titulación culminado Brenda Asencio y Noemi Quimi



Nombre del documento: Trabajo de titulación culminado Brenda Asencio y Noemi Quimi.docx
ID del documento: f886aafc030274c63675db39fc08972603b0540c
Tamaño del documento original: 108,55 kB

Depositante: HERMAN CHRISTIAN ZUÑIGA MUÑOZ
Fecha de depósito: 20/6/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 20/6/2024

Número de palabras: 12.718
Número de caracteres: 85.439

Ubicación de las similitudes en el documento:

