



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

#### MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA

**Título:**

---

El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños  
de 5 años

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial

**Autor**

Izurieta Guzmán María Belén. Lic.

**Tutor**

Razo Ocaña Hugo Ramiro MS.c

**LATACUNGA –ECUADOR**

**2023**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años” presentado por Izurieta Guzmán María Belén, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

### CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, enero, 04, 2023

  
.....  
Mg C. Hugo Ramiro Razo Ocaña  
C.C: 0501422166

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, febrero, 08, 2023



.....  
Mg.C. Roberto Carlos Herrera Albarracín  
C.C: 0502310253  
Presidente del tribunal



.....  
Mg.C. Mayra Verónica Riera Montenegro  
C.C: 0502992308  
Miembro 1



.....  
Mg.C. Lorena Aracely Cañizares Vásconez  
C.C: 0502762263  
Miembro 2

## **DEDICATORIA**

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quién con su bendición llena siempre mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas.

A mi madre y mis hermanas, por estar siempre presentes en mi formación profesional

*María Belén*

## **AGRADECIMIENTO**

Todo este esfuerzo agradezco al regalo más grande que Dios me supo entregar, mi hija Samara Belén, la persona más importante de mi vida y la que me dio fuerzas y motivos para luchar y salir adelante. A mi esposo, que ha sido el impulso durante toda mi carrera para lograr ser un profesional de éxito.

*María Belén*

## RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, febrero , 16, 2023

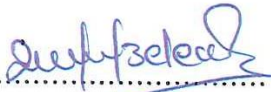


.....  
Izurieta Guzmán María Belén  
C.C: 1719852921

## RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, enero, 04, 2023

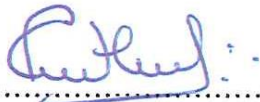


.....  
Izurieta Guzmán María Belén  
C.C: 1719852921

## **AVAL DEL PRESIDENTE**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años contiene las correcciones a las observaciones realizadas por el tribunal en el acto de predefensa.

Latacunga, enero, 04, 2023



.....  
Mg.C. Roberto Carlos Herrera Albarracín  
C.C: 0502310253  
Presidente del tribunal



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Título:** El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años

**Autor:** Izurieta Guzmán María Belén. Lic.

**Tutor:** Razo Ocaña Hugo Ramiro MS.c

**RESUMEN**

La presente investigación analiza el juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años, con el objetivo de implementar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría. Se plantea 6 actividades: Somos Mariposas, La pelota rebota y retumba, Todos somos Marineros, Escucho y danzo, Imítame y Socializando. Las referidas actividades son una herramienta de gran importancia para el desarrollo cognitivo del niño y niña, ya que, a través de estas se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Se utilizó un enfoque mixto con sus métodos explicativo y descriptivo correlacional para comprender el problema. Asimismo, para validar la información se utiliza un cuestionario estructurado con su herramienta la encuesta. Para validar la información se desarrolla una rúbrica de valoración de expertos y usuarios. Los validadores consideraron que la guía es interesante y de gran utilidad para el desarrollo cognitivo y proceso de aprendizaje significativo en los niños. Como conclusión se identifica que el juego es una herramienta metodológica necesaria e importante en el proceso de aprendizaje, especialmente en los niños y niñas de 5 años, debido a que, es una etapa donde se aprende a empatizar, razonar, hablar e interrelacionarse con los demás, son más activos y participativos. Se recomienda la socialización de la presente propuesta lúdica y la constante actualización de conocimientos por parte de los docentes para fortalecer los procesos de aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, desarrollo cognitivo, estrategia, guía didáctica, actividades lúdicas

# TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

## GRADUATE SCHOOL

### MASTERS IN INITIAL EDUCATION

**THEME:** The game as a cognitive development strategy in 5-year-old children.

**AUTHOR:** Izurieta Guzmán María Belén. Lic

**TUTOR:** Razo Ocaña Hugo Ramiro MS.c

#### ABSTRACT

The research analyzes the game as a strategy for cognitive development in 5-year-old boys and girls, intending to implement a didactic guide that contains ludic activities for the cognitive development of 5-year-old children from the Santiago Apóstol de Fe School. We propose 6 activities: We are Butterflies, the ball bounces and rumbles, we are all marines, I listen and dance, imitate me, and socializing. The proposed activities are a great tool for the cognitive development of boys and girls, because, the knowledge and skills can be acquired through these activities, but overall, they gave them the opportunity to know themselves, others, and the world that surrounds them. The approach used in this research was the mixed approach with explanatory and descriptive correlational methods that help to understand the problem. Also, it used a structured questionnaire with its survey tool and an evaluation rubric for experts and users to validate the information. The validators consider that the guide is interesting and useful for cognitive development and a significant learning process in children. In conclusion, it is identified that the game is a necessary and important methodological tool in the learning process, especially in 5-year-old boys and girls, because it is a stage where they learn to empathize, reason, speak and interrelate with others. They are more active and participatory. It is recommended to spread this playful proposal and the constant training by teachers to strengthen the learning processes.

**KEYWORDS:** Game, cognitive development, strategy, didactic guide, ludic activities

Yo, Tania Elizabeth Alvear Jiménez con cédula de identidad número: 0503231763 MAGÍSTER EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA con número de registro de la SENESCYT: 1020-2021-2354185.; CERTIFICO haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título "El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Lic. Izurieta Guzmán María Belén, aspirante a Magister en Educación Inicial.



Tania Elizabeth Alvear Jiménez  
ID. 0503231763

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA .....	vi
RENUNCIA DE DERECHOS.....	vii
AVAL DEL PRESIDENTE.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT .....	x
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	xi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
1.1. Antecedentes .....	10
1.2. Fundamentación Epistemológica.....	13
1.2.1. Metodología de Enseñanza .....	13
1.2.2. Estrategias de aprendizaje.....	14
1.2.3. El juego como estrategia .....	23
1.2.4. Proceso de enseñanza.....	26
1.2.5. Desarrollo cognitivo.....	26
1.3. Fundamentación del estado del arte .....	27
1.4. Conclusiones Capítulo I. ....	28
CAPÍTULO II. PROPUESTA .....	30
2.1. Título de la propuesta .....	30
2.2. Objetivos .....	30
2.3. Justificación.....	31

2.4. Desarrollo de la propuesta .....	32
A continuación, se indica las actividades a desarrollar: .....	34
2.4.1. Elementos que los conforman.....	32
2.4.2. Explicación de la propuesta .....	34
2.4.3. Premisas para su implementación.....	46
2.5. Conclusiones Capítulo II. ....	47
<b>CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>48</b>
3.1. Evaluación de expertos.....	48
3.2. Evaluación de usuarios.....	51
3.3. Evaluación de resultados .....	54
3.4. Conclusiones del III capítulo.....	57
Conclusiones Generales .....	58
Recomendaciones.....	59
Referencias Bibliográficas .....	60
Anexos .....	64
Anexo 1. Instrumentos de Evaluación .....	64
Anexo 2. Análisis e Interpretación de Resultados .....	66
Anexo 3. Validación de los Instrumentos .....	70
ANEXO 4. Cronograma de la propuesta.....	73
ANEXO 5. Cuadro comparativo Ficha de observación .....	74
ANEXO 6. Evidencias Fotografías .....	75
ANEXO 7. Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios.....	78
ANEXO 8. Certificación Transferencia de Conocimientos .....	82

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tareas .....	3
Tabla 2. Descripción de las etapas de la investigación .....	4
Tabla 3. Elementos de la propuesta.....	33
Tabla 4. Actividad: Somos Mariposas .....	37
Tabla 5. Evaluación: Somos Mariposas .....	38
Tabla 6. Actividad: La pelota rebota y retumba.....	39
Tabla 7. Evaluación: La pelota rebota y retumba .....	40
Tabla 8. Actividad: Todos somos Marineros .....	40
Tabla 9. Evaluación: Todos somos Marineros.....	41
Tabla 10. Actividad: Escucho y danzo.....	42
Tabla 11. Evaluación: Escucho y Danzo.....	43
Tabla 12. Actividad: Socializando .....	44
Tabla 13. Evaluación: Socializando.....	45
Tabla 14. Actividad: Imítame .....	45
Tabla 15. Evaluación: Imítame .....	46
Tabla 16. Opiniones referidas a la propuesta .....	48
Tabla 17. Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas.....	49
Tabla 18. Alternativas .....	49
Tabla 19. Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta .....	50
Tabla 20. Opiniones acerca de los alcances de la propuesta.....	50
Tabla 21. Opiniones referidas a la propuesta .....	51
Tabla 22. Opiniones acerca de la utilidad .....	52
Tabla 23. Alternativas .....	52
Tabla 24. Factibilidad de la propuesta .....	53
Tabla 25. Opiniones alcance de la propuesta .....	53
Tabla 26. Resultados de la propuesta Pre-test y Post-test.....	54
Tabla 27. Importancia del juego.....	66
Tabla 28. Actividades propuestas adecuadas .....	67

Tabla 29. Implementación de la propuesta metodológica.....	68
Tabla 30. Importancia de las actividades lúdicas.....	69

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Gamificación Elaborado por: (Rodríguez & Santiago, 2015) .....	19
Gráfico 2. Enfoque integral del juego .....	20
Gráfico 3. Importancia de los primeros años Fuente: (UNICEF, 2018) .....	22
Gráfico 4. Propuesta.....	30
Gráfico 5. Rondas Recreativas .....	34
Gráfico 6. Rondas didácticas educativas.....	35
Gráfico 7. Expresión Corporal .....	35
Gráfico 8. Expresión Oral .....	36
Gráfico 9. Importancia del Juego .....	66
Gráfico 10. Actividades propuestas adecuadas .....	67
Gráfico 11. Implementación de la propuesta metodológica.....	68
Gráfico 12. Importancia de las Actividades lúdicas .....	69

## INTRODUCCIÓN

Dentro de los **antecedentes** el presente trabajo asume la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, suscrita: Cultura, Patrimonio y saberes ancestrales anclada con la sub línea: Espacios Recreativos, aplicada a los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría, de esta manera se desea desarrollar el juego mediante la aplicación de actividades recreativas.

Diferentes estudios demuestran la existencia de la problemática relativa a la influencia del juego en el desarrollo cognitivo a nivel internacional donde se destacan los trabajos de Vera, Carmenate y Toledo (2019). Contextualizados en Cuba y México de forma general, los cuales establecen un vínculo directo con la Educación Física.

En el contexto ecuatoriano ocupan un lugar significativo trabajos realizados en la Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de Estimulación Temprana (Chicaiza, 2015) donde se destaca la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo social de los niños /as de 4-5 años y en la Universidad Central del Ecuador, (Cárdenas, 2016) significa la relación del juego con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad”. De la misma manera Moreno L. y Santos M.F (2017) acentúan la referida relación, pero desde la clase de Educación Física. Trabajos que evidencian la existencia de la problemática e diferentes contextos y desde diferentes aristas de análisis.

Referente al **planteamiento del problema** se identifica que, las instituciones educativas a nivel mundial, tuvieron que afrontar un cambio en los procesos de enseñanza, debido a la problemática del covid-19. Las instituciones educativas tuvieron que desarrollar estrategias que permitan una educación online, a través de la tecnología. A pesar que la educación migro a plataformas digitales, los docentes siguen manteniendo la misma línea de enseñanza utilizando el método tradicional, donde el docente expone y los alumnos escuchan.



Actualmente, la enseñanza volvió a las aulas, pero con la experiencia vivida de la utilización de los procesos tecnológicos, es por ello, que en el Ecuador, se ha creado estrategias de enseñanza que permitan minimizar a los métodos tradicionales, y que se inserten actividades que permitan incidir en los individuos y su desarrollo cognitivo, es por ello, que se da importancia al aprendizaje por medio de actividades lúdicas.

Es importante, también indicar, que las actividades lúdicas no solo permiten la socialización entre compañeros, sino que, hace que se refuerce los conocimientos y potencialice el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y que ha futuro, este aprendizaje permita cimentar o dotar de herramientas necesarias a lo largo de sus estudios y carrera profesional.

Por lo tanto, la presente propuesta, se desarrolla en la escuela Santiago Apóstol de FE y ALEGRIA perteneciente a la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia de Puenbo; tiene 18 años al servicio de la comunidad, su misión es brindar una educación de calidad y calidez enfocado a personas de bajos recursos, alineado con las políticas y lineamientos establecidos por el MINEDUC.

Actualmente, la institución replica las metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, en su planificación no integran al juego como estrategia para estimular el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la institución, también se observa que los docentes poseen poco conocimiento de actividades y juegos que pueden implementar. Dentro y fuera del aula se observa que los estudiantes muestran dificultad al desarrollar la psicomotricidad gruesa al momento de realizar ejercicios que se refieren a la coordinación de todas las extremidades del cuerpo, afectando así al desarrollo cognitivo del niño.

Lo anteriormente expresado permitió la **formulación del problema:** ¿Cómo incide el juego en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe

y Alegría?; para su solución se plantea como **objetivo general:** Implementar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría y como **objetivos específicos:**

- Determinar los fundamentos epistemológicos de las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Diagnosticar el uso de actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Diseñar una guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.
- Evaluar los resultados de la validación y aplicación de la propuesta de guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

**Tareas:**

**Tabla 1.**

*Tareas*

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad (tareas)</b>
1. Determinar los fundamentos epistemológicos de las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.	1. Búsqueda de información en diferentes fuentes bibliográficas referente a estrategias lúdico-didácticas y desarrollo cognitivo
2. Diagnosticar el uso de actividades lúdicas y el	1. Elaborar instrumentos. 2. Aplicar instrumentos 3. Tabulación y análisis de los resultados

---

desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

---

3. Diseñar una guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años

1. Selección de la información sobre las actividades lúdicas.
2. Estructuración de la Guía
3. Redacción de las actividades lúdicas.

---

3. Evaluar los resultados de la validación y aplicación de la propuesta de guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en los niños y niñas de 5 años.

1. Socializar la propuesta al personal docente de la institución.
2. Aplicar la guía didáctica en la institución.
3. Aplicar instrumentos
4. Evaluar los resultados de la aplicación de la propuesta

---

*Elaborado por o fuente:* La investigadora

**Etapas:**

**Tabla 2.**

*Descripción de las etapas de la investigación*

---

<b>tapa</b>	<b>Descripción</b>
Etapa 1. Fundamentación Teórica	Análisis y recopilación de trabajos desarrollados por autores respecto a la temática de la investigación, estudio riguroso y revisión bibliográfica. Fundamentación del estado del arte.
Etapa 2. Propuesta	Desarrollo de actividades que permiten solucionar el planteamiento del problema, viabilidad, modelo de gestión.

---

---

Etapa 3. Aplicación y validación de la propuesta	Evaluación de Expertos y usuarios, desarrollo de los resultados de la propuesta.
--	--

---

*Elaborado por o fuente:* La investigadora

El presente tema de investigación se **justifica** porque está enfocado en conocer la temática del juego como estrategia para el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años de la escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría de la parroquia de Puembo y por ser un factor socialmente útil, aporta el mejoramiento de la calidad de la educación en el proceso de la formación de los niños. Lamentablemente se debe mencionar que en la institución educativa no existe la presencia de métodos alternos al tradicional, se ha evidenciado que varios docentes no aplican estrategias de enseñanza aprendizaje, lo que implica que no hay aprendizajes significativos, ni se favorece el fortalecimiento de los recursos del ser humano, en especial, a través de una actividad recreativa, como es el juego.

Es por ello, que se evidencia que la mayoría de estudiantes les falta estimulación para desarrollar el juego como aprendizaje expresivo. De esta manera, se espera realizar una contribución y aportar con nuevos datos a la condición actual del juego como un aprendizaje significativo y de esta forma los niños de 5 años practican un hábito muy importante en el futuro para desarrollar sus habilidades y enriquecen su psicomotricidad.

La **novedad científica** radica en vista que existe una carencia de conocimientos los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría. La historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, por medio de él se ha creado la cultura, los primeros procesos cognitivos de las personas y con ello han podido desarrollar habilidades para subsistir. El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humano en los

ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento.

Tendrá un **aporte práctico** porque los planos emocional, psicológico, físico, motriz, cognitivo y social aparecen reflejados en el juego. Además, es una útil herramienta en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando. Además, desarrollan su creatividad a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, de esta manera contribuye a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo y a relacionarse en grupo.

Desde este enfoque se pretende **metodológicamente**, un trabajo investigativo que tiene un enfoque humanista social, porque su finalidad es propender el positivismo que busca desarrollar la ciencia por la ciencia. Lo que se pretende con este trabajo es buscar el desarrollo y formación integral del ser humano en su aspecto físico, intelectual, emocional y espiritual. En esta investigación se sostiene que la realidad no es estática, sino es continua, cambia, por lo que en educación no hay verdad definitiva, sino que hay que ir actualizando de acuerdo al contexto. Lo importante es que los conocimientos no se queden en los niños como simple información, sino que sirvan para que ellos cambien, se transformen y sean a la vez integrantes del cambio social. Este trabajo es de suma importancia ya que contribuirá al proceso de interaprendizaje para que este sea realmente significativo.

La investigación es **factible** ya que se cuenta con el total apoyo y apertura por parte de la directora y los docentes de los niños de 5 años de la unidad educativa, La investigación muestra que jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés.

Los principales **beneficiarios** de la investigación relacionada con el juego y las actividades lúdicas son los niños y niñas de 5 años de la escuela “Santiago Apóstol de Fe y Alegría” de la parroquia de Puembo, quienes fortalecerán el desarrollo y el interés hacia los juegos como aprendizaje significativo, es decir incentivándolos a jugar y mejorar sus habilidades motrices, se logrará tener una mayor cantidad de profesionales de éxito, el juego como estrategia metodológica en los primeros años no solo desarrolla su creatividad sino enriquece sus habilidades motrices, facilita el desarrollo de la conducta, de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas, acrecienta y moldea su cultura. La motivación al juego es un proceso que debe iniciarse desde bebés y mantenerse a lo largo de la vida, para ello se debe tener en cuenta la forma de ser del niño y sus gustos para que le presten la debida atención y lo refuercen día a día.

El docente debe estar capacitado, en constante actualización de las nuevas tendencias educativas para innovar, presentar nuevas propuestas a los problemas pedagógicos, usar recursos y estrategias para que los alumnos se beneficien de su propio aprendizaje, de forma cooperativa, comprometerse con la educación, y más concretamente con los alumnos.

Es momento de dejar atrás la escuela tradicional y salir de la zona de confort, y ser conscientes que las escasas estrategias didácticas de aprendizaje permiten una inadecuada enseñanza, por ello, es importante la experimentación, aprender haciendo, y permitir que se den las conexiones neuronales las mismas que permitirán al niño o niña responder a los estímulos que les rodean. (Bruner, 2015)

Por esta razón, el propósito de investigación es presentar una propuesta, en la cual los docentes puedan conocer e implementar juegos etnomatemáticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños de Preparatoria, dando valor a la individualidad de cada niño, su forma de aprender, su estado emocional, tomando conciencia de que una actitud positiva en un entorno de aprendizaje significativo, activa los estados afectivos positivos, los mismos que el niño necesita, para que de este modo

adquiera seguridad y pueda alcanzar su autonomía personal. Finalmente, el abordaje de esta investigación beneficiará no solo a la población investigada sino también a docentes, padres de familia y comunidades educativas que accedan a esta propuesta.

En cuanto a la **metodología** la presente investigación utiliza un **enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo)**, es cualitativo, ya que permite descubrir los objetivos de la investigación, con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica. Y cuantitativo, debido a que, proporcionará los lineamientos a seguir mediante el análisis de las directrices y obtención de resultados esperados, presentando la realidad del problema sobre el juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de FE y ALEGRIA.

Se utiliza el **método explicativo** con el fin de conocer las diversas definiciones existentes sobre el tema de investigación, y el método descriptivo correlacional para comprender el problema y categorizarlo en el ámbito que se requiere. Asimismo, para validar la información se utiliza un **cuestionario estructurado**. Además, se realiza un estudio de caso descriptivo, este consiste en desarrollar una descripción de los hechos o fenómenos vistos sobre el tema de investigación.

El tipo de investigación es **descriptivo – documental**, este procedimiento permite que se indague, organice, analice e interprete la información en torno al problema de la investigación, es decir, comprende el análisis de los procesos y fenómenos relacionados con el pensamiento lógico, se caracteriza por desarrollar un análisis e interpretación de los datos obtenidos en la búsqueda de información.

Otro de los procesos metodológicos que se utilizan en la presente investigación, es el método inductivo, que se lo define como un estudio que va desde los casos más particulares a conclusiones o leyes universales, estos se relacionan con fenómenos estudiados. Y el método deductivo, porque permite investigar desde las particularidades o hechos individuales a una ley universal, permitiendo así, obtener información relevante que permita encontrar resultados respecto a la problemática del

estudio. Se utilizará un método empírico ya que como instrumentos contaremos con la encuesta, que se realizará padres de familia y docentes, la entrevista que se realizará a la señora directora.

La población del presente estudio lo corresponden setenta y cinco (75) niños del grado de preescolar (transición) de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría y su docente a cargo del grupo, estos son los beneficiarios directos porque se encuentran directamente involucrados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, los beneficiarios indirectos son los 75 representantes legales o padres de familia y 4 directivos. Entre las técnicas e instrumentos de investigación que desarrolla la presente investigación es:

- **Revisión Bibliográfica:** Investigación en libros, revistas, fichas, internet sobre el tema de la investigación, se describirá un marco teórico sobre metodología, el juego, desarrollo cognitivo.
- **Fichas de Observación:** esta técnica exige mucha atención al objeto observado, necesariamente implica análisis sistemático de la realidad. Es una técnica que nos permitirá percibir directamente, sin intermediarios que deformen la percepción, los hechos de la realidad objetiva, con lo cual se eliminaran las deformaciones subjetivas propias de otras técnicas indirectas.
- Además, se utiliza la rúbrica de evaluación para obtener la evaluación de los expertos y usuarios de la propuesta planteada.



## **CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1. Antecedentes**

Para la elaboración del presente documento se tomó en cuenta varios Trabajos de Investigación como material de apoyo, de las cuales se citan a los siguientes autores:

En la Universidad Central del Ecuador, el autor Cárdenas (2016) en su trabajo investigativo “ Juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad” manifiesta que el juego aporta al desarrollo cognitivo de los niños/as ya que es de vital importancia en los primeros años de vida porque es ahí cuando ellos empiezan a adquirir habilidades y destrezas que le permitirán lograr un aprendizaje.

Se demostró que gracias al juego los niños alcanzaron un desarrollo cognitivo que les permitió resolver problemas sencillos acorde a sus necesidades como comunicarse con facilidad, razonar e interactuar con las demás personas que le rodean, cabe recalcar que gracias a esta metodología el juego es base fundamental para la enseñanza-aprendizaje porque es ahí cuando el niño empieza su etapa de formación, que le servirá para tener un buen desenvolvimiento en toda su vida.

Mientras tanto en la Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de Estimulación Temprana Chicaiza (2015) en su investigación titulada “Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños /as de 4-5 años de la Escuela de Educación Básica Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro” analizó la necesidad que tienen niños y niñas de relacionarse con sus semejantes en los diversos entornos sociales, tales como el familiar, escolar y ante la sociedad a la que pertenecen; concluyendo que la ejecución del juego como estrategia didáctica es sumamente efectiva en el afán de conseguir un óptimo desarrollo social.

Por otro lado, en la Universidad Central del Ecuador, el autor Arias (2013) manifiesta que se analizó cómo incide el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los y

las niñas y niños de 4 años del centro de desarrollo Infantil “Función Judicial”, El objetivo es determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje; sus características, etapas, clases y estrategias; así como los factores, pautas, espacios, metodologías y evaluación. Se logró determinar como una de las principales conclusiones de la investigación que: para los docentes el juego dentro de la formación niños y niñas tiene un valor muy importante, sin embargo, desconocen las aportaciones que brinda para su desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo emocional; por lo que es necesario diseñar una guía de estrategias metodológicas dirigido a los docentes del nivel inicial 2, por ello este tema es un componente indispensable e indiscutible del ámbito educativo.

Moreno y Santos (2017) titulada “El juego y desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe – Chimborazo columbe-chimborazo.2016-2017. Con esta investigación se aportó la guía de Juegos Aprendo Jugando. La guía didáctica constó de actividades divididas en tres grupos: los juegos para desarrollar la memoria, juegos para la memoria visual y auditiva y juegos para desarrollar la percepción, los mismos que permitieron el desarrollo cognitivo de los docentes, tomando en cuenta el antes y el después de la aplicación, información que fue analizada y permitió determinar los avances en el aprendizaje. Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su conocimiento autónomo. Al término de la investigación se concluye que el juego es una de las mejores estrategias didácticas que estimula y favorece el desarrollo cognitivo de los niños y luego de la aplicación de la guía se observa que el nivel cognitivo se elevó, además la sensopercepción mejoró notablemente.

Mientras tanto, en la investigación de Sánchez (2018) titulada “El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la escuela Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, Periodo 2017 – 2018” tiene por objetivo identificar la incidencia del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Por consecuente, utilizó el método científico, analítico – sintético, deductivo – inductivo. Empleo la técnica encuesta dirigida a docentes con el fin de diagnosticar las destrezas.

Se obtiene como principal resultado que en la prueba inicial 12 niños que representan el 54.54% se encuentran con un bajo nivel cognitivo, luego se aplicó una guía de actividades por el lapso de dos mes para reevaluar a los niños y la efectividad de las actividades evidenciándose un avance en el desarrollo cognitivo, donde 18 niños investigados representando el 86.33% tienen un desarrollo cognitivo muy satisfactorio (Sánchez, 2018).

La investigación de Sánchez (2018) concluye que “la elaboración y la aplicación de una guía de actividades de juegos didácticos es esencial para guiar al profesional en el proceso de enseñanza tomando como base el juego didáctico para potenciar el área cognitiva de los niños”.

Por último, Vera, Carmenate y Toledo (2019) con el trabajo: Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. Se realiza un estudio no experimental transeccional descriptivo. La muestra fue de 81 alumnos, 4 profesores y 7 especialistas de experiencia. Se parte de las características de las clases en el grado, algunas concepciones de juegos y motivación, se tiene en cuenta la necesidad de desarrollo del niño, así como el análisis del programa y las orientaciones metodológicas. El análisis porcentual permite el procesamiento de los resultados, los cuales quedaron validados según criterio de especialistas como una herramienta útil y necesaria para los docentes que imparten el grado.

Lo antecedentes permiten sustentar que existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los niños.

## **1.2.Fundamentación Epistemológica**

La pedagogía tradicional se interesa por el resultado de los aprendizajes, valora los hechos observables. Los métodos empleados partían de la imposición del saber, donde el éxito o fracaso se consideraba que concernía únicamente al estudiante, se empleaban técnicas conductistas como la repetición (Pesantes, 2013). Determinando así un aprendizaje no tan significativo que dificulte el proceso de enseñanza aprendizaje a futuro en los niños y niñas de 5 años.

El enfoque que manejan los nuevos modelos pedagógicos de enseñanza en la actualidad, pone interés sobre todo en que el estudiante maneje acciones prácticas concretas, el estudiante pierde el rol de ser pasivo y pasa a ser activo a través de la participación, el docente crea el ambiente para procurar esta participación, provee el espacio para la interacción en un ambiente de confianza y respeto, pues aquí donde el docente maneja el rol de transformador, facilitador, orientador, guía, como un amigo del estudiante y valora las manifestaciones físicas y psicológicas del estudiantes.

La aplicación de nuevos métodos exige el cambio de mentalidad del docente para transformar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Los enfoques pedagógicos orientan a los especialistas y a los profesores en la elaboración y análisis de los programas de estudios; en la sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje, o bien en la comprensión de alguna de un programa de estudios (Castillo, 2018).

### **1.2.1. Metodología de Enseñanza**

Para el proceso de aprendizaje en cualquier nivel educativo, todo docente pone en práctica, una serie de estructuras que definen como desarrollar y llevar a la práctica los contenidos con el fin de que los estudiantes alcancen los objetivos marcados, es decir, que comiencen a ser capaces de obtener un aprendizaje significativo (Bou, 2012), esta se cumple por medio de la aplicación del método.

El método es un camino y herramienta para transmitir contenidos. A su vez, se cumplen objetivos de aprendizaje propuestos por el docente. De acuerdo a Gutiérrez (2018) la metodología se refiere a los métodos empleados, al uso de recursos y a las maneras con las cuales el docente es capaz de dirigir los contenidos programáticos para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo.

La metodología de enseñanza está constituida por recursos necesarios que sirven de vehículo de orientación para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje dentro del aula. El objetivo de diseñar un esquema o esqueleto que guíe el proceso cognoscitivo es que de esta manera se lo hace eficiente y se puede cumplir con los objetivos institucionales planteados (Castillo, 2018).

A lo largo de la historia han ido surgiendo diferentes corrientes que han buscado racionalizar las distintas formas en las que un docente impartida clase. Estas corrientes se han traducido en diferentes métodos que en el contexto de la enseñanza se basa en ciertos principios y procedimientos sistemáticos que permiten fortalecer el desarrollo cognitivo del niño o niña (Contreras, 2013). Como componentes del método se encuentra tres elementos fundamentales que son el enfoque, el diseño y los procedimientos.

### **1.2.2. Estrategias de aprendizaje**

Pimentel (1999) define a la estrategia como la herramienta que permite la planeación, es decir, permite determinar metas y objetivos a largo plazo. A su vez, el NorthShore University HealthSystem (2018) identifica que la estrategia es el conjunto de metas y objetivos básicos del plan, incluye programas de acción para alcanzar determinadas metas y objetivos; además menciona los sistemas de asignación de recursos. Al momento de plantear estrategias es necesario que estas sean medibles y reales a corto plazo, largo y mediano. Estas ayudan al cumplimiento del objetivo puesto que el

funcionamiento de una institución o de un plan depende de las buenas estrategias planteadas desde inicio (Contreras, 2013).

El docente es tan solo un facilitador de procesos de aprendizajes, y el estudiante un ente autónomo que pueda desarrollar competencias, habilidades, actitudes y destrezas por sí solo. La institución forme la madurez en el alumno de tal manera que pueda desarrollar procesos para construir sus propios conocimientos en función de transformar su realidad sociocultural, pueda solucionar problemas propios y sociales (Gutiérrez, 2018).

Para una mayor efectividad en las clases, se busca también el uso de incentivos como motivación. De esta manera, el alumno desarrolla nuevas herramientas, tanto para sus actividades académicas como para la vida cotidiana. Gracias a una adecuada motivación, tendrán el impulso para cumplir sus objetivos y metas propuestas. Que vaya más allá de aprobar la asignatura, sino aprender y aplicarla. De acuerdo a la Universidad Internacional de Valencia (2018), se han planteado estrategias para propiciar la motivación intrínseca:

- Identificar los intereses del alumno para asociarlas con las actividades en el aula.
- Desarrollar el factor sorpresa para despertar la curiosidad del estudiante.
- Usar juegos y actividades físicas y con uso de la tecnología para que las clases sean entretenidas, amables y más cercanas.
- Lograr que las clases sean variadas en recursos para no aburrir a los estudiantes con actividades monótonas.

Además de estas estrategias, se pretende que los alumnos participen activamente en clase, que tengan la apertura y libertad para cuestionar lo que no entienden y puedan aportar con ideas que puedan servir a sus compañeros. Con el avance de la tecnología,

los niños tienen más facilidad para actividades didácticas con las cuales pueden interactuar de una manera divertida y rápida.

Es tarea, tanto del docente como de los directivos de cada institución, el crear nuevas metodologías de la educación, mismas que se adapten a las nuevas tecnologías y que permitan al estudiante interactuar en la clase. Se han identificado ocho metodologías que los docentes pueden aplicar. Algunas de ellas son:

**a) Aula Invertida**

Consiste en un modelo pedagógico que invierte los elementos tradicionales. Es decir que los alumnos estudian los materiales educativos en casa para luego pasarlos al aula. Con esta estrategia se optimiza el tiempo de clase y permite identificar las necesidades de cada estudiante.

**b) Aprendizaje basado en proyectos**

Como su nombre lo indica, los alumnos elaboran proyectos que aporten con respuestas a las situaciones de la vida cotidiana. Se requiere de procesos de investigación, jerarquización, aprendizaje y poder dialogar para adquirir y defender una postura. A su vez, los alumnos adquieren conocimientos y competencias clave.

**c) Aprendizaje Cooperativo**

Consiste en una metodología de trabajo en grupo que impacte de manera positiva en cada uno. Las investigaciones señalan que de esta manera se mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos.

#### **d) Aprendizaje Basado en Competencias**

Es un conjunto de estrategias que utiliza herramientas de evaluación. Algunas de ellas son con rúbricas. Se plantean ejemplos reales con lo cual, los alumnos tienen un acercamiento más tangible a las situaciones cotidianas (Realinfluencers always learning, 2018). Dentro de esta área se contempla a la estrategia del juego y la gamificación, misma que será abordada más adelante.

Montes de Oca (2011) explica que las metodologías son la utilización combinada de métodos, cuyo enfoque será el mejorar la autoestima y flexibilidad de los alumnos. A su vez, que propicie el autoconocimiento, el aprendizaje de los otros y la autonomía. Se motiva al hablar de temas cotidianos, se fomenta el diálogo y se desarrolla la responsabilidad.

#### **e) Métodos de enseñanza cooperativos:**

Analizado el hecho que los niños compartan con sus compañeros como seres sociales, el psicólogo ruso Lev Vygotsky le da gran importancia al aprendizaje cooperativo. Es decir que aprenden al escuchar y analizar sobre la manera en que los otros resuelven algún conflicto o situación. Por tanto, el aprendizaje precede al desarrollo, y entre ambas surge una relación dialéctica. La enseñanza debe estar encaminada a crear zonas de desarrollo próximo. De esta manera se potencia el desarrollo del estudiante quien se integra con su entorno y se promueve progresos en el desarrollo cognoscitivo general (Chaves, 2006).

Los métodos de las instituciones actuales se han enfocado en la inclusión para el beneficio de toda la comunidad educativa. Que se busquen espacios donde estudiantes y docentes participen activamente y se fomente el respeto. Es así que el aprendizaje colaborativo es necesario puesto que los estudiantes trabajan en equipo al momento de explorar una cuestión importante o crear un proyecto con sentido.



Por su parte, en el aprendizaje cooperativo, los estudiantes trabajan en grupos pequeños en una actividad previamente estructurada. Son responsables de sus funciones individuales y colectivas (Juandon, 2011).

Por su parte, Monereo y Duran (2013) explican ambas dimensiones del equipo cooperativo y el tradicional. En el primero se identificaron aspectos como la interdependencia positiva, que se generó responsabilidad de tipo individual y grupal, heterogeneidad y liderazgo entre todos, eficacia de procesos y tareas, aprendizaje de habilidades sociales, además que el docente observa e interviene. A su vez, en los grupos tradicionales no hay interdependencia, se disipa la responsabilidad, hay homogeneidad, solo un líder, responsabilidad individual, se da más valor a la tarea, se ignoran habilidades sociales y el docente ignora a los grupos. Por último, no hay autorreflexión.

#### **f) Gamificación**

Parte de las metodologías propuestas para maestros hoy en día. Según Cabrera (2018), la gamificación traslada la dinámica del juego al ámbito educativo-profesional. Se prevé conseguir grandes resultados como el absorber conocimientos, mejorar habilidades y recompensar acciones concretas. Este concepto está cada vez más en auge dentro de ambientes digitales y educativos. En decir que el estudiante puede divertirse al momento de aprender y aplicar los conceptos teóricos.

La gamificación consiste en aplicar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de técnicas del juego. Este enriquece también las relaciones entre alumnos, su profesor y mejora el ambiente del aula y funciona como un mecanismo de recompensa. Este término fue propuesto por Nick Pelling en 2002 (Rodríguez y Santiago, 2015). Este término aborda cuatro dimensiones: mecánica, medida, recompensa y conducta y se entiende de mejor manera en el siguiente gráfico:

**Gráfico 1.**

*Gamificación*



**Fuente: Rodríguez y Santiago (2015)**

De esta manera, se comprende la importancia de este concepto para guiar la investigación hacia el uso de los juegos en el aula para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años.

**g) Actividades lúdicas**

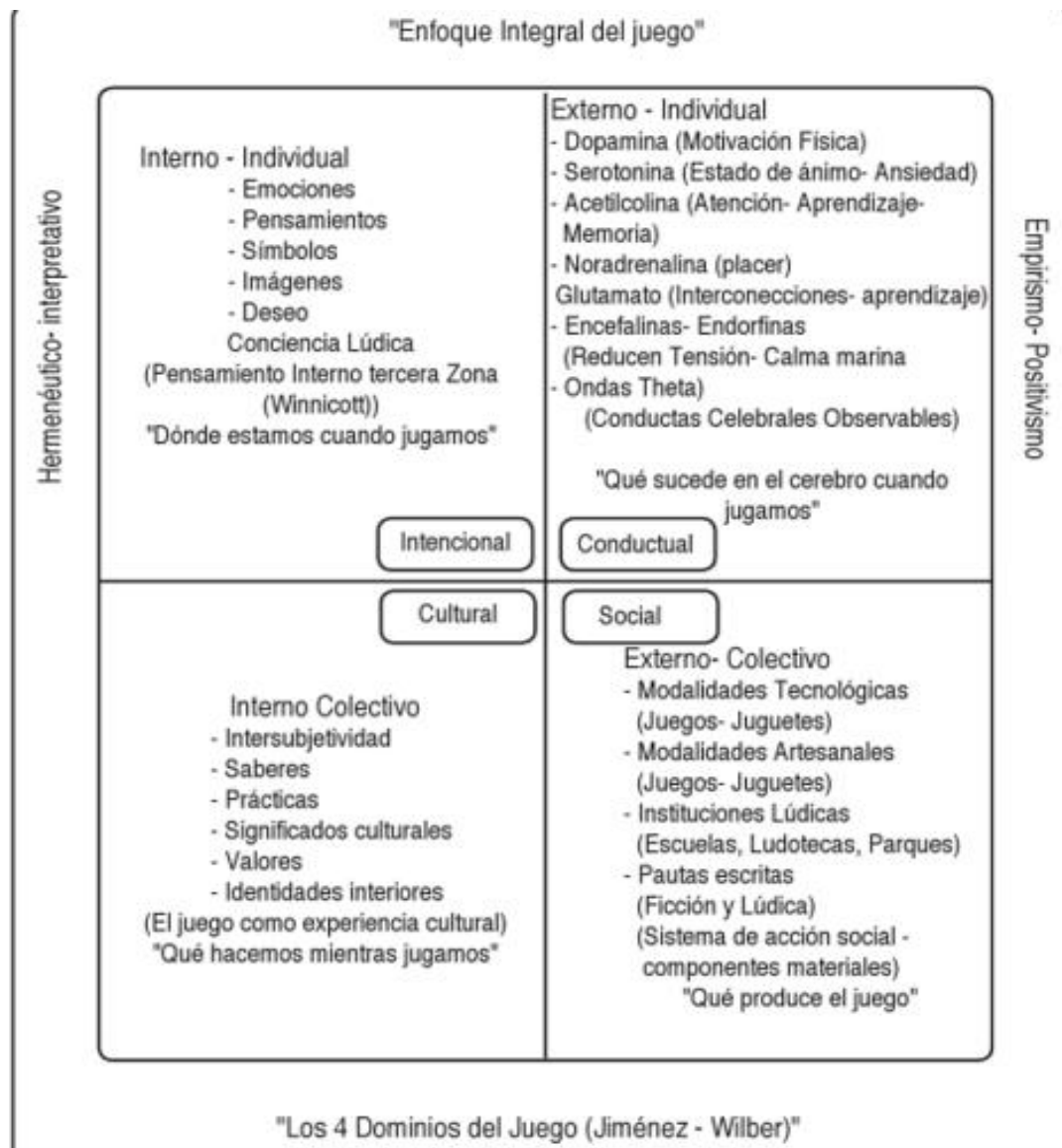
El término lúdica está asociado estrechamente con el juego y la actividad, de allí que se la estudia desde la pedagogía del juego determinando que es una parte fundamental para desarrollar la capacidad intelectual desde la parte afectiva emocional del ser humano.

El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo socio afectivo – emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye menormente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la neocorteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocional). (Vélez, 2017, pág. 81)

La lúdica entendida como el espacio apto para implementar una serie de actividades que ponen de manifiesto la creatividad está encaminada al fortalecimiento y desarrollo del ser humano. El ámbito de la lúdica incide en la comunicación, la diversión, el esparcimiento y la concentración.

**Gráfico 2.**

**Enfoque integral del juego**



*Fuente: (Vélez, 2017, pág. 92)*

La lúdica es un elemento fundamental, ya que, de este dependerá mucho el interés y apego que las personas como estudiantes tengan hacia su aprendizaje y conocimiento. La lúdica mucho se vale de la dinámica para lograr alcanzar los objetivos de un aprendizaje significativo.

Se parte por conceptualizar al juego considerando que las nuevas formas de educación han cambiado y gracias al avance tecnológico (y a la situación con la pandemia) el mundo se ha adaptado. Ahora es común el uso de aulas virtuales, clases en línea y se han planteado estrategias para que la educación sea interactiva y un conocimiento auténtico de lo aprendido. Hoy en día, se propone el uso de juegos en el aprendizaje que puedan transformar las clases en dinámicas, con mayor importancia a la educación temprana de 3 a 7 años. Estas alternativas deben incorporar nuevas estrategias para propiciar el desarrollo cognitivo a través de juegos de aprendizaje. A su vez, es importante y necesario que se asegure el acceso a una educación preescolar de calidad.

La fundación The Lego Foundation, junto a UNICEF (2018), han elaborado un informe acerca del juego y aprendizaje durante las primeras etapas de desarrollo infantil. En este, se considera que los primeros años son importantes porque los niños absorben todo tipo de información. El éxito radica en trabajar para tres áreas importantes: salud mental, física y social. En estos momentos es necesario desarrollar todo tipo de interacción que propicie un mejor aprendizaje. De tal manera que es importante articular todo el entorno del niño para la consecución del aprendizaje: casa, escuela, comunidad y mundo en general. Es función de los adultos el lograr una continuidad y conectividad del aprendizaje.

Como nueva técnica de educación se establece la educación lúdica, la cual permite al alumno desarrollar sus destrezas mentales y cognitivas a través de juegos. Estos se han vuelto necesarios para la formación mental y emocional. Garaizar (2012), profesor encargado en el Departamento de Telecomunicaciones en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto, menciona que la educación lúdica requiere de la aplicación

de mecánicas de juego dentro de entornos no lúdicos. En estos se incluyen los juegos serios, aprendizaje basado en juegos, el edutainment, los advergames, o juegos con propósito.

Por su parte Jiménez (2012) expresa que la educación lúdica es necesaria para crecimiento personal de cualquier ser humano. Gracias a esta, se facilita la búsqueda de del sentido de la vida. Se desarrolla la fantasía, creatividad y libertad. Hoy por hoy, el reto para la educación es complementar lo tradicional con los juegos, considerando que los alumnos necesitan desarrollar sus habilidades psicomotoras. De esta manera, podrán interactuar y comprender de mejor manera lo que se les enseña. A su vez podrán generar mejor motivación. De esta manera, es necesario contemplar lo que el juego puede lograr en las diferentes etapas del desarrollo infantil.

Gráfico 3.

Importancia de los primeros años



Fuente: (UNICEF, 2018)

Parte del proceso educacional es la manera de cómo se enseña a los estudiantes. Demostrar como la teoría puede aplicarse a la vida cotidiana. Por esto se ha acuñado también el término de ludificación que integra al juego en el proceso de aprendizaje. Si las nociones del juego se aplican correctamente se convierte en una experiencia divertida que lograr grandes resultados en los estudiantes. El uso de la ludificación de manera correcta aumenta la motivación y se optimiza la obtención de resultados que pueda estimular el aprendizaje” (Torres, Romero y Pérez, 2020). Este se convierte en un sistema de educación interactivo para el desarrollo mental y emocional.

### **1.2.3. El juego como estrategia**

El juego es una forma libre, espontánea y placentera para que una persona pueda expresarse a través del movimiento del cuerpo y explore su entorno. Es la forma más fácil en la que los niños/as aprenden en los primeros años de vida, pues esto les permite desarrollar su lenguaje, motricidad e interacción con los demás. De esta manera se va formando la personalidad de los niños/as. Por lo tanto, es necesario que, en la escuela se dé la importancia que los juegos merecen, convirtiéndolos en actividades lúdicas, que permitan a los estudiantes adquirir nuevos aprendizajes (Alsina, 2018).

El juego como actividad lúdica en el desarrollo biopsicosocial de los estudiantes está estrechamente ligado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo como son la atención, concentración, aprendizaje y comportamiento. Es por ello que, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo del ser humano, ya que contribuye en lo psicomotriz, afectivo-social e intelectual. Para Contreras, (2018) el juego es una actividad lúdica que permite el desarrollo integral de las personas, ya que genera la sinergia entre lo psicomotriz, la socialización, lo emocional y lo cognitivo, logrando que cada una de estas áreas alcancen su desarrollo, integrando la motivación.

Jiménez (2017) asegura que el juego es una ayuda didáctica que debe ser equilibrada, y, que las exigencias del juego deben ser mayores a las habituales, Contreras (2018) explica que el juego produce motivación intrínseca y extrínseca, favoreciendo el desarrollo de la personalidad, de la socialización y la inteligencia del niño, procurando que, los valores aprendidos se manifiesten, desde el interior hacia el exterior del individuo, de tal manera que la persona pueda comprender el impacto de sus acciones en sí mismo y en los demás.

La UNICEF (2018) señala que el juego favorece la exploración y el aprendizaje práctico, ya que constituye el fundamento de los programas de educación, principalmente en los escolares de los primeros niveles. En este sentido, se desarrolla la capacidad de acción, siendo esta la que posibilita que los niños adopten un papel activo y aprendan de sus experiencias en base a sus convivencias. Es por ello, que se debe establecer la forma, estrategias y acciones que dinamicen los juegos, con la finalidad de crear espacios donde el estudiante pueda relacionar la actividad lúdica con los aprendizajes, para mejorar el desempeño académico, el dominio de conocimientos y el desarrollo actitudinal.

Otra de las ventajas de la aplicación del juego en el proceso educativo, es sin duda el trabajo en equipo. A pesar de ser una técnica donde se motiva la competencia entre los estudiantes, esta se puede realizar de manera colaborativa, es decir, se le puede adaptar con la conformación de equipos. Langendonck (2016) señala que, el trabajar en equipo significa luchar por alcanzar objetivos comunes, es cooperar con los otros, lo que requiere del manejo efectivo de las emociones, de empatía, de la capacidad para seguir instrucciones, de pensamiento crítico y lógico, y, además de las habilidades sociales. Si se aplica de manera correcta y responsable, seguramente será una herramienta valiosa en el proceso de enseñanza – aprendizaje; sin embargo, si no se la conoce a profundidad podría caer en una ser una simple actividad recreativa.

Según Ramos (2017), los estudiantes de cualquier edad, incluso los adultos aprenden a través del juego. En el caso de los niños aprenden a construir sus propios conocimientos; por lo que, la capacidad de realizar juegos les permite adquirir saberes, utilizando sus sentidos. Esto, a su vez proporciona placer a los niños, generando emociones debido a la convivencia e intelectualidad. El valor que posee el juego en la educación radica en que, es un instructivo que se combina con varios factores, los cuales se describen a continuación:

- Explorar: Motiva al niño/a investigar su entorno y a buscar el por qué se produce alguna acción y una reacción determinada.
- Autoconfianza: Genera la seguridad necesaria para continuar el juego, por tanto, se mantiene en el transcurso del crecimiento y formación académica.
- Autonomía: Cuando el niño/a desarrolla juegos donde se deben realizar acciones sin ayuda del adulto, forma su autonomía e independencia.
- Formación de la personalidad: Los niño/as a través de la lúdica inician un proceso para definir su personalidad, que se desarrolla positivamente si logra expresar sentimientos, frustraciones, ideas.
- Autoconocimiento y Conocimiento de los otros: Cuando el niño/a juega, construye conocimientos hacia sí mismos y hacia los demás, proporcionándoles la información necesaria para construir saberes.
- Goce: El juego da placer, proporciona la sensación de goce y disfrute, lo que permite el desarrollo de las actividades, en este caso, la matemática
- con un sentido de diversión.
- Participación: Una de las cualidades de la lúdica, es permitir a los niños/as ser partícipes en las actividades que se planifiquen, lo que le da la oportunidad de ser parte del grupo y de construir sus propios aprendizajes.
- Mejora la atención y la concentración: Los diferentes juegos, deben estar diseñados para exigir atención y concentración, lo que permite a los niños mejorar su habilidad, ya que su meta, por sí mismos, es lograr realizar la actividad.



#### **1.2.4. Proceso de enseñanza**

El proceso de enseñanza refiere a los mecanismos y formas de enseñar, de allí que se lo relaciona con una actividad constante fundamentada en al albor de los docentes conjuntamente con los estudiantes y el entorno que lo rodea.

El proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentra sujeto e influenciado por los estímulos, actividades emprendimientos que se realicen durante el desarrollo de la misma.

El proceso de aprendizaje depende de los estímulos del entorno. Por este motivo, el tema de los canales de percepción es importante, pues nos brinda información sobre el rol de los estímulos en este proceso. (...) de los canales disponibles para el aprendizaje, la educación ha dependido fundamentalmente de la vista y el oído. Ello se debe a que la mayor parte de la instrucción en el aula se presente con palabra y números, hablados o escritos. (Campos, Torres, Freire y Vásquez, 2005, pág. 19)

El proceso de enseñanza refiere por tanto a la programación en cuanto a la didáctica y contenidos en torno a la programación de la labor de los docentes y el alumno. Es decir la determinación de una práctica docente organizada y efectiva. Dentro del proceso de enseñanza es importante determinar metodologías de enseñanza a fin de lograr una formación integral en el niño o niña. Por ello la pedagogía de enseñanza alude a los métodos.

#### **1.2.5. Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo se refiere al funcionamiento intelectual que incluye a la memoria, aprendizaje, lenguaje, pensamiento, creatividad, razonamiento (Salamanca Montero y Sánchez Ramos, 2018). De acuerdo al Tratado de pediatría, las capacidades

cognitivas interactúan con factores relacionados a actitudes y emociones que determinan el rendimiento académico (Behrman, Kliegman y Jenson, 2006).

Robert Owens menciona que entre los principales avances cognitivos entre los 5 y 11 años consisten en la capacidad de inferir la realidad, la descentración, el pensamiento transformacional y la posibilidad de realizar operaciones mentales reversibles (Owens, 2003). En esta etapa, el niño también pasa de tener un pensamiento intuitivo mágico a uno operativo. Evoluciona del concretismo a los primeros rasgos de abstracción e incluye nuevas relaciones con sus profesores y con el resto de niños (Thomas y Méndez, 1979).

Por tanto, esta dimensión que incluye a todos los factores intelectuales, también está relacionado con las actitudes y emociones por las cuales atraviesa el infante. De esta manera, el ambiente en el cual crece el niño es de vital importancia para su desarrollo cognitivo y es labor de los padres el brindar un entorno adecuado, con la supervisión permanente en el cumplimiento de actividades académicas, en el brindar nuevas oportunidades de relacionamiento con otros niños y en el respeto hacia su independencia. Asimismo, se comprende las nuevas relaciones con sus semejantes y como ha madurado su capacidad de percibir el mundo gracias a la abstracción.

### **1.3.Fundamentación del estado del arte**

De acuerdo con la UNICEF (2018):

La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”. Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una

enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos (par.1)

Caballero y Calderón (2021) considera que el juego ha sido descuidado, tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral y que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

Parra Calderón (2020) desarrolla una investigación titulada “Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa”, la cual tuvo como propósito implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición en los niños y niñas de inicial a primer grado de primaria de la escuela Básica “María La Riva Salas”, municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela. La misma destaca como hallazgos de la investigación, la falta de actividades recreativas que le permitan al estudiante adaptarse a la situación de aprendizaje en primer grado. Dentro de las reflexiones finales, se tiene que existe la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje, en los cuales el estudiante podrá sentirse sin temores, incertidumbres o ansiedades, facilitando su incorporación en la educación primaria.

Estas investigaciones demuestran la necesidad del juego y las actividades lúdicas en función del desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial y a su vez la necesidad guías que faciliten el trabajo de los docentes.

#### **1.4.Conclusiones Capítulo I.**

Los procesos educativos en la actualidad han tenido que actualizar las formas de enseñar de acuerdo a la realidad y necesidades actuales, el niño o niña en estos tiempos crece con las nuevas tecnologías, desarrollan más la parte visual que auditiva, ante ello, los docentes deben crear estrategias propicias que permiten un aprendizaje significativo, identificando así, al juego como una estrategia para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años.

El juego en la práctica educativa ha demostrado en varios estudios ser una herramienta de aprendizaje importante ya que permite alcanzar un nivel alto de entendimiento, además, permite relacionarse con el entorno, consiguiendo así, un óptimo desarrollo social, por ello es necesario e importante que el docente tenga en cuenta la metodología de enseñanza que permite la aplicación de la actividad lúdica. Entre algunas metodologías que el docente puede utilizar son: aula invertida, gamificación, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en competencias, actividades lúdicas, entre otras.

Finalmente, se puede identificar que el juego permite ser una actividad lúdica que facilita el desarrollo psicosocial, ya que, el aprendizaje se vuelve espontáneo y placentero. Es por ello, que en el niño o niña de 5 años el juego debería ser una estrategia metodológica esencial en el proceso de aprendizaje, debido a que, produce motivación intrínseca y extrínseca, favoreciendo el desarrollo de la personalidad, de la socialización y la inteligencia

## CAPÍTULO II. PROPUESTA

*Gráfico 4.*

*Propuesta*



*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

### **2.1. Título de la propuesta**

Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años.

### **2.2. Objetivos**

Facilitar el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años a partir del uso de la guía de actividades lúdicas.

Mejorar el desempeño del docente en función del desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

### 2.3. Justificación

El juego, posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión lingüística, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo, para la consolidación y formación de la personalidad, induciendo la exploración y experimentación del desarrollo cognoscitivo.

Como estrategia pedagógica en la educación inicial, las actividades lúdicas son de vital importancia en este proceso de enseñanza aprendizaje. Borges y Gutiérrez (2017) en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. El juego tiene un carácter muy importante, desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador (Icarito, 2015). A continuación se expone algunos propósitos del juego:

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los educandos.
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.

- Desarrolla habilidades de liderazgo.
- Favorece la integración.
- Favorece la comprensión y reconocimiento.
- Desarrolla la agilidad mental.
- Estimula la capacidad para la solución de problemas.
- Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil.
- Desarrolla destrezas físicas.
- Permite intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

#### **2.4. Desarrollo de la propuesta**

El diagnóstico realizado permite sustentar que existen falencias en el desarrollo cognitivo de los niños, entre las cuales se significan las siguientes:

- Ejecución de la actividad 73%
- Cooperación entre compañeros 46%
- Movimiento y Fluidez en la actividad 69%
- Socialización 69%
- Compañerismo 69%
- Capacidad de escucha 79%
- Liderazgo 69%
- Trabajo grupal 68%
- Organización 84%
- Comunicación 67%

Estos porcentajes de niños no alcanzan el nivel de logrado, a ello se suma el hecho de que los docentes no siempre reconocen las potencialidades del juego lo que sustenta la necesidad de la propuesta de la guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años.

### 2.4.1. Elementos que los conforman

La presente propuesta se conforma de los siguientes elementos:

**Tabla 3.**

*Rondas*

<b>RONDAS</b>	<b>Actividad</b>	<b>Material/ Espacio físico</b>	<b>Tiempo</b>
	Somos Mariposas	Área verde	20 min
Rondas recreativas:	La pelota rebota y retumba	Área verde, Pelota	25 min
	Todos somos Marinos	Área verde	20 min
Rondas didácticas educativas:	Expresión corporal: Escucho y danzo	Área verde, grabadora, música infantil	20 min
	Expresión Oral: Socializando	Área verde	30 min
	Expresión Musical: Imítame	Área verde o aula, material con dibujos de instrumentos musicales	20 min

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



## 2.4.2. Explicación de la propuesta

A continuación, se indica las actividades a desarrollar:

### **RONDAS RECREATIVAS**

*Gráfico 5.*

*Rondas Recreativas*



*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Las rondas recreativas consisten en armar un círculo y girar mientras se entonan canciones o se recitan rimas, es decir, cantar y divertirse con todos los que la integran, es muy importante esta actividad lúdica porque ayuda a socialización con los otros niños o personas que forman la ronda, de esta manera levanta su autoestima porque que se siente parte de un todo, en este caso de un grupo de niños, el mismo hecho de darse la mano con otra persona lo hace sentir aceptado, y en el caso de la escuela, les ayuda a integrarse con sus compañeros del salón de clase y su maestra. Es necesario que el docente participe como parte de los integrantes de la ronda para transmitir más confianza a los niños sobre todo de los niveles iniciales desde los 2 años de edad.

## RONDAS DIDÁCTICAS EDUCATIVAS.

*Gráfico 6.*

*Rondas didácticas educativas*



*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Es bueno resaltar que las rondas o estos juegos tan divertidos no solo dan alegría, sino que contribuyen a fortalecer destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida. ¿Cuáles son estas destrezas y habilidades que se fortalecen con las rondas?

## La Expresión Corporal

*Gráfico 7.*

*Expresión Corporal*



*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

- Conocer su esquema corporal.
- Relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia, realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz.

## La Expresión Oral

*Gráfico 8.*

*Expresión Oral*



*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

- Expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a
- Familiariza los juegos y rondas tradicionales de su entorno.
- Adquiere más vocabulario.
- Gran apoyo para niños con problemas de pronunciación.

## La Expresión Musical

- Desarrolla el canto y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos con pausas y contrastes, aptitud rítmica.
- Permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral y luego será escrito.

- El ritmo permite el aprendizaje de la lecto-escritura, separando sílabas cuando forme palabras, cuando reconociendo sílabas tónicas.

### **La Relación de Identidad, Autonomía Personal y Desarrollo Social**

- Practica normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno.
- Comparte sus juegos con todos y no discrimina siendo paciente con los demás.
- Aprende a querer a sus compañeros con los que ha jugado y reído.

A continuación, se presenta el desarrollo de cada actividad:

#### **Rondas recreativas:**

**Tabla 4.**

*Actividad: Somos Mariposas*

<b>Actividad 1. Somos Mariposas</b>
<b>Objetivo:</b> Socializar con los compañeros de clase e interactuar con el entorno
<b>Desarrollo:</b>
Como primer punto, el docente debe llevar a sus alumnos en un espacio amplio, si es posible un área verde. Una vez en el lugar, pedir a los niños y niñas hagan un círculo y se cojan de las manos. El docente debe ubicarse en el centro del círculo.
Explicar a los niños que se va a jugar a imitar que todos somos una mariposa, pedir se suelten las manos e imitar el vuelo de una mariposa. Luego, identificar la acción de la mariposa:
Preguntar a los niños ¿Qué hace la mariposa?
Respuesta: Vuela
Una vez que ya tienen la información que la mariposa vuela, el docente y estudiantes deben agacharse en la mitad del círculo y al preguntar que hace la mariposa, los niños

---

deben responder vuela, pero saltando y haciendo la imitación de las alas de la mariposa.

Luego, el docente debe intentar confundir a los alumnos, debe repetir de forma rápida que hace la mariposa, pero intercambiando con otros animales, como el Leon, Tigre, Sapo, Colibrí, etc. Entonces los niños solo deben pararse cuando se nombre un animal que vuele, el niño que se equivoque o se pare en un animal que no vuele, pasa al centro para preguntar a sus otros compañeros.

---

**Responsable:** Docente responsable

---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

### **Evaluación**

**Tabla 5.**

*Evaluación: Somos Mariposas*

---

#### **HOJA DE EVALUACIÓN**

---

**Momento de la evaluación:**

En el aula de clase

---

**Actividad evaluada:**

Somos Mariposas

---

**Indicador:** Desarrollo cognitivo

---

**ALUMNO**

**Descripción de lo  
Observado**

**Interpretación de lo  
Observado**

---

**Evaluado por:**

**Firma:**

**Fecha:**

---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

**Tabla 6.**

*Actividad: La pelota rebota y retumba*

---

**Actividad 2. La pelota rebota y retumba**

---

**Objetivo:** Desarrollar la atención lenguaje y planificación en los niños y niñas de 5 años.

---

**Desarrollo:**

La actividad se realiza en un espacio amplio o área verde.

El docente, forma dos grupos de acuerdo a la totalidad de niños y niñas que tenga.

Se le entrega una pelota a cada grupo de diferente color, deben estar formados en una fila. El docente socializa las siguientes frases:

“Yo soy una pelota, redonda y colorida, que quiere salir a jugar, pero no rebota”

“Yo soy una pelota, redonda y colorida, que quiere salir a jugar, pero me retumba”

Se les explica que cuando el docente pronuncia que la pelota “no rebota” deben pasarse la pelota por cada uno de sus compañeros, pero arrastrando, el grupo, que termine primero pasándose la pelota, va adquiriendo una carita feliz.

Cuando se pronuncia que la pelota le “rebota” los niños deben pasar la pelota sin tocar el piso, pero por debajo de las piernas.

Si el docente dice: “la pelota huye, ya rebota y no retumba”, entre todos los niños y niñas deben buscar un lugar para esconder la pelota, el grupo contrario debe buscar la pelota del otro grupo. El primer grupo que encuentre la pelota del otro grupo va acumulando caritas felices.

---

**Responsable:** Docente responsable

---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## Evaluación

Tabla 7.

*Evaluación: La pelota rebota y retumba*

<b>CRITERIO</b>	<b>Excelente</b>	<b>Notable</b>	<b>Bueno</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Desempeño Insuficiente</b>
	<b>95-100</b>	<b>85-94</b>	<b>75-74</b>	<b>70</b>	<b>NA</b>
<hr/>					
Trabajo grupal					
<hr/>					
Organización					
<hr/>					
Comunicación					
<hr/>					
Resultado					
<hr/>					
<b>Alumno:</b>	<b>Asignatura:</b>		<b>Fecha:</b>		
<hr/>					
<b>Evaluado por:</b>	<b>Fecha:</b>				

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Tabla 8.

*Actividad: Todos somos Marineros*

<b>Actividad 3. Todos somos Marineros</b>
<b>Objetivo:</b> Desarrollar habilidades en el niño y niña para interpretar la realidad.

### **Desarrollo:**

La actividad se realiza en un área verde y se les indica a los niños que hagan un círculo, se les explica que todos son marinos y que están en el mar, que el capitán que es el docente, va a pedir que se formen barcos con tripulación y barcos sin tripulación.

Se les indica que los barcos sin tripulación se forman cogiéndose la mano entre dos compañeros, mientras que los barcos con tripulación se forman con tres compañeritos, dos tomados de la mano y uno en el medio.

---

El docente indica:

“Estoy en el mar, con mucho calor, tomo agua de mi botella naranja, veo a lo lejos un ave, miro alrededor y veo una ola venir, me cubro, salto y veo que es necesario que se arme barcos sin tripulación, sigo mi camino y veo muchos barcos con tripulación”

Mientras el docente indica las acciones, los niños deben caminar por distintos lugares del espacio, haciendo mímica de lo que habla el docente.

---

**Responsable:** Docente responsable

---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## **Evaluación**

**Tabla 9.**

*Evaluación: Tomos somos Marinos*

---

<b>Evaluación</b>					
<b>Grupo:</b>	<b>Asignatura:</b>	<b>Fecha:</b>			
<b>Tema:</b> Todos somos Marinos					
<b>Instrucciones:</b>					
<b>Excelente:</b> se desempeñan de una manera superior a lo esperado.					
<b>Muy Bien:</b> se desempeña en el rango esperado.					
<b>Bien:</b> se desempeñan de una manera inferior a lo esperado.					
<b>Mejorable:</b> se desempeña en un rango que puede ser superado.					
<b>Sin Realizar:</b> no superaron las expectativas propuestas por el docente,					
<b>Criterio</b>	<b>Rasgos</b>	<b>E</b>	<b>Mb</b>	<b>B</b>	<b>M SR</b>
<b>Aspectos</b>	Desarrollo de la actividad				
<b>generales</b>	Cooperación entre compañeros				

---



Movimiento y Fluidez en la actividad
Socialización
Compañerismo
Capacidad de escucha
Liderazgo

**Observaciones:**

<b>Evaluado por:</b>	<b>Firma:</b>	<b>Fecha:</b>
----------------------	---------------	---------------

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

### **Rondas didácticas educativas:**

**Tabla 10.**

*Actividad: Escucho y danzo*

#### **Actividad 4. Escucho y Danzo**

**Objetivo:** Desarrollar la expresión corporal del niño y niña de 5 años

**Desarrollo:**

El docente debe preparar con anterioridad música infantil que permita danzar al niño, se recomienda el siguiente vídeo de YouTube:

[https://www.youtube.com/watch?v=CPPQI0W\\_GhA](https://www.youtube.com/watch?v=CPPQI0W_GhA).

Mientras los niños van escuchando deben desarrollar las acciones que escuchan, el docente debe pausar cada 2 minutos el video, e indicar que cuando se pause el vídeo los niños y niñas deben quedarse quietitos sin moverse, continuar con el ejercicio hasta cuando el docente considere necesario.

Al finalizar, el docente debe realizar una retroalimentación de la actividad pidiéndole al niño y niña que le indique el paso que mayor le gustó y por qué.

Luego que determine el paso de baile que mayor le gustó, identifique que parte del cuerpo es el que está interviniendo en el baile.

**Responsable:** Docente responsable

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## Evaluación

Tabla 11.

*Evaluación: Escucho y Danzo*

Evaluación					
Grupo:	Asignatura:	Fecha:			
<b>Tema:</b> Escucho y Danzo					
<b>Instrucciones:</b>					
<b>Excelente:</b> se desempeñan de una manera superior a lo esperado.					
<b>Muy Bien:</b> se desempeña en el rango esperado.					
<b>Bien:</b> se desempeñan de una manera inferior a lo esperado.					
<b>Mejorable:</b> se desempeña en un rango que puede ser superado.					
<b>Sin Realizar:</b> no superaron las expectativas propuestas por el docente.					
criterio	Rasgos	E	Mb	B	M SR
	Desarrollo de la actividad				
	Cooperación entre compañeros				
	Movimiento y Fluidez en la actividad				
	Socialización				
	Compañerismo				
	Capacidad de escucha				
	Exposición				
<b>Observaciones:</b>					
<b>Evaluado por:</b>		<b>Firma:</b>		<b>Fecha:</b>	

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

**Tabla 12.**

*Actividad: Socializando*

---

**Actividad 5. Socializando**

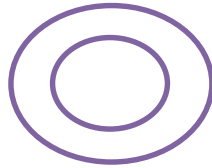
---

**Objetivo:** Estimular las funciones emocionales afectivas y de comunicación.

---

**Desarrollo:**

El docente debe realizar dos grupos, una vez conformados los grupos, pedir que se formen en círculos, ubicarles un círculo dentro del otro círculo como muestra la imagen:



Deben mirarse a los ojos, es importante que los niños coincidan con un compañerito, luego el docente identifica que el círculo de adentro va a girar a la derecha, mientras que el de afuera a la izquierda cuando indique.

El docente dice: “todos somos amigos, y nos queremos conocer, tanto desde fuera como dentro, por ello digo que paren”

Mientras dice eso los niños están girando de acuerdo a las indicaciones, una vez que paren, los niños quedan frente a frente, y tienen la opción de preguntarse o averiguar cosas de su compañerito.

El docente continúa: “todos somos amigos, y nos queremos conocer, tanto desde fuera como dentro, por ello digo que paren y solo se miren”

Cuando especifica eso el niño debe solo mirar las características físicas del niño sin decirse nada.

El docente continúa: “todos somos amigos, y nos queremos conocer, tanto desde fuera como dentro, por ello digo que paren y que te cuenten como se sienten: feliz, alegre, contento, etc.”

El ejercicio continuo, hasta que se logre que todos los niños y niñas se hayan comunicado. Al final cada niño y niña debe indicar lo que recuerda de la mayoría de sus compañeros.

---

**Responsable:** Docente responsable

---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## Evaluación

Tabla 13.

*Evaluación: Socializando*

<b>CRITERIO</b>	<b>Excelente</b>	<b>Notable</b>	<b>Bueno</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Desempeño Insuficiente</b>
	<b>95-100</b>	<b>85-94</b>	<b>75-74</b>	<b>70</b>	<b>NA</b>
Trabajo grupal					
Organización					
Explicación					
Resultado					
<b>Alumno:</b>	<b>Asignatura:</b>		<b>Fecha:</b>		
<b>Evaluado por:</b>	<b>Fecha:</b>				

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Tabla 14.

*Actividad: Imítame*

### Actividad 6. Imítame

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de pensamiento permitiendo que establezca relaciones entre hechos y fenómenos del entorno.

**Desarrollo:**

El docente con anterioridad debe desarrollar tarjetas con dibujos que contengan distintos instrumentos musicales, entre los que se les propone: tambor, guitarra, flauta, pandereta, acordeón entre otros.

El docente debe formar grupos de 4 personas, cada grupo va a pasar y tomar una tarjeta, debe imitar el instrumento que le toco e identificar en que espacio o entorno se encuentra tocando. Continuar con los demás grupos.

Al final retroalimentar la actividad preguntando: ¿Qué instrumento les gusto más? ¿En qué espacios se puede escuchar el instrumento? ¿Qué instrumento te gustaría



## **2.5. Conclusiones Capítulo II.**

Las actividades propuestas permiten utilizar al juego como herramienta metodológica en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años, por ello, es necesario identificar que el juego es una actividad esencial en la temprana edad, potencia la imaginación y permite el desarrollo de habilidades tanto a nivel corporal como oral.

Además, se identifica que el juego permite enriquecer la capacidad cognitiva del niño, a comprender mejor la realidad del entorno, por ello, las actividades que se propone permiten desarrollar la atención del lenguaje y planificación, como también la capacidad de pensamiento, permitiendo que establezca relaciones entre hechos y fenómenos del entorno.

Finalmente, la presente propuesta, permite el estímulo de las funciones emocionales afectivas como el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría.

## CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1. Evaluación de expertos

Para la validación de la propuesta se ha escogido a un grupo de expertos profesionales como: Magister Alonso Guaicha, experto profesional en Innovación Educativa, Mgs. María Teresa Beltrán, experta en Gerencia en Liderazgo Educativo y directora del Centro en donde se realizó la investigación y Mgs Alonso Guaicha experto en Innovación Educativa. Se realizó una exposición de las actividades propuestas junto con la ayuda de algunos estudiantes, seguido se entregó una rúbrica de evaluación para identificar las opiniones y validación de los expertos. A continuación, se desarrolla un análisis global de la evaluación de las actividades. Se obtuvo los siguientes resultados:

#### Opiniones referidas a la propuesta

Tabla 16.

*Opiniones referidas a la propuesta*

<b>Opiniones referidas a la propuesta</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Tiene antecedente</b>	<b>Mejora existente</b>	<b>No cambia</b>
a) ¿Las actividades son innovadoras?	3				
b) ¿Está sustentado teóricamente?	3				
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas presentes?	3				
Porcentaje:	100%	0%	0%	0%	0%

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Es decir, los tres expertos pudieron evidenciar que las actividades son innovadoras, están sustentadas teóricamente y que presentan creatividad. Admitieron a la vez, que

son actividades creativas que permiten en los niños y niñas el aprendizaje significativo tanto en el desarrollo cognitivo como en el lenguaje, socialización entre otras.

### Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas

**Tabla 17.**

*Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas*

<b>Componentes</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Componentes suficientes</b>	<b>Faltan algunos</b>	<b>Ámbito que falta</b>
Elementos pedagógicos	3				
Elementos de diseño	3				
Equipo tecnológico	3				
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	0%

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Los tres expertos consideran que las actividades cumplen con los objetivos propuestos en cada actividad, e identifican que existen adecuados elementos tanto de diseño como creatividad, así como equipo tecnológico y pedagógico. Ante ello, valoraron la propuesta como excelente, consideran que es clara, aplicable y entendible.

**Tabla 18.**

*Alternativas*

<b>Componentes</b>	<b>Para maestros</b>		<b>Para niños</b>		<b>Es poco práctico</b>		<b>Nada práctico</b>	
	<b>Si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>
b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	3		3		3			
c) ¿Encuentra dificultades en su aplicación?		3		3		3		

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



Respecto a la aplicabilidad de la guía, identifican que son actividades que pueden ser aplicables con facilidad por parte de los docentes que requieran fortalecer el desarrollo cognitivo a través del juego, es entendible y permite un manejo adecuado en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Además, identifican que las actividades son lógicas y tienen un orden, por ello, no vieron ningún problema o dificultad para su aplicación. Lo que sí recomendaron, que el docente, debe desarrollar estrategias a la hora de su aplicación dependiendo de la situación o evento dado con los estudiantes.

### Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta

**Tabla 19.**

*Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta*

	sí	no	Bajo supervisión técnica
¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica?		3	

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Los tres expertos consultados, calificaron como excelente las actividades, y emitieron juicios positivos en la utilidad de la propuesta, es decir, consideraron que las actividades son un referente necesario para el desarrollo tanto de la atención del lenguaje, planificación, expresión corporal, funciones emocionales afectivas, comunicación y socialización entre sus compañeros.

### Opiniones acerca de los alcances de la propuesta

**Tabla 20.**

*Opiniones acerca de los alcances de la propuesta*

Opiniones acerca de los alcances de la propuesta	sí	no
a) ¿la propuesta podría aplicarse masivamente?	3	
b) ¿debe ser considerado como producto didáctico	3	

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Según lo indicado los expertos, se puede determinar que las actividades son innovadores y útiles para el propósito de la propuesta, además, detallaron que son completamente originales y sustentadas teóricamente, finalmente, validan la aplicación de la propuesta. Además, los expertos indican que se evidencia el desarrollo de las habilidades para interpretar la realidad y la expresión corporal del niño de 5 años.

### 3.2. Evaluación de usuarios

Para conocer los criterios de las actividades propuestas, se escogió a un grupo de docentes de la institución. Entre estos, se tiene a: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, María Belén Álvarez Flores, C.I. 1719898767; Lic. Sabrina Maricela Izurieta C.I.: 1716342892 profesora del nivel inicial parvularia. Finalmente, se obtuvieron los siguientes resultados:

#### Opiniones referidas a la propuesta

**Tabla 21.**

*Opiniones referidas a la propuesta*

<b>Opiniones referidas a la propuesta</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Tiene antecedente</b>	<b>Mejora existente</b>	<b>No cambia</b>
a) ¿Las actividades son innovadoras?	2				
b) ¿Está sustentado teóricamente?	2				
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas presentes?	2				
Porcentaje:	100%	0%	0%	0%	0%

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Las docentes profesionales identificaron que las actividades son innovadoras, creativas y especialmente lúdicas, ya que, potencian la capacidad de adaptarse rápidamente en

el juego, el desarrollo de un aprendizaje significativo y permiten que establezcan relaciones entre hechos y fenómenos del entorno.

### Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas

**Tabla 22.**

*Opiniones acerca de la utilidad*

<b>Componentes</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Componentes suficientes</b>	<b>Faltan algunos</b>	<b>Ámbito que falta</b>
Elementos pedagógicos	2				
Elementos de diseño	2				
Equipo tecnológico	2				
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	0%

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

La licenciada Sabrina Maricela Izurieta profesora del nivel inicial parvularia al analizar la propuesta identificó que existen componentes pedagógicos útiles en el desarrollo de las actividades, además identificó que los niños y niñas pudieron desarrollar su nivel cognitivo. Mientras tanto, la licenciada en Ciencias de la Educación Básica, María Belén Álvarez Flores, identificó que la propuesta es clara, entendible, concisa y de gran utilidad pedagógica que permitirá mejorar los procesos de aprendizaje.

**Tabla 23.**

*Alternativas*

<b>Componentes</b>	<b>Para maestros</b>		<b>Para niños</b>		<b>Es poco práctico</b>		<b>Nada práctico</b>	
	<b>Si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>	<b>si</b>	<b>no</b>
	b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	2		2		2		

c) ¿Encuentra dificultades en su aplicación?	2	2	2
--	---	---	---

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

De la misma manera, se puede identificar que los dos usuarios identificaron que las actividades lúdicas son aplicables, y resultan ser una herramienta pedagógica lúdica necesaria para el desarrollo y fortalecimiento del conocimiento de los niños.

### **Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta**

**Tabla 24.**

*Factibilidad de la propuesta*

	<b>Sí</b>	<b>no</b>	<b>Bajo supervisión técnica</b>
¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica?	2		

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Los usuarios validadores identificaron que la propuesta es útil y necesaria, consideran que las docentes puedan utilizar dichas actividades para fortalecer ámbitos como comunicación, lenguaje, desarrollo de la motricidad, tanto fina como gruesa, desarrollo de la creatividad, imaginación, entre otras.

### **Opiniones acerca de los alcances de la propuesta**

**Tabla 25.**

*Opiniones alcance de la propuesta*

<b>Opiniones acerca de los alcances de la propuesta</b>	<b>sí</b>	<b>no</b>
a) ¿La propuesta podría aplicarse masivamente?	2	
b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico	2	

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

De acuerdo a los datos encontrados en la rúbrica de evaluación, se puede identificar que las actividades son originales e innovadores, además útiles para el proceso de enseñanza – aprendizaje. La metodología pedagógica permite fortalecer, mediante el juego, el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

### 3.3. Evaluación de resultados

Para conocer los resultados de la propuesta, y después de su aplicación, se pudo evidenciar por medio de la ficha de observación los resultados tanto antes como después de la aplicación de la propuesta:

**Tabla 26.**

*Resultados de la propuesta Pre-test y Post-test*

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	I		EP		A		I		EP		A	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Ejecución de la actividad	0	0	10	27%	10	27%	0	0	20	54%	30	81%
Cooperación entre compañeros	0	0	9	24%	20	54%	0	0	25	67%	33	89%
Movimiento y Fluidez en la actividad	0	0	13	35%	15	31%	0	0	29	78%	32	86%
Socialización	0	0	10	27%	15	31%	0	0	25	67%	37	100%
Compañerismo	0	0	11	28%	15	31%	0	0	30	81%	37	100%

Capacidad de escucha	0	0	5	14%	8	21%	0	0	25	67%	35	94%
Liderazgo	0	0	10	27%	15	31%	0	0	23	62%	37	100%
Trabajo grupal	0	0	12	29%	16	32%	0	0	24	65%	36	97%
Organización	0	0	5	14%	6	16%	0	0	20	54%	30	81%
Comunicación	0	0	15	31%	17	33%	0	0	18	49%	35	94%

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

Como se puede observar, antes de aplicar la propuesta los niños y niñas no han podido alcanzar en un 100% los objetivos y destrezas propuestas, al aplicar la propuesta, se puede mirar que, en su mayoría, los niños han logrado capacidad de escucha, compañerismo, liderazgo. Por lo tanto, se puede evidenciar que la propuesta ha logrado fortalecer y garantizar el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de edad de la Escuela Santiago Apóstol de FE y ALEGRIA. Demostrando así, que se la guía ha logrado cumplir con los objetivos propuestos y ha dado solución al problema investigado.

De acuerdo a los resultados obtenidos se considera que en las actividades concretas se obtuvieron los siguientes resultados:

#### **a) Somos Mariposas**

Es una actividad que se realizó al aire libre, los niños y niñas se sintieron cómodos y en libertad de realizar la actividad, no requirió de un material didáctico. Se necesitó para la actividad de la atención y escucha. Los niños y niñas estuvieron a gusto con la actividad.

### **b) La pelota rebota y retumba**

Esta actividad requirió de dos pelotas y de un trabajo cooperativo entre todos los miembros del grupo. Los estudiantes disfrutaron con libertar la actividad, tuvieron la capacidad de socializar y liderar a los demás compañeritos.

### **c) Todos somos Marineros**

Al aplicar la actividad, los niños y niñas se mostraron un poco tímidos, pero en el transcurso de la actividad, empezaron a tener una mayor confianza con los compañeritos de clase. En este juego se necesita que los niños escuchen bien las indicaciones que se están dando, por ello, hubo estudiantes que tuvieron dificultad en formar los barcos sin tripulantes y con tripulantes.

### **d) Escucho y danzo**

La actividad se realizó en el aula, los niños al escuchar la música se sintieron alegres y con bastantes expectativas de la actividad. Al implementar la actividad, algunos niños no se movían de su lugar, otros se soltaron completamente. Al finalizar, los estudiantes lograron mover su cuerpo de acuerdo a lo que podían oír y pudieron lograr determinar las partes del cuerpo que intervinieron en el movimiento que más les gusto.

### **e) Socializando**

Los niños en esta actividad se mostraron alegres y contentos, además se pudo identificar que los aspectos que veían en sus compañeritos en su mayoría eran positivos, la comunicación fue fluida y se logró que el grupo desarrolle un nivel de confianza y amistad.

#### **f) Imítame**

Esta actividad se desarrolló en el aula, con la ayuda de material didáctico desarrollado anteriormente, se pudo determinar que el trabajo en equipo de los niños fue fundamental para el logro de la actividad, su aplicación, fue óptima y se logró identificar gustos y preferencias en el ámbito personal.

### **3.4. Conclusiones del III capítulo**

A través del juego, el niño y niña aprende, especialmente en edades muy tempranas, constantemente, el infante juega y junto con su juego aprende, por ello, se puede identificar que las actividades propuestas permitirán una evolución adecuada de las capacidades intelectuales.

Los validadores de la presente investigación identificaron que las actividades permiten desarrollar en el niño funciones que se relacionan con el conocimiento como: planificación, percepción, lenguaje, memoria, entre otros. Además, la mayoría de las docentes encuestadas determinan que el juego es importante en los primeros niveles educativos, debido a que, permite ser una herramienta esencial en la enseñanza.

Por ello, se determina que las actividades son adecuadas, que sería importante la aplicación e implementación de la presente propuesta metodológica para el desarrollo cognitivo del niño de 5 años.



## CONCLUSIONES GENERALES

- Se pudo determinar en los fundamentos epistemológicos sobre las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años, que el juego es una herramienta metodológica necesaria e importante en el proceso de aprendizaje especialmente en las primeras etapas de aprendizaje del sujeto, debido a que, el individuo aprende a empatizar, razonar, hablar e interrelacionarse con los demás.
- Se diagnosticó el uso de actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, lo que aportó la necesidad del diseño de la propuesta y su justificación.
- El diseño de la guía didáctica para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años fue validada a través de expertos y usuarios, los que identificaron que las propuestas planteadas son de gran utilidad para el desarrollo de los niños y permiten el desarrollo de los procesos cognitivos.
- Al implementar la propuesta, se puede identificar que los de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría, respondieron efectivamente con las actividades planteadas, hubo predisposición en cada actividad, se logró una participación activa.

## RECOMENDACIONES

- Realizar más estudios sobre la importancia del juego y sus implicaciones, debido a que existe escasa literatura científica de sus beneficios.
- Dentro del currículo académico debería estandarizarse rubricas de evaluación para expertos que permitan validar este tipo de propuestas metodológicas sustentadas por profesionales.
- El docente debe actualizar constantemente los conocimientos, y utilizar la tecnología en el aprendizaje – enseñanza de los niños y niñas.
- Socializar la presente propuesta lúdica con el fin de que permita ser una herramienta metodológica que favorezca al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, P. (2018). *El número en la vida cotidiana. Un enfoque para primaria*. Barcelona España. 3era edición: Onda.
- Bou, J. L. (2012). *Didáctica de Inglés en Educación Infantil*. Ideaspropias Editorial S.L.
- Bruner, J. (2015). *Proceso mental en el aprendizaje*. España. Décima reimpresión: Narcea.
- Cabrera, L. (19 de 7 de 2018). *Educación 3.0*. Recuperado el 13 de 1 de 2019, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>
- Caballero-Calderón G. E. (2021) Las actividades lúdicas para el aprendizaje. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Campos, I. C., Torres, M. d., Freire, D. S., & Vásquez, D. S. (2005). *Informática Aplicada a Los Procesos de Enseñanza-aprendizaje*. Fondo Editorial PUCP.
- Castillo, E. (2018). *Propuesta de estrategias didácticas para el desarrollo cognitivo en el área lógico matemático en niños de 3 años en el centro infantil trazos y colores*. Quito - Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Chaves, A. L. (6 de Mayo de 2006). *Redalyc*. Recuperado el 13 de Enero de 2019, de <https://www.redalyc.org/html/440/44025206/>
- Contreras, A. M. (06 de 07 de 2017). *Ministerio de cultura*. Obtenido de Ministerio de cultura: <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Contreras, D. (2018). *El juego dentro del desarrollo cognitivo y social*. Barcelona España. 3era edición: Grao.
- Contreras, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento & Gestión*, 152-181.
- Estebaranz, A. (2013). *Didáctica e innovación curricular*. Sevilla, España.: Universidad de Sevilla.

- Freire, P. (1998). En P. Freire, *Pedagogia de la Autonomia* (Segunda ed., pág. 40). Mexico: Ed. Siglo XX. Obtenido de <http://cdjbv.ucuenca.edu.ec/ebooks/tm4132.pdf>
- Freire, P. (1998). En “*Cartas a quien pretende enseñar*” (pág. 31). Obtenido de <http://cdjbv.ucuenca.edu.ec/ebooks/tm4132.pdf>
- Freire, P. (1998). En “*La Educación como Práctica de la Libertad*” (46 ed., pág. 34). Mexico: Siglo XXI.
- Gainza, V. H. (2002). *La educación musical en la responsabilidad cívica de las artes*. Buenos aires.
- Garaizar, P. (12 de Septiembre de 2012). *Nuevas Tecnologías para la educación*. Recuperado el 13 de Enero de 2019, de <http://blog.catedratelefonica.deusto.es/la-ludificacion-en-la-educacion/>
- Gutiérrez, V. (22 de Enero de 2018). *La Prensa/ opinión*. Recuperado el 13 de Enero de 2019, de [https://www.prensa.com/opinion/Metodologia-ensenanza\\_0\\_4945755479.html](https://www.prensa.com/opinion/Metodologia-ensenanza_0_4945755479.html)
- Jiménez, A. (19 de Noviembre de 2012). *Ludicayaprendizaje*. Recuperado el 13 de Enero de 2019, de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Jiménez, C. (2017). *Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI*. reimpresión: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Langendonck, M. (2016). *EL TIEMPO*. Obtenido de El juego es útil para el desarrollo cognitivo y social: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-cognitivo-y-social-40370>
- Mireles:espacio educativo*. (14 de junio de 2015). Obtenido de <http://mirelesespacioeducativo.blogspot.com/2015/06/areas-principales-de-desempeno-docente.html>
- Monereo, C., & Duran, D. (2013). Entramado. Métodos de aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Revista de Psicodidáctica*, 235-255.
- Montes de Oca, N. (11 de Diciembre de 2011). *infoMED*. Obtenido de <http://www.humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/127/81>

- NorthShore University HealthSystem. (12 de Diciembre de 2018). *Etapas del desarrollo para niños de 7 años*. Recuperado el 28 de Mayo de 2019, de <https://www.northshore.org/healthresources/encyclopedia/encyclopedia.aspx?DocumentHwid=ue5719&Lang=es-us>
- Parra Peña, M. (2020) Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Peña. (1994). En Peña, *Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores*.
- Pesantes, A. (2013). Modelo Educativo Nacional. *Centro de Información Pedagógica Educar*, s/n.
- Piaget Jean y Barnés, D. (1929). [www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&tb=aut&src=link&query=PIAGET,%20JEAN&cantidad=&sala=1](http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&tb=aut&src=link&query=PIAGET,%20JEAN&cantidad=&sala=1). Obtenido de [www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&tb=aut&src=link&query=PIAGET,%20JEAN&cantidad=&sala=1](http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?IsisScript=opac/opac.xis&dbn=BINAM&tb=aut&src=link&query=PIAGET,%20JEAN&cantidad=&sala=1).
- Piaget, J. (1990). <http://www.sinewton.org/numeros/numeros/43-44/Articulo74.pdf>. (C. Psicología, Ed.) Obtenido de <http://www.sinewton.org/numeros/numeros/43-44/Articulo74.pdf>.
- Pimentel, L. (1999). Planificación estratégica. En I. L. Pimentel, *Planificación estratégica*.
- Ramos, Y. (2017). *Incorporación del juego en el proceso del aprendizaje*. UC.
- Realinfluencers always learning. (9 de Septiembre de 2018). Recuperado el 15 de Enero de 2019, de <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Grupo Océano .
- Salamanca, L., & Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Editex.

- Torres, H. (2009). <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039746.pdf>. Delia, Argentina: Colección Pedagógica Formación Inicial.
- Torres, A., Romero, L., & Pérez, A. (2020). Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15070/18792-40387-1-PB.pdf?sequence=2>
- UNICEF. (2018, OCTUBRE). *Aprendizaje a través del juego*. Retrieved from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el 5 de Mayo de 2021, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vélez, C. A. (2017). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Coop. Editorial Magisterio.

## ANEXOS

### Anexo 1. Instrumentos de Evaluación



#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXÌ DIRECCIÓN DE POSTGRADOS MAESTRÌA EN EDUCACIÒN INICIAL

#### Encuesta a los docentes de Educación Inicial de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría

Estimado docente le solicito respetuosamente contestar la siguiente encuesta, la misma que forma parte de la investigación titulada “El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años” con el objetivo de conocer si las actividades propuestas permiten el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

**1. ¿Considera que el juego es importante para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- Muy en desacuerdo

**2. ¿Cree usted que las actividades propuestas para el desarrollo cognitivo del es la adecuada?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo

**Indiferente**

**Muy en desacuerdo**

**3. ¿Considera necesario la implementación de la presente propuesta metodológica para el desarrollo cognitivo del niño de 5 años?**

**Muy de acuerdo**

**De acuerdo**

**Indiferente**

**Muy en desacuerdo**

**4. ¿Considera importante las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?**

**Muy de acuerdo**

**De acuerdo**

**Indiferente**

**Muy en desacuerdo**

**Gracias por su colaboración**



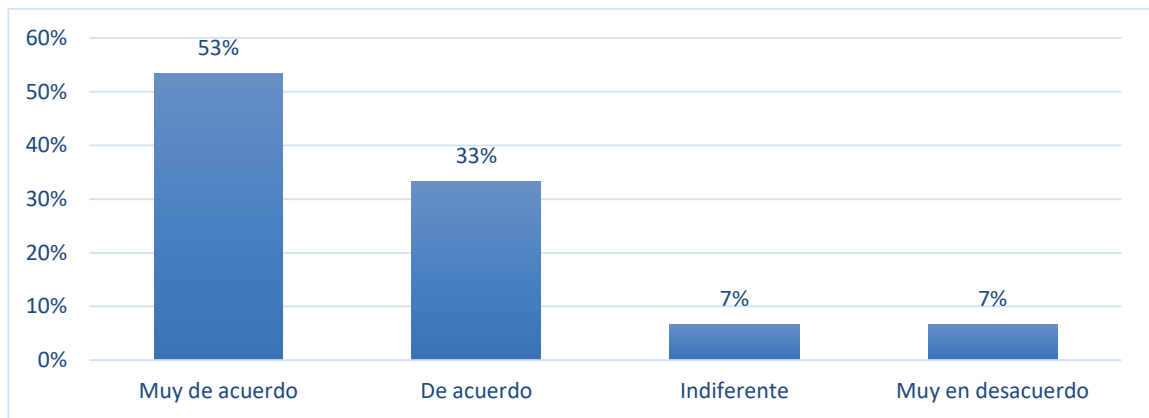
## Anexo 2. Análisis e Interpretación de Resultados

### 1. ¿Considera que el juego es importante para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?

*Tabla 27. Importancia del juego*

ALTERNATIVAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	8	53%
De acuerdo	5	33%
Indiferente	1	7%
Muy en desacuerdo	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



*Gráfico 9. Importancia del Juego*

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## INTERPRETACIÓN

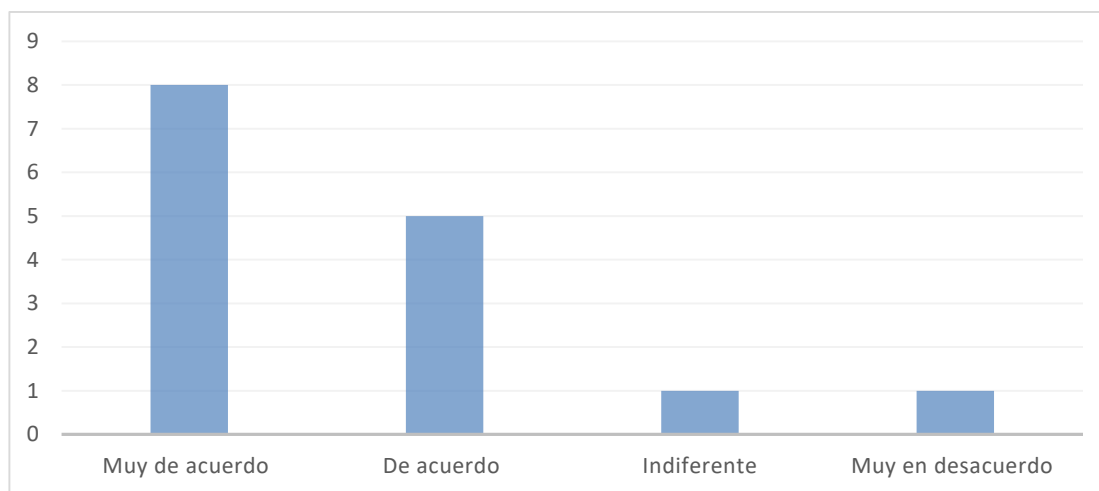
El 53% de las encuestadas están muy de acuerdo en que el juego es importante para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años, un 33% está solo de acuerdo, el restante 14% está entre que lo consideran indiferente y muy en desacuerdo.

**2. ¿Cree usted que las actividades propuestas para el desarrollo cognitivo del niño son adecuadas?**

*Tabla 28. Actividades propuestas adecuadas*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy de acuerdo	8	53%%
De acuerdo	5	33%
Indiferente	1	7%
Muy en desacuerdo	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



*Gráfico 10. Actividades propuestas adecuadas*

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

**INTERPRETACIÓN:**

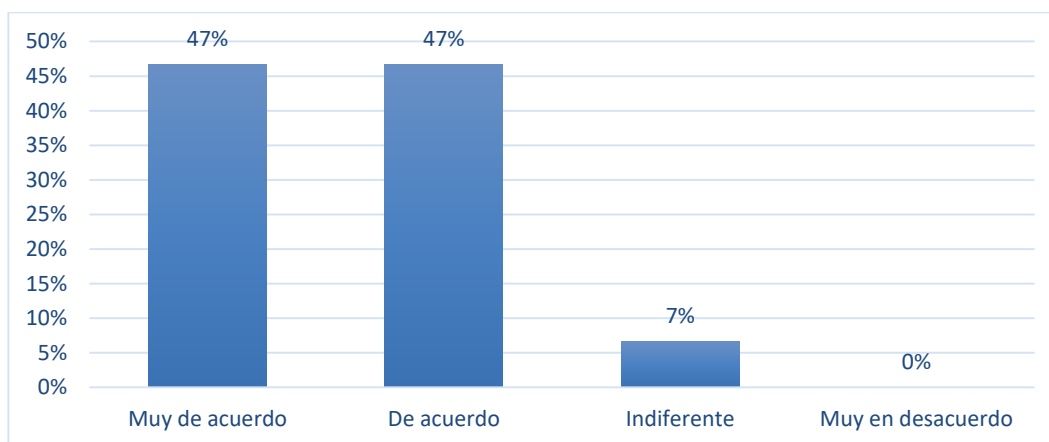
La mayoría de las encuestadas con un 53% están muy de acuerdo en las actividades propuestas para el desarrollo cognitivo del niño y niña es la adecuada, un 33% está de acuerdo, el restante 14% está dividido entre indiferente y muy en desacuerdo.

**3. ¿Considera necesario la implementación de la presente propuesta metodológica para el desarrollo cognitivo del niño de 5 años?**

*Tabla 29. Implementación de la propuesta metodológica*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy de acuerdo	7	47%
De acuerdo	7	47%
Indiferente	1	7%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



*Gráfico 11. Implementación de la propuesta metodológica*

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

## **INTERPRETACIÓN**

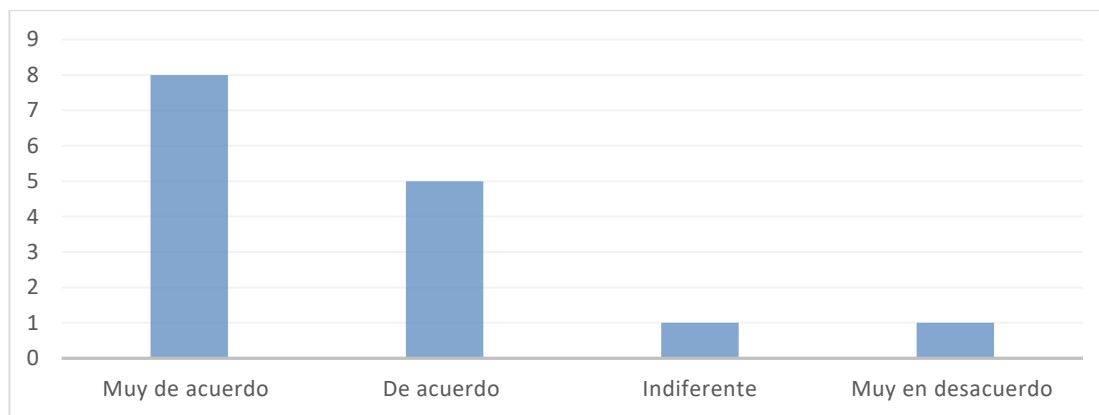
El 47% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo en que se implemente la propuesta metodológica para el desarrollo cognitivo del niño y niña de 5 años, un 47% está de acuerdo, un 7% lo considera indiferente el restante un 0% está en desacuerdo.

**4. ¿Considera importante las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de 5 años?**

*Tabla 30. Importancia de las Actividades lúdicas*

ALTERNATIVAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	8	53%
De acuerdo	5	33%
Indiferente	1	7%
Muy en desacuerdo	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*



*Gráfico 12. Importancia de las Actividades lúdicas*

*Elaborado por o fuente: La Investigadora*

**INTERPRETACIÓN:**

El 53% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo con la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años, un 33% están de acuerdo, otro 7% les son indiferentes y un 7% están en desacuerdo de que son importantes estas actividades.

### Anexo 3. Validación de los Instrumentos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

*Estimado Experto:*

*Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que ud, conoció delineada en el trabajo académico de María Belén Izurieta: **El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años**, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.*

#### Categorías o capítulos de análisis

*1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):*

	<i>Sí</i>	<i>No</i>	<b>Tiene antecede</b>	<b>Mejora existentes</b>	<b>No cambia</b>
<b>a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?</b>					

	<i>Sí</i>	<i>No</i>	<b>Hay errores teórico</b>	<b>Faltan fundamentos</b>	<b>Hay suficientes bases</b>
<b>b) ¿Esta sustentado Teóricamente?</b>					

	<b>En lo experimental</b>	<b>En lo teórico</b>	<b>En ambos elementos</b>	<b>En ninguno</b>
<b>c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?</b>				

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan
<i>Elementos pedagógicos</i>					
<i>Elementos de diseño</i>					
<i>Equipo tecnológico</i>					

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		Es poco práctico		Es nada práctico	
	Sí	No	Sí	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir con desarrollo cognitivo en los niños	Sí	No	Solo bajo supervisión técnica estricta

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X):

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Sí	No

<b>b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>

*Comentarios, sugerencias, observaciones generales:*

<hr/> <b>Firma</b>
--------------------

#### ANEXO 4. Cronograma de la propuesta

Actividad	Objetivo	Fecha
Somos Mariposas	Socializar con los compañeros de clase e interactuar con el entorno	Lunes 07/11/2022
La pelota rebota y retumba	Desarrollar la atención lenguaje y planificación en los niños y niñas de 5 años.	Martes 08/11/2022
Todos somos Marinos	Desarrollar habilidades en el niño y niña para interpretar la realidad.	Miércoles 09/11/2022
Expresión corporal: Escucho y danzo	Desarrollar la expresión corporal del niño y niña de 5 años	Lunes 14/11/2022
Expresión Oral: Socializando	Estimular las funciones emocionales afectivas y de comunicación.	Martes 15/11/2022
Expresión Musical: Imítame	Desarrollar la capacidad de pensamiento permitiendo que establezca relaciones entre hechos y fenómenos del entorno.	Miércoles 16/11/2022



### ANEXO 5. Cuadro comparativo Ficha de observación

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	I		EP		A		I		EP		A	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Ejecución de la actividad	0	0	10	27%	10	27%	0	0	20	54%	30	81%
Cooperación entre compañeros	0	0	9	24%	20	54%	0	0	25	67%	33	89%
Movimiento y Fluidez en la actividad	0	0	13	35%	15	31%	0	0	29	78%	32	86%
Socialización	0	0	10	27%	15	31%	0	0	25	67%	37	100%
Compañerismo	0	0	11	28%	15	31%	0	0	30	81%	37	100%
Capacidad de escucha	0	0	5	14%	8	21%	0	0	25	67%	35	94%
Liderazgo	0	0	10	27%	15	31%	0	0	23	62%	37	100%
Trabajo grupal	0	0	12	29%	16	32%	0	0	24	65%	36	97%
Organización	0	0	5	14%	6	16%	0	0	20	54%	30	81%
Comunicación	0	0	15	31%	17	33%	0	0	18	49%	35	94%

## ANEXO 6. Evidencias. Fotografías

Actividad 1. Somos Mariposa



Actividad 2. La pelota rebota y retumba



Actividad 3. Todos somos marinos



Actividad 4. Escucho y Danzo



Actividad 5. Imítame



Actividad 6. Socializando



## ANEXO 7. Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios

### Rubrica para la evaluación de expertos

*Estimado Experto:*

Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que Ud. conoció delimitada en el trabajo académico de María Belén Izurieta: **El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años**, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

#### Categorías o capítulos de análisis

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	Sí	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?	X				

	Sí	No	Hay errores teórico	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado teóricamente?	X				

	En lo experimental	En lo teórico	En ambos elementos	En ninguno
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?	X			

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan
a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del sistema?					
Elementos pedagógicos	X				
Elementos de aseo	X				
Equipo tecnológico	X				

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		Es poco práctico		Es nada práctico	
	Sí	No	Sí	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños
	X		X					

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez
		X			X			X			X	

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir con desarrollo cognitivo en los niños	Sí	No	Solo bajo supervisión técnica estricta
	X		

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X)

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Sí	No
	X	

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Sí	No
	X	

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:



Firma

171547581-8

### Rubrica para la evaluación de expertos

Estimado Experto:

Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que Ud. conoció delimitada en el trabajo académico de María Belén Izurieta: **El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años**, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

#### Categorías o capítulos de análisis

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	Sí	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?	X				

	Sí	No	Hay errores teórico	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado Teóricamente?	X				

	En lo experimental	En lo teórico	En ambos elementos	En ninguno
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?	X			

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

a) ¿Hay claridad en definir los componentes del sistema?	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan
Elementos pedagógicos	X				
Elementos de aseo	X				
Equipo tecnológico	X				

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		Es poco práctico		Es nada práctico	
	Sí	No	Sí	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños
	X		X					

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez
		X			X							

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

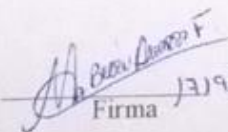
¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir con desarrollo cognitivo en los niños	Sí	No	Solo bajo supervisión técnica estricta
	X		

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X)

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Sí	No
	X	

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Sí	No
	X	

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:

  
Firma 131998367



## ANEXO 8. Certificación Transferencia de Conocimientos



ESCUELA  
"SANTIAGO APOSTOL"

### CERTIFICACIÓN

Yo, María Teresa Beltrán, con cédula de ciudadanía No. 171547581-8, en calidad de Directora del establecimiento CERTIFICO que la Lic. María Belén Izurieta, con CI: 1719852921, aplicó los instrumentos de evaluación para el levantamiento de la información y desarrollo del Proyecto de Investigación con el tema "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS", mismo que culminó favorablemente con la aplicación de la propuesta: **Guía didáctica que contenga actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años.**

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente dentro de lo legal.

Atentamente,

A circular stamp with the text "ESCUELA SANTIAGO APOSTOL" around the top edge and "DIRECCIÓN" at the bottom. Inside the circle is a red heart with three stylized figures. A blue ink signature is written across the stamp.

Mrs. María Teresa Beltrán  
DIRECTORA