



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA

Título:

La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II

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

Autora

Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.

Tutor

José Nicolás Barbosa Zapata Mg.C.

LATACUNGA –ECUADOR

2023

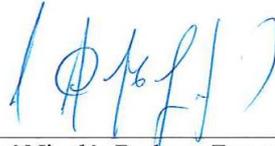
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños del Educación Inicial II” presentado por Chochos Palomo Nancy Maribel, para optar por el título de 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, diciembre, 20, 2022



José Nicolás Barbosa Zapata Mg.C.
C.C. 0501886618

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños del Educación Inicial II, 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, enero, 20, 2023



MgC. Mena Vargas Nelly Patricia

C.C. 0501574297

Presidente del tribunal



MgC. Garzón González Johana Anabel

C.C. 1718827304

Miembro 1



MgC. Cañizares Vasconez Lorena Aracely

C.C. 0502762263

Miembro 2

DEDICATORIA

El presente trabajo de Titulación le dedico a Dios, por darme la oportunidad de estudiar, en segundo lugar a mis padres a mi hermana Beatriz quienes han creído en mí, siempre dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo, a mi querido hijo por su compañía y por ser el eje fundamental para seguir día a día, a la Universidad Técnica de Cotopaxi, por haber confiado en mis capacidades y haberme formado de una manera holística.

A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí el deseo de superación y de triunfo en la vida.

Así mismo les dedico a los que lamentablemente ya no están junto a mí, pero que han sido causa y motivo para luchar por mis sueños. A todos los que de una u otra forma me apoyaron y confiaron en mí muchas gracias.

Nancy

AGRADECIMIENTO

Quiero empezar agradeciendo a Dios por darme el don de vivir, para emprender mis estudios y hoy culminar con éxito una etapa más en mi vida, a mis padres por apoyarme, a toda mi familia por estar en los momentos difíciles; a la Universidad Técnica de Cotopaxi que me han abierto las puertas para poder estudiar mi Maestría.

De la misma manera quiero agradecer a mis profesores, profesoras por transmitirme sus conocimientos que los a regido para lograr importantes objetivos en mí, a mis compañeras que me han acompañado en este trajinar, y han contribuido en mi formación profesional. Gracias a todos.

Nancy Chochos

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

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

Latacunga, diciembre, 20, 2022



Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.
C.C. 0503722167

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, diciembre, 20, 2022



Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.
C.C. 0503722167

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, enero, 20, 2023



Ph.D. MgC. Mena Vargas Nelly Patricia

C.C. 0501574297

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños del nivel Inicial II.

Autor: Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.

Tutor: José Nicolás Barbosa Zapata Mg.C

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se enfocó en el estudio de la lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II, considerando que las habilidades intelectuales son la base fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida. El objetivo de la investigación fue fortalecer el desarrollo intelectual mediante el uso de estrategias lúdicas de los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”. La metodología empleada para el proceso investigativo tuvo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, mediante la modalidad aplicada, se utilizó el tipo de investigación explicativa, por medio de las técnicas de la entrevista a la docente y la observación a los infantes a través del Test de Denver. Los resultados de la investigación han permitido evidenciar que los infantes del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, tienen un nivel de desarrollo intelectual bajo, al no poder realizar actividades cotidianas en las cuales se encuentran implicadas dichas habilidades. Por este motivo, se ha desarrollado una guía de actividades lúdicas enfocadas en mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades intelectuales, como la percepción, la atención, la memoria y el pensamiento a través de juegos didácticos que motiven positivamente a los niños. Esta propuesta ha tenido resultados favorables de su aplicación, así como también el respaldo expresado por parte de los expertos y usuarios.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Desarrollo Intelectual, Educación Inicial, Infancia, Lúdica, Juego didáctico.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
GRADUATE SCHOOL
MASTERS IN INICIAL EDUCATION

TITLE: Playfulness and intellectual development in children of the Initial level II

Author: Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.

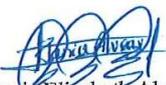
Tutor: José Nicolás Barbosa Zapata Mg.C

ABSTRACT

The present degree work focused on the study of playfulness and intellectual development in children of the Initial Education II, considering that intellectual abilities are the fundamental basis for learning throughout life. The objective of the research was to strengthen intellectual development through the use of playful strategies of the children of Initial Education of the School of Basic Education "Aviación del Ejército". The methodology used for the investigative process had a mixed, qualitative, and quantitative approach, through the applied modality, it used the type of explanatory investigation, through the techniques of the interview with the teacher and the observation of the infants through the Denver Test. The results of the investigation showed that the infants of the sub-level of Initial Education of the School of Basic Education "Aviación del Ejército", have a low level of intellectual development because they cannot carry out daily activities in which such abilities are involved. For this reason, a guide of recreational activities was developed focused on improving the level of development of intellectual abilities, such as perception, attention, memory, and thinking through didactic games that positively motivate children. This proposal has had favorable results from its application, as well as the support expressed by experts and users.

KEYWORDS: Learning, Intellectual Development, Initial Education, Childhood, Playful, Didactic game.

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 "La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños del nivel Inicial II." de la Lic Nancy Maribel Chochos Palomo, aspirante a Magister en Educación Inicial.



Tania Elizabeth Alvear Jiménez
ID. 0503231763

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
Antecedentes	9
Fundamentación epistemológica.....	10
Teorías sobre el juego	11
Metodología lúdica.....	14
Aportes de la lúdica.....	15
Intelecto.....	20
Desarrollo del intelecto	23
Educación Inicial.....	26
Fundamentación del estado del arte	31
Conclusiones Capítulo I.....	32
CAPÍTULO II. PROPUESTA	34
Título de la propuesta.....	34
Objetivos	34
Justificación.....	34
Desarrollo de la propuesta.....	37
Elementos que la conforman.....	37
Explicación de la propuesta	38

Premisas para su implementación	65
Conclusiones Capítulo II.....	65
CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA	67
Evaluación de expertos	67
Evaluación de usuarios.....	69
Evaluación de impactos o resultados.	70
Resultados de la propuesta	71
Conclusiones del III capítulo	73
Conclusiones generales	74
Recomendaciones.....	75
Bibliografía	76
Anexos	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Actividades y tareas en relación a los objetivos específicos.....	4
Tabla 2. Población de estudio	7
Tabla 3. Etapas del desarrollo cognitivo / intelectual	24
Tabla 4. Currículo de Educación Inicial. Árbol de currículo.....	29
Tabla 5. Resultados del pre test y post test	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Esquema del cerebro Triuno	19
--	----

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación se encuentra enmarcado dentro de la **línea de investigación**: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social, como parte de la **sub línea** de investigación: Metodologías, medios, estrategias y ambientes de aprendizaje. (Estimulación lúdica y la expresión innovadora y creativa), descritos en el Programa de Maestría en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Debido a que, se enfoca en el estudio del aporte de la lúdica en el desarrollo intelectual, siendo la lúdica un componente de la naturaleza humana que fomenta la expresividad, la creatividad y la emotividad, factores esenciales para mejorar el desarrollo de la inteligencia de los infantes.

Al abordar el uso de la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, el proyecto pretende contribuir en la búsqueda permanente de la mejora en la calidad educativa. Siendo esta una línea de acción que se delimita desde los diversos cuerpos legales. Partiendo desde el plano internacional, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2006) establece en la Convención sobre los derechos del niño: “El derecho a la educación” (p. 22). Mismo que en el contexto nacional, también se encuentra garantizado en la Constitución de la República del Ecuador (2008) donde se señala que: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (p. 16). Constituyéndose de esta manera como un elemento primordial para el desarrollo individual y colectivo de los ecuatorianos.

En este sentido, en el Plan Nacional de Creación de Oportunidades (2021) también se direcciona en uno de los objetivos de desarrollo nacional: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” (p. 69). En donde, se establece que la educación en todos sus niveles debe apuntar a la calidad, respondiendo eficientemente a las necesidades particulares de los estudiantes. De la misma manera en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) se establece como parte de los principios del proceso educativo lo siguiente: “Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país” (p. 11).

Por consiguiente, es necesario determinar las estrategias pertinentes para el desarrollo intelectual en la infancia temprana.

El **planteamiento del problema** parte de la consideración que, el desarrollo intelectual representa una dimensión dentro del desarrollo infantil integral, que se centra particularmente en la inteligencia. González et al, (2018) indican que: “La inteligencia es la capacidad mental general que involucra procesos cognitivos de razonamiento, planeación, solución de problemas, pensamiento abstracto, comprensión de ideas complejas, aprendizaje eficiente y aprendizaje de experiencias” (p. 44). Por lo cual, representa la base para el aprendizaje del ser humano a lo largo de su vida.

Por este motivo, se ha convertido en centro de interés de diversos investigadores, así, Sánchez et al, (2017) conciben que el desarrollo intelectual es un: “proceso que se organiza y reorganiza permanentemente y diferencia estas etapas en periodos, sub-períodos y estadios en los cuales de acuerdo a la edad que tenga el niño debe alcanzar ciertos logros” (p. 247). Es decir, se trata de un proceso sistemático, en donde intervienen una serie de factores, tanto genéticos, biológicos y socio culturales.

No obstante, se evidencia en el mundo entero la recurrencia de problemas relacionados a esta área del desarrollo infantil. Al respecto, González et al, (2018) señalan que: “El retraso global del desarrollo y la discapacidad intelectual constituyen problemáticas a las que los profesionales del área de la salud se enfrentan con frecuencia. La mayoría de los trastornos intelectuales se diagnostican durante o después de la etapa escolar” (p. 44). Evidenciando así, que es necesario aprovechar la plasticidad cerebral de los primeros años de vida, para estimular eficientemente las habilidades intelectuales en los niños.

En este sentido, diversos autores plantean la relevancia de aprovechar la lúdica como elemento favorecedor para el desarrollo intelectual infantil. Por ello, Sánchez et al, (2020) refieren que la lúdica se constituye como el escenario práctico para: “El desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el

pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras” (p. 4). Que son habilidades fundamentales para construir nuevos conocimientos.

En la misma línea, Tamayo y Restrepo (2017) mencionan que: “los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social” (p. 11). Convirtiéndose en actividades que se ajustan a los intereses y motivaciones propias de la primera infancia y fortalecen distintas áreas del desarrollo infantil.

En el contexto particular de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército” de la comunidad de Sigsipamba, de la parroquia Pifo, cantón Quito, provincia de Pichincha, se ha observado en la práctica docente, que algunos de los niños del sub nivel de Educación Inicial presentan deficiencias en el desarrollo intelectual, caracterizada por dificultades en la memoria de trabajo y de largo plazo, problemas para la concentración y la atención, deficiente nivel de pensamiento y razonamiento, mismos que representan un factor de riesgo para su aprendizaje en el subsiguiente nivel educativo. También en el caso del personal docente, se ha podido apreciar un escaso conocimientos y utilización de las estrategias lúdicas en el proceso educativo, para fortalecer el desarrollo infantil integral.

Con base en lo señalado anteriormente, la **formulación del problema** en la presente investigación se determina: ¿De qué manera incide la lúdica en el desarrollo intelectual de los niños de Educación Inicial?, de la cual se desprenden las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué fundamentos teóricos referentes a la lúdica permiten sustentar su incidencia en el desarrollo intelectual infantil?
- ¿Cuáles son las deficiencias del desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”?
- ¿Cómo se puede diseñar una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil?

- ¿Cuál es el aporte de la propuesta planteada según el juicio crítico de expertos y usuarios?

El objetivo general de la investigación es: Fortalecer el desarrollo intelectual mediante el uso de estrategias lúdicas de los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”. A través del cumplimiento progresivo de los siguientes objetivos específicos:

- Describir los fundamentos teóricos referentes a la lúdica que sustenten su importancia en el desarrollo intelectual infantil.
- Reconocer las deficiencias del desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”
- Diseñar una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil.
- Aplicar la guía didáctica para el desarrollo intelectual con los niños del nivel Inicial.
- Evaluar la validez de la propuesta mediante el juicio crítico de expertos y usuarios.

Las actividades que conlleva el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos, se describen en la siguiente tabla:

Tabla 1. Actividades y tareas en relación a los objetivos específicos

Objetivo	Actividad (tareas)
1. Objetivo específico: Describir los fundamentos teóricos referentes a la lúdica que sustenten su importancia en el desarrollo intelectual infantil.	1. Identificación de antecedentes de la investigación.
	2. Elaboración de la fundamentación epistemológica.
	3. Redacción del estado del arte.

<p>2. Objetivo específico: Reconocer las deficiencias del desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”</p>	<p>1. Diseñar y validar instrumentos investigativos.</p> <p>2. Aplicar los instrumentos a la población de estudio</p> <p>3. Elaborar la justificación de la propuesta</p>
<p>3. Objetivo específico: Diseñar una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil.</p>	<p>1. Indagar sobre actividades lúdicas para el desarrollo intelectual.</p> <p>2. Estructurar la propuesta.</p> <p>3. Determinar las premisas para su implementación.</p>
<p>4. Aplicar la guía didáctica para el desarrollo intelectual con los niños del nivel Inicial.</p>	<p>1. Gestionar los permisos correspondientes</p> <p>2. Obtener o elaborar los materiales didácticos requeridos</p> <p>3.</p>
<p>5. Objetivo específico: Evaluar la validez de la propuesta mediante el juicio crítico de expertos y usuarios.</p>	<p>1. Realizar la evaluación de expertos</p> <p>2. Realizar la evaluación de usuarios</p> <p>3. Determinar los resultados de la propuesta.</p>

Elaborado por: Chochos, Nancy

El desarrollo de la investigación planteada se **justifica** en función de la necesidad de conocer el aporte que puede generar la lúdica en el desarrollo intelectual de los niños de Educación Inicial, tomando en consideración, que este ámbito del desarrollo infantil es fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida, puesto que a través del intelecto el ser humano es capaz de pensar, de reflexionar y solucionar los problemas que se presentan en su vida cotidiana, por lo cual, es conveniente potenciar su desarrollo en la edad temprana.

La investigación adquiere **novedad científica**, debido a que no se han identificado

investigaciones previas acerca de esta temática en el contexto particular de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, en donde, es necesario promover el desarrollo intelectual en los infantes, al tratarse de un contexto socio económico medio a bajo, donde los niños tienen pocas posibilidades de interacción y estimulación en sus primeros años de vida.

El **aporte teórico** del proyecto de investigación radica en el desarrollo de una propuesta, ajustada y contextualizada según las características particulares de los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, brindando a los educadores una herramienta práctica para potenciar las habilidades intelectuales mediante la lúdica.

Desde la perspectiva **metodológica** la investigación permite desarrollar habilidades de investigación científica para articularlas con la práctica educativa, articulando los conocimientos científicos y técnicos de la formación profesional de los maestrantes en Educación Inicial, para aportar en los problemas y necesidades específicas de las instituciones educativas.

El desarrollo de la investigación es **factible**, al contar con los recursos humanos, técnicos, tecnológicos y económicos, requeridos para el cumplimiento cabal de cada uno de los objetivos planteados. De la misma manera, se cuenta con la predisposición favorable de las autoridades, docentes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, para brindar la información correspondiente de forma pertinente.

Los **beneficiarios** a los cuales se orienta la investigación, son de manera directa los 20 niños y 2 docentes del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, a quienes se enfocará el diagnóstico y la elaboración de la propuesta.

La **metodología** a utilizar en el desarrollo de la investigación, se basa en el enfoque mixto de investigación, que combina los enfoques **cuantitativo y cualitativo**. Guerrero et al, (2016) afirma que: “El método mixto permite que los fenómenos

sean investigados de mejor manera en cuanto objetivo, problemática y origen mismo del fenómeno posibilita hacer una combinación a conciencia de enfoque cualitativo y cuantitativo” (p. 247). El cual, según la literatura científica, permite abordar desde una perspectiva integral, los problemas y fenómenos de tipo social, como es el caso del desarrollo intelectual infantil, al ser este aspecto influenciado por diversos factores, tanto internos como externos del ser humano.

La modalidad consistirá en una **investigación aplicada**, puesto que como resultado del proceso investigativo de busca generar una propuesta de solución, mediante la cual, se aprovechen las estrategias lúdicas para el desarrollo intelectual infantil, propiciando experiencias de aprendizaje que promuevan la reflexión, el pensamiento, la creatividad, la resolución de problemas, entre otros procesos que le permiten al ser humano aprender, en el contexto particular de los niños de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”.

El tipo de investigación a utilizar es **explicativo**, en donde, se pretende determinar la interrelación de las variables de investigación, para así, promover cambios significativos que permitan mejorar el nivel de desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial. Además, se empleará el tipo de investigación bibliográfica y de campo. La investigación bibliográfica permitirá la construcción de la fundamentación teórica de la investigación, en tanto que, la investigación de campo, permitirá realizar el diagnóstico situacional de problema de estudio.

La **población** de estudio, se encuentra conformada por los niños y niñas del sub nivel de Educación Inicial y sus docentes. Los cuales, al ser una población reducida no se aplicará la selección de la muestra, trabajando con la totalidad de la población existente.

Tabla 2. Población de estudio

N.º	Sector	Población
1	Directivo de la institución	1
2	Docentes	1
3	Niños de Educación Inicial	20
Total		22

Las **técnicas** a utilizar serán la entrevista para la docente de este nivel educativo, mediante una guía de preguntas abiertas enfocadas a conocer sobre su práctica didáctica en relación al desarrollo intelectual infantil. De la misma manera, se aplicará la observación a los niños del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, mediante la utilización del Test Denver de desarrollo infantil.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes

El abordaje teórico de la temática referente a la lúdica y su importancia en el desarrollo intelectual de los niños de Educación Inicial, parte de la investigación de trabajos previos de otros autores, en donde se puede clarificar el conocimiento sobre el problema y el diseño metodológico de investigaciones similares. Por ello, se ha recurrido a diversos repositorios digitales identificando los siguientes trabajos investigativos.

En la Universidad Santo Tomas, la autora Angie Katherine Nieto Rueda (2017) en su tesis titulada: “Las inteligencias múltiples en el pre escolar” formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Se pueden potenciar las Inteligencias, Lingüística, lógico matemática, corporal y musical por medio del diseño de estrategias didácticas que favorezcan las habilidades de los niños del Colegio Nieves Cortes Picón del preescolar 3? Aplicando para ello, una metodología de enfoque cualitativo con el método de investigación – acción.

De esta forma, el proceso investigativo ha generado resultados teóricos y prácticos en relación a la existencia de diversas inteligencias que abarca el desarrollo intelectual del ser humano, puesto que, cada niño es un ente diferente, único y variable, que posee sus propias características e intereses, lo cual, fundamenta la teoría de las inteligencias múltiples, señalando que cada infante puede desarrollar diversos tipos de inteligencia y por ende el proceso educativo debe orientarse a propiciar la diversidad de inteligencias en la Educación Inicial.

Por otro lado, en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador la autora Gabriela de los Ángeles Silva Viteri (2018) en su investigación son el tema: Evaluación de la eficacia de la metodología juego-trabajo en el desarrollo infantil en el nivel

inicial, plantea la siguiente hipótesis: ¿La carencia de conocimiento de la metodología juego – trabajo en la educación inicial “2” minimiza el desarrollo integral del niño y niña de 3 a 5 años? La metodología empleada en dicho caso, se caracteriza por ser una investigación de tipo descriptiva, mediante las técnicas de observación y la encuesta.

Con la metodología aplicada, se obtuvo como resultado que la metodología de juego-trabajo orientada en el Currículo de Educación Inicial, representa una estrategia metodológica idónea para propiciar el desarrollo infantil integral, desde los fundamentos del constructivismo, puesto que permiten mejorar la participación y motivación del educando, en las actividades planificadas, donde además, se interrelacionan los contenidos abordados con cargas emocionales positivas que favorecen el aprendizaje significativo.

De igual forma, en la Universidad Rafael Landívar, la autora Yeritza Eloisa Velásquez Cifuentes (2017) en su tesis titulada: “Estimulación temprana y desarrollo cognitivo” en donde se establece la siguiente hipótesis: La estimulación temprana influye en el desarrollo cognitivo del niño. La metodología aplicada en la investigación de tipo cuasi-experimental, de enfoque cuantitativo, mediante la técnica de investigación bibliográfica y el instrumento de escala de evaluación denominada EDIN.

Con ello, se obtuvo como resultado que la aplicación de una correcta estimulación temprana permite potenciar el desarrollo infantil en todas las áreas, incluida el área intelectual, en donde, los infantes aprenden a razonar, mejoran sus habilidades cognitivas como la atención, la percepción, la memoria, el pensamiento.

Fundamentación epistemológica

La fundamentación epistemológica del presente trabajo de titulación se enmarca en el análisis crítico de los aportes teóricos de diversos autores, respecto a la lúdica y su importancia en el desarrollo intelectual de los niños de Educación Inicial II, con el estudio de las categorías: teorías sobre el juego, metodología lúdica, aportes de la lúdica, intelecto, desarrollo del intelecto y educación inicial, con el fin de afianzar

las teorías relevantes de la presente temática en el área educativa.

Teorías sobre el juego

El juego ha sido a lo largo de la historia un componente de la vida y la cultura del ser humano. Gómez y Calvo (2018) plantean que, “el juego ha evolucionado junto con el sentido del tiempo libre, del trabajo, y las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y contexto social” (p. 25). Desde las primeras civilizaciones el juego fue utilizado con diversos propósitos, tanto recreativos como formativos.

Además según Montero (2017) permitió que “el ser humano pueda entretenerse, competir, conocerse y ocupar su tiempo libre, dado que, el juego era parte de rituales iniciáticos en el entrenamiento de habilidades para comprender los valores y principios de cada sociedad” (p. 82). Brindando de esta manera, diversos beneficios para el desarrollo integral del ser humano, propiciando la adquisición de habilidades y destrezas de forma lúdica.

Desde esta perspectiva Gallardo y Gallardo (2018) afirman que “la actividad lúdica supone un medio natural y primitivo del ser humano para interactuar y descubrir su entorno, estructurar su yo y adaptarse a su ecosistema” (p. 42). Por ello se considera al juego como una actividad indispensable y fundamental en el desarrollo físico, social, emocional, cognitivo y moral del ser humano en cada una de sus etapas evolutivas, ya que a través del juego se promueve la interacción, la cooperación, expresión de emociones y pensamientos, junto al aprendizaje de roles sociales, normas y valores propios de cada cultura.

De acuerdo a, Reyes (2021) se considera al juego como “una actividad estructurada y controlada, que se da libremente, siendo su característica principal que es espontánea, voluntaria y que obedece a una motivación intrínseca propia de los niños” (p. 5). El autor resalta que, al tener las características mencionada, el juego es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar el fin, por tal motivo, permite que los niños y niñas desarrollen su autonomía, ejerciten su cuerpo y mente, así como, aprendan a socializar con sus pares de una forma recreativa.

En su esencia, el juego es considerado como un recurso y una estrategia educativa, utilizado en el aula como vehículo para el desarrollo integral de habilidades y destrezas, y la adquisición de aprendizajes significativos en el infante. Por ello, Sánchez et al, (2020) señalan que: “el juego en su dimensión pedagógica enriquece las posibilidades para el desarrollo integral de los preescolares” (p. 2). Por lo cual, se constituye como una potencial alternativa para fomentar el desarrollo integral en la primera infancia, además, es necesario y fundamental para promover un correcto desarrollo neurológico y para que los niños conozcan el mundo que les rodea, así como a ellos mismos.

Así mismo, el juego es un derecho fundamental en el desarrollo integral de los niños, tal como expresa la Convención sobre los Derechos del Niño (2006) “el niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades culturales y artísticas propias de su edad” (p. 23). Debido a que, permite que los niños y niñas experimenten, exploren o conozcan su realidad al divertirse, aprendan a relacionarse con otros y a desenvolverse en su macro sistema, lo cual, va ser esencial en desarrollo de su psicomotricidad, al experimentar con diferentes materiales, objetos y sensaciones, al mismo tiempo que descubre nuevas emociones y sentimientos.

Las diferentes teorías sobre el juego infantil surgen entre finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, entre ellas destaca:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer.

Esta teoría tiene base en la acumulación de la energía que tiene el ser humano, especialmente en la edad temprana. Según Sáenz (2015) la teoría de Spencer manifiesta que: “durante la infancia el juego facilita liberar la energía acumulada y reparar al organismo, de esta manera, se convierte en un canalizador del exceso energético desde una temprana edad” (p. 15). En otras palabras, los niños tienen un exceso energético que no se consume en su totalidad, dado que en la actualidad no deben estar preocupados en sobrevivir, entonces la energía al ser liberada en actividades lúdicas, su cuerpo se mantiene en homeostasis y el niño alcanzan un equilibrio en su cuerpo.

Por otro lado, Martínez (2013) afirma que “la energía sobrante surge de una buena alimentación y estilo de vida, sin embargo, el ser humano no la consume en su totalidad al tener satisfechas sus necesidades básicas” (p. 133). Por consiguiente, la energía al no ser liberada necesita de mecanismos como la actividad física o el juego. En este sentido, el juego es un gasto de energía sobrante que facilita el desarrollo integral de los niños y les permite conocer su contexto al recrear mediante el juego simbólico actividades de la vida cotidiana.

Teoría del pre ejercicio de Karl Groos.

De acuerdo con, Gallardo, García y Gallardo (2019), la teoría de Karl Groos explica que “el juego prepara a los niños para la vida adulta, las actividades lúdicas suponen un pre ejercicio de las tareas mentales y de los impulsos” (p. 12177). Por lo tanto, el juego como herramienta educativa es beneficioso para fomentar habilidades cognitivas y destrezas motrices, sin embargo, esta teoría se limitaba a una perspectiva más biológica, sin tomar en cuenta, el contexto social, por ello, las primeras experiencias socializadoras del niño con sus pares y otros adultos, han de ser guiadas a través del juego.

Desde el punto de vista de López y Polo (2020) “el juego contribuye al desarrollo de las funciones básicas, que serán prerequisites académicos para llegar a la escolaridad formal y a un adecuado funcionamiento mental en la vida adulta” (p. 130). En efecto, los niños aprenden a través de sus sentidos mediante el juego y la experimentación de sensaciones nuevas con todo aquello que está presente en su vida cotidiana. Los niños cuando van creciendo necesitan haber sido estimulados de forma oportuna mediante el juego para adquirir destrezas, habilidades y conocimientos.

En conclusión, las teorías del juego que datan desde hace unos años, siguen siendo la base pedagógica que se emplea en la actualidad para enseñar a los niños, por lo cual, el docente debe ser holístico e integrador de los diferentes postulados, y tomar en cuenta siempre las necesidades, aptitudes, actitudes, destrezas y el contexto social en el que se está desarrollando su estudiante para que su aprendizaje sea significativo.

Metodología lúdica

La lúdica representa un aspecto inherente al ser humano, que se enfoca en la libertad, la espontaneidad y como medio para alcanzar la plenitud y la felicidad. En este sentido, Zuluaga y Gómez (2016) consideran que: “la metodología lúdica es la herramienta adecuada para transmitir conocimientos, porque ubica al estudiante en el centro de la discusión, en este orden, plantea que la persona trae enseñanzas de experiencias previas sumado a un paquete cultural y disposición natural” (p. 241). Por ello, la lúdica se convierte una fuente de conocimiento y creatividad, ya que el juego funciona como un estímulo motivador para aprender.

Según Vargas et al, (2021) “la metodología lúdica es una forma entretenida de aprender, expresar y comunicar las emociones, a través de esta se desarrolla actividades dignas de aprendizaje, para desarrollar relaciones saludables con los demás” (p. 6). Por tal motivo, la importancia de lúdica radica en que aprender se convierte en un juego natural y espontáneo en los niños, que favorece el área emocional, dado que, el niño puede expresarse con total libertad y conocerse mejor así mismo. Además, los beneficios de la lúdica se extienden al área cognitiva, como lo afirma Rodríguez (2017) “la metodología lúdica favorece la observación, reflexión, pensamiento deductivo, enriquece el vocabulario, desarrolla la creatividad, autoestima y el auto concepto” (p. 47).

En la misma línea, Spinelli (2019) enmarca que: “la actividad lúdica es una estrategia motivadora en el aprendizaje, ofrece múltiples oportunidades para abordar temáticas de diferente índole y propiciar el disfrute, la expresividad y la emoción en el niño” (p. 3). Asimismo, las actividades lúdicas generan mayores niveles de creatividad y fomentan la socialización, por lo cual, se convierten en las bases de una educación integral.

De este modo, Cárdenas (2015) afirma que “los niños comprenden su contexto socio-cultural, al participar y ejecutar juegos que se asemejen a su vida cotidiana” (p. 176). Es decir, por medio de los juegos, no solo se propicia espacios de recreación y esparcimiento para los niños, sino que se pueden aprovechar para fomentar aprendizajes, actitudes, valores y destrezas requeridas en el contexto.

Componente lúdico.

Un papel importante que cumple el docente es fomentar, desarrollar y estimular habilidades, capacidades, aptitudes y destrezas en los niños y que los mismos, obtengan el mejor rendimiento posible, para ello utilizan diversas estrategias de aprendizaje como es el componente lúdico, el cual según Nevado (2008) “facilita obtener de forma efectiva las metas de aprendizaje establecidas y captar el interés del estudiante” (p. 5). Por lo cual, el componente lúdico sirve como estrategia cognitiva, afectiva y comunicativa, para que los estudiantes se diviertan en clases mientras aprenden y juegan.

Simultáneamente, Sánchez (2010) afirma que “las estrategias de aprendizaje y el componente lúdico surgen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que involucre factores sociales, culturales, cognitivos, afectivos, etc.,” (p. 23). Por lo tanto, el componente lúdico en las aulas es una metodología que considera al individuo en su totalidad, involucrando todas sus áreas de desarrollo y a su sistema social y familiar para obtener mejores resultados, entre ellos un aprendizaje significativo.

De acuerdo con, Coehlo (2019) “la competencia lúdica está estrechamente ligada al desarrollo motriz, dado que, se centra en la capacidad que tiene una persona para realizar una tarea dinámica dependiendo de su ritmo evolutivo” (p. 359). Es decir, el autor considera necesario evaluar las habilidades motrices y el ciclo de desarrollo del infante para proponer diferentes estrategias según el desarrollo de cada niño, asimismo, para aplicar estrategias lúdicas de aprendizaje, siempre se debe tomar en cuenta todas las áreas de desarrollo y considerar que cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje.

Aportes de la lúdica

La lúdica describe diversos aportes en el desarrollo infantil. Al respecto, Tobón et al, (2015) sostienen que por medio de la actividad lúdica se promueve: “La gratificación, la práctica de valores, la disminución de la fatiga ocasionada por la rutina; rescata la voluntad perdida; mejora la salud mental, física y social, reduce

tensiones emocionales, perfecciona las habilidades cognitivas, motoras, sensoriales y sociales” (p. 82). Evidenciando de esta manera, que constituye una herramienta potencial en el desarrollo físico, social, cultural y emocional por parte del niño.

Montero (2022) sostiene que el principal aporte de la lúdica es: “estimular el desarrollo del pensamiento y la comunicación en la primera infancia, forjando aprendizajes significativos que brindan al infante experiencias gratificantes” (p. 116). Las actividades que resultan tediosas para los niños dificultan el aprendizaje, es por ello que, la lúdica armoniza el proceso de aprendizaje y resalta las mejores cualidades de sus estudiantes, mejorando el proceso de enseñanza.

Los procesos de aprendizaje al implementar estrategias lúdicas de trabajo con los niños promueven espacios estimulantes y positivos para el desarrollo. Por lo cual, García (2016) explica que: “la lúdica es un factor que proporciona al ser humano la posibilidad de conocerse por medio de la interacción simbólica del juego y poner en acción sus habilidades y destrezas para la maduración de todas sus dimensiones” (p. 15). De este modo, cuando un niño juega se abre un abanico de conocimientos sobre el mismo y su entorno, los cuales son factores importantes para que el niño tenga un desarrollo óptimo.

Finalmente, Osés et al, (2016) establece que: “jugar y aprender son acciones ligadas en la infancia para motivar el proceso de enseñanza y construir un ambiente ameno” (p. 179). Como resultado la lúdica en la enseñanza es una herramienta básica y necesaria, debido a su aporte significativo desarrollando capacidades cognitivas, control emocional, fomentando valores y facilitando la comprensión de contenidos.

Motivación.

La motivación es un área importante dentro del proceso educativo, según Gonçalves et al, (2022) “la motivación condiciona la adherencia a la actividad que se va a realizar y la implicación a largo plazo de seguir realizando la acción” (p. 1). Por ello, el profesor debe estar encargado de manejar una correcta motivación en todos sus estudiantes, para que a la hora de enseñar pueda captar la atención e interés de sus pupilos y sus estudiantes continúen realizando la actividad por sí solos.

Por otro lado, según Olivares et al, (2022) “la motivación es una virtud del ser humano y un motor conductual, que le permite despertar el interés por realizar una actividad” (p. 116). Gracias a la motivación, tanto los niños como adultos realizan diferentes acciones para cumplir un objetivo. Finalmente, de acuerdo con Barros et al, (2022) “el trabajo dinámico y el clima afectivo en el aula, facilita la intervención educativa y logra altos niveles de creatividad en los niños” (p. 840). Por lo cual, dentro del contexto educativo, el docente se convierte en la base de aprendizaje y de este depende utilizar los recursos de forma eficiente, dinámica y divertida para que los niños deseen aprender.

Participación.

La participación, es uno de los aspectos en los cuales incide favorablemente la lúdica. Según Prieto (2005) en general: “La participación, implica tomar parte y ser parte de algo” (p. 28). Es decir, involucrarse de manera activa en el desarrollo de una actividad o tarea específica, lo cual, demanda la actividad propia de la persona con un interés o propósito en particular.

A decir, de Pérez y Ochoa (2017) la participación: “es entendida como el poder que tienen los individuos para involucrarse de manera real y genuina en las situaciones sociales que son de su incumbencia” (p. 180). Al definir a la participación de esta manera, se describe como una participación genuina, la cual, debe ser voluntaria, consiente, eficiente, poniendo en marcha todas sus capacidades y habilidades. Por lo tanto, alcanzar esta participación genuina en el educando requiere de un gran compromiso por parte del educador, para buscar alternativas didácticas que despierten en el educando el interés y la motivación por participar activamente.

Por su parte, Garrote et al, (2016) describe que la participación representa uno de los ejes centrales de la teoría constructivista, en la cual: “el conocimiento es un proceso activo del ser humano, es decir, se adquieren los conocimientos a través de un proceso de transformación, interpretación e integración en sus estructuras de conocimiento ya disponibles” (p. 34). Desde esta perspectiva, una participación activa se constituye como un predictor favorable para el aprendizaje significativo, mientras mayor sea el nivel de participación y de involucramiento del educando en

su proceso formativo mejores resultados de aprendizaje se obtendrán.

Por ello, mediante las estrategias lúdicas se puede favorecer el aspecto de la participación del educando. De acuerdo a, Ramírez et al, (2011) el juego y el disfrute como parte de la lúdica: “constituyen una forma agradable de obtener una mayor participación de la gente porque jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios” (p. 26). De esta manera, a través de las estrategias lúdicas se puede promover eficientemente la participación del estudiante.

Carga emocional.

Las emociones son un aspecto generalmente olvidado dentro del proceso educativo, al no ser un objeto tangible que se pueda medir u observar en la enseñanza-aprendizaje. No obstante, Benavidez y Flores (2019) señala que: “Los resultados de las investigaciones actuales en el campo de las Neurociencias han demostrado la importancia que las emociones tienen en procesos como el aprendizaje, la toma de decisiones y la percepción” (p. 26). Desde esta perspectiva, se aprecia que los estudios científicos han brindado el respaldo pertinente para que se tome en consideración las emociones como uno de los factores primordiales para el aprendizaje del estudiante, al favorecer o perjudicar la predisposición del alumno frente a las diversas actividades didácticas.

Desde la teoría del cerebro Triuno de Maclean, se evidencia que el cerebro humano dispone de diversas estructuras, conocidas como neocórtex, área límbica y cerebro reptiliano, cada una de las cuales se enfoca en determinadas capacidades, como se observa en el gráfico 2. De acuerdo a Benavidez y Flores (2019) según esta teoría: “se puede analizar el comportamiento humano de manera integral, donde la cognición, la emoción y la conducta humana trabajan al unísono e influyen definitivamente en el aprendizaje” (p. 27). Es decir, los seres humanos disponen de diversas capacidades que se interconectan entre sí y se complementan para un funcionamiento integral de la persona.

CEREBRO TRIUNO

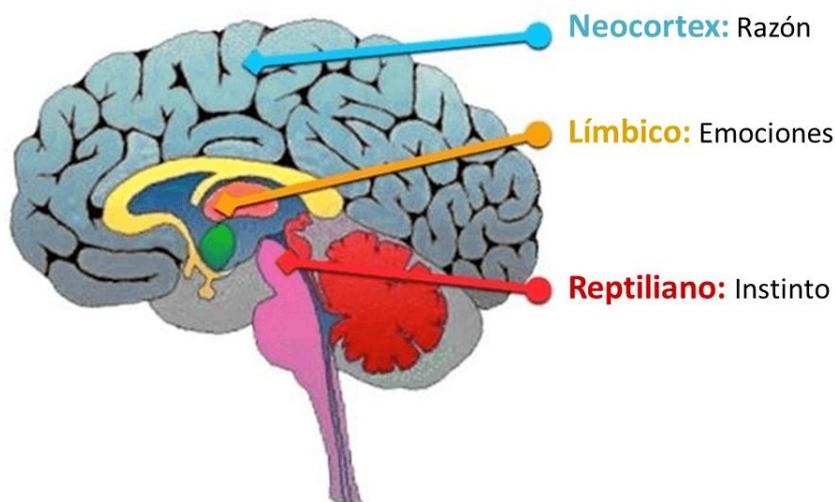


Gráfico 1. Esquema del cerebro Triuno

Fuente: Benavidez y Flores (2019)

De esta manera, se explica la conducta y el comportamiento humano, en el cual, se encuentran conjugado la razón, la emoción y el instinto para llegar a una conducta determinada.

En el campo educativo tomar en consideración el aspecto emocional, resulta relevante, porque a decir de, Zepeda et al, (2015) la enseñanza y el aprendizaje es un proceso complejo, en el que se encuentran inmersos una serie de factores entre los cuales están: “factores económicos, personales, familiares, culturales, factores sociales, cognitivos y emocionales como manifestaciones de conductas (actitudes), que favorecen u obstaculizan el aprendizaje en el aula escolar” (p. 189). De tal forma, que las emociones forman parte de los factores que pueden incidir de manera directa o indirecta en el aprendizaje.

En tal virtud, el estado emocional del estudiante, tiene una gran repercusión en los resultados de logro, puesto que si el estudiante se siente motivado, feliz, alegre, predispone favorablemente su atención, su participación y sus estructuras

cognitivas en la actividad didáctica planificada, mientras si por el contrario su estado emocional es negativo, está triste, tiene preocupaciones, eso puede disminuir su concentración, interés y por ende su rendimiento.

Por consiguiente, a través de las estrategias lúdicas se puede mejorar el estado emocional de los estudiantes, según Sánchez et al, (2015) la lúdica promueve: “un ambiente para disfrutar el aprendizaje, hacen que los estudiantes sean dinamizadores del proyecto. Además, dichas estrategias implican no solo la dimensión cognoscitiva sino también la emocional y corporal” (p. 102). A través de la aplicación de actividades didácticas con enfoque lúdico se puede propiciar espacios más flexibles, creativos y dinámicos, que generen en el estudiante una carga emocional positiva que se asocie en sus estructuras cognitivas con los aprendizajes adquiridos.

Intelecto

El intelecto hace referencia a una capacidad humana compleja. Villamizar y Donoso (2013) indican que: “La estructura del Intelecto, está conformada por tres dimensiones, que son: operaciones, contenidos y productos” (p. 411). Dentro de cada una de las cuales, se encuentran inscritos diversos procesos interrelacionados con la inteligencia, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo del ser humano.

Aprendizaje.

El aprendizaje, como parte del intelecto del ser humano, es concebido como una actividad y capacidad humana para aprender. Escobedo y Arteaga (2016) conceptualizan el aprendizaje como “un proceso de construcción y reconstrucción de los conocimientos acerca de cosas, objetos, fenómenos, por parte del sujeto, adquiriendo tanto formas de conocimientos, como también valores, actitudes, maneras de comportamiento” (p. 282). De esta manera, aprender, significa apropiarse de algo, incorporarlo como parte de sus conocimientos, habilidades y valores, por ello, es una actividad humana, que la permitido al ser humano desarrollarse a lo largo de la historia.

Por su parte, García et al, (2015) menciona que: “aprender significa organizar e integrar de información en la estructura cognoscitiva, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o conocimientos en las estructuras previas del sujeto” (p. 5). El cerebro humano dispone en su interior de diversas estructuras, que le permiten analizar, interpretar y almacenar la información que percibe de su entorno, este proceso mediante el cual, el ser humano integra en sus estructuras cognitivas una nueva información del entorno, es lo que se conoce como aprendizaje.

Desde la perspectiva de Tintaya (2016) el aprendizaje constituye: “un proceso de creación e integración de experiencias en las estructuras personales” (p. 79). Es decir, nace a partir de las experiencias propias a las cuales tiene acceso el sujeto, mediante las cuales, se interrelaciona con otras personas, objetos y fenómenos, de los cuales obtiene una determinada información, que es la base para construir un nuevo conocimiento.

Uno de los conceptos de mayor impacto en la actualidad, radica en el aprendizaje significativo. Olaya y Ramírez (2015) menciona que: “El término aprendizaje significativo es mencionado por primera vez en 1963 por Ausubel y su teoría sobre psicología del aprendizaje verbal significativo” (p. 119). El cual, se enfoca en una caracterización del aprendizaje profundo y permanente en el pensamiento de la persona.

En la misma línea, Gómez et al, (2019) describen que: “el aprendizaje significativo reconoce una actitud del estudiante para relacionar, no arbitraria, sino principalmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, teniendo en cuenta que el material que aprende es potencialmente significativo para él” (p. 121). Entonces, el aprendizaje significativo se alcanza, cuando la construcción del nuevo conocimiento articula conscientemente el conocimiento previo que ya se dispone para comprender de mejor forma la nueva información y adquirir la capacidad de aplicarla para las situaciones cotidianas.

Razonamiento.

El razonamiento es una habilidad o capacidad que el ser humano desarrolla para analizar e interpretar la información. A decir de, Reyes (2017) el razonamiento es: “la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas” (p. 207). Desde esta perspectiva, el razonamiento permite al ser humano tener un mayor nivel de comprensión de la información, los objetos y los fenómenos de su entorno, a través del análisis e interpretación que realiza su cerebro.

Pachón et al, (2016) define el razonamiento como: “una actividad mental, que se ejecuta en determinadas situaciones en las que una persona debe asociar conocimientos previos a los que se le presentan como nuevos para luego sacar conclusiones al respecto; es decir, construir nuevo conocimiento” (p. 224). Para llegar a una conclusión, entonces, entran en juego diversos procesos y habilidades mentales, dotando de esta manera al ser humano de una valiosa herramienta para su aprendizaje y desarrollo.

Desde la perspectiva de, Quintero et al, (2012) sostiene que el razonamiento es: “una habilidad casi que exclusiva del ser humano, el razonamiento funciona como un intermediario entre lo que se percibe y lo que se actúa” (p. 124). De tal manera, la acciones y comportamientos de una persona, son el resultado de los razonamientos elaborados en su mente.

Resolución de problemas.

La resolución de problemas, de la misma forma es vista como una habilidad intelectual del ser humano. Mendoza (2012), asegura que: “Tener un problema significa buscar, de forma consciente, una acción apropiada para lograr un objetivo claramente concebido, pero no alcanzable de manera inmediata” (p. 6). En la vida cotidiana de las personas se encuentran permanente problemas de diversa índole, que requieren de un razonamiento y una serie de acciones para su resolución. A través de estos problemas, el ser humano pone en acción sus conocimientos, habilidades y destrezas, así como también desarrolla nuevos conocimientos o

habilidades según sea necesario.

A decir de, Ferrándiz et al, (2008) la resolución de problemas representa: “la capacidad para construir soluciones, estructurar elementos para realizar deducciones y fundamentarlas con argumentos sólidos” (p. 214). En otras palabras, representa la capacidad para visibilizar alternativas que permitan llegar a la resolución de una problemática específica, partiendo de los conocimientos que dispone y de sus razonamientos específicos.

Acorde a Villalobos (2010) plantea la resolución de problemas como un conjunto de habilidades tales como: “la comprensión de conceptos, la aplicación de procedimientos, las habilidades de comunicación, estrategias y habilidades intelectuales tales como conjeturar, relacionar, establecer conclusiones; organizar y encadenar argumentos” (p. 38). De esta manera, se evidencia que la resolución de problemas forma parte de las habilidades intelectuales del sujeto.

Desarrollo del intelecto

Al ser una capacidad del ser humano, el desarrollo intelectual se determina en función de factores de tipo interno, como los factores biológicos o genéticos, así como también por factores de tipo externo, entre los que se encuentran la calidad del ambiente y la estimulación temprana, por lo cual, las actividades propiciadas en la Educación Inicial, son determinantes para el nivel de desarrollo intelectual. Así lo confirma Bacallao et al, (2007) indicando que: “El desarrollo intelectual de los estudiantes se logra en el proceso de apropiación del contenido, pero debe tener previsto el desarrollo del pensamiento, donde se tienen en cuenta los objetivos, los contenidos, y la selección de los métodos” (p. 4).

Desde esta perspectiva, el desarrollo intelectual del ser humano, es un proceso progresivo que tiene lugar durante los primeros años de vida del ser humano, en donde, intervienen de forma directa e indirecta diversos elementos y factores, que pueden favorecer o limitar el desarrollo potencial de las habilidades intelectuales de la persona.

Etapas.

El desarrollo intelectual del ser humano, desde la perspectiva de Pérez (2015) es un proceso: “de crecimiento paulatino de la facultad de conocer y comprender el entorno de un sujeto, a lo largo de su ciclo vital” (p. 55). En este sentido, el desarrollo intelectual representa la adquisición progresiva de diversas habilidades tales como la percepción, la abstracción, la asociación y el razonamiento, mediante las cuales, el sujeto adquiere la capacidad para comprender e interpretar su propia realidad.

Las etapas del desarrollo intelectual del ser humano, se enmarcan dentro de la Teoría de Piaget, en la cual, se distinguen 4 etapas fundamentales a saber. Según Duek (2012) Piaget: “identificó los modos en que se iba complejizando el niño o niña, y se preguntó de qué manera eso podía sintetizarse en diferentes períodos” (p. 802). De esta manera, se establecen cuatro etapas del desarrollo cognitivo e intelectual del infante.

Tabla 3. Etapas del desarrollo cognitivo / intelectual

Etapas	Edad	Descripción
Sensorio-motora	0-2 años	Se caracteriza por la conducta propositiva, el pensamiento se orienta a ciertos medios y fines.
Pre operacional	2-7 años	Se caracteriza por la capacidad de utilizar símbolos y palabras para pensar, tiene intuición para resolver problemas pese a la rigidez del pensamiento, la centralización y el egocentrismo.
De las operaciones concretas	7-11 años	Aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y conservación, el pensamiento se enlaza con los objetos y

			fenómenos del mundo real.
De las operaciones formales	11 años en adelante	en	Es capaz de aprender sistemas abstractos del pensamiento, que le permiten usar la lógica proposicional y el razonamiento científico.

Fuente: Duek (2012)

Desde la perspectiva de, Paolini et al, (2017) “Se distinguen dos grandes períodos en el desarrollo del desarrollo cognitivo temprano (0 a 24 meses): antes y después de la constitución de la función simbólica (o semiótica), apareciendo ésta última entre los 16 y 20 meses” (p. 163). De esta manera, los primeros años de vida, el infante se ubica en el periodo sensoriomotor y en el periodo preoperacional, mismos que atañen al sub nivel de Educación Inicial.

En el caso de la etapa sensoriomotora, se caracteriza por las habilidades del infante de aprender a partir de la percepción y exploración mediante sus sentidos de los objetos y fenómenos de su entorno, en este proceso intervienen principalmente la percepción, el movimiento, el simbolismo. Luego, se pasa al periodo pre operacional, según Duek (2012) durante esta etapa: “El pensamiento comienza a interiorizarse. Los principios de este período son la imitación y la asimilación. Para Piaget, el pensamiento del niño se caracteriza por tres aspectos identificables: el egocentrismo, el animismo y la artificialidad” (p. 803). Mediante el cual, conciben y comprender su propia realidad.

Factores.

Son diversos los factores que pueden generar un impacto de manera directa o indirecta en el desarrollo del intelecto. Desde la perspectiva de Pérez (2015) el desarrollo integral del ser humano es una: “combinación especial de los procesos internos del desarrollo y de las condiciones externas, que es típica en cada etapa y que condicionan la dinámica del desarrollo psíquico durante el correspondiente período evolutivo” (p. 55). De esta manera, el nivel de desarrollo intelectual del ser humano, es el resultado de la confluencia de los factores internos biológicos del

individuo, con los factores externos, ambientales y culturales.

Este ámbito del desarrollo humano, adquiere especial relevancia durante la edad temprana. Al respecto, Ordoñez et al, (2011) indican que la primera infancia es el: “periodo de desarrollo cerebral más intenso, es fundamental proporcionar una estimulación y nutrición adecuadas para el desarrollo durante los primeros años porque, en estos años el cerebro del niño es más sensible a las influencias del entorno exterior” (p. 48). Por lo tanto, es importante que los primeros años de vida, el ser humano tenga una adecuada estimulación y todos los elementos que ayuden a favorecer el desarrollo intelectual óptimo.

En el mismo sentido, Paolini et al, (2017) afirman que: “El proceso de desarrollo ocurre de manera dinámica y es modelado por un sinnúmero de estímulos ambientales, si bien el potencial de desarrollo estaría determinado genéticamente, son las variables ambientales las que modulan cuánto de éste será expresado” (p. 166). Por lo cual, es importante reconocer el rol y el impacto que tiene el entorno, tanto familiar como educativo para el desarrollo de las habilidades intelectuales en la primera infancia.

Educación Inicial

La Educación Inicial, es un nivel educativo que se enfoca en la atención a los niños menores de 5 años, debido a que, como señala Escobar (2006) se debe: “Empezar ayudar en el desarrollo cognitivo, emocional, físico, motor, social, sexual y moral, en los niños, a partir de sus primeros años” (p. 170). Propiciando los ambientes y experiencias de aprendizaje apropiados para su desarrollo integral. Teniendo en cuenta Vergara, Nielsen y Niño (2021) “en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego es la principal estrategia para promover de manera integral que los niños interactúen y estimulen sus capacidades y destrezas” (p. 573).

En consecuencia, se debe elaborar un currículo sólido, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje que tiene la población a la que está dirigido. El Ministerio de Educación (2011) afirma que “el currículo es la expresión del proyecto educativo que tiene una nación con el fin de promover el desarrollo y la

socialización, y marcar las pautas de acción para hacer realidad las metas de aprendizaje propuestas” (p. 15). Por ende, un currículo estructurado por el equipo técnico y docente va permitir informar cómo llegar a una enseñanza y aprendizaje de calidad y evaluar si se ha cumplido las metas.

Según el Ministerio de Educación (2014) “el currículo de educación inicial incluye las destrezas, características del diseño curricular, el perfil de salida, los objetivos de subnivel y de los ámbitos, las orientaciones metodológicas, de evaluación y organización, además del sustento teórico” (p. 17). Por ello, en Educación Inicial el docente a partir del currículo define las actividades, experiencias y vivencias para que los niños disfruten mientras aprenden. Con el objetivo que el conocimiento sea significativo, Velasco y Gandolfo (2022) establecen que “el currículo debe garantizar la participación activa de los estudiantes, respetar su ritmo de aprendizaje, propiciar el pensamiento crítico y facilitar la interacción positiva del niño con sus pares y adultos” (p. 43).

En Ecuador los docentes para planificar sus actividades, evalúan cuidadosamente el contexto y las necesidades de los niños. Como ayuda metodológica se utiliza los rincones, de acuerdo con Martínez y Martínez (2022) son “espacios de aprendizaje, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades que les permite que aprendan jugando en base a sus necesidades y de forma espontánea” (p. 68). Por tal motivo, todo centro de educación infantil debe tener un espacio destinado a acompañar, estimular, supervisar y guiar el aprendizaje, junto a materiales accesibles para que los niños puedan agarrar y manipular por ellos mismos.

Ejes de desarrollo.

Los ejes de desarrollo para cada subnivel educativo son el desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación. Según el Ministerio de Educación (2014) “los ejes de desarrollo son campos generales que corresponden a la formación integral de niñas y niños, en el proceso de desarrollo y aprendizaje” (p. 18).

En cada eje de desarrollo destaca la construcción de la identidad, la cual, Porta (2014) sostiene que es “un elemento dinámico influenciado por factores sociales, culturales y educativos que permite al niño reconocerse como individuo” (p. 63). Por otro lado, el desarrollo de pensamiento desde el punto de vista de González (2021) “es un mecanismo de aprendizaje enfocado en la resolución de problemas, el cual facilita imaginar o discutir un conjunto de ideas, cuyo fin es desarrollar la imaginación desde edades tempranas” (p. 125).

Y en última instancia un elemento a destacar dentro de los ejes de desarrollo es la capacidad comunicativa, donde Bermúdez y González (2011) explican que es “el conocimiento de las reglas lingüísticas y sociales que rigen a una cultura, para usar de forma adecuada el lenguaje, dependiendo de cada contexto social” (p. 98). En suma, cada uno de los elementos destacados son base para que un niño alcance las destrezas y habilidades necesarias y pueda ir logrando cada objetivo propuesto para un desarrollo integral y un adecuado rendimiento académico.

Ámbitos de aprendizaje.

Como se había mencionada de cada eje de desarrollo se deriva un ámbito de aprendizaje, es así como en el desarrollo personal y social se encuentra la identidad, autonomía y convivencia; en el eje de descubrimiento natural y cultural se hallan las relaciones con el medio natural y cultural, y las relaciones lógico-matemáticas y finalmente en el eje de expresión y comunicación están la comprensión y expresión del lenguaje, expresión artística, y expresión corporal y motricidad.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación (2014) expresa que el ámbito de aprendizaje se refiere a “los espacios curriculares específicos de cada uno de los subniveles de Educación Inicial, donde se derivan los ejes de desarrollo y aprendizaje involucrados en el proceso de formación” (p. 18). En concordancia los ámbitos de aprendizaje permiten alcanzar los objetivos de aprendizaje para llegar a una educación holística e integradora.

Destrezas.

Las destrezas son los hitos del desarrollo que deben realizar los niños, por lo general, son graduales dependiendo de la edad del niño, dado que, hay que respetar el desarrollo evolutivo y el contexto social del mismo. Tal como lo expresan Garrido et al, (2008) “las destrezas son habilidades que se desarrollan desde el nacimiento, las cuales son el eje que facilita a los niños y niñas descubrir el mundo que les rodea” (p. 75). Por lo cual, una correcta adquisición de destrezas en Educación Inicial facilitará el desarrollo del pensamiento, lenguaje, memoria, motricidad, socialización y expresión de emociones y sentimientos.

Tabla 4. Currículo de Educación Inicial. Árbol de currículo.

Ámbitos de aprendizaje	Destrezas
Eje de desarrollo personal y social	
Identidad y autonomía.	Comunicar su nombre completo y donde vive. Identificarse como miembro de una familia y reconocerse como parte importante de esta. Acatar las normas de seguridad con el fin de evitar accidentes que se puede presentar en su entorno.
Convivencia.	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas, turnos y roles, para mantener un espacio armonioso con sus pares. Interactuar con otros, proponiendo sus propias reglas de juego. Respetar y ejecutar las normas de convivencia del hogar, centro educativo y planteadas por otros adultos.

Eje descubrimiento natural y cultural	
Relaciones con el medio natural y cultural.	<p>Distinguir entre seres vivos y no vivos que se encuentran en su entorno.</p> <p>Identificar las características principales que tienen las plantas de su medio a través de exploración y experimentos.</p> <p>Participar en prácticas tradicionales de su entorno y mostrar curiosidad por sus tradiciones.</p>
Relaciones lógico-matemático.	<p>Reconocer las características de la mañana, tarde y noche.</p> <p>Identificar nociones de tiempo (ahora, antes y después).</p> <p>Contar oralmente la secuencia numérica del 1 al 15.</p>
Eje de desarrollo de expresión y comunicación	
Compresión y expresión del lenguaje.	<p>Comunicarse utilizando oraciones cortas, completas y con una secuencia lógica.</p> <p>Realizar actividades que impliquen instrucciones sencillas.</p> <p>Contar una historia a través de imágenes propuestas por el adulto o docente.</p>
Expresión artística.	<p>Utilizar el juego simbólico para representar a las personas de su entorno.</p> <p>Expresar sus emociones, vivencias y pensamientos a través del dibujo libre.</p> <p>Coordinar sus movimientos corporales con las canciones.</p>
Expresión corporal y motricidad.	<p>Saltar con un pie, subir y bajar las escaleras alternando los pies, y caminar y correr con soltura.</p> <p>Realizar actividades de coordinación óculo-manual.</p> <p>Mantener un correcto control postural en diferentes movimientos y desplazamientos.</p>

Fuente: Ministerio de Educación, (2018).

De esta manera, el sub nivel de Educación Inicial, se encuentra enfocado en ejes y ámbitos de desarrollo que engloban las diferentes dimensiones del desarrollo infantil integral, propiciando principalmente el desarrollo de habilidades y destrezas para el aprendizaje posterior.

Fundamentación del estado del arte

En la actualidad, el desarrollo intelectual ha ido ganando espacio en el interés de los investigadores, al comprender que su desarrollo puede ser mejorado de acuerdo a la intervención didáctica y la estimulación oportuna de las habilidades cognitivas. De esta forma, se han identificado diversas investigaciones enfocadas en trabajar el desarrollo intelectual infantil.

Uriarte (2021) en su trabajo fin de máster “Beneficios del aprendizaje a través del juego, la experimentación y la manipulación” realizó un proyecto didáctico para evidenciar los beneficios que tiene el juego en el proceso de aprendizaje, a través de la manipulación y experimentación de los niños de Educación Infantil en el aula. El proyecto de investigación fue un estudio descriptivo, cualitativo de tipo transversal a niños y niñas de cinco años. Como resultado del estudio, el autor manifiesta que cuando el niño se convierte en el protagonista del aprendizaje, su motivación para aprender aumenta, además recalca que con las actividades lúdicas que desarrolló, los niños adquirieron los conocimientos sin darse cuenta que estaban interiorizando nuevos aprendizajes.

Urriza (2021) en su trabajo fin de máster “Desarrollo de la atención y la creatividad a través de juegos en la naturaleza de Educación Infantil” busca mejorar la atención y la creatividad, mediante diferentes actividades lúdicas en la naturaleza. Para realizar la investigación se utilizó una metodología cuantitativa de tipo descriptiva a niños de cuatro y cinco años de la zona rural de Navarra y para la recolección de datos se usó la observación y el análisis de los resultados de aplicar juegos en la naturaleza. Con la investigación el autor demostró que la naturaleza fomenta la interacción entre pares, fomenta el desarrollo neuropsicológico de los infantes y mejora el clima del aula, dado que, los niños al realizar actividades en la naturaleza aprenden a trabajar mejor en equipo. Además, afirma que en los centros educativos donde se aplica esta metodología de enseñanza, los infantes tienden a ser más espontáneos, creativos e imaginativos para plantear soluciones y realizar creaciones plásticas.

Por último, Yacelga y Salinas (2020) en su artículo científico “El juego educativo

para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples” desarrollaron una investigación empírica de la eficacia de las actividades lúdicas, en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula. Para realizar la investigación se aplicó una metodología cuantitativa de tipo descriptiva, a través de un estudio comparativo de corte longitudinal, en el cual se obtuvo como resultado que los recursos lúdicos aplicados mejoran el rendimiento académico, optimizan el tiempo aprendizaje y favorecen la motivación de los estudiantes.

Conclusiones Capítulo I

Las diferentes investigaciones sobre la lúdica y el desarrollo intelectual de los niños de Educación Inicial, han manifestado que el juego es una actividad innata y fundamental en la infancia. Cada niño tiene sus propias características, intereses y un ritmo de aprendizaje propio, por lo cual, cada infante desarrolla diferentes tipos de inteligencias, que deben ser abarcadas por el docente desde la diversidad de su aula, por lo cual, la metodología juego-trabajo es idónea para proporcionar un desarrollo integral, además, es necesario implementar en el currículo una correcta estimulación del desarrollo para favorecer las habilidades cognitivas, motrices, sensoriales, afectivas, comunicativas y sociales.

El juego desde las primeras civilizaciones, ha sido la base para desarrollar y entrenar habilidades sociales necesarias para una buena convivencia, por lo cual, en una primera instancia ayuda a los niños a comprender las reglas sociales y a controlar sus impulsos. El juego se convierte en una herramienta para que los niños aprendan normas sociales, reglas de comportamiento, roles sociales y conozcan a su entorno más inmediato. Así mismo, el juego tiene un gran valor para la educación, dado que, la actividad lúdica en el ámbito educativo incrementa las destrezas y habilidades cognitivas, sociales, afectivas, comunicativas y motrices. Por lo cual, el juego es el núcleo de la metodología en educación infantil, dado que, favorece la creatividad, imaginación, fomenta la socialización, estados de paz y tranquilidad y facilita la capacidad para resolver problemas y a nivel emocional, facilita la gestión de emociones y el control de impulsos.

Finalmente, en los trabajos de investigación se evidenció que el juego es una herramienta de enseñanza-aprendizaje, que permite a docentes, padres, psicólogos y a otros adultos cercanos al niño, evaluar su desarrollo, capacidad cognitiva, y enseñar a los infantes nuevas habilidades o conocimientos sin que estos se den cuenta que están aprendiendo. Asimismo, dentro del Currículo de Educación Inicial se debe fomentar actividades lúdicas en la naturaleza, dado que, estimulan el desarrollo neuropsicológico de los niños y niñas, fomentan la creatividad y el trabajo en equipo.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

Título de la propuesta

“Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil

Objetivos

General

Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

Específicos

Determinar las necesidades específicas en torno al desarrollo intelectual infantil mediante un diagnóstico situacional con los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”.

Identificar las estrategias lúdicas que pueden potenciar el desarrollo de las habilidades intelectuales en la primera infancia.

Estructurar cada una de las actividades que conforman la propuesta.

Justificación

La justificación de la presente investigación se encuentra fundamentada en los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación, en los cuales, se ha evidenciado que los niños y niñas del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, tienen deficiencias relacionadas con el bajo nivel de desarrollo intelectual, lo cual, respalda la

necesidad de desarrollar una propuesta didáctica fundamentada en la lúdica, por los aportes que se han descrito en el primer capítulo de la investigación.

En este sentido, se ha podido recopilar en la entrevista realizada a la docente que el juego como parte de las estrategias lúdicas ofrece numerosas ventajas para el desarrollo en la infancia temprana, tales como mejorar el nivel motivacional, activar conocimientos previos, explorar habilidades, estimular la creatividad y la atención, mejorar la memoria y fomentar el trabajo en equipo. Por ello, su utilización por parte de la educadora tiene como objetivo motivar al niño al llegar al aula, para que pueda estar activo durante su estadía en la misma, además preparar para que adquiriera nuevos conocimientos.

De tal forma que, desde la perspectiva de la educadora se respalda el valor didáctico que tiene el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como medio para mejorar el dinamismo en el aula, para explorar y aprender nuevos contenidos y habilidades en los estudiantes, en el ámbito cognitivo, emocional, social, afectivo y físico.

Por otro lado, también se ha evidenciado el reconocimiento de la docente en relación al desarrollo intelectual en el periodo de la Educación Inicial, al ser una etapa crucial para que los infantes desarrollen potencialmente las habilidades intelectuales que les permitan aprender a lo largo de la vida. De igual forma, se reconoce la existencia de factores de riesgo potencial que pueden afectar esta dimensión del desarrollo infantil, tales como la desnutrición, las emociones negativas, el estrés infantil, el maltrato verbal o físico, entre otros, que deben ser contrarrestados por medio de la práctica educativa en este sub nivel.

En consecuencia, se afirma la necesidad y la importancia de contar con una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, que contribuya en la labor docente para estimular las habilidades intelectuales en la primera infancia, en el presente caso, aprovechando las estrategias lúdicas como recurso propicio para trabajar con los niños y niñas.

De la misma forma, los resultados de la aplicación del Test Denver, permiten

evidenciar que los niños presentan deficiencias en relación al logro de indicadores propios de su edad, en el ámbito motriz, de autonomía, de socialización, de pensamiento, de creatividad, entre otros que permiten evidenciar un bajo nivel de desarrollo intelectual infantil.

En el área personal y social, que se analizaron 5 indicadores, se evidenció que el 80% de niños no logra abotonarse por si mismo, el 75% no puede lavarse y secarse las manos solo, el 95% no logra vestirse con supervisión, el 90% no se separa con facilidad de su madre, el 90% tiene dificultades para participar en juegos interactivos, lo cual, refleja una falta de control social y emocional de los infantes y una escasa autonomía para el desarrollo de actividades cotidianas.

En relación a las habilidades motrices, se ha obtenido como resultado que el 100% de los niños no pueden copiar figuras simples, el 85% no logra construir un puente con cubos, el 100% es incapaz de dibujar la figura humana en tres partes, de esta manera, se evidencia las deficiencias en relación al nivel de dominio motriz, que depende en gran medida de las habilidades intelectuales para controlar sus propios movimientos con precisión.

Acerca del desarrollo del lenguaje, se ha obtenido que el 90% de niños no comprende el significado de palabras como cansado o hambriento, el 100% no logra comprender las preposiciones, el 50% tiene dificultades para reconocer los colores, el 80% tiene problemas para definir palabras y el 80% no puede decir su nombre completo. Por consiguiente, se evidencia que los infantes no han logrado alcanzar las habilidades propias para su edad respecto al desarrollo del lenguaje, reflejando un bajo nivel de estimulación y de desarrollo intelectual.

Finalmente, respecto a la motricidad gruesa se han detectado también la existencia de dificultades, el 90% no logra equilibrarse en un pie por 10 segundos, el 95% no puede saltar en un solo pie, el 100% es incapaz de recibir la pelota con rebote, para caminar talón con punta y también para retroceder talón con punta.

De esta manera, se puede apreciar que los infantes no logran alcanzar los indicadores de desarrollo propios de su edad en las principales áreas, lo cual, refleja

un bajo nivel de desarrollo intelectual, pues este es la base para adquirir todas las habilidades y capacidades del ser humano, siendo necesario la aplicación de la propuesta.

Desarrollo de la propuesta

Elementos que la conforman

La propuesta titulada “Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, se encuentra conformada por los siguientes apartados:

Portada: Es la primera hoja de la propuesta, en donde se presentan los datos informativos, como título, institución, autoría, ciudad y año.

Presentación: En este apartado se presenta de forma breve y concreta la propuesta planteada, sus objetivos y contenidos, de forma que los usuarios puedan tener una información sintetizada sobre el material ofrecido.

Actividades lúdicas: Son doce actividades fundamentadas en la lúdica como medio para favorecer el desarrollo intelectual infantil, aprovechando los recursos y materiales del entorno para propiciar la adquisición de habilidades intelectuales en los niños y niñas de Educación Inicial. Cada una de las actividades planteadas se estructura con los siguientes elementos:

- Título
- Sub nivel
- Edad
- Tiempo
- Destreza
- Materiales
- Actividades de inicio
- Actividades de desarrollo

- Actividades de cierre
- Aporte
- Evaluación

Explicación de la propuesta

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL



“ESTIMULANDO EL INTELECTO”

Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil

Autora:

Chochos Palomo Nancy Maribel Lic.

Latacunga – Ecuador

2022

Presentación

“Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, es el resultado del proceso investigativo realizado en el marco del proyecto de titulación “La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II”, tomando en consideración que el desarrollo intelectual en la primera infancia representa la base para que los niños y niñas desarrollen todas sus habilidades y capacidades.

El objetivo de la propuesta radica en estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas, como medio para favorecer a través del juego, del arte, de la creatividad y la libertad habilidades como la comprensión, pensamiento y razonamiento en los niños de Educación Inicial.

Es importante señalar que el juego es una actividad histórica que el ser humano ha utilizado desde las primeras civilizaciones y que contribuye al desarrollo de diversos aspectos, como el lenguaje, la motricidad, las habilidades socio emocionales, las habilidades cognitivas, la interacción social y la adaptación del individuo a la sociedad. Por ello, se considera una herramienta propicia para estimular las habilidades intelectuales durante la primera infancia.

Además, representa una actividad propia del interés de los niños y niñas, resulta una actividad muy motivadora y entretenida en la cual, los infantes pueden imaginar, crear, explorar y actuar de forma libre y espontánea para mejorar todas sus habilidades y destrezas mientras juegan y aprenden.

En el sub nivel de Educación Inicial, se orienta el juego como una importante estrategia didáctica que puede ser utilizada por los educadores para favorecer el desarrollo infantil integral, cumpliendo de esta manera con el propósito fundamental de este nivel educativo, que radica en el desarrollo de habilidades para aprender a lo largo de la vida.

Actividades lúdicas

Actividad lúdica N.º 1



Título: Tangram

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Materiales:

- Tangram
- Pictogramas

Actividades de inicio

- Saludar a los niños a través de la canción infantil de bienvenida
- Ubicar a los niños en pequeños grupos alrededor del aula
- Reconocer con los niños las formas geométricas en objetos del entorno

Actividades de desarrollo

- Presentar a los niños el material de trabajo, que es el tangram

- En este material se encuentran una serie de piezas con formas geométricas, principalmente triángulos, un cuadrado y un trapecio, mediante los cuales, se forman otras figuras geométricas o figuras de elementos del entorno.
- Explorar conjuntamente con los niños las figuras geométricas del tangram
- Realizar ejercicios para el juego del tangram, formando algunas figuras sencillas.
- Exponer a los niños que el juego consiste en que a cada grupo se le entrega unas tarjetas con las figuras que deben armar con el tangram

Actividades de cierre

- Gana el primer grupo que arme todas las figuras entregadas.

Aporte

El aporte de la actividad se centra en el desarrollo del pensamiento lógico y el razonamiento espacial para formar las figuras propuestas a través del tangram.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Reconoce las figuras geométricas			
Relaciona los elementos del entorno			
Coopera con el grupo			
Busca alternativas de solución			
Construye las figuras propuestas			

Actividad lúdica N.º 2



Título: Cazando la forma

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

Materiales:

- Piedras de diferentes tamaños
- Marcadores
- Cartulina

Actividades de inicio

- Recibir con un saludo emotivo a los infantes
- Realizar una dinámica de motivación con los niños

Actividades de desarrollo

- Explicar a los niños acerca de la actividad la cual consiste en realizar un trazado de la silueta de piedras con distintas formas y tamaños.

- Cada niño recibe en un recipiente 10 piedras de diferente tamaño y forma
- Con el marcador van a dibujar la silueta de cada una de las piedras en la cartulina en blanco
- Luego recogen las piedras nuevamente en el recipiente y se van a cambiar de lugar
- Al ubicarse en su nuevo asiento los niños van a buscar las formas de cada una de las piedras que su compañero o compañera ha dibujado.

Actividades de cierre

- Solicitar a los niños que han terminado primeros el juego, ayudar a los compañeros que todavía no han terminado.

Aporte

El aporte de la actividad se enfoca en el desarrollo de la percepción visual para discriminar diferentes formas en los objetos del entorno.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Tiene dominio motriz de las manos			
Realiza trazos con seguridad			
Discrimina diferentes formas			
Empareja la forma con el objeto			
Ayuda a sus compañeros			

Actividad lúdica N.º 3



Título: Animales incompletos

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

Materiales:

- Cartulinas
- Figuras de animales
- Tijeras sin punta
- Goma

Actividades de inicio

- Recibir con un saludo afectuoso a los niños
- Realizar la canción de bienvenida sobre los animales

Actividades de desarrollo

- Solicitar a los niños que mencionen los animales que conocen

- Distinguir entre animales domésticos y silvestres de los mencionados por los niños
- Explicar a los niños el desarrollo del juego didáctico, que consiste en formar grupos de 4 niños, cada grupo tiene diferentes piezas que forman animales domésticos y silvestres.
- De manera ordenada cada niño busca las partes correspondientes a un animal y señala si es doméstico o silvestre, si lo hace correctamente da paso a su compañero.

Actividades de cierre

- El equipo ganador, es el que todos sus integrantes hayan completado la actividad planteada

Aporte

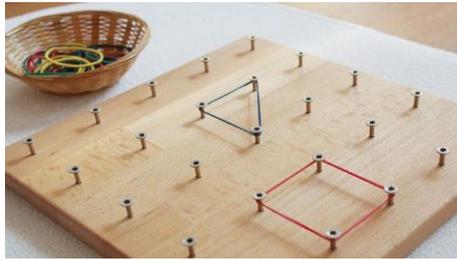
El aporte de la actividad consiste en diferenciar características de diferentes elementos y mejorar la memoria, atención y percepción en los niños.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Coopera con sus compañeros			
Identifica los animales domésticos			
Reconoce a los animales silvestres			
Demuestra atención en la actividad			
Une secuencias de imágenes			

Actividad lúdica N.º 4



Título: Figuritas

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Materiales:

- Tablero de madera con clavos o tachuelas
- Ligas de ule
- Figuras geométricas en cartulina o cartón

Actividades de inicio

- Recibir con un afectuoso saludo a los infantes
- Realizar una dinámica de activación con la canción infantil sobre las figuras geométricas

Actividades de desarrollo

- Conceptualizar con los niños las figuras geométricas de cuadrado, triángulo y rectángulo.

- Realizar ejercicios de formación de estas figuras geométricas
- Formar grupos pequeños de trabajo, cada grupo debe tener ligas y el tablero de madera.
- Ir estableciendo desafíos, por ejemplo formar dos cuadrados en el tablero
- Incrementar progresivamente la dificultad de los desafíos.

Actividades de cierre

- Reconocer figuras geométricas en los objetos del entorno

Aporte

El aporte de la actividad consiste en fomentar el pensamiento lógico de los estudiantes para reconocer, diferenciar y construir las diversas figuras geométricas que se han trabajado.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Identifica el cuadrado			
Reconoce el triángulo			
Distingue el rectángulo			
Puede construir formas geométricas			
Relaciona las formas de los objetos del entorno			

Actividad lúdica N.º 5



Título: El objeto misterioso

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

Materiales:

- Caja grande de cartón
- Papel chocolatín de colores
- Stickers
- Objetos de uso cotidiano de los niños

Actividades de inicio

- Dar un afectuoso saludo a los niños
- Realizar una dinámica motivacional para iniciar la clase

Actividades de desarrollo

- Explorar con los niños, los sentidos y su utilidad, reconocer para que sirve la vista, el oído, el gusto, el tacto.
- Realizar ejercicios de discriminación táctil
- Explicar a los infantes sobre la actividad del objeto misterioso, que consiste en ubicar un objeto secreto dentro de la caja, cada niño va a pasar introducir sus manos y tocar el objeto para tratar de descubrir lo que es.

Actividades de cierre

- Dialogar sobre cómo adivinaron el objeto solamente con su exploración táctil

Aporte

El aporte de la actividad se centra en mejorar la percepción táctil e interpretación de diversos estímulos en los infantes.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Reconoce los órganos de los sentidos			
Distingue la función de cada sentido			
Explora los objetos con el tacto			
Identifica el objeto misterioso			
Reflexiona sobre lo que siente			

Actividad lúdica N.º 6



Título: Adivina adivinador

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

Materiales:

- Video educativo animales domésticos y salvajes (https://www.youtube.com/watch?v=6p_RhjHIugE)
- Tarjetas gráficas

Actividades de inicio

- Recibir a los infantes con un afectuoso saludo
- Realizar una dinámica de iniciación de la clase

Actividades de desarrollo

- Visualizar el video educativo “Animales domésticos y salvajes” (https://www.youtube.com/watch?v=6p_RhjHIugE)
- Dialogar con los niños sobre los animales domésticos y salvajes que conocen.
- Plantear el juego adivina adivinador, que consiste en adivinar el animal que está en la tarjeta, para ello, la docente va describiendo al animal, donde vive, sus características, entre otras cosas.
- El niño que sepa que animal es levanta la mano, dice el nombre del animal y si es doméstico o salvaje.

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños sobre otros animales domésticos y salvajes que no se conocen en el contexto local.

Aporte

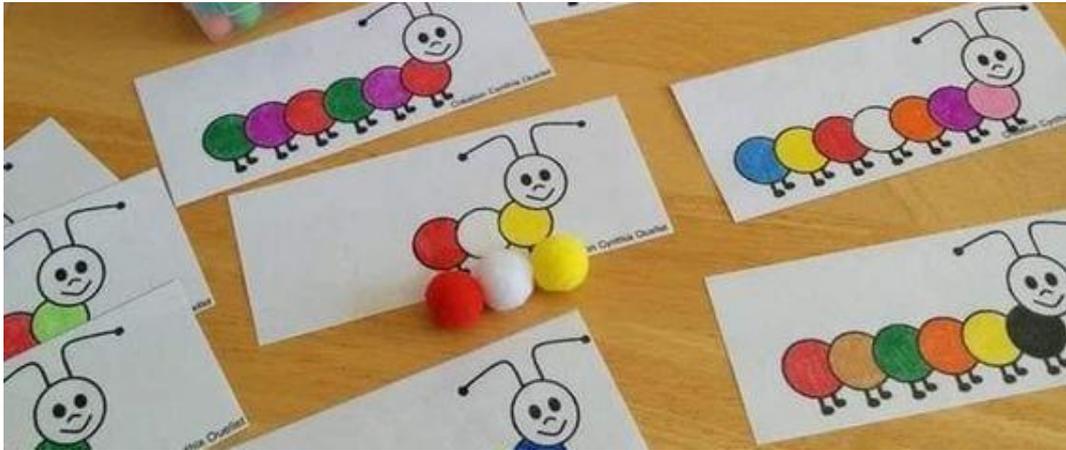
El aporte de la actividad se fundamenta en el análisis y reflexión a partir de ciertas descripciones y datos para descubrir el animal del que se trata.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Identifica a los animales domésticos			
Reconoce a los animales salvajes			
Relaciona características de los animales			
Adivina el animal del que se habla			
Participa ordenadamente			

Actividad lúdica N.º 7



Título: Gusanos de colores

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

Materiales:

- Tarjetas gráficas con gusanos de diferentes colores y tamaños
- Pompones de colores

Actividades de inicio

- Recibir a los infantes con un afectuoso saludo
- Realizar la dinámica con la ronda ¿Qué tienes en la mano?

Actividades de desarrollo

- Reconocer los colores de los objetos del entorno

- Cada niño y niña selecciona al azar tres tarjetas de gusanos
- En cada tarjeta el cuerpo del gusanito tiene una secuencia de colores
- Los niños deben repetir la secuencia de colores del cuerpo del gusano
- Cuando termina cada tarjeta puede seguir con la siguiente
- Gana el niño o niña que termine de recrear las tres tarjetas de gusanos

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños sobre los colores que más les gustan

Aporte

El aporte de la actividad consiste en reconocer y recrear patrones de colores dados, lo cual, incentiva la percepción visual, el análisis y la reflexión en los infantes.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Reconoce el nombre de los colores			
Distingue el color de los objetos del entorno			
Analiza la secuencia de colores			
Repite correctamente la secuencia de colores			
Mantiene la atención en la actividad			

Actividad lúdica N.º 8



Título: Pequeños constructores

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Materiales:

- Bloques de construcción
- Tarjetas gráficas

Actividades de inicio

- Recibir a los niños con un saludo afectuoso
- Realizar una dinámica de motivación con la canción infantil “Los constructores” (<https://www.youtube.com/watch?v=OymzRkM3veI>)

Actividades de desarrollo

- Describir las nociones espaciales, arriba, abajo, junto, izquierda, derecha.

- Recordar los colores que los niños ya conocen
- Explicar a los niños la actividad a realizar la cual, consiste en recrear figuras con bloques de legos en parejas.
- Para esto, uno de los niños tiene la tarjeta gráfica con el patrón que deben construir y va describiendo y guiando a su compañero para que construya la figura.
- Una vez que terminan se muestra la tarjeta gráfica para saber si lograron armar la figura deseada

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños sobre la actividad desarrollada

Aporte

La actividad desarrollada pretende fomentar el desarrollo del lenguaje en los infantes, el pensamiento lógico abstracto y las nociones espaciales para construir figuras y patrones establecidos.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Describe verbalmente la figura			
Trabaja en equipo			
Identifica las nociones arriba, abajo			
Reconoce las nociones izquierda y derecha			
Arma la figura planteada			

Actividad lúdica N.º 9



Título: Concurso de cadenas

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Materiales:

- Fielto de diferentes colores
- Botones
- Tijeras
- Tarjetas gráficas

Actividades de inicio

- Dar un afectuoso saludo a los niños
- Realizar una dinámica de motivación mediante una canción infantil

Actividades de desarrollo

- Describir una historia a los niños, en la cual, se va a planificar una fiesta y para eso se necesita elaborar cadenitas de colores para adornar el lugar.
- Se forman dos grupos de trabajo, a cada uno de le entrega una secuencia de colores para armar las cadenitas. Cada grupo debe ir seleccionando los colores de los trozos de fieltro para formar sus cadenitas.
- Se establece un tiempo determinado para que los grupos armen sus cadenitas. Gana el grupo que haya armado la cadena más grande

Actividades de cierre

- Reflexionar con los niños sobre el trabajo en equipo

Aporte

La actividad planteada, busca aportar en el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación visio-motriz, la secuenciación y el trabajo en equipo.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Reconoce los colores trabajados			
Identifica la secuencia de colores			
Tiene control de sus movimientos			
Arma las piezas de la cadena			
Coopera con el equipo			

Actividad lúdica N.º 10



Título: El agricultor desordenado

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)

Materiales:

- Títeres
- Teatrino
- Recipientes plásticos
- Granos secos (Maíz, fréjol, habas, lentejas)

Actividades de inicio

- Recibir a los niños con un saludo afectuoso
- Desarrollar una dinámica de activación para la clase

Actividades de desarrollo

- Exponer a los niños la historia de “Pepe, el agricultor desordenado”

- Plantear la actividad que consiste en clasificar los diferentes tipos de granos para ayudar al agricultor desordenado.
- Formar grupos de trabajo de acuerdo al número de granos que se disponga
- En cada grupo poner un plato lleno de granos mezclados, cuando la profesora de la señal los grupos deben iniciar con la clasificación de los granos.
- Gana el primer grupo que clasifique todos los granos

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños sobre la importancia del orden y la organización.

Aporte

El aporte de la actividad se enfoca en desarrollar habilidades motrices e intelectuales en los niños, mejora la discriminación visual, en análisis y el trabajo grupal en los estudiantes.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Coopera con sus compañeros			
Discrimina los diferentes granos			
Clasifica los granos			
Tiene dominio motriz			
Reconoce la importancia del orden			

Actividad lúdica N.º 11



Título: Colores perdidos

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).

Materiales:

- Tablero de madera o cartulina
- Pinzas de ropa de colores
- Pintura no tóxica

Actividades de inicio

- Saludar afectuosamente a los niños
- Realizar una dinámica de motivación mediante la canción de los colores

Actividades de desarrollo

- Revisar con los niños los colores primarios y secundarios
- Reconocer colores primarios y secundarios en los objetos del entorno

- Realizar las fichas para el trabajo, dividir la cartulina o el tablero de madera en cuatro partes y pintar cada una de un color diferente.
- Explicar la actividad, el juego que consiste en encontrar los colores que se encuentran en cada una de las tarjetas que reciben los niños, si en la tarjeta seleccionada hay los colores, amarillo, azul, rojo y verde, deben seleccionar las pinzas de esos colores y ubicarlas en el color correspondiente.
- Ubicar cestas con las pinzas de colores en distintas partes del aula, para evitar que los niños se acumulen en un solo lugar y se golpeen.

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños acerca de la formación de los colores secundarios.

Aporte

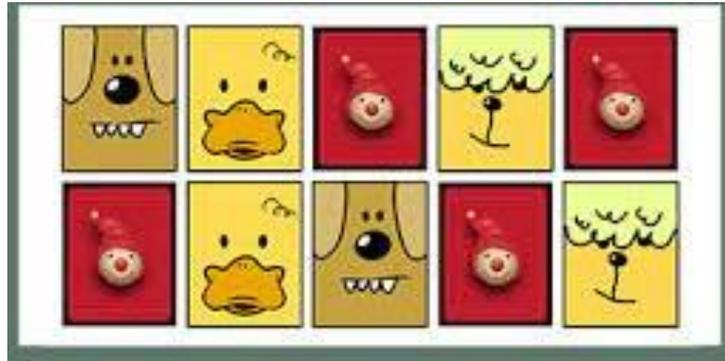
El aporte de la actividad consiste en fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas en los infantes, discriminando visualmente los colores de su tarjeta para llenarla con las pinzas correspondientes.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Identifica los colores primarios			
Reconoce los colores secundarios			
Relaciona los colores			
Tiene dominio motriz			
Clasifica los colores			

Actividad lúdica N.º 12



Título: Encuentra la pareja

Sub nivel: Educación Inicial 2

Edad: 4-5 años

Tiempo: 45 minutos

Destreza:

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño

Materiales:

- Tarjetas gráficas de diferentes objetos, animales o frutas en parejas

Actividades de inicio

- Dar un afectuoso saludo a los niños
- Realizar una serie de ejercicios de respiración que ayuden a activar el cerebro.

Actividades de desarrollo

- Realizar ejercicios de memoria por medio de diversas tarjetas gráficas, por ejemplo, mostrar una imagen durante 5 segundos y luego realizar preguntas a los niños, sobre detalles que se observaban en la imagen.

- Luego realizar un juego de memoria, en el que se ubican diversas cartas boca abajo, cada niño va descubriendo un par de cartas, si son iguales, se quedan descubiertas, si son diferentes se vuelven a voltear.
- El objetivo es descubrir todas las parejas de cartas.

Actividades de cierre

- Dialogar con los niños sobre la memoria, la importancia de fijarse en los detalles y recordar las cosas que se aprenden en casa y en la escuela.

Aporte

La presente actividad pretende contribuir en el desarrollo de la memoria, la atención y la percepción, como habilidades cognitivas esenciales para el desarrollo intelectual infantil.

Evaluación

La evaluación de la actividad, se realiza por medio de la técnica de la observación, mediante la siguiente lista de cotejo:

Indicador	Inicio	En proceso	Logrado
Observa con atención			
Mantiene la concentración			
Recuerda detalles pequeños			
Recuerda la ubicación de las cartas			
Ubica las parejas de cartas			

Premisas para su implementación

Para la implementación práctica de la propuesta planteada, es necesario tomar en consideración premisas fundamentales, en primer lugar, la socialización de la investigación y la propuesta con las autoridades y padres de familia del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, en la cual, se brindará toda la información necesaria para que tanto las autoridades como los padres de familia, den su autorización para ejecutar la propuesta con los niños y niñas, pues al ser menores de edad es importante informar y tener la autorización de los padres de familia.

Del mismo modo, es necesario realizar el proceso de gestión o elaboración de los recursos didácticos que se requieren para la aplicación de cada una de las actividades lúdicas planteadas, puesto que es necesario contar con el material adecuado y suficiente para que trabajen todos los niños y desarrollen potencialmente todas sus habilidades, mismo que debe cumplir con los criterios de funcionalidad, ergonomía y seguridad para los infantes.

Respecto al tiempo y cronograma de aplicación de la propuesta, la misma se ejecuta durante el mes de octubre del año 2022, incorporando paulatinamente las actividades planteadas en la propuesta, de forma conjunta con las actividades planificadas por la educadora de este sub nivel educativo, abordando todos los ejes y ámbitos del desarrollo infantil integral.

Conclusiones Capítulo II

- El diagnóstico llevado a cabo con los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, permitió reconocer las deficiencias existentes en torno al desarrollo intelectual de los niños, puesto que no logran alcanzar indicadores de desarrollo integral propios de su rango etario, por ello, es importante desarrollar una propuesta entrada en las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo del pensamiento, el razonamiento, la resolución de problemas y las habilidades cognitivas.

- La propuesta planteada, consta de doce actividades basadas en la lúdica, en juegos didácticos y actividades artísticas mediante las cuales, se presentan situaciones dinámicas y creativas para que los infantes ejerciten y mejoren sus habilidades intelectuales, mediante el pensamiento crítico, divergente, el trabajo en equipo, el aprendizaje basado en problemas, entre otras, que busca contribuir al desarrollo de habilidades intelectuales como base para un desarrollo infantil integral.
- Las premisas para la implementación de la propuesta representan los elementos básicos que se deben considerar y asegurar para realizar la aplicación de la propuesta con los niños del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, partiendo de la socialización, autorización y gestión de recursos y materiales didácticos.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA

Evaluación de expertos

El proceso de evaluación de expertos conlleva a la selección de profesionales que puedan brindar su juicio valorativo en torno a la propuesta que se ha planteado en la presente investigación, para ello, se han establecido los siguientes criterios:

- Disponer de un título de cuarto nivel afín con el área de la Educación Inicial.
- Tener experiencia como docente en el ámbito de la Educación Inicial.

Una vez contactados los expertos participantes, se les ha entregado el instrumento de evaluación en donde constan trece criterios de evaluación, seguidos de comentarios respecto a la temporalidad, normalidad de contenidos, selectividad y ventajas competitivas, el ámbito de impacto de la propuesta y las conclusiones y recomendaciones generales del autor.

Los criterios propuestos para la evaluación de los expertos son:

- a) Aporte y validez del material para el área de conocimiento
- b) La propuesta resultad de un proceso de investigación maduro.
- c) Adecuada estructuración y argumentación en relación al campo de acción.
- d) Los aportes y reflexiones que se presentan son originales.
- e) Las referencias que se presentan tienen pertinencia y actualidad.
- f) Adecuación del título de la propuesta.

- g) Calidad de la escritura acorde con el nivel formativo.
- h) Relevancia del material gráfico para añadir valor a la propuesta
- i) Tiene una introducción clara y precisa.
- j) Extensión apropiada para la complejidad del tema.
- k) Aporta en cuanto a la aplicación de la propuesta metodológica.
- l) Se cumplen cabalmente los objetivos establecidos.
- m) La propuesta tiene solidez y actualidad de las reflexiones.

En este sentido, se ha contado con la participación de dos expertos que cumplen con los criterios de selección establecidos. La primera experta en evaluar la propuesta ha considerado pertinente valorar como excelente todos los criterios de evaluación señalados. En relación a la temporalidad menciona que la aplicación de la Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, permite que el docente contribuya al desarrollo del aprendizaje, desarrollando habilidades, destrezas y lo más esencial fortalecer la creatividad e imaginación de los niños de educación inicial. Del mismo modo, considera que la propuesta cumple con el criterio de normalidad de contenido, porque utiliza un lenguaje de fácil comprensión, así como también la Guía de actividades didácticas fundamentadas a aplicarse son bastante novedosas y adecuadas para el nivel, la persona que lo lea podrá entenderlo con facilidad.

En la misma línea, indica que la propuesta tiene selectividad porque se realizó una selección minuciosa será de mucha ayuda para las docentes de Inicial, al aplicar la Guía de actividades didácticas fundamentadas, se desarrollará de manera adecuada cada una de las actividades planteadas, generando impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, menciona que la principal ventaja que la Guía de actividades didácticas fundamentadas, pretende ayudar a las compañeras docentes puesto que hay un escaso conocimiento acerca de esta metodología, con actividades dinámicas que permitan mejorar la calidad educativa de los niños en diferentes áreas del proceso de enseñanza.

Por estas razones, el ámbito de impacto de la propuesta es nacional, concluyendo que la propuesta está estructurada de manera adecuada, ya que la ha realizado siguiendo todos los pasos necesarios de una investigación.

De la misma manera, la segunda profesional en participar en calidad de experta, ha calificado como excelente todos los criterios de evaluación. Respecto a las características de la propuesta señala que esta cumple cabalmente con los criterios de temporalidad, normalidad de contenido, selectividad, y ventajas competitivas, porque se trata de una propuesta estructurada adecuadamente, con un lenguaje claro y entendible para su aplicación por parte de los docentes de Educación Inicial.

En tal virtud, señala que el ámbito de impacto de la propuesta es nacional, y concluye que, la propuesta esta correctamente estructurada y se puede recomendar a otras docentes para que apliquen en el aula de clases con sus niños.

De esta manera, las valoraciones brindadas por las profesionales participantes en la evaluación por parte de expertos, permiten fundamentar que la propuesta presentada “Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, es adecuada, pertinente, clara y factible para su implementación dentro del sub nivel de Educación Inicial y favorecer el desarrollo intelectual de los niños.

Evaluación de usuarios

También se ha desarrollado la evaluación por parte de los usuarios, en donde se ha contado con la participación de dos profesionales, para lo cual, los criterios de selección fueron:

- Tener título de tercer nivel afín al área de Educación Inicial
- Tener experiencia laboral como docente de Educación Inicial

El instrumento para que los usuarios emitan su juicio valorativo contiene los siguientes criterios de evaluación:

- a) Aporte válido, vigente y relevante del material
- b) Proceso de investigación maduro
- c) Originalidad de los aportes
- d) Calidad de la escritura presentada
- e) Pertenencia del material gráfico
- f) Cumplimiento de los objetivos
- g) Estructuración adecuada de la propuesta

Del mismo modo, se solicita el comentario respectivo acerca del contenido y estructura de la propuesta, el ámbito de impacto de la misma y las conclusiones y recomendaciones generales para el autor.

Con estos antecedentes, el primer usuario en evaluar la propuesta ha valorado como excelentes cada uno de los criterios de evaluación y señala que se trata de un tema muy interesante ya que los niños necesitan desarrollar el intelecto en sus primeros años de vida. Por esto, considera que el ámbito de aplicación de la propuesta es nacional.

En el mismo sentido, el segundo usuario participante, considera que todos los criterios de evaluación son excelentes, menciona además que la propuesta que presenta la maestra se encuentra bien estructurada ya que contiene actividades interesantes para ser aplicadas a los niños del nivel Inicial. Por lo cual, el ámbito de impacto es nacional.

De esta forma, se puede apreciar que los usuarios comprenden y respaldan el valor y el aporte de la propuesta “Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, como una herramienta de interés y utilidad para los educadores del sub nivel Inicial.

Evaluación de impactos o resultados.

La aplicación de la propuesta “Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, con los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército ha generado resultados positivos, contribuyendo al desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales en los infantes durante sus primeros años de vida, mismas que perdurarán a lo largo de su vida.

En este sentido, se ha generado un impacto directo en el ámbito educativo y social. En el ámbito educativo, por medio de las actividades didácticas fundamentadas en la lúdica se ha promovido que los niños mejoren sus habilidades de percepción, de atención, de memoria, de pensamiento, entre otras, que son la base fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje a lo largo de su vida académica, así como también para su vida profesional.

En el ámbito social, los primeros años de vida tienen una importancia trascendental, debido a la plasticidad cerebral que al tener una estimulación y desarrollo óptimo permiten al ser humano adquirir habilidades fundamentales para su cognición e interacción con el medio, brindando mejores posibilidades para su desarrollo global y por ende, para tener mayores oportunidades académicas y laborales en el futuro.

Resultados de la propuesta

Los resultados de la propuesta se han obtenido a partir de la comparación del pre test y del post test, mediante la aplicación del Test de Denver para la evaluación del desarrollo intelectual infantil, en donde se observa lo siguiente:

Resultados de la aplicación del Test de Denver

Tabla 5. *Resultados del pre test y post test*

Indicadores	Pre test				Post test			
	Hace		No hace		Hace		No hace	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1. Se abotona	4	20%	16	80%	19	95%	1	5%
2. Se lava y se seca las manos	5	25%	15	75%	20	100%	0	0%

3. Se viste con supervisión	1	5%	19	95%	18	90%	2	10%
4. Se separa de la madre con facilidad	2	10%	18	90%	17	85%	3	15%
5. Participa en juegos interactivos	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
6. Copia figuras simples	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
7. Puede construir un puente con cubos	3	15%	17	85%	20	100%	0	0%
8. Dibuja al hombre en tres partes	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
9. Comprende frío, cansado, hambriento	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
10. Comprende preposiciones	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
11. Reconoce colores	10	50%	10	50%	18	90%	2	10%
12. Define palabras	4	20%	16	80%	16	80%	4	20%
13. Da su nombre completo	4	20%	16	80%	18	90%	2	10%
14. Se equilibra en un pie 10 segundos	2	10%	18	90%	18	90%	2	10%
15. Salta en un pie	1	5%	19	95%	19	95%	1	5%
16. Recibe la pelota con rebote	0	0%	20	100%	15	75%	5	25%
17. Camina talón con punta	0	0%	20	100%	16	80%	4	20%
18. Retrocede talón con punta	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%

Fuente: Aplicación del test de Denver

Los resultados del pre test y del post test permiten evidenciar que mediante la

aplicación de actividades didácticas lúdicas se ha podido mejorar los resultados en el desarrollo de las destrezas evaluadas en todos los ámbitos, demostrando un mejor nivel en el desarrollo de las habilidades intelectuales de los infantes para el cumplimiento de cada una de las destrezas.

Conclusiones del III capítulo

- La evaluación realizada por los expertos ha respaldado el aporte y validez de la propuesta que se ha presentado, como una herramienta que puede aportar al desarrollo intelectual infantil, propiciando espacios lúdicos y dinámicos para que los niños ejerciten su percepción, atención, memoria y pensamiento.
- Los usuarios que han participado en el proceso de validación han brindando el sustento para afirmar que la propuesta es comprensible y aplicable dentro del ámbito de la Educación Inicial, por lo cual, se constituye como una herramienta viable y factible para mejorar el nivel de desarrollo intelectual de los infantes.
- La aplicación de la propuesta describe resultados positivos que generan un impacto favorable en el ámbito educativo y social, mejorando las prácticas educativas para que los niños desarrollen de manera óptima las habilidades intelectuales.

Conclusiones generales

- En la investigación se han recopilado los fundamentos teóricos acerca de la lúdica, en donde se ha sustentado la importancia que tiene esta en el desarrollo intelectual infantil, al ser las actividades lúdicas espacios de recreación, de disfrute y de alegría que motivan positivamente a que los infantes participen en las actividades propuestas y se estimule el desarrollo de las habilidades intelectuales, como la atención, la percepción, la memoria, el lenguaje y el pensamiento.
- Los niños del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, tienen limitaciones en cuanto al desarrollo intelectual, puesto que de acuerdo a la evaluación realizada con el Test de Denver no logran desarrollar actividades cotidianas donde se encuentran implicadas las habilidades intelectuales.
- Se diseñó una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, misma que consta de doce actividades lúdicas, que incluyen expresiones plásticas y juegos didácticos para promover en los infantes el fortalecimiento de la atención, la percepción, la memoria y el pensamiento, necesarios para el proceso de aprendizaje de los niños.
- Con la aplicación de guía didáctica para el desarrollo intelectual con los niños del nivel Inicial, se pudo establecer que mediante el uso de actividades lúdicas se logró favorecer el desarrollo de las habilidades intelectuales en la primera infancia, puesto que en su mayoría los niños han logrado realizar actividades cotidianas en donde se encuentran implicadas dichas habilidades.
- El juicio valorativo de los expertos y usuarios ha brindado el respaldo necesario para asegurar que la propuesta presentada tiene validez para ser aplicada en el sub nivel de Educación Inicial y contribuir al desarrollo de las habilidades intelectuales en los niños.

Recomendaciones

- Se recomienda dentro de la institución educativa socializar los fundamentos teóricos recabados en la investigación, para que los docentes y autoridades conozcan la incidencia que pueden tener las actividades lúdicas en el desarrollo intelectual durante la primera infancia.
- Se debe promover la evaluación constante del desarrollo infantil integral en los niños del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército” para identificar de forma oportuna necesidades y dificultades concretas del aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes de Educación Inicial que apliquen la propuesta de la guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, como una herramienta para aportar a su práctica didáctica.
- Es necesario realizar una evaluación constante de la aplicación de la propuesta para poder establecer mejoras en el futuro.
- Se recomienda a los futuros investigadores abordar otras estrategias didácticas que ayuden a desarrollar las habilidades intelectuales durante la primera infancia, para mejorar de esta manera la atención brindada en la Educación Inicial.

Bibliografía

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.
- Arroyo, G. (2018). *Guía de Estrategias Lúdicas para el mejoramiento de la expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo. Tesis de Maestría*. Ambato, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristí, Manabí: Ediciones Legales.
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Registro Oficial.
- Bacallao, I., Serrano, L., Barrios, M., & Lorenzo, E. (2007). Desarrollo de las habilidades intelectuales en las ciencias morfológicas. *Archivo Médico de Camagüey*, 11(2), 1-10.
- Barros, R., Monteiro, A., & Leite, C. (2022). Autoestima e motivação para aprender online: o caso de mulheres reclusas. *Ensaio: aval. pol. públ. Educ.*, 30(116), 837-857. doi: <https://doi.org/10.1590/S0104-40362022003003035>
- Benavidez, V., & Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Wimblu, Rev. Estud. de Psicología UCR*, 14(1), 25-53.
- Betancourt, R. (2020). *Aplicación de Estrategias Lúdicas Recreativas para el Desarrollo de la Expresión Corporal en el nivel de Preparatoria dirigido a las Docentes de la Escuela de Educación Básica "América y España". Tesis de Maestría*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Cárdenas, Y. (2015). Discursos acerca del juego y la infancia. *Espacios en Blanco. Revista de Educación.*, 1(25), 173-192.

- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 41(1), 35-81.
- Coelho, A., Sanches, A., & Vasques, C. (2019). Autopercecao de competencia e componente ludicomotora em experiencias de ensino aprendizagem em contexto pre-escolar. En *Estudos em desenvolvimento motor da crianca XIV* (págs. 300-360). Oporto: Centro de investigacao.
- Duek, C. (2012). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 799-808.
- Educación, M. d. (2011). *Estándares de desempeño profesional docente. Propuesta para la discusión ciudadana*. Quito: OEI.
- Educación, M. d. (2014). *Currículo de Educación Inicial. Árbol del Currículo*. . Quito.
- Educación, M. d. (2014). *Curriculo Educación Inicial*. Quito.
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediacion de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Laurus*, 12(21), 169-194.
- Escobedo, C., & Arteaga, E. (2016). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los métodos de investigación social, en un contexto de vulnerabilidad económica, social y cultural. Un estudio desde las carreras de la facultad de Ciencias Sociales. *Prisma Social*, 1(16), 278-321.
- Espinoza, J. (2017). La resolución y planteamiento de problemas como estrategia metodológica en clases de matemática. *Atenas*, 3(39), 64-73.
- Ferrándiz, C., Bermejo, R., Sainz, M., Ferrando, M., & Prieto, M. (2008). Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples. *Anales de Psicología*, 24(2), 213-222.

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41-51.
- Gallardo, J., García, I., & Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12168. doi:10.34117/bjdv5n8-066
- Gandolfo, N., & Velasco, N. (2022). Oportunidades brindadas por el currículo para el fortalecimiento del conocimiento pedagógico del contenido en los estudiantes del Profesado de Física. *Revista de enseñanza de la física*, 34(1), 41-50. doi:<https://doi.org/10.55767/2451.6007.v34.n1.37949>
- García, F., Fonseca, G., & Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), 1-28.
- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9-23.
- Garrido, M., Ruiz, A., Rodríguez, R., Ruiz, R., & Aselmo., S. (2008). *Guía de Atención Temprana para Padres y Educadores*. La Rioja: Consejería de Educacion, Cultura y Deporte.
- Garrote, D., Garrote, C., & Jiménez, S. (2016). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31-44.
- Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2), 118-131.
- Gómez, P., & Calvo, M. d. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia. *La Razón Histórica*, 41(1), 23-31.

- Gonçalves, C., Correia, C., & Duarte, J. (2022). Motivação para a prática de atividade física em estudantes de enfermagem. *Revista de Enfermagem Referencia*, 6(1). doi:10.12707/RV21011
- González, L., & Bermúdez, L. (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Quórum Académico*, 8(15), 95-110.
- González, M. (2021). La enseñanza y desarrollo de habilidades de pensamiento en niños de educación básica. *El pensamiento crítico: Germen de la transformación social y educativa*, 1(1), 123-154.
- González, Z., Meneses, V., & Piña, R. (2018). Retraso global del desarrollo y la discapacidad intelectual: revisión de la literatura médica. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 19(6), 43-52. doi:DOI: 10.24875/RMN.M18000015
- Guerrero, R., Lenise, M., & Ojeda, M. (2016). Reflexión crítica epistemológica sobre métodos mixtos en investigación de enfermería. *Enfermería Universitaria*, 13(4), 246-252.
- Inicial, M. d. (2018). *Currículo de Educación Inicial. Árbol de currículo*. Quito.
- Martínez, E. (2013). El juego como excedente de energía: Spencer. *Magister*, 19(1), 133-146.
- Martínez, E., & Martínez, I. (2022). Propuesta de intervención educativa de dificultades no especificadas de aprendizaje en contextos de inclusión educativa. *Espacios en Blanco. Serie Indagaciones*, 32(1), 67-77. doi:http://dx.doi.org/10.37177/unicen/eb32-314
- Medina, A., & Medina, M. (2014). *La investigación como base del conocimiento didáctico y de la innovación de la enseñanza. Fronteras en la investigación didáctica*. Madrid: UNED.
- Mendoza, L. (2012). Estrategias heurísticas para incrementar la capacidad de resolución de problemas en alumnos de educación secundaria. *Revista de la Universidad Nacional de Trujillo*, 1(1), 1-14.

- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.
- Montero, L. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Proxima*, 1(36), 114-137. doi:<https://dx.doi.org/10.14482/zp.36.373>
- Morocho, R. (2019). *Elaboración e implementación de una guía didáctica de expresión corporal y baile para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de edad*. Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases ELE. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 1(7), 1-14.
- Nieto, A. (2017). *Las inteligencias múltiples en el pre escolar*. Bucaramanga: Universidad Santo Tomas.
- Olaya, A., & Ramírez, J. (2015). Tras las huellas del aprendizaje significativo, lo alternativo y la innovación en el saber y la práctica pedagógica. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 13(2), 117-125.
- Olivares, J., López, I., & Conde, J. (2022). Alteridad. *Estudio motivacional sobre el aprendizaje de la religión en Educación Básica mediante TIC*, 17(1), 114-125. doi: <https://doi.org/10.17163/alt>.
- Ordoñez, E., Sánchez, J., Sánchez, M., Romero, C., & Bernal, J. (2011). Análisis del Efecto Mozart en el desarrollo intelectual de las personas adultas y niños. *Ingenius. Revista de Ciencia y Tecnología*, 1(5), 45-54.
- Osés, E., Duarte, E., & Pinto, M. (2016). Juego cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niño de 6to grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176-186.
- Pachón, L., Parada, R., & Chaparro, A. (2016). El razonamiento como eje transversal en la construcción del pensamiento lógico. *Praxis & Saber*,

7(14), 219-243.

Paolini, C., Oiberman, A., & Mansilla, M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 21(2), 162-183.

Pérez, L. (2015). El ajedrez en el desarrollo intelectual de la primera infancia. *VARONA*, 1(60), 54-60.

Pérez, L., & Ochoa, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria. Retos y posibilidades para la participación ciudadana. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 22(72), 179-207.

Polo, C., & López, A. (2020). La participación infantil en proyectos urbanos. El juego en espacios públicos para la promoción del aprendizaje de conceptos ambientales. *Revista de Arquitectura.*, 22(2), 126-140. doi:<https://doi.org/10.14718/revarq.2020.2691>

Porta, A. (2014). La Construcción de la Identidad en la infancia y su relevancia con la música. Un acercamiento a través del análisis cualitativo de los Media. *Revista de Educación y Humanidades*, 5(1), 61-67.

Prieto, M. (2005). La participación de los estudiantes: ¿Un camino hacia su emancipación? *Theoria*, 14(1), 26-36.

Quintero, L., Suárez, Y., García, G., & Vanegas, J. (2012). Niveles de pensamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del programa psicología de una universidad pública de Santa Marta (Magdalena). *Duazary*, 9(2), 123-131.

Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P., & Cueva, O. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelminCIAS. *Revista Med*, 19(1), 23-36.

Reyes, A. (2021). Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura. *Ciencia y Tecnología*, 18(1), 1-17. Obtenido de <https://orcid.org/0000->

0001-9857-0930

- Reyes, P. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo del conocimiento*, 2(4), 198-209. doi:DOI: 10.23857/pc.v2i4.259
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramienta promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52. doi:https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.2i.740
- Sáenz, J. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. Psicología y Pedagogía en la primera mitad del siglo XX*. Madrid: UNED.
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE. Revista de didáctica Español Lengua Extranjera.*, 1(11), 1-68.
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17. doi:DOI: https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567
- Sánchez, M., Sánchez, K., & Agudelo, A. (2015). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Duazary*, 12(2), 100-111.
- Sánchez, Y., Peña, G., & Salamea, R. (2017). Desarrollo intelectual en la primera infancia. *Polo del conocimiento*, 2(8), 243-255. doi:DOI: 10.23857/pc.v2i8.312
- Secretaria Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades*. Quito, Ecuador: Ediciones públicas.
- Silva, G. (2018). *Evaluación de la eficacia de la metodología juego-trabajo en el desarrollo infantil en el nivel inicial* . Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador .
- Spinelli, H. (2019). Planes y juegos. *Salud Colectiva*, 15(21), 1-21.

doi:10.18294/sc.2019.2149

- Suckel, M., Campo, D., Sáez, G., & Rodríguez, G. (2019). Trayectoria educativa de profesores de primaria en formación y construcción del saber pedagógico. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 117-133. doi:10.21703/rexe.20191836suckel14
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *RIP: Pluralidad en la Ciencia con Enfoque Psicológico*, 16(1), 75-86.
- Tobón, F., Gaviria, N., & Ramírez, J. (2015). La lúdica como método psicopedagógico: una experiencia para prevenir la farmacodependencia en jóvenes. *Avances en Psicología Latinoamericana*, vol. 30, núm. 1, pp., 30(1), 81-92.
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Madrid: Unicef Comité Español.
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niños*. Madrid, España: Nuevo Siglo.
- Uriarte, G. (2021). *Beneficios del aprendizaje a través del juego, la experimentación y la manipulación*, Universidad Internacional de la Rioja. *Tesis de Maestría*. Madrid-España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Urriza, A. (2021). *Desarrollo de la atención y la creatividad a través de juegos en la naturaleza en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja, *Trabajo Fin de Máster*. . La Rioja-España : Universidad Internacional de la Rioja. .
- Vargas, M., López, A., & Lara, L. (2021). Educación para la paz desde el enfoque

intercultural mediante la pedagogía lúdica. *Sintética Revista electrónica de Educación*, 1(57), 1-21. doi:[https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2021\)0057-004](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2021)0057-004)

Velásquez, Y. (2017). *Estimulación temprana y desarrollo cognitivo*. Quetzaltenango, Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

Vergara, C., Nielsen, J., & Niño, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. doi:<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>

Villalobos, X. (2010). Resolución de Problemas Matemáticos: Un Cambio Epistemológico con Resultados Metodológicos. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 6(3), 36-58.

Villamizar, G., & Donoso, R. (2013). Definiciones y Teorías sobre inteligencia: revisión histórica. *Psicogente*, 16(30), 407-423.

Yacelga, A., & Salinas, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Revista digital de Ciencia, Tencología e Innovación*, 7(3), 422-136.

Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2015). Emociones: Factor de cambio en el aprendizaje. *Ra Ximhai*, 11(4), 189-199.

Zuluaga, C., & Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista. *Entramado*, 12(1), 236-249.

Anexos

Anexo 1. Instrumentos de Evaluación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Entrevista a la docente de Inicial de la Escuela “Aviación del Ejército”

Tema: La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial II.

Objetivo: Reconocer las deficiencias del desarrollo intelectual en los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”

Estimada docente, solicitamos su participación en la presente entrevista con el tema y objetivo señalados anteriormente, agradecemos profundamente su colaboración.

Preguntas

1. ¿Cuál considera usted que son las ventajas del juego en la infancia temprana?

.....
.....

2. ¿Con qué fines u objetivos utiliza usted el juego en el aula de Educación Inicial?

.....
.....

3. ¿Cómo considera usted que se relaciona el juego con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sub nivel Inicial?

.....

.....
4. ¿Por qué considera usted que el uso de juegos debe tener un enfoque didáctico?

.....
.....
5. ¿De qué forma considera usted que puede aportar el uso de la lúdica en la enseñanza a los infantes?

.....
.....
6. ¿Cree usted que es importante que los niños desarrollen el intelecto en la Educación Inicial? Argumente su respuesta

.....
.....
7. ¿Qué factores cree usted que pueden representar un riesgo para el desarrollo intelectual en la primera infancia?

.....
.....
8. ¿Cuáles considera usted que son las principales deficiencias en el desarrollo intelectual que presentan los niños de Educación Inicial?

.....
.....
9. ¿Qué juegos didácticos enfocados al desarrollo intelectual aplica usted con los niños de Educación Inicial?

.....
10. ¿Qué lugar ocupa el desarrollo intelectual dentro de la Educación Inicial?

.....
.....

11. ¿Cómo puede ayudar el desarrollo de una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil?

.....
.....

Gracias



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Test de Denver para evaluación de desarrollo infantil

Nombre:.....

Fecha:.....

Áreas	Indicadores	Hace	No hace
Personal y social	1. Se abotona		
	2. Se lava y se seca las manos		
	3. Se viste con supervisión		
	4. Se separa de la madre con facilidad		
	5. Participa en juegos interactivos		
Motricidad fina	6. Copia figuras simples		
	7. Puede construir un puente con cubos		
	8. Dibuja al hombre en tres partes		
Lenguaje	9. Comprende frío, cansado, hambriento		
	10. Comprende preposiciones		
	11. Reconoce colores		

	12. Define palabras		
	13. Da su nombre completo		
Motricidad gruesa	14. Se equilibra en un pie 10 segundos		
	15. Salta en un pie		
	16. Recibe la pelota con rebote		
	17. Camina talón con punta		
	18. Retrocede talón con punta		

Anexo 2.- Análisis e Interpretación de Resultados

Resultados de la entrevista a la educadora

Pregunta ¿Cuál considera usted que son las ventajas del juego en la infancia temprana?	
Respuesta Motivar al niño Activar conocimientos Explorar habilidades Estimular la creatividad y la atención Activar su memoria Fomentar el trabajo en equipo	Análisis: Se aprecia que desde la perspectiva docente existen diversas ventajas que puede ofrecer la aplicación de juegos didácticos durante la infancia temprana, justificando de esta manera su incorporación como estrategia didáctica en la Educación Inicial.
Pregunta 2. ¿Con qué fines u objetivos utiliza usted el juego en el aula de Educación Inicial?	
Respuesta: Motivar al niño al llegar al aula para que pueda estar activo durante su estadía en la misma además preparar para que adquiera nuevos conocimientos.	Análisis: Se evidencia que la educadora reconoce el potencial didáctico y el impacto positivo que tienen los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la motivación y participación activa de los niños.
Pregunta 3. ¿Cómo considera usted que se relaciona el juego con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sub nivel Inicial?	

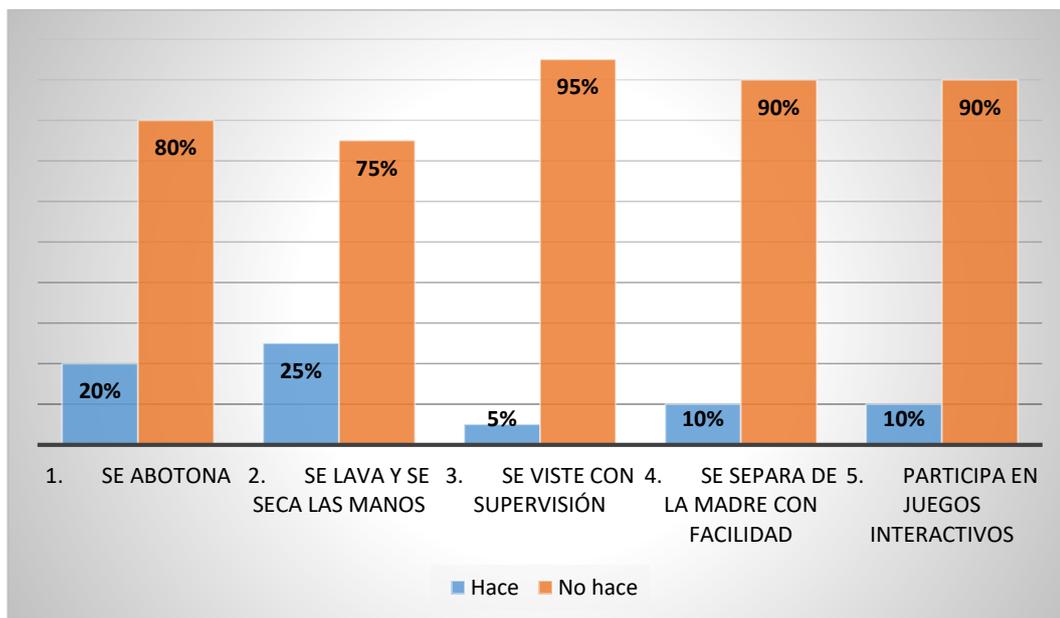
<p>Respuesta: A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos, y a compartir con los demás, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación</p>	<p>Análisis: Se respalda los hallazgos teóricos desde la experiencia personal de la educadora sobre los aportes del juego en el proceso educativo.</p>
<p>Pregunta 4. ¿Por qué considera usted que el uso de juegos debe tener un enfoque didáctico?</p>	
<p>Respuesta: Porque para que un niño adquiera su aprendizaje es necesario realizar el juego y empezar enseñando reglas para la misma.</p>	<p>Análisis: Desde esta perspectiva el juego aplicado en la educación debe tener un enfoque didáctico y una planificación adecuada para lograr los resultados esperados.</p>
<p>Pregunta 5. ¿De qué forma considera usted que puede aportar el uso de la lúdica en la enseñanza a los infantes?</p>	
<p>Respuesta: De una forma muy importante ya que es una estrategia más acertada a la educación</p>	<p>Análisis: Se considera que la lúdica puede tener un impacto positivo y relevante para la Educación Inicial, porque concuerda con los intereses y necesidades de los infantes.</p>
<p>Pregunta 6. ¿Cree usted que es importante que los niños desarrollen el intelecto en la Educación Inicial? Argumente su respuesta</p>	
<p>Respuesta: Si es importante ya que en esta etapa adquiere un gran significado el conocimiento, de las</p>	<p>Análisis: Se respalda la importancia del desarrollo intelectual infantil, al ser un aspecto necesario para que los infantes</p>

<p>cualidades, objetos y de las relaciones que entre ellos se establecen.</p>	<p>adquieran nuevos conocimientos a lo largo de su vida.</p>
<p>Pregunta 7. ¿Qué factores cree usted que pueden representar un riesgo para el desarrollo intelectual en la primera infancia?</p>	
<p>Respuesta:</p> <p>La desnutrición</p> <p>Las emociones negativas</p> <p>Anemias</p> <p>El estrés en los niños</p> <p>El maltrato verbal y físico</p>	<p>Análisis: Se puede evidenciar que en el contexto educativo particular, existen diversos factores que pueden afectar el normal desarrollo intelectual de los niños.</p>
<p>Pregunta 8. ¿Cuáles considera usted que son las principales deficiencias en el desarrollo intelectual que presentan los niños de Educación Inicial?</p>	
<p>Respuesta:</p> <p>Las emociones negativas por parte de sus padres</p> <p>La falta de tiempo para con sus pequeños</p>	<p>Análisis: De esta manera, se aprecia que es necesario fortalecer desde el entorno educativo el desarrollo intelectual, al tener deficiencias en el entorno familiar.</p>
<p>Pregunta 9. ¿Qué juegos didácticos enfocados al desarrollo intelectual aplica usted con los niños de Educación Inicial?</p>	
<p>Respuesta: Juegos que ayudan a reflexionar y expresar sus sentimientos,</p>	<p>Análisis: Se evidencia un bajo nivel de conocimientos sobre los juegos que se</p>

<p>así también actividades que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear.</p>	<p>pueden aplicar para el desarrollo intelectual infantil.</p>
<p>Pregunta 10. ¿Qué lugar ocupa el desarrollo intelectual dentro de la Educación Inicial?</p>	
<p>Respuesta: Es uno de los más importantes ya que es indispensable estimular a los niños en sus primeros años de vida.</p>	<p>Análisis: Se reconoce por parte de la educadora la trascendencia que tiene el desarrollo intelectual dentro de la Educación Inicial.</p>
<p>Pregunta 11. ¿Cómo puede ayudar el desarrollo de una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil?</p>	
<p>Respuesta: Sería muy importante trabajar con una guía pues tendríamos más facilidad para seguir la misma y aplicar en el aula de clases.</p>	<p>Análisis: Desde esta perspectiva, se respalda el desarrollo de una propuesta enfocada en actividades lúdicas para promover el desarrollo intelectual infantil.</p>

Resultados de la aplicación del Test de Denver

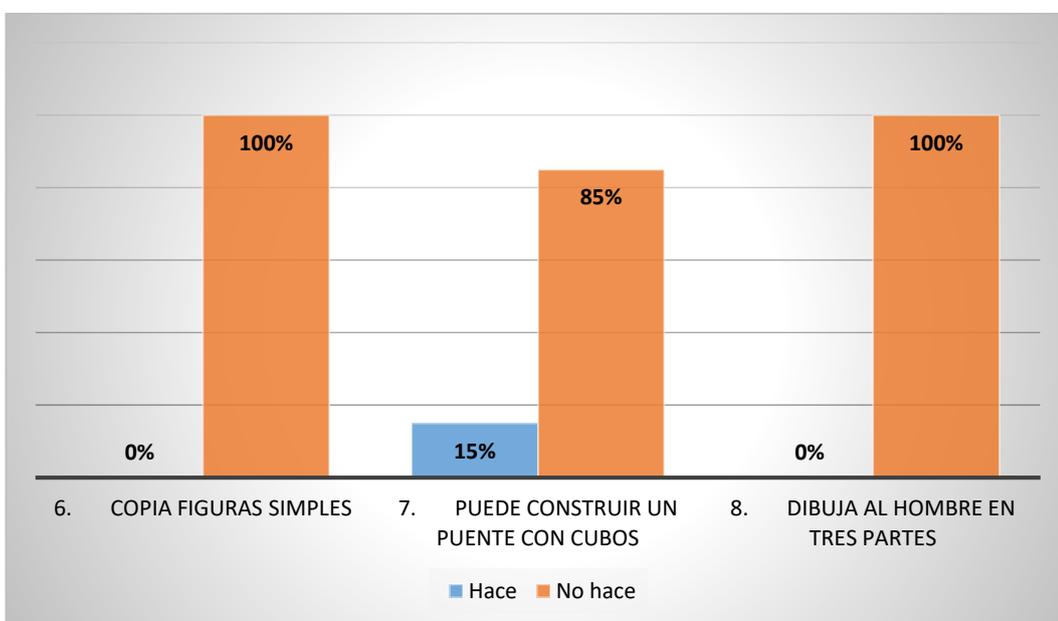
Áreas	Indicadores	Hace		No hace	
		Fr.	%	Fr.	%
Personal y social	1. Se abotona	4	20%	16	80%
	2. Se lava y se seca las manos	5	25%	15	75%
	3. Se viste con supervisión	1	5%	19	95%
	4. Se separa de la madre con facilidad	2	10%	18	90%
	5. Participa en juegos interactivos	2	10%	18	90%



Análisis e interpretación

Se evidencia que la mayor parte de los niños observados presentan deficiencias en cuanto al ámbito de desarrollo personal y social, puesto que no alcanzan los indicadores propios de su grupo etario. Por lo tanto se requiere de una intervención didáctica que potencie el desarrollo de estas habilidades.

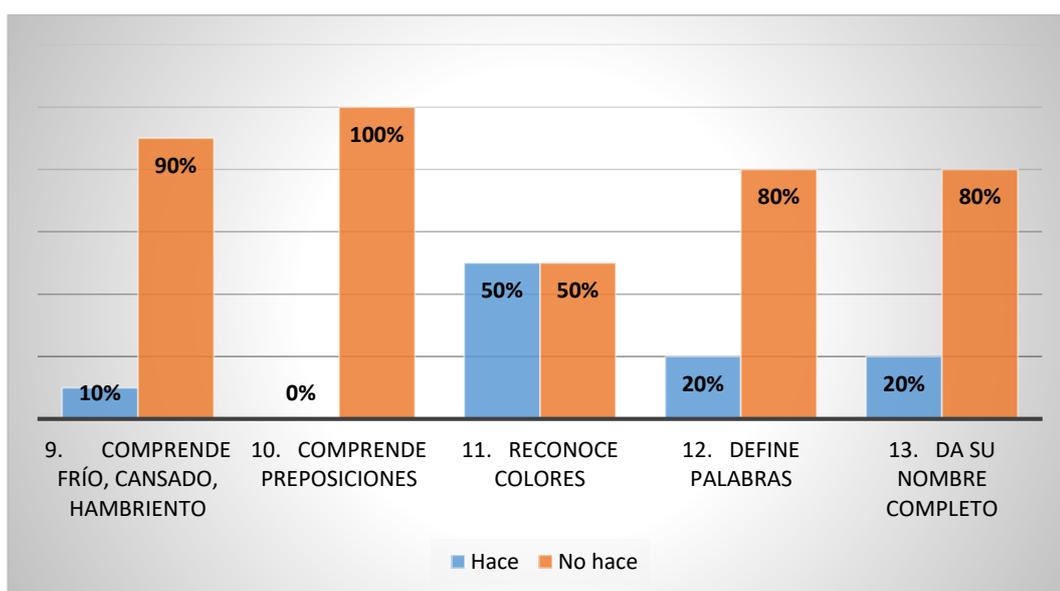
Áreas	Indicadores	Hace		No hace	
		Fr.	%	Fr.	%
Motricidad fina	6. Copia figuras simples	0	0%	20	100%
	7. Puede construir un puente con cubos	3	15%	17	85%
	8. Dibuja al hombre en tres partes	0	0%	20	100%



Análisis e interpretación

De los datos recolectados se ha podido apreciar que los infantes tienen un bajo nivel de desarrollo de las habilidades de la motricidad fina, especialmente en indicadores como copiar figuras simples, en donde el 100% de los niños no lo realiza, al igual que en el indicador de dibujar al hombre en tres partes. En este sentido, es importante reconocer la relación que tiene el desarrollo intelectual con la esfera del desarrollo motriz, pues el movimiento es una habilidad fundamental para adquirir habilidades intelectuales, explorando el entorno.

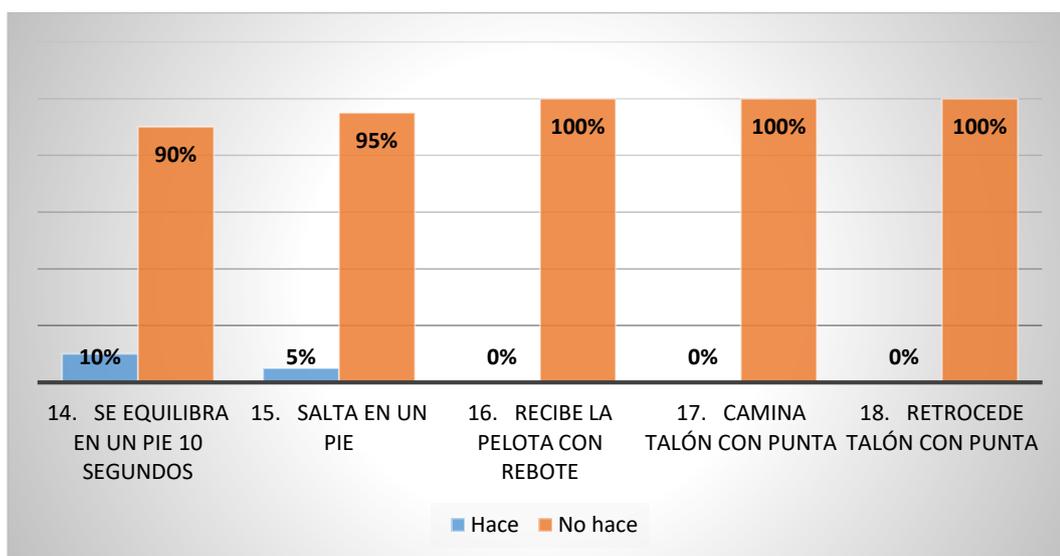
Áreas	Indicadores	Hace		No hace	
		Fr.	%	Fr.	%
Lenguaje	9. Comprende frío, cansado, hambriento	2	10%	18	90%
	10. Comprende preposiciones	0	0%	20	100%
	11. Reconoce colores	10	50%	10	50%
	12. Define palabras	4	20%	16	80%
	13. Da su nombre completo	4	20%	16	80%



Análisis e interpretación

Acorde con los datos obtenidos de la observación a los niños se puede evidenciar que en el ámbito de desarrollo del lenguaje se presentan igualmente dificultades de desarrollo, caracterizadas por un bajo nivel de comprensión y expresión del lenguaje, lo cual, al relacionarse con el desarrollo intelectual del individuo permite sostener que los infantes tienen deficiencias también en su desarrollo intelectual.

Áreas	Indicadores	Hace		No hace	
		Fr.	%	Fr.	%
Motricidad gruesa	14. Se equilibra en un pie 10 segundos	2	10%	18	90%
	15. Salta en un pie	1	5%	19	95%
	16. Recibe la pelota con rebote	0	0%	20	100%
	17. Camina talón con punta	0	0%	20	100%
	18. Retrocede talón con punta	0	0%	20	100%



Análisis e interpretación

Finalmente se ha observado el ámbito de la motricidad gruesa como parte del Test de Denver, evidenciando en este sentido que, se presentan deficiencias en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, lo cual, limita su desplazamiento, interacción y exploración en el entorno educativo, perjudicando de esta manera el nivel de desarrollo intelectual.

Anexo 3.- Validación de los Instrumentos

Anexo 4.- Cronograma de la Propuesta

Actividades	Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividad lúdica N.º 1 Tangram	■											
Actividad lúdica N.º 2 Cazando la forma		■										
Actividad lúdica N.º 3 Animales incompletos			■									
Actividad lúdica N.º 4 Figuritas				■								
Actividad lúdica N.º 5 El objeto misterioso					■							
Actividad lúdica N.º 6 Adivina adivinador						■						
Actividad lúdica N.º 7 Gusanos de colores							■					
Actividad lúdica N.º 8 Pequeños constructores								■				
Actividad lúdica N.º 9 Concurso de cadenitas									■			
Actividad lúdica N.º 10 El agricultor desordenado										■		
Actividad lúdica N.º 11 Colores perdidos											■	
Actividad lúdica N.º 12 Encuentra la pareja												■

Anexo 5.- Cuadro comparativo Ficha de Observación aplicada a los niños y niños antes y después de la aplicación de la Propuesta

Indicadores	Pre test				Post test			
	Hace		No hace		Hace		No hace	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1. Se abotona	4	20%	16	80%	19	95%	1	5%
2. Se lava y se seca las manos	5	25%	15	75%	20	100%	0	0%
3. Se viste con supervisión	1	5%	19	95%	18	90%	2	10%
4. Se separa de la madre con facilidad	2	10%	18	90%	17	85%	3	15%
5. Participa en juegos interactivos	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
6. Copia figuras simples	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
7. Puede construir un puente con cubos	3	15%	17	85%	20	100%	0	0%
8. Dibuja al hombre en tres partes	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
9. Comprende frío, cansado, hambriento	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
10. Comprende preposiciones	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
11. Reconoce colores	10	50%	10	50%	18	90%	2	10%
12. Define palabras	4	20%	16	80%	16	80%	4	20%
13. Da su nombre completo	4	20%	16	80%	18	90%	2	10%
14. Se equilibra en un pie 10 segundos	2	10%	18	90%	18	90%	2	10%
15. Salta en un pie	1	5%	19	95%	19	95%	1	5%
16. Recibe la pelota con rebote	0	0%	20	100%	15	75%	5	25%
17. Camina talón con punta	0	0%	20	100%	16	80%	4	20%
18. Retrocede talón con punta	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%

Anexo 6.- Evidencias Fotografías (describir las imágenes)





Anexo 7.- Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios

Expertos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chochos Palomo Nancy Maribel

Título: "Estimulando el intelecto". Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil.

Objetivo:

General

- Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Lorena Aracely Cañizares Vasconez
Número de cédula o identidad:	0502762263
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia
Número de Registro Senescyt:	1045-15-88070266
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Universidad Técnica de Cotopaxi- Docente Carrera Educación Inicial-Coordinadora Programa Maestría en Educación Inicial
Teléfonos:	0979148922
Correo electrónico:	lorena.canizares@utc.edu.ec

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		

d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la investigación .	X		
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	X		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización..	X		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
Sí, la aplicación de la Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, que el docente utiliza en su aula de clase para el desarrollo del aprendizaje, desarrollando habilidades, destrezas y lo más esencial fortalecer la creatividad e imaginación de los niños de educación inicial.
2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
Sí, porque utiliza un lenguaje de fácil comprensión, así como también la Guía de actividades didácticas fundamentadas a aplicarse son bastante novedosas y adecuadas para el nivel, la persona que lo lea podrá entenderlo con facilidad.
3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
Sí, <u>la maestrante</u> realizó una selección minuciosa será de mucha ayuda para las docentes de Inicial, al aplicar la Guía de actividades didácticas fundamentadas, se desarrollará de manera adecuada cada una de las actividades planteadas, generando impacto en el procesos enseñanza aprendizaje.

4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

La principal ventaja que la Guía de actividades didácticas fundamentadas, pretende ayudar a las compañeras docentes puesto que hay un escaso conocimiento acerca de esta metodología, con actividades dinámicas que permitan mejorar la calidad educativa de los niños en diferentes áreas del proceso de enseñanza.

5. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input checked="" type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. **Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

La propuesta está estructurada de manera adecuada, ya que la ha realizado siguiendo todos los pasos necesarios de una investigación.

Se podría difundir la propuesta a otras instituciones ya que es una investigación de gran valía para que más docentes se beneficien con la presente Guía de de actividades didácticas fundamentadas, para que puedan aplicarlas en sus aulas con el fin de desarrollar la lúdica y la creatividad en la primera infancia.



Firma del evaluador
C.I. 0502762263

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chocho Palomo Nancy Maribel

Título: "Estimulando el intelecto". Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil.

Objetivo:

General

- Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Rosa Elvira Chillan Haro
Número de cédula o identidad:	1716992829
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo
Número de Registro Senescyt:	1045-2021-2372393
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Escuela de educación básica "Aviación del Ejército" Docente de Educación Básica
Teléfonos:	0979148922
Correo electrónico:	rosa.chillan@educacion.gob.ec

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		

d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la investigación .	X		
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	X		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización..	X		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		

Por favor emita un comentario

<p>1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?</p> <p>La aplicación de la Guía de actividades didácticas para el desarrollo intelectual, que la docente utiliza en su aula de clases ayuda a fortalecer la creatividad e imaginación de los niños de educación inicial.</p>
<p>2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?</p> <p>Sí, porque se utiliza términos adecuados en donde los niños pueden comprender fácilmente para realizar las actividades.</p>
<p>3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?</p> <p>Sí, la propuesta será de mucha ayuda para las docentes de Educación Inicial, para que puedan aplicar la Guía de actividades didácticas fundamentadas.</p>
<p>4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?</p>

La ventaja que se puede destacar es que se pudo demostrar a las docentes a que edad se puede aprovechar el desarrollo del intelecto del niño.

5. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input checked="" type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. **Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

La propuesta esta correctamente estructurada y se puede recomendar a otras docentes para que apliquen en el aula de clases con sus niños.



Firma del evaluador
C.I. 0502762263



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chochos Palomo Nancy Maribel

Título: "Estimulando el intelecto". Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil

Objetivo: Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

1. Identificación del evaluador



Nombres y Apellidos del evaluador:	Lic. Martha Maritza Haro Azipuela.
Numero de cédula o identidad:	1718809294
Título de tercer Nivel:	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención "Educación Básica"
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente	Docente De la Escuela "Aviación del Ejército"
Teléfonos:	098 751 4019
Correo electrónico:	marih1974@hotmail.com

2. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		

e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	X		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	X		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

La propuesta que aplica la maestra se encuentra bien estructurada ya que contiene actividades interesantes para ser aplicadas a los niños del nivel Inicial.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.
- Felicitaciones a la maestra su propuesta de Tesis ya que será de mucho beneficio para los niños pequeños.

Firma del evaluador:

C.I. : 1718809294

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
 VALIDACIÓN DE USUARIOS

Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chocho Palomo Nancy Maribel

Título: "Estimulando el intelecto". Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil

Objetivo: Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

1. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Lic. Bertha Elizabeth Proaño Proaño.
Número de cédula o identidad:	1714091244
Título de tercer Nivel:	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención "Educación Básica"
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente	Docente De la Escuela "Aviación del Ejército"
Teléfonos:	0981463638
Correo electrónico:	Elizita12010@hotmail.com

2. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		

e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	X		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	X		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Un tema muy interesante ya que nuestros niños necesitan desarrollar el intelecto en sus primeros días de vida.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

- Felicitaciones a la maestra por tomar en cuenta a nuestra institución y a nuestros niños para la realización de su propuesta de Tesis.



Firma del evaluador:

C.I. : 1714091244

Anexo 8.- Certificación transferencia de Conocimientos

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

COHORTE 2021

TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.

ESTUDIANTE:	Chochos Palomo Nancy Maribel
MAESTRÍA:	EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE:	2021
PARALELO:	ÚNICO
TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	La lúdica y el desarrollo intelectual en los niños del Educación Inicial II

Título de la propuesta:

“Estimulando el intelecto”. Guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil

Objetivos de la propuesta:

General

Estimular las habilidades intelectuales en los niños de Educación Inicial mediante el aprovechamiento de las estrategias lúdicas.

Específicos

Determinar las necesidades específicas en torno al desarrollo intelectual infantil mediante un diagnóstico situacional con los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”.

Identificar las estrategias lúdicas que pueden potenciar el desarrollo de las habilidades intelectuales en la primera infancia.

Estructurar cada una de las actividades que conforman la propuesta.

Justificación de la propuesta:

La justificación de la presente investigación se encuentra fundamentada en los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación, en los cuales, se ha evidenciado que los niños y niñas del sub nivel de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Aviación del Ejército”, tienen deficiencias relacionadas con el bajo nivel de desarrollo intelectual, lo cual, respalda la necesidad de desarrollar una propuesta didáctica fundamentada en la lúdica, por los aportes que se han descrito en el primer capítulo de la investigación.

En este sentido, se ha podido recopilar en la entrevista realizada a la docente que el juego como parte de las estrategias lúdicas ofrece numerosas ventajas para el desarrollo en la infancia temprana, tales como mejorar el nivel motivacional, activar conocimientos previos, explorar habilidades, estimular la creatividad y la atención, mejorar la memoria y fomentar el trabajo en equipo. Por ello, su utilización por parte de la educadora tiene como objetivo motivar al niño al llegar al aula, para que pueda estar activo durante su estadía en la misma, además preparar para que adquiera nuevos conocimientos.

De tal forma que, desde la perspectiva de la educadora se respalda el valor didáctico que tiene el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como medio para mejorar el dinamismo en el aula, para explorar y aprender nuevos contenidos y habilidades en los estudiantes, en el ámbito cognitivo, emocional, social, afectivo y físico.

Por otro lado, también se ha evidenciado el reconocimiento de la docente en relación al desarrollo intelectual en el periodo de la Educación Inicial, al ser una etapa crucial para que los infantes desarrollen potencialmente las habilidades intelectuales que les permitan aprender a lo largo de la vida. De igual forma, se reconoce la existencia de factores de riesgo potencial que pueden afectar esta

dimensión del desarrollo infantil, tales como la desnutrición, las emociones negativas, el estrés infantil, el maltrato verbal o físico, entre otros, que deben ser contrarrestados por medio de la práctica educativa en este sub nivel.

En consecuencia, se afirma la necesidad y la importancia de contar con una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, que contribuya en la labor docente para estimular las habilidades intelectuales en la primera infancia, en el presente caso, aprovechando las estrategias lúdicas como recurso propicio para trabajar con los niños y niñas.

De la misma forma, los resultados de la aplicación del Test Denver, permiten evidenciar que los niños presentan deficiencias en relación al logro de indicadores propios de su edad, en el ámbito motriz, de autonomía, de socialización, de pensamiento, de creatividad, entre otros que permiten evidenciar un bajo nivel de desarrollo intelectual infantil.

En el área personal y social, que se analizaron 5 indicadores, se evidenció que el 80% de niños no logra abotonarse por sí mismo, el 75% no puede lavarse y secarse las manos solo, el 95% no logra vestirse con supervisión, el 90% no se separa con facilidad de su madre, el 90% tiene dificultades para participar en juegos interactivos, lo cual, refleja una falta de control social y emocional de los infantes y una escasa autonomía para el desarrollo de actividades cotidianas.

Acerca del desarrollo del lenguaje, se ha obtenido que el 90% de niños no comprende el significado de palabras como cansado o hambriento, el 100% no logra comprender las preposiciones, el 50% tiene dificultades para reconocer los colores, el 80% tiene problemas para definir palabras y el 80% no puede decir su nombre completo. Por consiguiente, se evidencia que los infantes no han logrado alcanzar las habilidades propias para su edad respecto al desarrollo del lenguaje, reflejando un bajo nivel de estimulación y de desarrollo intelectual.

Finalmente, respecto a la motricidad gruesa se han detectado también la existencia de dificultades, el 90% no logra equilibrarse en un pie por 10 segundos, el 95% no puede saltar en un solo pie, el 100% es incapaz de recibir la pelota con rebote, para

caminar talón con punta y también para retroceder talón con punta.

De esta manera, se puede apreciar que los infantes no logran alcanzar los indicadores de desarrollo propios de su edad en las principales áreas, lo cual, refleja un bajo nivel de desarrollo intelectual, pues este es la base para adquirir todas las habilidades y capacidades del ser humano, siendo necesario la aplicación de la propuesta.

Resultados de la aplicación de la propuesta:

Indicadores	Pre test				Post test			
	Hace		No hace		Hace		No hace	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1. Se abotona	4	20%	16	80%	19	95%	1	5%
2. Se lava y se seca las manos	5	25%	15	75%	20	100%	0	0%
3. Se viste con supervisión	1	5%	19	95%	18	90%	2	10%
4. Se separa de la madre con facilidad	2	10%	18	90%	17	85%	3	15%
5. Participa en juegos interactivos	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
6. Copia figuras simples	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
7. Puede construir un puente con cubos	3	15%	17	85%	20	100%	0	0%
8. Dibuja al hombre en tres partes	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
9. Comprende frío, cansado, hambriento	2	10%	18	90%	20	100%	0	0%
10. Comprende preposiciones	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%
11. Reconoce colores	10	50%	10	50%	18	90%	2	10%
12. Define palabras	4	20%	16	80%	16	80%	4	20%

13. Da su nombre completo	4	20%	16	80%	18	90%	2	10%
14. Se equilibra en un pie 10 segundos	2	10%	18	90%	18	90%	2	10%
15. Salta en un pie	1	5%	19	95%	19	95%	1	5%
16. Recibe la pelota con rebote	0	0%	20	100%	15	75%	5	25%
17. Camina talón con punta	0	0%	20	100%	16	80%	4	20%
18. Retrocede talón con punta	0	0%	20	100%	18	90%	2	10%

Conclusión:

- Se diseñó una guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, misma que consta de doce actividades lúdicas, que incluyen expresiones plásticas y juegos didácticos para promover en los infantes el fortalecimiento de la atención, la percepción, la memoria y el pensamiento, necesarios para el proceso de aprendizaje de los niños.

Recomendación:

- Se recomienda a los docentes de Educación Inicial que apliquen la propuesta de la guía de actividades didácticas fundamentadas en la lúdica para el desarrollo intelectual infantil, como una herramienta para aportar a su práctica didáctica.

Elaborado por:

Chochos Palomo Nancy Maribel

Estudiante de la Maestría en Educación Inicial

CI. 0503722167

Revisado por:

José Nicolás Barbosa Zapata Mg.C.

Tutor del trabajo de titulación

Cédula: 0501886618

Aprobado por:

Mg.C. Lorena Aracely Cañizares Vasconez

Coordinadora de la Maestría en Educación Inicial

C.I. 0502762263