



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

### Unidad de Educación a Distancia

#### Carrera de Educación Inicial

### El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” período 2024

Trabajo de Integración Curricular, previo a la  
obtención del título de Licenciada en Ciencias  
de la Educación Inicial.

#### **AUTORA:**

Leila Yomary Castro Calva

#### **DIRECTOR:**

Lic. Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez. Mgtr.

Loja - Ecuador

2024

## Certificación



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

### CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **ORDOÑEZ ORDOÑEZ RAQUEL ALEXANDRA**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa "Fernando Suárez Palacio" período 2024**, perteneciente al estudiante **LEILA YOMARY CASTRO CALVA**, con cédula de identidad N° **1105230880**.

#### Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 12 de Agosto de 2024



RAQUEL ALEXANDRA  
ORDOÑEZ ORDOÑEZ

F)

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-002475

1/1  
Educamos para Transformar

## **Autoría**

Yo, **Leila Yomary Castro Calva**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional-Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de Identidad:** 1105230880

**Fecha:** 10 de octubre del 2024

**Correo electrónico:** leila.castro@unl.edu.ec

**Teléfono o celular:** 0994229948

**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo del, Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Leila Yomary Castro Calva**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” período 2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los diez días del mes de octubre del año dos mil veinticuatro.

**Firma:**



**Autor:** Leila Yomary Castro Calva

**Cédula:** 1105230880

**Dirección:** Av. Pablo Palacio Sector: Carigan/ Loja

**Correo electrónico:** leila.castro@unl.edu.ec

**Celular:** 0994229948

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Mgtr. Raquel Alexandra Ordoñez Ordoñez.

### **Dedicatoria**

A mi Dios por la vida y salud que me brinda por iluminar mi mente y brindarme la sabiduría necesaria ya que sin el nada de esto sería posible.

A mi familia, por su amor incondicional y su constante apoyo. A mi padre, mi bello ángel que me hubiese gustado que me acompañe en esta etapa final que estoy por culminar a mi madre le agradezco por su apoyo y por ser mi guía por inculcarme la importancia de la educación y por creer en mí en todo momento a los dos les estoy eternamente agradecida por la crianza que me han dado. A mi pareja e hija, gracias por su paciencia y comprensión.

Gracias por ser mi mayor motivación y por estar presente en cada momento de mi vida. Este logro no sería posible sin su constante apoyo en cada paso que doy.

A ustedes les dedico este logro, con profundo agradecimiento y amor.

*Leila Yomary Castro Calva*

## **Agradecimiento**

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Unidad de Educación a Distancia, a la carrera de Educación Inicial a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por darme la oportunidad de formar parte de esta comunidad y por brindarme su apoyo a lo largo de todo mi proceso formativo, cada uno de sus conocimientos y experiencias compartidas serán aprovechadas no solo en mi vida profesional sino también personal.

Asimismo, considero oportuno agradecer a la Mgtr. Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez directora del trabajo de integración curricular, quien a través de sus conocimientos y orientaciones me supo guiar en el desarrollo del presente trabajo. Del mismo modo agradezco a la Mgtr. María Soledad Cárdenas Palacios, por estar presente a lo largo de todo el proceso de elaboración del presente trabajo brindándome sus conocimientos y sugerencias para culminar el mismo.

Finalmente, expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” dirigida por la Rectora Lic. Teresa Herrera Herrera por su colaboración, amabilidad, y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de alguna manera u otra aportaron al presente trabajo de investigación.

*Leila Yomary Castro Calva*

## Índice de contenido

<b>Portada.....</b>	<b>i</b>
<b>Certificación.....</b>	<b>ii</b>
<b>Autoría.....</b>	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización. ....</b>	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>v</b>
<b>Agradecimiento.....</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de contenido.....</b>	<b>vii</b>
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	ix
<b>1. Título.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Resumen.....</b>	<b>2</b>
Abstract.....	3
<b>3. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico.....</b>	<b>6</b>
4.1. Antecedentes.....	6
4.2. Bases Teóricas.....	7
4.3. Bases legales.....	7
4.3.1. Constitución de la República del Ecuador.....	7
4.3.2. Ley Orgánica de la Educación Intercultural.....	7
4.3.3. Código de la Niñez y Adolescencia.....	8
4.3.4. Currículo de Educación Inicial del Ecuador.....	8
4.3.5. Declaración Universal de los Derechos Humanos.....	8
4.3.6. Declaración Mundial sobre Educación para Todos.....	8
4.3.7. Objetivo de Desarrollo Sostenible.....	8
4.4. Variables de la investigación.....	9

4.4.1. El juego trabajo .....	9
4.4.2. Habilidades Cognitivas .....	12
<b>5. Metodología.....</b>	<b>16</b>
5.1. Área de estudio .....	16
5.2. Procedimiento.....	17
5.2.1. Enfoque metodológico .....	17
5.2.2. Método .....	17
5.2.3. Técnicas e Instrumentos .....	18
5.2.4. Diseño de la investigación.....	18
5.2.5. Unidad de estudio.....	19
5.2.6. Criterios de inclusión .....	19
5.2.7. Criterios de exclusión.....	19
5.3. Procesamiento de los datos obtenidos .....	19
<b>6. Resultados .....</b>	<b>21</b>
6.1. Triangulación de datos.....	22
<b>7. Discusión .....</b>	<b>29</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>32</b>
<b>9. Recomendaciones .....</b>	<b>33</b>
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>34</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>39</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> .....	19
<b>Tabla 2.</b> .....	22
<b>Tabla 3.</b> .....	25

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Croquis de la Unidad Educativa "Fernando Suárez Palacio". Escenario en el que se realizó la investigación.....	17
---	----

## Índice de anexos

<b>Anexo 1.</b> Guía de Entrevista .....	39
<b>Anexo 2.</b> Ficha de Observación .....	41
<b>Anexo 3.</b> Validación Guía de Entrevista.....	43
<b>Anexo 4.</b> Validación de ficha de observación.....	47
<b>Anexo 5.</b> Matriz de operacionalización de variables .....	51
<b>Anexo 6.</b> Propuesta de intervención, Guía de actividades .....	55
<b>Anexo 7.</b> Certificación de Traducción de Resumen.....	67

## **1. Título**

**El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” período 2024**

## 2. Resumen

El presente Trabajo de Integración Curricular tuvo como objetivo principal analizar la relación entre el juego trabajo y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”; esta investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo, y método inductivo, el diseño fue no experimental de corte transversal, se emplearon técnicas como la entrevista con su instrumento guía de entrevista, que constó de 5 preguntas abiertas, dirigida a una docente y la observación directa cuyo instrumento fue la ficha de observación, con 5 ítems, aplicada a una muestra de 26 niños de 3 y 4 años de edad. Los resultados encontrados de acuerdo a la entrevista y la ficha de observación revelan una fuerte vinculación al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños ya que los niños participan regularmente en actividades del juego trabajo mostrando una mayor facilidad para procesar información y aprender. Se pudo determinar que los niños demuestran una adecuada capacidad de concentración, creatividad y resolución de problemas reflejando un buen desarrollo cognitivo, sin embargo, un menor número de niños siempre presenta dificultades en estos aspectos. Se concluye que la metodología del juego trabajo aplicada regularmente contribuye de manera positiva al desarrollo cognitivo de los niños en esta etapa de su crecimiento, alineándose con las Teoría de Froebel y Piaget. Además, las actividades lúdicas no solo estimulan la participación de niños, sino que también contribuyen a su capacidad para concentrarse y resolver problemas. Las habilidades cognitivas se manifiestan en la capacidad para mantenerse enfocados en tareas y superar desafíos. Esto también promueve su creatividad y la capacidad de interactuar de manera positiva.

**Palabras clave:** *capacidad, lúdicas, concentración, resolución, crecimiento.*

## **Abstract**

The main objective of this Curricular Integration Work was to analyze the relationship between the game work and the development of cognitive skills in 3 and 4-year-old children from the “Fernando Suárez Palacio” Educational Unit; this research was framed in a qualitative approach and inductive method, the design was non-experimental cross-sectional, techniques such as the interview with an interview guide instrument were used, which consisted in 5 open questions, directed to a teacher and direct observation, whose instrument was the observation sheet, with 5 items, applied to a sample of 26 children of 3 and 4 years old. The results found according to the interview and the observation sheet reveal a strong link with the development of cognitive skills in children as children regularly participate in work game activities showing an easier greater to process information and learn. It was determined that children demonstrate an adequate capacity for concentration, creativity and problem solving, reflecting good cognitive development; however, a smaller number of children always present difficulties in these aspects. It is concluded that the methodology of game work applied regularly contributes positively to the cognitive development of children at this stage of their growth, aligning with the Froebel and Piaget theory. In addition, playful activities not only stimulate children's participation, but also contribute to their ability to concentrate and solve problems. Cognitive skills manifest in the ability to stay focused on tasks and overcome challenges, this also promotes their creativity and ability to interact positively.

**Keywords:** *ability, playful, concentration, resolution, growth.*

### 3. Introducción

El juego trabajo es una estrategia fundamental en el ámbito educativo ya que ayuda al desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas en los primeros años de vida (Ríos, 2013). Por otro lado, las habilidades cognitivas son capacidades mentales que les permiten captar, procesar y analizar información que se puede enseñar, estas capacidades intervienen en la competencia del individuo y le permite interactuar con el medio que lo rodea (Frías et al., 2017).

La importancia de abordar el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” radica en la primera infancia es decir los primeros años de vida, donde se establecen los cimientos para el desarrollo integral de la persona. Esta investigación se enfoca en la necesidad de identificar y afrontar los desafíos que impiden la implementación estrategias pedagógicas en base al juego trabajo y que ayuden al desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y niñas.

Al abordar el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años, genera beneficios para el sector investigado como mejorar el desarrollo integral esto al identificar y enfrentar los desafíos que impiden la implementación de estrategias pedagógicas en relación al juego trabajo, así mismo esta investigación permitirá diseñar e implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego trabajo, ayudará a mejorar y a desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas.

En la provincia de Loja no existen estudios recientes que aporten con información sobre la situación de los niños y niñas en las escuelas en relación a su desarrollo cognitivo, sin embargo, Valdiviezo (2021) señala que en el Centro de Desarrollo Infantil “Cuidad Victoria” del cantón Loja el 92% de los niños están en un nivel inadecuado de la escala mental, además del desconocimiento de las docentes sobre las experiencias de aprendizajes y la falta de recursos materiales. Tal como lo señala el Ministerio de Educación (2015) aproximadamente entre el 5 y 10% de los niños y niñas se evidencian problemas de aprendizaje, especialmente en relación a la lectura, comprensión y resolución de problemas.

Para este trabajo de investigación se consideró plantear el objetivo general: Analizar la relación entre el juego trabajo y las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”. Y los siguientes objetivos específicos:

- Identificar el juego trabajo y la relación de habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”.
- Describir las habilidades cognitivas en la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” en niños de 3 y 4 años.

- Determinar el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”.

Dentro de los alcances de la investigación se obtuvo que se pudo contar con la información documental en cuanto a estudios a nivel mundial y nacional, además se logró contar con la colaboración de autoridades de la institución para llevar a cabo esta investigación y participación del docente, niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”, también es importante mencionar que existieron limitaciones respecto a que no existen investigaciones locales actuales lo que dificulta contrastar los resultados obtenidos en esta investigación.

## **4. Marco teórico**

### **4.1. Antecedentes**

En el contexto mundial, según datos de la OMS (Organización Mundial de la Salud) “cada año aproximadamente más de 200 millones de niños (as) que tienen menos de cinco años no alcanzan su desarrollo cognitivo más alto debido a problemas a los que están expuestos ya sea por el entorno social, o el entorno en el que interactúan la mayor parte del tiempo” (Hurtado, 2018). Según Papalia et al., (2009) “los niños que tienen oportunidades de aprendizaje limitadas en la primera infancia pueden comenzar el jardín de niños por lo menos con dos años de retraso, y es poco posible que los alcancen sin ayuda especial ya que no son estimulados en el momento adecuado es por ello que afectará significativamente en el desarrollo cognitivo”.

En Latinoamérica la falta de desarrollo cognitivo se constituye en un serio problema de salud pública. Sin embargo, las limitaciones de recursos y personal especializado dificultan implementar programas que detecten y atiendan a tiempo estos problemas, así mismo de estadísticas específicas sobre su prevalencia” (Gaytán et al., (2015). En América Latina y el Caribe la escuela juega un papel importante en el desarrollo del máximo potencial del aprendizaje, aunque este rol se ve limitado por el peso de desigualdades sociales, un aspecto importante es el contexto educativo del hogar ya que un aumento de esta variable da como resultado incrementos del aprendizaje de 12 a 50 puntos en la escala de logros cognitivos (UNESCO, 2023).

Con respecto a Ecuador no se registran datos estadísticos actuales, sin embargo, de acuerdo al Ministerio de Educación (2015) aproximadamente entre el 5 y 10% de los niños y niñas se evidencian problemas de aprendizaje, especialmente en relación a la lectura, comprensión y resolución de problemas, es decir, de uno a tres niños por aula de clase presenta alguno de estos problemas.

En lo que respecta a la provincia de Loja no existen estudios que se evidencien la realidad por la que atraviesan los niños y niñas en las escuelas respecto de su desarrollo cognitivo, sin embargo en un estudio realizado por (Valdiviezo, 2021) en el Centro de Desarrollo Infantil “Cuidad Victoria” del cantón Loja en sus resultados encontró que el 92% de los niños están en un nivel inadecuado de la escala mental, además se evidenció que las docentes no conocen las experiencias de aprendizaje, a esto se suma la falta de recursos materiales lo que incide directamente en el desarrollo cognitivo de los niños.

## **4.2. Bases Teóricas**

### **4.2.1 Teoría de Froebel**

Son diversas las teorías sobre el juego trabajo como una estrategia pedagógica la cual ayuda al niño a desarrollar una serie de habilidades. En ese sentido una de las teorías es la de Froebel quien fue un precursor de la educación escolar y establece el juego como un instrumento para lograr una educación integral ya que indica que: “los juegos surgen de manera natural ayudan a desarrollar la personalidad del niño, por eso el juego se constituye en una herramienta importante en la educación por ello se recomienda jugar de dos a tres horas por día” (Ministerio de Educación, 2022).

### **4.2.2 Teoría de Jean Piaget**

Con respecto a las habilidades cognitivas la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget se constituye en una de las más importantes ya que destaca la definición de la inteligencia del niño enfocándose en el desarrollo cognitivo y en la adquisición de competencias y habilidades, también se considera el rol del individuo en la construcción del conocimiento, de esta manera Piaget revela que la inteligencia y el conocimiento se unen al medio físico y social y describe la asimilación y acomodación en la evolución del psiquismo humano (Bálsamo, 2022).

## **4.3. Bases legales**

### **4.3.1. Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución de la República del Ecuador (2008) con respecto a la educación en sus artículos 26 y 44 establece que:

**Artículo 26:** La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado.

**Artículo 44:** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre las demás personas.

### **4.3.2. Ley Orgánica de la Educación Intercultural**

**Artículo 2.1:** Acceso universal a la educación, se garantiza el acceso universal integrador y equitativo a una educación de calidad, la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad, para niñas, niños, adolescentes y jóvenes promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos y todas a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación o exclusión (Ministerio de Educación, 2017).

Igualdad de oportunidades y de trato, se garantizan entornos de aprendizajes accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación (Ministerio de Educación, 2017).

**Artículo 40:** Define al nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas (Ministerio de Educación, 2017).

#### **4.3.3. Código de la Niñez y Adolescencia**

**Artículo 37:** Derecho a la educación, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad (Código de la Niñez y Adolescencia, 2014).

#### **4.3.4. Currículo de Educación Inicial del Ecuador**

Proporciona directrices para la organización y el desarrollo de la educación inicial en el país promoviendo prácticas pedagógicas basadas en estrategias didácticas priorizando en la metodología de trabajo con los niños algunos elementos entre los que incluye el juego con el fin de estimular el desarrollo integral de los niños (Ministerio de Educación, 2015).

#### **4.3.5. Declaración Universal de los Derechos Humanos**

**Artículo 26:** Señala que “todos tenemos derecho a la educación. La educación debe ser gratuita al menos en lo concerniente al menos en la instrucción elemental y fundamenta. La instrucción elemental será obligatoria” (ONU, 2024).

#### **4.3.6. Declaración Mundial sobre Educación para Todos**

**Artículo 1.** Satisfacción de las necesidades básicas del aprendizaje: Cada persona niño, joven o adulto deberá estar en condiciones de aprovechar las oportunidades ofrecidas para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje (Declaración Mundial sobre Educación para Todos, 1990).

#### **4.3.7. Objetivo de Desarrollo Sostenible**

**Objetivo 4.** Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos (Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2024).

#### **4.4. Variables de la investigación**

##### **4.4.1. El juego trabajo**

El juego trabajo es una estrategia educativa fundamental ya que ayuda al desarrollo integral de los niños en los primeros años de vida, fortaleciendo el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales que hacen que el niño se relacione con los demás.

En este sentido, Ríos (2013) menciona que, “el juego es muy importante en los primeros años de vida para el desarrollo y aprendizaje, y es considerado como parte de la experiencia del ser humano y propios de las culturas y sociedades”. El juego es una actividad que nos permite aprender a relacionarnos con lo que nos rodea, en el ámbito familiar, material, cultural y social.

El juego surge de manera natural y mediante él los niños interactúan con otros niños, con adultos y su alrededor, lo que les ayuda a desenvolverse con otras personas y conocen el medio que los rodea. El juego es importante ya que ayuda a los niños a adquirir diferentes capacidades tales como la exploración, comunicación con adultos, aprendizaje, así mismo les ayuda a desarrollar su personalidad, habilidades de aspecto social, capacidades intelectuales, resolución de conflictos y problemas. (Ruíz, 2017).

El Ministerio de Educación (2022) señala que “la metodología juego trabajo, contribuye a convertir el aprendizaje en un momento creativo, dinámico y divertido. Cuando los niños aprenden jugando, este se vuelve significativo”.

##### **4.4.1.1. Importancia del juego**

Mariotti (2021), señala que al jugar los niños tienden a volverse más independientes, realizan actividades por si solos, su sensibilidad visual y auditiva se agudiza, aprender a apreciar la cultura popular, disminuye su comportamiento agresivo, su imaginación mejora y desarrollan la creatividad, equilibran sus emociones y mejoran su crecimiento mental y adaptabilidad social.

“A través de los gestos y creaciones los niños pueden dar a conocer el origen de su problema. La actividad lúdica permite al niño realizar acciones reales tales como tocar, desplazar, desmontar, ensamblar con el objetivo de satisfacer el funcionamiento del juego ya que ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas, promueve el aprendizaje y ayuda a la interacción entre compañeros” (Mariotti, 2021).

Como lo mencionan Azofeifa & Cordero (2015), “el juego se convierte en un instrumento fundamental que potencia el desarrollo integral de los niños fuertemente relacionado con las dimensiones básicas: intelectual, psicomotor, social y afectivo emocional”.

A través del juego el proceso de enseñanza proporciona al niño un desarrollo saludable y armonioso por lo cual se convierte en una estrategia muy importante en la que los infantes logran conocimientos y competencias fundamentales. En base a esto “las oportunidades de juego, la exploración y el aprendizaje práctico forman el fundamento de los programas eficaces de educación de etapa preescolar” (UNICEF, 2018).

De acuerdo al Ministerio de Educación (2022) “mediante el juego y la utilización de juguetes se puede explicar los cinco parámetros de la personalidad y su desarrollo los cuales están relacionados entre sí”, mismos que se detallan a continuación:

- La afectividad

El juego ayuda en el desarrollo emocional y afectivo debido a que esta actividad genera placer, alegría y entretenimiento. “En los primeros años de vida de los niños los juguetes afectivos y la imitación de diferentes situaciones mejoran el desarrollo de la afectividad” (Ministerio de Educación, 2022).

- La motricidad

Por medio del juego el niño aprende y conoce la estructura del cuerpo, desarrollo e integra aspectos neuromusculares como la coordinación y equilibrio que ayudan a desarrollar sus capacidades sensoriales, y a alcanzar agilidad y destreza (Ministerio de Educación, 2022).

- La inteligencia

En los primeros años de vida las capacidades intelectuales están relacionadas con el desarrollo sensoriomotor. “La mayoría de los comportamientos intelectuales se pueden convertir en juego cuando se repiten por asimilación, por ejemplo, cuando el niño desarma un juguete aprende a analizar los objetos, adquiriendo razonamiento” (Ministerio de Educación, 2022).

- La creatividad

El juego conduce de manera natural a la creatividad, ya que en todos los niveles los niños deben emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, invención y producción” (Ministerio de Educación, 2022).

- La sociabilidad

Los juegos y juguetes ayudan a la comunicación, intercambio e integración con esto los niños se hacen más sociables. “Los niños juegan solos en los primeros años de vida, generan una actividad individual; luego existen actividades competitivas en las que los niños interactúan con uno o más compañeros” (Ministerio de Educación, 2022).

#### **4.4.1.2. Características**

A través del tiempo el juego ha sido catalogado como una actividad que se realiza en todo el mundo, que genera placer, entretenimiento y alegría para quienes lo practican.

El juego es importante para potenciar el aprendizaje de los niños ya que ayuda al desarrollo cognitivo (Ruiz, 2017).

El juego promueve diversión y alegría. Por otra parte, el trabajo no se debe considerar como una acción aburrida, sino al contrario este debe generar placer y gratificación, es decir cumplir el rol de rehabilitador para desarrollar la creatividad e imaginación de los niños, además, puede favorecer el proceso de socializar, debido a que el juego fomenta una mejor relación entre ellos, crea y fortalece lazos de amistad entre los integrantes del grupo de la clase (Cusco, 2021).

El objetivo de la metodología del juego trabajo es que los niños y niñas desarrollen un plan hasta su evaluación, además que trabajen en equipos, desarrollar y promover su autonomía así mismo a respetar las normas de convivencia, esto contribuirá de manera significativa al desarrollo integral del niño (García et al., 2020).

#### **4.4.1.3. Beneficios**

En el ámbito de la educación “el juego trabajo fortalece la interacción de los niños con su entorno, mejorando sus destrezas y habilidades y a su vez ayuda a crear su propio aprendizaje, de esta manera aprenden a través del juego, además de promover el trabajo en equipo y se constituye en una experiencia agradable y gratificante” (Cusco, 2021).

- Permite al niño afirmar su autoestima y personalidad.
- Desarrollo del autoconcepto
- Favorece la socialización.
- Desarrollar habilidades sociales y motoras
- Potencia el desarrollo integral.
- Permite expresar deseos inconscientes y satisfacen las necesidades de los niños.
- Evidencia la etapa de la evolución donde se encuentra el niño.
- Contribuye al desarrollo del aprendizaje
- Potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- Favorece el desarrollo cognitivo, motor, social y afectivo.

#### **4.4.1.4. Momentos del juego trabajo**

Según Urgilés (2021) la metodología del juego trabajo comprende cuatro momentos que se detallan a continuación:

- **Planificación:** En esta etapa se desarrolla el dialogo del docente con los niños para mencionarles las acciones que se llevarán a cabo, respondiendo una serie de preguntas como: ¿Qué quiero hacer?, ¿Cómo lo puedo hacer?, ¿Con qué lo hago?, ¿Con quién?, ¿Dónde?, y ¿Para qué?
- **Desarrollo:** Es la fase donde se pone en acción lo planificado anteriormente, en base al juego trabajo.
- **Orden:** Es el tiempo destinado para ordenar todo el material y recursos que se ha utilizado en la etapa de desarrollo de la actividad.
- **Socialización:** Es la etapa final en la que el profesional se reúne con el grupo para realizar una evaluación de lo realizado por cada uno durante la jornada de clase. (Urgilés, 2021).

#### 4.4.2. Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas se definen como capacidades que intervienen en la competencia del individuo y le permiten interactuar con el medio que lo rodea. “Por esta razón estas habilidades constituyen una estructura que se denomina competencia cognitiva del ser humano lo cual le permite discriminar entre objetos, actos, identificar y clasificar conceptos, formular problemas, aplicar reglas y resolución de problemas” (Gatti & Rodríguez, 2005).

Las habilidades cognitivas también pueden llamarse actividades u operaciones del pensamiento a través de las cuales el individuo utiliza contenidos y procesos que utilizó para desarrollar dichas actividades. Otro autor también señala que son capacidades mentales que poseen las personas las cuales les permiten captar, procesar y analizar información, y que esta se puede enseñar” (Frías et al., 2017). Por tanto, son procesos que permiten recibir, comprender, relacionar, organizar y reordenar información para cumplir objetivos. “El desarrollo de las habilidades cognitivas también implica la capacidad de reconocer lo que hace la mente y la comprensión de su utilidad en situaciones cotidianas y en problemas” (Briones & Huerta, 2019).

Por lo tanto “las habilidades cognitivas se encuentran en la base de los procesos de transferencia que proporcionan una construcción continua de la estructura de los procesos mentales que son cada vez más complejos, en la dirección de la construcción y reconstrucción de estrategias cognitivas” (Gatti & Rodríguez, 2005).

##### 4.4.2.1. Importancia

Las habilidades cognitivas permiten que el individuo integre la información obtenida por los sentidos, por ello las operaciones del pensamiento ayudan a las personas apropiarse de los contenidos y del proceso para uso personal.

Yanzapata (2014) menciona que, “el aprendizaje de las habilidades cognitivas en la Educación Básica tiene doble implicancia: contribuyen al desarrollo de las capacidades y aprendizaje de los conocimientos de las asignaturas y también a través de la ejecución de las actividades de estas asignaturas, el estudiante desarrollará las habilidades intelectuales” (p. 30)

Las habilidades cognitivas facilitan el conocimiento debido a que intervienen directamente en la información recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando dicha información en la memoria para después recuperarla y utilizarla en el momento, lugar y situación que considere necesaria. (Villarroel, 2014).

Por otra parte, Villegas (2021) señala que las habilidades cognitivas permiten hacer un trabajo coordinado entre el sistema sensorial y el cerebro, teniendo experiencias que son adquiridas dependiendo de la persona ya que se aprenden observando, escuchando o con la misma práctica.

#### **4.4.2.2. Elementos Básicos**

Para Vélez y Rivadeneira (2022) las habilidades cognitivas son las siguientes:

- Atención: en la que interviene la fragmentación, exploración y selección.
- Comprensión: implica la captación de ideas, traducción a lenguaje propio y resumen, subrayado, esquemas, mapas conceptuales y redes, mediante el lenguaje oral y escrito.
- Elaboración: en relación a preguntas, analogías, organizadores, metáforas.
- Memorización: se refiere a la codificación y generación de respuestas. Por ejemplo, el método 3R: leer, recitar y revisar.

#### **4.4.2.3. Clasificación**

Existen diferentes clasificaciones de las habilidades cognitivas. Santillana (2008) propone clasificar las habilidades cognitivas en cuatro grupos:

Habilidades descriptivas: “permite realizar actividades como: contar, resumir, enumerar, resaltar, describir, narrar, esquematizar”.

Habilidades analíticas: “emparejar, clasificar, relacionar, comparar, analizar, agrupar, contraponer, medir, generalizar” (Santillana, 2008).

Habilidades críticas: “incluye actividades como justificar, criticar, evaluar, apreciar, discutir, elegir, discernir, etc.” (Santillana, 2008).

Habilidades creativas: “en las que intervienen inventar, transformar, diseñar, aplicar, cambiar, detectar problemas, producir ideas, etc” (Santillana, 2008).

#### **4.4.2.4. Características**

Las características de las habilidades cognitivas se enfocan en que están constituidas por un conjunto de capacidades intelectuales concretas ya que se emplean en determinados momentos y permiten generar reacciones que se corresponden por igual (Valdiviezo 2021).

Las habilidades cognitivas representan uno de los recursos afortunados que permite al ser humano ser competente, desarrollarse en forma plena. “La capacidad de hacer, de manera independiente y con otros, se favorecen por las habilidades cognitivas y su adquisición se tiene que hacer gradualmente por lo que se desarrollan a largo plazo” (Valdiviezo, 2021).

Las habilidades cognitivas tienen una estrecha relación con las nociones de inteligencia, de aprendizaje y de experiencia gracias a las cuales un individuo puede desarrollarse cognitivamente y aprender a desarrollar tareas complejas o a prever situaciones futuras con relación con lo vivido, por lo tanto, “las habilidades se desarrollan mediante la práctica conjunta a la reflexión y razonamiento que le permite al individuo adquirir un nuevo sistema de estudio mediante procesos que desarrollen la mente” (Vélez & Rivadeneira, 2022).

#### **4.4.2.5. Beneficios**

El desarrollo cognitivo posibilita al ser humano adquirir nuevos conocimientos y conductas a través de procesos mentales superiores específicos, como la percepción, el pensamiento y la comprensión. “Esto implica el desarrollo de procesos mentales superiores tales como la inteligencia y aprendizaje, hechos y conceptos, creencias e ideas, enseñanza y educación” (Papalia et al., 2009)

“Mediante el desarrollo cognitivo el niño percibe, organiza y asimila el aprendizaje para crecer de manera intelectual y madura” (Agudelo et al., 2017).

El beneficio del desarrollo cognitivo permite mejorar y fortalecer las habilidades mentales, así un desarrollo cognitivo saludable permite tener una mejor calidad de vida.

#### **4.4.2.6. Desarrollo de habilidades cognitivas**

El desarrollo de las habilidades cognitivas es una parte esencial de la psicología cognitiva, siendo a su vez uno de los contribuyentes de la ciencia cognitiva, en la cual se incluyen otras disciplinas a fines tales como la lingüística, la inteligencia artificial o la neurología (Ramírez, 2021).

Vásquez et al., (2024) afirma que el desarrollo cognitivo abarca todos los procesos a través de los cuales adquieren habilidades para interpretar e interactuar de forma eficiente con la realidad, se considera que implica la evolución de las capacidades intelectuales, siendo la inteligencia una de las más importantes. Se encuentra estrechamente ligado a diversos factores como el lenguaje, el pensamiento, la atención, el razonamiento, la resolución de problemas y

toma de decisiones. El aspecto cognitivo es todo lo que está relacionado al conocer, lo que a su vez es el conjunto de información que se refleja por el proceso de aprendizaje, aquí se analizan los procedimientos de la mente vinculados con el conocimiento que va de lo sencillo a lo complejo. El proceso de desarrollo cognitivo actúa de manera distinta en cada individuo y que aprende en gran parte de los factores de entorno y experiencias de aprendizaje por lo que es importante la estimulación temprana, y todo aquello que se considere necesario para fortalecer el desarrollo cognitivo en los primeros años de vida (Moreno & Soto , 2019).

Un niño atraviesa cuatro estadios con respecto a su proceso de desarrollo el sensoriomotor, el preoperatorio, el de las operaciones concretas y el pensamiento formal, las cuales se evidencian por características, destrezas, conductas y habilidades que distinguen el alcance de madurez intelectual. En esto no existe un desarrollo intelectual rígido que suponga creer que todos los seres experimenten el desarrollo de la misma manera, más bien es una construcción progresiva (Zurita, 2020).

Según Blumen (1997), menciona que existen cuatro características de cambio estructural: la primera en la que las etapas suponen modos de pensamiento cualitativamente discretos en distintos niveles de edad; la segunda característica en la que los modos de pensamientos cualitativamente discretos forman una secuencia que no varía en el proceso de desarrollo; la tercera señala que los modos de pensamientos característicos de cualquier etapa particular están conectados y juntos forman una estructura; finalmente la última característica se refiere a que las etapas o estadios son jerárquicos, las etapas más avanzadas se reintegran y finalmente suplantando o desplazan a modos de pensamientos de niveles menores.

Según Piaget, los niños constituyen una comprensión del mundo que los rodea, después experimentan discrepancias entre lo que conocen con lo que descubren. De la misma manera afirma que el desarrollo cognitivo se encuentra en la parte central del organismo del ser humano y el lenguaje es contingente en el conocimiento y comprensión que ha adquirido a través del desarrollo cognitivo, y que es una reorganización progresiva de los procesos de la mente que son el resultado de la maduración biológica y la experiencia del entorno. (Ramírez, 2021).

## **5. Metodología**

### **5.1. Área de estudio**

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” que es una institución creada en septiembre de 1986, identificada con su código 11H00271 correspondiente a la zona 7, geográficamente es un centro educativo urbano, ubicada en la Vía a Cuenca en el Km 5, en el sector Carigán a 500 m de la Avenida Pablo Palacio, parte Nor-occidental de la ciudad de Loja, cantón Loja, provincia de Loja, oferta un tipo de educación regular, con nivel educativo inicial, básica elemental y bachillerato general unificado, con un sostenimiento fiscal, régimen escolar sierra, de jurisdicción intercultural, modalidad presencial, y jornada matutina. Tiene un total de 19 docentes y 318 estudiantes

#### **5.1.1 Misión**

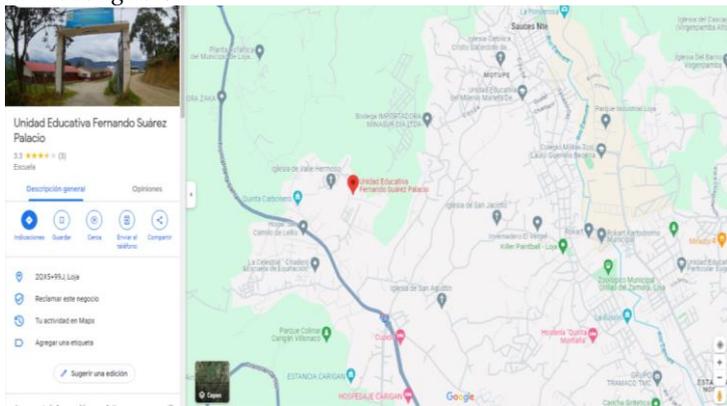
El propósito de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” es educar y formar de manera integral a niños y jóvenes en los niveles de Educación Básica y Bachillerato formando estudiantes con liderazgo que le facilite su proyecto de desarrollo personal.

Además, promueve en el talento humano la identidad institucional y la mejora a nivel personal y profesional mediante capacitaciones constantes. La oferta académica que ofrece se relaciona con los estándares de calidad educativa que les permite incorporarse en el mundo laboral y en la educación superior.

#### **5.1.2 Visión**

La Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” ofrece Educación Básica y Bachillerato con excelencia académica y competitiva de acuerdo a los avances tecnológicos y científicos del siglo XXI, con orientación curricular de acuerdo a otros valores como: servicio, honestidad, autoestima, responsabilidad; para que los alumnos enfrenten con autonomía y equidad los retos de la sociedad con personal docente muy eficiente y capacitado que promueve la investigación, la gestión y la interacción de padres de familia y alumnos en un entorno de participación, colaboración y cordialidad constante.

**Figura 1:** Croquis de la Unidad Educativa "Fernando Suárez Palacio". Escenario en el que se realizó la investigación.



**Figura 1:** Google maps (<https://www.google.com/maps>)

## 5.2. Procedimiento

Para cumplir con los objetivos específicos propuestos, se procedió a seleccionar la población objeto de estudio en este caso 26 niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”, seguidamente para obtener la información necesaria para cumplir con los objetivos, se aplicaron técnicas como la entrevista a la docente y observación directa a los niños en el aula de clase, con la información recolectada se procedió a elaborar la triangulación para obtener las principales conclusiones relacionadas directamente con los objetivos.

A continuación, se detalla los métodos y técnicas utilizados en la presente investigación para dar cumplimiento a los objetivos específicos propuestos, cabe destacar que para todos los objetivos se siguió el mismo procedimiento.

### 5.2.1. Enfoque metodológico

El enfoque de la investigación fue de tipo cualitativo, ya que como lo señala Sánchez (2019) este enfoque “se sustenta en evidencias orientadas a la descripción de manera profunda de tema de estudio con el fin de comprender y explicar a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus fundamentos y concepciones”.

### 5.2.2. Método

Se realizó una investigación con un método inductivo de la recopilación de datos e información relevantes mediante la aplicación de entrevista y observación directa. En este sentido Rodríguez & Pérez (2017) revela que “el método inductivo se pasa del conocimiento de un caso en específico a un conocimiento general”

### **5.2.3. Técnicas e Instrumentos**

- **Técnicas**

#### **La Entrevista**

La entrevista permite recolectar datos de los entrevistados mediante la aplicación de un conjunto de preguntas que busca obtener información de forma oral sobre un tema en específico, en el que participan dos personas, una que tiene el rol de entrevistador y la otra de entrevistado (Tejero, 2021).

En la presente investigación se aplicó la entrevista a la docente de los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

#### **La observación**

La observación consiste en utilizar los sentidos para percibir u observar hechos y realidades presentes, esta técnica combina la participación en la vida de las personas que están siendo estudiadas con la inmersión del investigador en la cotidianidad del grupo reconociendo las creencias, miedos, esperanzas y expectativas básicas (González et al., 2021).

Se realizó observaciones directas a los 26 niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” durante las actividades de juego, para registrar la información necesaria.

- **Instrumentos**

#### **Ficha de observación**

Este instrumento de campo para registrar los datos que proporcionen otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática (Loachamín, 2016).

Permitió registrar detalles observados sobre el juego trabajo y las habilidades cognitivas.

#### **Guía de entrevista**

“La guía de entrevista es un listado de preguntas o temas que el entrevistador realizará al entrevistado con lo cual obtendrá información sobre el o los temas propuestos” (DeCarlo, 2023).

La guía incluyó preguntas sobre la percepción de los docentes sobre las habilidades cognitivas de los niños.

### **5.2.4. Diseño de la investigación**

Se propuso una metodología no experimental de corte transversal, como lo señala Huairé (2019) “esta metodología tiene como propósito describir las variables y analizar su relación en un momento específico”.

### 5.2.5. Unidad de estudio

#### 5.2.5.1. Población

La población de estudio constó de 13 niños de 3 años y 13 niños de 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”, en total 26 niños 1 docente.

#### 5.2.5.2. Muestra

Por otra parte, al ser una investigación con una propuesta de intervención y que su proceso implica procedimientos casi individualizados para lograr los objetivos propuestos, se seleccionó el muestreo no probabilístico de tipo intencional. Bajo este criterio se trabajó con toda la población es decir con el grupo de 26 niños estudiantes de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”, además la muestra estuvo conformada por 1 docente.

**Tabla 1.**

*Población a estudiar*

<b>Informantes</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Estudiantes de 3 años	13	13
Estudiantes de 4 años	13	13
Docente	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>27</b>

*Nota. Datos obtenidos por medio del director de la institución educativa.*

*Fuente: Leila Castro2024*

#### 5.2.6. Criterios de inclusión

- Estudiantes de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.
- Que se haya firmado el consentimiento para la aplicación de los instrumentos.

#### 5.2.7. Criterios de exclusión

- Estudiantes que no pertenezcan a este rango de edad.
- Que no se haya firmado el consentimiento.

### 5.3. Procesamiento de los datos obtenidos

Este apartado tiene como propósito la recolección de información con datos cualitativos, a través de la aplicación de una entrevista semiestructurada, la misma que se constituye de 5 preguntas abiertas dirigida a la docente del nivel inicial, a la vez también se realizó una ficha de observación para dar cumplimiento a los objetivos planteados en la que se detallan cinco ítems que se aplicaron a los estudiantes de 3 y 4 años de edad de la sección matutina de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

Se realizó un cuadro detallado sobre el análisis y la discusión de preguntas elaboradas en la entrevista simultáneamente con la ficha de observación y descripción conceptual, la cual sirve de base para realizar la triangulación de datos de cada una de sus respectivas variables, con sus respuestas favorables a la investigación.

## **6. Resultados**

Una vez recolectada la información y datos requeridos a través de los instrumentos diseñados y aplicados en la presente investigación como fue la entrevista y la ficha de observación, se procedió a realizar un análisis exhaustivo en base a las dos variables de estudios.

Con la finalidad de sintetizar toda la información recolectada y los datos obtenidos de los diferentes estudios empleados; para desarrollar la triangulación de información que forma parte del método cualitativo lo cual constituye una base para el desarrollo de la temática.

Cabe mencionar que los datos obtenidos serán representados en tablas divididas en las categorías de estudio, las mismas serán visualizadas a continuación:

## 6.1. Triangulación de Datos

**Tabla 2.**

*Triangulación de datos variable independiente*

Variable independiente: El Juego Trabajo

Variable	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción Textual ficha de Observación	Descripción Conceptual	Interpretación por Variables
El juego trabajo	Conoce usted ¿Qué es el juego trabajo?	El juego trabajo es una técnica de aprendizaje utilizada en niños pequeños que les permite desarrollar sus habilidades y destrezas de manera fácil.	Presenta falta de interés en la actividad del juego trabajo	De lo que se logró observar, la mayoría <b>nunca presentan falta de interés, un menor grupo de niños siempre</b> presentan falta de interés en el juego trabajo, algunos, <b>casi siempre.</b>	Ríos (2013) menciona que, “el juego muy importante en los primeros años de vida para el desarrollo y aprendizaje, y es considerado como parte de la experiencia del ser humano y propios de las culturas y sociedades cultural y social.	En base a los resultados tanto en la entrevista al docente como en la ficha de observación, se encontró que el docente mostró tener conocimiento acerca de la metodología del juego trabajo, de los <b>niños observados</b> , la mayoría de ellos <b>nunca muestran falta de interés en el juego trabajo</b> , por lo tanto les interesa estas actividades, lo que indica que están comprometidos a participar, sin embargo, existen, <b>pocos niños que siempre presentan falta de interés</b> en el juego trabajo y <b>algunos casi siempre</b> , esto puede reflejar la necesidad de intervenir o investigar más a fondo las razones de su desinterés, aunque constituyen una

						<p>minoría su desmotivación podría afectar su desarrollo y bienestar con respecto al juego trabajo.</p>
	<p>¿Qué actividades del juego trabajo evidencia usted en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?</p>	<p>Se evidencia el juego simbólico, construcción de bloques, juego de reglas, juegos al aire libre.</p>	<p>Participa con entusiasmo en actividades del juego trabajo</p>	<p>Según la observación la mayoría de los niños <b>siempre</b> participan con interés en actividades del juego trabajo y pocos <b>casi siempre</b></p>		<p>De acuerdo con los resultados obtenidos, de los <b>niños observados</b>, la mayoría de ellos <b>siempre participan con entusiasmo</b> en actividades del juego trabajo, mencionando los siguientes juego simbólico, juego de reglas, juego al aire libre, indicando un alto nivel de compromiso y motivación en estas actividades, ya que la dinámica del juego trabajo son atractivos y adecuados para ellos, en una minoría los <b>niños casi siempre</b> participan con interés lo que refleja un buen nivel de involucramiento, aunque pueden existir circunstancias que disminuyen su interés. En general podemos</p>

					<p>mencionar que estos resultados son positivos ya que las actividades están bien alineadas con las necesidades y preferencias de los niños.</p> <p>Por ejemplo, el juego con rompecabezas que consiste en entregar al niño un rompecabezas, desarmarlo e indicarle al niño que vuelva a armarlo, esto requiere una buena concentración de parte de los niños para que puedan concretar su actividad. Este juego ayuda a desarrollar el área cognitiva y motora mediante esta actividad educativa y entretenida.</p>
--	--	--	--	--	--

*Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a la docente y niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”*

**Elaborado por:** Castro, Leila (2024)

## Variable dependiente

**Tabla 3.**

*Triangulación de datos variable dependiente*

Variable dependiente: Habilidades cognitivas

Variable	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción Textual ficha de Observación	Descripción Conceptual	Interpretación por Variables
Habilidades Cognitivas	Para usted: ¿Qué son las habilidades cognitivas?	Las habilidades cognitivas son las que permiten a los niños procesar información y aprender	Presenta dificultad para concentrarse en tareas específicas y mantener la atención durante más tiempo	De acuerdo a lo observado, un menor número de niños <b>siempre</b> presentan dificultad para concentrarse, pocos <b>casi siempre</b> , y el mayor número de los niños nunca presentan dificultad para concentrarse.	Las habilidades cognitivas se definen como capacidades que intervienen en la competencia del individuo y le permiten interactuar con el medio que lo rodea. “Por esta razón estas habilidades constituyen una estructura que se denomina competencia cognitiva del ser humano lo cual le permite discriminar entre objetos, actos, identificar y clasificar conceptos, formular problemas, aplicar reglas y resolución de problemas. (Gatti & Rodriguez, 2005).	En base a los resultados obtenidos se tiene que, de los <b>niños observados</b> la mayoría de ellos <b>mantienen un nivel adecuado de concentración</b> , lo que representa un tendencia positiva reflejada en su capacidad para mantenerse enfocados en sus actividades sin ninguna dificultad, lo que sugiere que las estrategias educativas implementadas son efectivas, en un menor número <b>siempre presentan dificultad</b> para concentrarse y <b>pocos niños casi siempre</b> , por lo tanto, es necesario investigar y abordar los factores que pueden estar afectando su capacidad de

						atención, lo que puede ser clave para proporcionar el apoyo adecuado y de esta manera mejorar su capacidad de atención, mediante intervenciones que aborden sus necesidades.
	¿Qué características de las habilidades cognitivas evidencia en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?	Se evidencia las habilidades cognitivas al trabajar con patrones de color/ forma, tamaño/ al enseñar canciones, rima. Trabalenguas.	Resuelve problemas con facilidad	Según lo observado los niños <b>siempre</b> resuelve problemas con facilidad, un grupo <b>casi siempre</b> y muy pocos <b>nunca</b>		De acuerdo con los resultados encontrados, de los <b>niños observados</b> un grupo de ellos siempre resuelve <b>problemas con facilidad</b> lo que representa la mayoría, esto refleja una excelente habilidad para solucionar desafíos, otros <b>niños casi siempre</b> resuelven problemas, mostrando esta capacidad en menos consistencia, finalmente un número menor de <b>niños nunca</b> logran resolver problemas con facilidad. Estos resultados son en general positivos ya que la mayoría

						demuestra habilidades en la resolución de problemas, no obstante, existe un grupo que enfrenta dificultades lo que indica la necesidad de implementar estrategias o adaptaciones para apoyar su desarrollo en este ámbito con el fin de facilitar un aprendizaje efectivo y equitativo para todos los niños.
El Juego Trabajo y Habilidades cognitivas	¿Considera usted que el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años son importantes?	Considero que si ya que son imprescindibles para la formación integral de los niños y niñas	Demuestra creatividad durante las actividades del juego trabajo	Según lo observado los niños la mayor parte <b>siempre</b> demuestran creatividad, mientras que la minoría <b>casi siempre</b>	La importancia del juego trabajo para el desarrollo cognitivo radica en que según la Teoría de Froebel el juego trabajo es una estrategia pedagógica la cual ayuda al niño a desarrollar una serie de habilidades, y establece el juego como un instrumento para lograr una educación integral ya que indica que los juegos surgen de manera	Según los resultados obtenidos en la ficha de observación se tiene que, el mayor número de los niños observados de 3 y 4 años, <b>siempre demuestran creatividad</b> , y en una minoría <b>casi siempre</b> , esto indica que en la mayoría de los niños se destaca la capacidad para generar ideas y expresar pensamientos de manera única en sus tareas. En lo respecta a la minoría de niños que casi siempre demuestran creatividad

					<p>natural ayudar a desarrollar la personalidad del niño (Ministerio de Educación, 2022). En este sentido el juego trabajo se convierte en una herramienta para desarrollar el área cognitiva que de acuerdo a Piaget se constituye en una de las más importantes ya que destaca la definición de la inteligencia del niño enfocándose en el desarrollo cognitivo y en la adquisición de competencias y habilidades, y también se considera el rol del individuo en la construcción del conocimiento (Bálsamo, 2022).</p>	<p>puede deberse a que se encuentren en una etapa diferente de desarrollo creativo, o también puede deberse a otros factores que estén afectando su expresión creativa.</p>
--	--	--	--	--	---	---

*Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a la docente y niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”.*

*Elaborado por: Castro, Leila (2024)*

## 7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado “El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años se desarrolló en la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” para lo cual se trabajó con una población de 26 niños estudiantes, a través de los cuales mediante la aplicación de instrumentos como la ficha de observación y guía de entrevista se obtuvo la información requerida para dar cumplimiento a los objetivos específicos.

Para dar respuesta al primer objetivo específico se propuso: Identificar el juego trabajo y la relación de habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”, los resultados demuestran que existe una fuerte vinculación al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, la implementación del juego trabajo no solo fomenta la participación activa de los niños sino también su capacidad para concentrarse y resolver problemas, la mayoría de los niños participa con entusiasmo en estas actividades, la información recopilada tanto en entrevista como en la ficha de observación indican que los niños participan regularmente en actividades del juego trabajo mostrando una mayor facilidad para procesar información y aprender. Estos resultados concuerdan con González (2021), quien en su estudio acerca de las habilidades cognitivas y metodología del juego trabajo en niños del nivel de educación inicial, a través del método de observación, destaca que entre las principales características que pudo observar en los niños, con respecto a la aplicación de la metodología del juego trabajo es que los infantes aprenden jugando, fomenta la participación, usa entornos adecuados, explora la realidad, los niños desarrollan habilidades y destrezas. Por otra parte, Albornoz (2019) en su estudio denominado “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión” cuya población objeto de estudio fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25, mediante la entrevista y una ficha de observación. Los resultados con respecto a la metodología juego-trabajo el 50% de los sujetos encuestados opinó que si la conoce y la aplica en el aula. Además, el resultado obtenido a través de la guía de observación aplicada a los 25 niños permitió evidenciar que el 72% de ellos realizan juegos de imitación con normalidad; 60% propone juegos construyendo sus propias reglas; 92% se encuentran a gusto y juegan con libertad en los ambientes de juego. 92% manipula los diferentes materiales de los ambientes de juego mostrando interés y curiosidad; así como también crean e imaginan situaciones durante el juego; el 100% participa y disfruta el juego libre; 76% son tolerantes e interactúan con sus compañeros; El 96% de los niños siempre les gusta crear diferentes objetos o situaciones cuando la maestra les proporciona material de construcción.

En lo que concierne al segundo objetivo que consistió en describir las habilidades cognitivas, mediante la observación realizada se pudo determinar que los niños demuestran una adecuada capacidad de concentración y resolución de problemas reflejando un buen desarrollo cognitivo, sin embargo, es importante mencionar que un menor número de niños siempre presenta dificultades para mantener la atención en tareas específicas y resolver problemas, lo que indica que aunque la mayoría muestra un adecuado desarrollo de habilidades cognitivas es necesario apoyar a aquellos que enfrentan desafíos en este aspecto. Urgilez (2022) en su trabajo titulado “Estimulación cognitiva en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa San Joaquín”, que tuvo por objetivo principal proponer un sistema de actividades lúdicas para estimular la cognición, en sus resultados observó que la estimulación cognitiva en los estudiantes se da a partir de diversas actividades que le permitan al niño experimentar y aprender con distintos materiales manipulables que ayuden en el proceso de enseñanza. Así mismo Ortiz & Tigrero (2023) en su estudio acerca de las habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años, cuya muestra estuvo constituida por 23 niños y una docente de la Unidad Educativa Particular “Capitán Rafael Morán Valverde” Liceo Naval Salinas, en la provincia de Santa Elena, determinaron mediante los hallazgos que las actividades lúdicas favorecen a las habilidades cognitivas de una forma positiva en el proceso de su aprendizaje, la docente realiza estas para fortalecer las distintas áreas en el ámbito educativo.

Por último, en relación a los resultados obtenidos para el tercer objetivo sobre determinar el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”, dichos resultados revelan que el juego trabajo no solo es una herramienta fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que está íntimamente relacionada con el fomento de la creatividad y capacidad para resolver problemas. La mayoría de los niños observados participan con interés en actividades del juego trabajo y demuestran creatividad y habilidades para resolver problemas, sin embargo, una minoría presenta dificultades en este aspecto por lo que es necesario intervenciones específicas para estos casos. Lo que concuerda con Sánchez (2019) que señala la importancia de aplicar estrategias de atención adecuadas por parte del docente, para la atención y concentración en los niños, evitando que surjan problemas de comprensión, inadecuado desarrollo de las competencias esperadas e incluso conductas asociadas que impide el progreso del grupo. Así mismo Acuña & Quiñonez (2020) señalan en su estudio sobre “Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados”, dicha investigación permitió verificar que es posible el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años de edad a través de la lúdica como una herramienta pedagógica y el ambiente como el espacio que ofrece

diferentes recursos para lograr el desarrollo de estas habilidades. Mediante la aplicación de acciones específicas basadas en actividades para desarrollar la atención, la percepción y la memoria, los niños realizaron algunas acciones tales como la comparación, observación, clasificación, formulación de hipótesis, experimentación entre otras acciones que les ayudaron a generar su propio conocimiento y responder las inquietudes que se originaron en las actividades.

## **8. Conclusiones**

En base al análisis realizado sobre la relación del juego trabajo y las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” se determina que existe una estrecha y significativa conexión entre estas dos variables, los resultados obtenidos en la entrevista y ficha de observación sugiere que la metodología del juego trabajo aplicada regularmente contribuye de manera positiva al desarrollo cognitivo de los niños en esta etapa de su crecimiento.

Se concluye que, el juego trabajo tiene una relación significativa con el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años, ya que las actividades lúdicas no solo estimulan la participación, sino que también contribuyen a su capacidad para concentrarse y resolver problemas. La implementación del juego trabajo en el plan educativo es efectiva al promover un aprendizaje que ayuda al desarrollo cognitivo de los niños.

Las habilidades cognitivas de los niños objeto de estudio se encuentran en un nivel adecuado, con la mayoría de los niños mostrando una buena capacidad de concentración y habilidades para resolver problemas. Los resultados indican que las habilidades cognitivas se manifiestan en la capacidad para mantenerse enfocados en tareas y superar desafíos. Sin embargo, un pequeño grupo de niños presenta dificultades, lo que indica que es necesario un enfoque para abordar y mejorar su capacidad de atención y resolución de problemas.

El juego trabajo es una parte fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños, ya que la mayoría de ellos demostraron participar con entusiasmo en actividades de juego trabajo esto promueve su creatividad y la capacidad de resolución de problemas. Es importante mencionar que existe una minoría que requiere atención debido a que presentan desafíos en esas áreas. Esto destaca la importancia de esta metodología en el currículo de educación para mejorar el desarrollo cognitivo y asegurar un aprendizaje equitativo.

## **9. Recomendaciones**

Se recomienda integrar de manera sistemática el juego trabajo en la planificación educativa de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” con el fin de potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y niñas de 3 y 4 años, esto debe ser adoptado como una práctica educativa regular y además deberá adaptarse a las necesidades individuales de los niños.

Se recomienda implementar programas de formación para los docentes sobre la integración de la metodología del juego trabajo en las actividades educativas, que se alineen con los objetivos curriculares, como estrategia para mejorar y aportar al desarrollo integral y cognitivo de los niños y niñas especialmente de 3 y 4 años. Proporcionándoles a los docentes las herramientas técnicas para aplicar el juego trabajo de manera efectiva.

Es importante también diseñar estrategias pedagógicas personalizadas para aquellos niños que presentan dificultades de concentración y resolución de problemas, estas estrategias pueden incluir actividades lúdicas basadas en el juego trabajo, ya que puede ayudar a abordar diferentes capacidades y estilos de aprendizaje facilitando la inclusión y desarrollo de los niños.

Se sugiere fortalecer la integración del juego trabajo en las actividades diarias del aula, para asegurar que todos los niños especialmente aquellos que muestran poco interés se motiven y participen, estas actividades deben ser atractivas y adaptables a los diferentes niveles de desarrollo de habilidades promoviendo un entorno de aprendizaje inclusivo y equitativo.

Dada la significativa relación entre el juego trabajo y las habilidades cognitivas, se propone a las autoridades de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” implementar una intervención educativa basada en esta metodología, centrada en estructurar actividades lúdicas específicas y personalizadas que promuevan estas habilidades al fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y adaptativo. Para ello se propone implementar las siguientes actividades basadas en el juego trabajo: juego de rompecabezas, juego de la búsqueda del tesoro al aire libre, juego de dramatización utilizando disfraces, asociar tarjetas que contengan imágenes con objetos dentro del aula, y juego en rincones.

## 10. Bibliografía

- Acuña, M., & Quiñonez, J. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3). Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300444&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300444&script=sci_arttext)
- Agudelo, L., Pulgarin, L., & Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo. *Revista Fuentes*, 19(1). Obtenido de <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/download/3011/3340>
- Albornoz, J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209)
- Azofeifa, A., & Cordero, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 10(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5409462>
- Bálsamo, M. (2022). Teoría Psicogenética de Jean Piaget. *SERIE Cuadernos de PSICOLOGÍA Y PSICOPEDAGOGÍA*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Blumen, S. (1997). EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS SEGÚN LOS AVANCES EN LAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS. *Revista de Psicología de la PUCP*, 15(1). Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4572/4551>
- Briones, M., & Huerta, M. (2019). *Habilidades Cognitivas*. Universidad de Guadalajara. Obtenido de [http://prepa20.sems.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/habilidades\\_cognitivas\\_estudiante.pdf](http://prepa20.sems.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/habilidades_cognitivas_estudiante.pdf)
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2014). Obtenido de [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninez\\_y\\_adolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninez_y_adolescencia.pdf)
- Cusco, B. (2021). APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA ECUADOR. *Universidad Nacional de Educación*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1929/1/APLICACION%20DE%20LA%20METODOLOGIA%20JUEGO%20TRABAJO%20EN%20LA>

[20VIRTUALIDAD%20EN%20EL%20CENTRO%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL%20ANTONIO%20BORRERO%20VEGA%20CUENC~1.pdf](#)

- Declaración Mundial sobre Educación para Todos. (1990). *SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES BÁSICAS DE APRENDIZAJE*. Obtenido de <https://www.humanium.org/es/wp-content/uploads/2013/09/1990-DeclaracionMundialEducacion.pdf>
- Frías, M., Haro, Y., & Artiles, I. (2017). Las habilidades cognitivas en el profesional de la información desde la perspectiva de proyectos y asociaciones internacionales. *Investigación Bibliotecológica*, 31(71). Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-358X2017000100201](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100201)
- García, J., Rodríguez, P., & Rivas, P. (2020). Metodología Juego trabajo para fomentar la autonomía y la socialización en los niños. *Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña*. Obtenido de <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/EPH-Metodologiajuegotrabajoparafomentarlaautonomiaylasocializacionenlosninos.pdf>
- Gatti, B., & Rodriguez, M. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Revista Udistrital*, 10(1). Obtenido de <https://www.mendeley.com/catalogue/250714aa-b7c2-3f30-954c-109d16cdeb17/>
- Gaytán, E., Rosales, M., Reyes, H., Díaz, F., & Calderón, J. (2015). Prevalencia de dificultades emocionales, conductuales y cognitivas en niños de escenarios urbanos con diferente grado de marginación. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 6(1). Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-18332015000100004](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-18332015000100004)
- Gonzales, A., Vasquez, L., & Ramos, J. (2021). La Observación en el Estudio de las Organizaciones. *La práctica en Investigación Cualitativa*, 5. Obtenido de [https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/download/261/270/530#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20consiste%20en%20utilizar,%2C%20%26%20Garc%C3%ADa%2C%201996\).](https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/download/261/270/530#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20consiste%20en%20utilizar,%2C%20%26%20Garc%C3%ADa%2C%201996).)
- Hurtado, L. (2018). DETERIORO COGNITIVO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES. *Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Programa de Psicología*. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/items/3bd4eaf1-2bc5-4596-b489-f35a39a10606>

- Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. *Revista Científica Multidisciplinar Nucleo del Conocimiento*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Ministerio de Educación (2015). *Estadísticas educativas a partir del 2008 AMIE*. Ecuador. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28065583021/html/>
- Ministerio de Educación. (2017). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Ministerio de Educación (2022). *El Juego Trabajo*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Moreno, M., & Soto, J. (2019). Planeación de estrategias de enseñanza y sus procesos cognitivos subyacentes en un grupo de docentes de básica primaria. *Revista Educación*, 43(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44057415043>
- Objetivos de Desarrollo Sostenible. (2024). *Educación de calidad*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- ONU. (2024). *La Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Obtenido de <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights#:~:text=Art%C3%ADculo%2026&text=La%20educaci%C3%B3n%20debe%20ser%20gratuita,funci%C3%B3n%20de%20los%20m%C3%A9ritos%20respectivos.>
- Ortiz, M., & Tigrero Deysi. (2023). DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. *AUNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9537/1/UPSE-TEI-2023-0030.pdf>
- Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2009). Psicología del desarrollo. *Universidad Nacional Autónoma de México*. Obtenido de <https://www.mendoza.gov.ar/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Ramírez, D. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *UNO Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 4(7). Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287/7895>
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. *UNIR*. Obtenido de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Inicial Infantil. *Universidad de Cantabria*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. REVISTA DIGITAL DE INVESTIGACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia - Revista de Educación e Investigación*. Obtenido de <https://revistaalternancia.org/index.php/alternancia/article/download/62/177/323>
- Santillana. (2008). *Las Habilidades Cognitivas en la Escuela*. Buenos Aires: Cuadernos Educativos Santillana. Obtenido de <https://s505179c928760582.jimcontent.com/download/version/1642531810/module/12162709897/name/Habilidades%20cognitivas.pdf>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urgilés, C. (2021). APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA ECUADOR. *Universidad Nacional de Educación*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1929/1/APLICACION%20DE%20LA%20METODOLOGIA%20JUEGO%20TRABAJO%20EN%20LA%20VIRTUALIDAD%20EN%20EL%20CENTRO%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%20ANTONIO%20BORRERO%20VEGA%20CUENCA~1.pdf>
- Urgilez, A. (2022). Estimulación cognitiva en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa San Joaquín. *Universidad Nacional de Educación*. Obtenido de <http://201.159.222.12/bitstream/56000/2739/1/TIC26EI.pdf>
- Valdiviezo, J. (2021). EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD VICTORIA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020. Obtenido de

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23984/1/TESIS%20FINAL%20Jessenia%20Stefania%20Valdiviezo%20Gonz%c3%a1lez...%20%281%29.pdf>

- Vásquez, J., García, A., Vaca, E., Cusme, C., & Ludeña, J. (2024). Intervención Psicopedagógica y Desarrollo Cognitivo en los primeros años de vida. *Cognosis. Revista de Ciencias de la Educación*, 9(1). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/6312/8229>
- Vélez, A., & Rivadeneira, F. (2022). Las Habilidades Cognitivas en el Aprendizaje de las Matemáticas de los Estudiantes de 1° de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Fiscal “Portoviejo” del Cantón Portoviejo. *Dominio de las Ciencias*, 8(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383393.pdf>
- Villarreal, R. (2014). LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE. Universidad Privada Abierta Latinoamericana. Obtenido de <https://www.biblioteca.upal.edu.bo/htdocs/TextosCompletos/TE02543-UPAL.pdf>
- Villegas, Y. (2021). Las habilidades cognitivas en el desarrollo de la memoria. *GACETA DE PEDAGOGÍA*. Obtenido de <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/download/937/836/1392>
- Yanzapanta, N. (2014). EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA COLEGIO MANUELA CAÑIZARES. *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7544/1/Mg.DCEv.Ed.2327.pdf>
- Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1). Obtenido de <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Guía de Entrevista



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES**

Estimada docente, la entrevista tiene el propósito de recabar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciada en educación inicial de la UNL. Cabe indicar que la información proporcionada será de estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicas.

**Título:** El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” período 2024

**Objetivo:** Analizar la relación entre el juego trabajo y las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”.

**Docente:** .....

**Fecha de aplicación:** .....

**Preguntas:**

1. Conoce usted ¿Qué es el juego trabajo?

.....  
.....

2. Para usted: ¿Qué son las habilidades cognitivas?

.....  
.....

3. Qué actividades del juego trabajo evidencia usted en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?

.....  
.....

4. ¿Qué características de las habilidades cognitivas evidencia en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?

.....  
.....

5. ¿Considera usted que el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años son importantes?

.....  
.....

## Anexo 2. Ficha de Observación



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

**Título:** El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” periodo 2024

**Objetivo:** Analizar la relación entre el juego trabajo y las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

Estudiantes de nivel inicial de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

**Fecha de la aplicación:** .....

**Introducción:** Estimada docente, la ficha de observación tiene el propósito de recabar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del **trabajo de integración curricular** previo a la obtención del título de licenciada en educación inicial de la UNL. Cabe indicar que la información proporcionada será de estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicas.

ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	OBSERVACIONES
Presenta dificultad para concentrarse en tareas específicas y mantener la atención durante más tiempo				
Resuelve problemas con facilidad				
Presenta falta de interés en la actividad del juego trabajo				
Participa con entusiasmo en actividades del juego trabajo				

Demuestra creatividad durante las actividades del juego trabajo				
---	--	--	--	--

### Anexo 3. Validación Guía de Entrevista

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

#### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### GUIA DE ENTREVISTA

**Objetivo:** Aprobar la validez de las preguntas elaboradas en la ficha de observación

**Indicaciones:**

- Se presentan 5 preguntas que serán evaluadas según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

**Título:** El juego trabajo y las Habilidades cognitivas en los niños de 3y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio”

**Variable independiente:** El juego trabajo

**Variable dependiente:** Habilidades cognitivas

**Criterio para su validación:**

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

#### DATOS DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

**Apellidos y nombres del experto:**

**1. DIRECTOR:** Mgtr. María Soledad Cárdenas Palacios.

**2. MIEMBRO CONSEJO CONSULTIVO:** Mg. Lorena Álvarez R.

**3. GESTORIA:** Mgtr. María Fernanda Cárdenas Santín.

**Autor:** Leila Yomary Castro Calva

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

**PREGUNTA 1:** Conoce usted ¿Qué es el juego trabajo?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 0%
-------------	-----------	-------------------	--------------------	----------------	-------------------	---------------------------

<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					
<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**PREGUNTA 2:** Para usted: ¿Qué son las habilidades cognitivas?

<b>INDICADORES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>APLICABLE 100%</b>	<b>MODIFICABLE 75%</b>	<b>REGULAR 50%</b>	<b>DEFICIENTE 25%</b>	<b>NO APLICA BLE 0%</b>
<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					
<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**PREGUNTA 3:** Qué actividades del juego trabajo evidencia usted en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?

<b>INDICADORES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>APLICABLE 100%</b>	<b>MODIFICABLE 75%</b>	<b>REGULAR 50%</b>	<b>DEFICIENTE 25%</b>	<b>NO APLICA BLE 0%</b>
<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					

<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**PREGUNTA 4:** ¿Qué características de las habilidades cognitivas evidencia en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?

<b>INDICADORES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>APLICABLE 100%</b>	<b>MODIFICABLE 75%</b>	<b>REGULAR 50%</b>	<b>DEFICIENTE 25%</b>	<b>NO APLICA BLE 0%</b>
<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					
<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**PREGUNTA 5:** Qué características de las habilidades cognitivas evidencia en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?

<b>INDICADORES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>APLICABLE 100%</b>	<b>MODIFICABLE 75%</b>	<b>REGULAR 50%</b>	<b>DEFICIENTE 25%</b>	<b>NO APLICA BLE 0%</b>
<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					
<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					

<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>



**unl**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

#### Anexo 4. Validación de ficha de observación

### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

**Objetivo:** Aprobar la validez de las preguntas elaboradas en la ficha de observación

**Indicaciones:**

- Se presentan 5 preguntas que serán evaluadas según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

**Título:** El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio” periodo 2024

**Variable independiente:** EL Juego Trabajo

**Variable dependiente:** Habilidades cognitivas

**Criterio para su validación:**

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

#### DATOS DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

**Apellidos y nombres del experto:**

1. **Mgtr. María Fernanda Cárdenas S.**
2. **Mgtr. Raquel Alexandra Ordoñez O.**
3. **Mgtr. María Soledad Cárdenas P.**

**Autor:** Leila Yomary Castro Calva

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

**PREGUNTA 1:** Presenta dificultad para concentrarse en tareas específicas y mantener la atención durante un tiempo establecido.

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....

**PREGUNTA 2:** Resuelve problemas con facilidad

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

**PREGUNTA 3:** Presenta falta de interés en la actividad del juego trabajo

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

**PREGUNTA 4:** Participa con entusiasmo en actividades del juego trabajo

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
.....

**PREGUNTA 5:** Demuestra creatividad durante las actividades del juego trabajo

<b>INDICADORES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>APLICABLE 100%</b>	<b>MODIFICABLE 75%</b>	<b>REGULAR 50%</b>	<b>DEFICIENTE 25%</b>	<b>NO APLICABLE 0%</b>
<b>CLARIDAD</b>	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica					
<b>COHERENCIA</b>	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
<b>METODOLOGIA</b>	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
<b>PERTINENCIA</b>	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
.....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

<b>Aplicable 100%</b>	<b>Modificable 75%</b>	<b>Regular 50%</b>	<b>Deficiente 25%</b>	<b>No aplicable 0%</b>

**Anexo 5.** Matriz de Operacionalización de variables

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

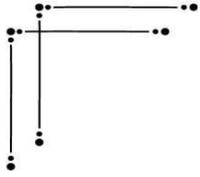
**NOMBRE:** LEILA CASTRO

<b>TITULO:</b> El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suarez Palacio “período 2024							
<b>VARIABLE</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítem</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
<b>INDEPENDIENTE: CAUSA JUEGO TRABAJO</b>	El juego trabajo es una estrategia educativa fundamental ya que ayuda al desarrollo integral de los niños en los primeros años de vida, fortaleciendo el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales que hacen que el niño se relacione con	El Juego trabajo para el Fortalecimiento de la Concentración Habilidades	Dificultad del juego trabajo	<p><b>Ficha de Observación</b></p> <p>Presenta dificultad para concentrarse en tareas específicas y mantener la atención durante más tiempo.</p> <p>Resuelve problemas con facilidad</p> <p>Presenta falta de interés en la actividad del juego trabajo.</p> <p>Participa con entusiasmo en actividades del juego trabajo</p>	Niño/ as  Doce nte	Observación directa A los niño/as	Ficha de observación

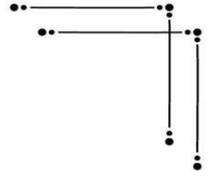
	los demás. Ríos (2013) menciona que, “el juego muy importante en los primeros años de vida para el desarrollo y aprendizaje, y es considerado como parte de la experiencia del ser humano y propios de las culturas y sociedades”.			Demuestra creatividad durante las actividades del juego trabajo			
<b>DEPENDIENTE: EFECTO HABILIDADES COGNITIVAS</b>	Las habilidades cognitivas se definen como capacidades que intervienen en la competencia	Procesos mentales relacionados con el conocimiento la información, la percepción	Resolución de problemas en diferentes niveles	<b>Entrevista</b> 1. Conoce usted ¿Qué es el juego trabajo? 2. Para usted: ¿Qué son las habilidades	Niño/ as  Doce nte	Entrevista directa al docente	Entrevista

	<p>ncia del individuo y le permiten interactuar con el medio que lo rodea. “Por esta razón estas habilidades constituyen una estructura que se denomina competencia cognitiva del ser humano lo cual le permite discriminar entre objetos, actos, identificar y clasificar conceptos, formular problemas, aplicar reglas y resolución de problemas” (Gatti &amp;</p>			<p>cognitivas?</p> <p>3. ¿Qué actividades del juego trabajo evidencia usted en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?</p> <p>4. ¿Qué características de las habilidades cognitivas evidencia en los niños de 3 y 4 años en su jornada de trabajo?</p> <p>1. ¿Considera usted que el juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

	Rodriguez, 2005).			años son importantes?			
--	-------------------	--	--	-----------------------	--	--	--



Universidad  
Nacional  
de Loja



## Universidad Nacional de Loja

### Unidad de Educación a distancia

#### Carrera de Educación Inicial

#### Título de la Propuesta

Elaboración de una Guía de actividades basadas en la metodología del juego trabajo para desarrollar las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años en la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

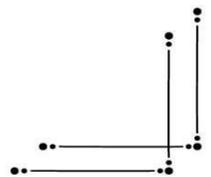
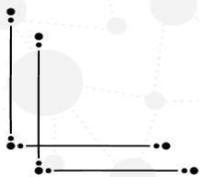
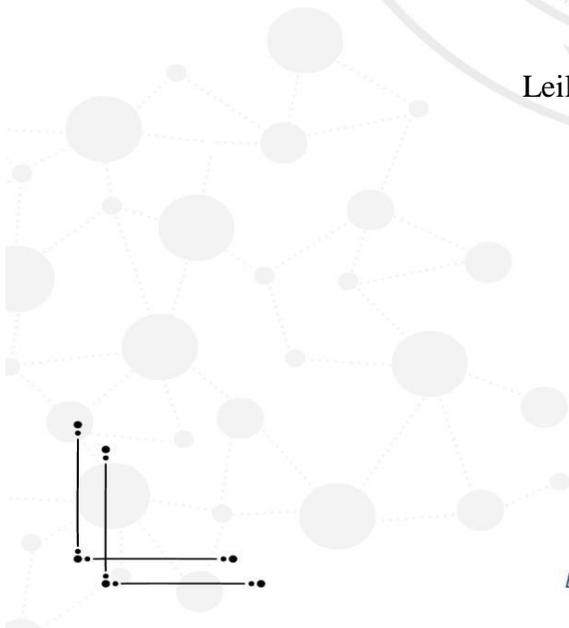
#### AUTOR:

Leila Yomary Castro Calva

Loja – Ecuador

2024

Educamos para **Transformar**



**Elaboración de una Guía de actividades basadas en la metodología del juego trabajo  
para desarrollar las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años en la Unidad  
Educativa “Fernando Suárez Palacio”.**

### **3. Datos informativos de la institución**

**Institución Educativa:** Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”

**Nivel:** Inicial II

**No. de participantes:** 26 niños 1 docente

**Edades de los participantes:** 3 y 4 años

**Provincia:** Loja

**Cantón:** Loja

**Parroquia:** Carigán

**Ubicación:** Vía a Cuenca en el Km 5, en el sector Carigán a 500 m de la Avenida Pablo Palacio

### **4. Problema**

#### **4.1. Descripción del problema**

El desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de edad es esencial para el aprendizaje y desarrollo integral del niño. En ese sentido en la Unidad Educativa Fernando Suarez Palacio se ha evidenciado que existe una minoría de niños de 3 y 4 años de edad que presentan dificultades para participar en actividades relacionadas con el juego trabajo, además presentan problemas de concentración en tareas específicas y resolución de problemas. Por lo que es necesario abordar estos problemas con el fin de mejorar estos aspectos.

#### **4.2. Introducción/Presentación**

La presente propuesta de intervención tiene como finalidad promover el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de edad de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” a través de actividades basadas en la metodología del juego trabajo. Dichas actividades propuestas han sido elaboradas para ser atractivas, educativas y adecuadas para los niños asegurando un aprendizaje significativo. Con esta guía se busca apoyar a la educadora en su labor de fomentar en aprendizaje y desarrollo integral de sus estudiantes.

### **5. Metodología**

La guía de actividades propuesta se enfoca en la metodología del juego trabajo creando un ambiente divertido, dinámico e interactivo donde los niños puedan desarrollar habilidades cognitivas. A través de esta metodología se pretende fomentar un aprendizaje significativo que servirá para su crecimiento académico y personal. Esta propuesta se trabajará en base al método participativo y lúdico didáctico.

#### **5.1. Tipo de propuesta**

La presente propuesta es una Guía de actividades relacionadas directamente con la metodología del juego trabajo para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas., tales como la concentración, resolución de problemas, atención y percepción. Siendo una

herramienta practica para que la docente proceda a su aplicación. La propuesta se trabajará con un enfoque participativo.

## **5.2. Destinatarios**

Los principales destinatarios de la presente propuesta de intervención es la docente y niños de 3 y 4 años de edad de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”.

## **5.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta**

Para el desarrollo de la propuesta se utilizaron técnicas pedagógicas y didácticas relacionados con la metodología del juego trabajo tales como el rompecabezas colaborativo, asociación de tarjetas con objetos, dramatización con disfraces, búsqueda del tesoro y juego en rincones. Estas técnicas buscan promover un aprendizaje significativo en los niños de 3 y 4 años.

## **6. Objetivos**

### **6.1. Objetivo general**

- Promover el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de edad de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” a través de actividades basadas en la metodología del juego trabajo.

### **6.2. Objetivos específicos**

- Proporcionar a la docente actividades basadas en la metodología del juego trabajo para desarrollar las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”
- Implementar actividades que ayuden a desarrollar y fortalecer las habilidades cognitivas en niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”
- Estimular la capacidad de los niños para resolver problemas, mantener la atención y concentración en tareas específicas promoviendo su aprendizaje.

## 7. DISEÑO DE LA PROPUESTA

### 7. 1 Elaboración de actividades

#### Actividad 1

**Nombre de la actividad:** “ROMPECABEZAS COLABORATIVO” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022)

#### **Ilustración 1.**

*Rompecabezas colaborativo*



*Nota.* Obtenido de [https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/014/830/740/non\\_2x/cute-and-kids-playing-puzzle-vector.jpg](https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/014/830/740/non_2x/cute-and-kids-playing-puzzle-vector.jpg)

#### **Objetivo:**

- Promover la resolución de problemas y trabajo en equipo.

#### **Recursos materiales y humanos:**

- Rompecabezas de diferentes tamaños y número de piezas
- Cronómetro
- Niños
- Docente

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Dividir los niños en grupos
2. Entregar un rompecabezas a cada grupo
3. Establecer un límite de tiempo para completar el rompecabezas

**Evaluación:** Aplicación de la lista de cotejo

## Actividad 2

**Nombre de la actividad:** “BUSQUEMOS EL TESORO EN EL PATIO” (Iriarte, 2020)

### Ilustración 2.

*Búsqueda del tesoro*



*Nota.* Obtenido de

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQZpNMB3R9qwOUoVKx9zk2UqPG7rdZ24SgwxA&usqp=CAU>

### Objetivo:

- Desarrollar habilidades cognitivas de los niños y fomentar el trabajo en equipo.

### Recursos materiales y humanos:

- Hojas impresas con un mapa sencillo con pequeñas pistas
- Caja de tesoro (juguetes, dulces)
- Niños
- Docente

### Desarrollo de la actividad:

1. Previamente esconder la caja del tesoro
2. Formar grupo de niño y entregar un mapa a cada grupo
3. Dar la señal de inicio de la búsqueda siguiendo las pistas de sus mapas
4. La docente deberá estar atenta para orientar en caso de ser necesario y verificar que grupo encuentra primero el tesoro.

**Evaluación:** Aplicación de la lista de cotejo

### Actividad 3

Nombre de la actividad: “DRAMATIZACIÓN UTILIZANDO DISFRACES” (Martín, 2023)

Ilustración 3. *Dramatización con disfraces*



Nota. Obtenido de <https://eresmama.com/wp-content/uploads/2020/03/dibujo-ninos-teatro-1.jpg>

#### Objetivo:

- Desarrollar habilidades lingüísticas y de creatividad

#### Recursos materiales y humanos:

- Libro de cuentos
- Disfraces sencillos (elaborados con materiales reciclables: cartón, plásticos, telas)
- Títeres (elaborados con materiales reciclables: cartón, papel, tela)
- Niños
- Docente

#### Desarrollo de la actividad:

1. Leer un cuento a los niños
2. Asignar un disfraz y títeres a cada niño
3. Los niños deberán dramatizar el cuento que escucharon anteriormente improvisando diálogos y acciones.

**Evaluación:** Aplicación de la lista de cotejo

#### **Actividad 4**

**Nombre de la actividad: “ASOCIAR TARJETAS DE IMÁGENES CON OBJETOS REALES”** (Portillo, 2021)

#### **Ilustración 4.**

*Tarjetas con imágenes y objetos reales*



*Nota.* Obtenido de

[https://i2.wp.com/www.mamilatte.com/wpcontent/uploads/2015/11/Tarjetas\\_lenguaje\\_frutas\\_11.jpg](https://i2.wp.com/www.mamilatte.com/wpcontent/uploads/2015/11/Tarjetas_lenguaje_frutas_11.jpg)

#### **Objetivo:**

- Desarrollar la capacidad de asociación, concentración y reconocimiento

#### **Recursos materiales y humanos:**

- Tarjetas con imágenes
- Cajas con objetos reales iguales a los que contienen las tarjetas
- Niños
- Docente

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Presentar a los niños las tarjetas y los objetos explicando que tienen que recoger el objeto igual al que se visualiza en la tarjeta. Entregar a los niños 3 tarjetas.
2. Colocar los objetos en las cajas en diferentes puntos dentro del aula
3. Pedir a los niños que busquen y recojan el objeto igual al de sus tarjetas
4. Revisar si realizó correctamente la actividad

**Evaluación:** Aplicación de la lista de cotejo

## Actividad 5

**Nombre de la actividad:** “JUEGO EN RINCONES” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022)

### Ilustración 5.

*Juego en rincones*



*Nota.* Obtenido de <https://elrincondeltsei.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/dgfh.png>

### Objetivo:

- Fomentar la exploración y el desarrollo de habilidades cognitivas.

### Recursos materiales y humanos:

- Rincón de arte: Papel, crayones, lápices, pegamento
- Rincón de construcción: Legos, bloques
- Rincón de juegos: Rompecabezas, tarjetas, cartas

### Desarrollo de la actividad:

1. Dividir el aula en tres rincones con un tema y colocar los materiales que correspondan
2. Dividir los niños en grupos y asignar un rincón a cada grupo
3. Permitir que los niños exploren y participen libremente en las actividades en cada rincón
4. La docente deberá dirigirse a cada rincón a observar y ayudar si es necesario
5. Cada grupo deberá rotar de rincón cada 10 minutos
6. Finalmente conversar sobre la actividad que realizaron y aprendieron en cada rincón

### Evaluación

- Aplicación de la lista de cotejo

### 8. Resultados Esperados /alcance

Se espera que la presente propuesta pueda ser implementada por la docente con la finalidad de mejorar y fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio”

Así mismo se espera que mediante las actividades propuestas los niños puedan mejorar ciertos aspectos relacionados con el área cognitiva tales como la resolución de problemas, la concentración, la participación en tareas específicas relacionadas con el juego trabajo, esto les permitirá adquirir un aprendizaje significativo.

Además, las actividades propuestas en esta guía pretenden mejorar las capacidades de la creatividad, asociatividad, exploración y trabajo en equipo lo cual ayudará a crear una base sólida para su crecimiento académico y personal.

## **9. Conclusiones**

El juego trabajo es una herramienta efectiva para lograr el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños permitiéndoles obtener un aprendizaje integral que incluye diversión y educación.

Las actividades que se proponen en esta guía no solo promueven el aprendizaje, sino que también ayudan al desarrollo integral de los niños, a través de un ambiente dinámico y motivador.

La implementación de estas actividades basadas en la metodología del juego trabajo puede proporcionar un cambio en el aprendizaje de los niños ofreciéndoles oportunidades de gran valor para desarrollar sus habilidades cognitivas.

## **10. Recomendaciones**

Se recomienda asegurarse de contar con todos los materiales requeridos para la realización de las actividades.

Además, se debe establecer un horario para las actividades del juego trabajo propuestas en esta guía de manera que se garantice que haya suficiente tiempo para la planificación y ejecución.

Proporcionar a los niños un ambiente adecuado a través de espacios claros y organizados para cada actividad lo que facilitará la realización de las mismas.

## **11. Bibliografía**

Iriarte, J. (2020). Búsqueda del tesoro. Obtenido de <https://bebeamordor.com/busquedas-del-tesoro-imprimibles-escape/>

Martín, M. (2023). Ficha pedagógica. *Ministerio de Educación del Ecuador*. Obtenido de [https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Ana\\_eli/Disfracemonos.pdf](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Ana_eli/Disfracemonos.pdf)

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Portillo, K. (2021). Apeñdiendo cada día más. Obtenido de <https://savethechildren.org.sv/wp-content/uploads/2021/08/Tarjetero-Aprendiendo-cada-dias-mas-Save-the-Children.pdf>

## 12. Anexos

### Lista de cotejo

N°	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Ha mejorado la resolución de problemas		Ha mejorado el trabajo en equipo		Ha mejorado la capacidad concentración	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							

## Anexo 7. Certificación de Traducción de Resumen

### CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Yo, Diego Fernando Ordoñez Silva, con número de cédula 1104872476 y con título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Inglés, registrado en el SENESCYT con número 1008-15-1428431.

#### **CERTIFICO:**

Que he realizado la traducción de español al idioma Inglés del resumen del presente trabajo de integración curricular o de titulación denominado **“El juego trabajo y las habilidades cognitivas en los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Fernando Suárez Palacio” período 2024”** de autoría de **Leila Yomary Castro Calva**, portadora de cédula de identidad número **1105230880**, estudiante de la carrera de **Educación Inicial**, de la facultad Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, de la Unidad a Distancia, siendo el mismo verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo que se creyera conveniente.



---

**Lic. Diego Fernando Ordoñez Silva**

**C.I. 1104872476**

**Registro del SENESCYT: 1008-15-1428431.**