



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

### Unidad de Educación a Distancia

#### Carrera de Educación Inicial

**Estrategias lúdicas y procesos cognitivos básicos en primer año de educación de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024**

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

**AUTORA:**

Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte

**DIRECTORA:**

Mgtr. María Fernanda Ortiz Guevara

**Loja – Ecuador**

**2024**

*Educamos para Transformar*

## 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, **ORTIZ GUEVARA MARIA FERNANDA**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos En Primer Año De Educación De La Unidad Educativa Fiscomisional "La Dolorosa" 2023-2024**, perteneciente al estudiante **KENDRA FERNANDA ELIZALDE VILLAFUERTE**, con cédula de identidad N° **1105566937**.

**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



firmado digitalmente por:  
MARIA FERNANDA  
ORTIZ GUEVARA

F) \_\_\_\_\_  
**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-002367

## **Autoría**

Yo, **Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte**, 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 Institucional-Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de Identidad:** 110556693-7

**Fecha:** 1 de noviembre de 2024

**Correo electrónico:** kendra.elizalde@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0991119540

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

Yo, **Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Estrategias lúdicas y procesos cognitivos básicos en primer año de educación de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 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 de la siguiente manera 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 un día del mes de noviembre del dos mil veinticuatro.

**Firma:** 

**Autor:** Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte

**Cédula:** 110556693-7

**Dirección:** Loja/ Chaguarpamba- Barrio “El parco”, Panamericana vía a la costa

**Correo electrónico:** erika.e.calderon@unl.edu.ec Celular: 0991119540

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Mgtr. María Fernanda Ortiz Guevara.

## **Dedicatoria**

Dedico mi Trabajo de Integración Curricular con todo mi amor y cariño a mis padres Gonzalo y Marina por su sacrificio, esfuerzo, paciencia, motivación y sobre todo apoyo incondicional, gracias por enseñarme a perseguir mis sueños y siempre estar en cada paso de este camino, este logro es de ustedes.

A mi amada hija Victoria por ser mi motivación e inspiración para poder superarme cada día más, tu sonrisa ilumina mis días y tu amor me da fuerza para seguir adelante, este logro es para ti, con la fé de que siempre persigas tus sueños con la misma pasión y dedicación.

A mis hermanos Alex, Ricardo, Ana y Jhostin gracias por estar siempre a mi lado en los buenos y malos momentos, por siempre brindarme un consejo cuando lo necesite y por ser mi modelo a seguir como personas y profesionales.

A mis queridos sobrinos, Mateo, Erick y Ian por llenar mi vida de alegría y amor, gracias por motivarme a ser una mejor persona y ejemplo para cada uno de ustedes, con la esperanza de que siempre cumplan lo que se propongan en esta vida.

Y finalmente a mi novio Patricio, gracias por creer en mi incluso en los momentos que yo mismo dude, por siempre animarme a seguir adelante, tu amor, cariño han sido fundamentales durante este proceso.

Gracias a todos.

Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte.

## **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~~ experiencias compartidas serán aprovechadas no solo en mi vida profesional sino también personal.

Así mismo, considero oportuno agradecer a la Mgtr. María Fernanda Ortiz directora del trabajo de integración curricular, quien a través de sus conocimientos y orientaciones me supoguiar en el desarrollo del presente trabajo.

Finalmente expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” dirigida por el Rv. Mgtr Manuel Herrera por su colaboración, amabilidad, y tiempo concedido, de la misma forma a la Mgtr. Edilma Encalada por su ayuda 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.

***Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte.***

## Índice de Contenidos

<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 Contenidos .....</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de Tablas.....</b>	<b>viii</b>
<b>Índice De Figuras .....</b>	<b>viii</b>
<b>Índice de Anexos.....</b>	<b>viii</b>
<b>1. Título.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Resumen .....</b>	<b>2</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico.....</b>	<b>6</b>
<b>4.1 Antecedentes .....</b>	<b>6</b>
<b>4.2 Bases Teóricas .....</b>	<b>8</b>
<b>4.3 Bases Legales .....</b>	<b>9</b>
<b>4.5 Estrategias Lúdicas .....</b>	<b>12</b>
4.5.1 Definición .....	12
4.5.2 Importancia .....	13
4.5.3 Características .....	15
4.5.4 Dimensiones del Juego.....	19
4.5.5 Beneficios .....	19
4.5.6 Tipos de Estrategias Lúdicas.....	21
<b>4.6 Procesos Cognitivos Básicos.....</b>	<b>23</b>
4.6.1 Atención .....	23
4.6.2 Percepción.....	25
4.6.3 Pensamiento .....	26
4.6.4 Lenguaje.....	27

4.6.5 Memoria.....	28
<b>5. Metodología.....</b>	<b>32</b>
<b>5.1 Área de estudio .....</b>	<b>32</b>
<b>5.2 Croquis de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.....</b>	<b>33</b>
<b>5.3 Procedimiento.....</b>	<b>34</b>
5.3.1 Nivel/Alcance.....	34
5.3.2 Método de estudio.....	34
5.3.3 Enfoque metodológico (cualitativo).....	34
5.3.4 Métodos.....	34
5.3.5 Técnicas e instrumentos: .....	34
5.3.6 Diseño: .....	35
<b>5.4 Unidad de estudio.....</b>	<b>35</b>
5.4.1 Población.....	35
5.4.2 Muestra .....	35
5.4.3 Criterios de inclusión.....	35
5.4.5 Criterios de exclusión .....	36
5.4.6 Procesamiento de los datos obtenidos.....	36
5.4.7 QUE ES LA TRIANGULACION .....	36
<b>6. Resultados .....</b>	<b>37</b>
<b>6.1 Triangulación de datos .....</b>	<b>38</b>
<b>7. Discusión.....</b>	<b>48</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>49</b>
<b>9. Recomendaciones.....</b>	<b>50</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>52</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>59</b>

### **Índice de Tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Población y Muestra .....	35
<b>Tabla 2 :</b> Variable Independiente: Estrategias Lúdicas .....	38
<b>Tabla 3:</b> Variable Dependiente: Procesos Cognitivos Básicos .....	42

### **Índice de Figuras:**

<b>Figura 1.</b> Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” .....	33
---	----

### **Índice de Anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Solicitud de Autorización a la Institución .....	59
<b>Anexo 2.</b> Matriz de operacionalización de variables .....	60
<b>Anexo 3.</b> Validación Ficha de Entrevista.....	62
<b>Anexo 4.</b> Validación Ficha de Observación.....	66
<b>Anexo 5.</b> Formato de ficha de observación aplicada a la docente .....	70
<b>Anexo 6.</b> Guía de Entrevista Aplicada a la Docente .....	71
<b>Anexo 7.</b> Consentimiento Informado .....	72
<b>Anexo 8.</b> Guía de Actividades .....	73
<b>Anexo 9.</b> Certificación de traducción del Resumen.....	94

## **1. Título**

**Estrategias lúdicas y procesos cognitivos básicos en primer año de educación de la  
Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023-2024**

## 2. Resumen

El presente trabajo de integración curricular tiene como objetivo analizar las estrategias lúdicas y los procesos cognitivos básicos en el primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”; siendo un estudio cualitativo, de tipo observatorio y descriptivo. Utilizando como medio de recolección de datos una ficha de observación y una entrevista Semiestructurada a la docente de Preparatoria. Siendo las estrategias lúdicas un método de enseñanza efectivo y menos tradicional, ayudando al desarrollo y fortaleciendo cada área cognitiva. En los ítems evaluados reflejan, que la docente no implementa ningún tipo de actividad lúdica durante el desarrollo de la clase. En otro punto de análisis referente a la utilización de estrategias lúdicas para generar un aprendizaje significativo, se evidencia la falta de implementación lúdica durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. Dentro de los puntos analizados correspondientes a los procesos cognitivos básicos se determina que la docente conoce sobre el tema de forma teórica y en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas dentro del salón, se observó que la docente procura desarrollar las habilidades cognitivas básicas mas no implementa actividades que desarrollen estos procesos y en el último punto de análisis sobre la implementación de estrategias dirigidas a desarrollar los procesos cognitivos, no se implementa ninguna actividad lúdica para el desarrollo de habilidades cognitivas básicas. Dado a la evidencia demostrada se crea una guía educativa con el fin de beneficiar a la institución y al grupo de estudiantes de preparatoria a desarrollar sus habilidades cognitivas básicas de forma lúdica.

**Palabras clave:** *Atención, habilidades cognitivas, juego, lenguaje, pensamiento y percepción, memoria*

## **Abstract**

The present integrative curricular work aims to analyze the playful strategies and basic cognitive processes in the first year of basic education at “La Dolorosa.” Fiscomisional Educational Unit. This is a qualitative study of an observational and descriptive nature. Data collection was conducted through an observation sheet and a semi-structured interview with the teacher of the first year of basic education. Playful strategies, being an effective and less traditional teaching method, which help in the development and strengthening of each cognitive area. The evaluated items in this research reflect that the teacher does not implement any type of playful activity during class. In another point of analysis, regarding the use of playful strategies to generate meaningful learning, there is evidence of a lack of playful implementation during the teaching-learning process. Among the items analyzed concerning to basic cognitive processes, it is determined that the teacher has theoretical knowledge of these processes. However, in the fourth point, regarding the development of cognitive skills in the classroom, it was observed that the teacher attempts to develop basic cognitive skills but does not implement activities that foster each of these methods. Lastly, in the final point of analysis, on the implementation of playful strategies aimed at developing basic cognitive processes, it is shown that no playful activities are implemented to develop basic cognitive skills. Given the demonstrated evidence, an educational guide is created to benefit the institution and the group of first year basic education students in developing their basic cognitive skills through playful means.

***Keywords:*** cognitive skills, memory, language, thinking, perception and attention.

### **3.. Introducción**

Las estrategias lúdicas en la actualidad son una herramienta muy utilizada por los docentes en las aulas, siendo este un instrumento esencial para el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, habilidades cognitivas como la memoria, lenguaje, atención, pensamiento, percepción y finalmente habilidades sociales. El uso de estas actividades ofrece un entorno dinámico y divertido que estimula al niño en todos los sentidos, por esta razón se realiza una investigación dirigida a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.

Al incorporar estrategias lúdicas en el proceso enseñanza- aprendizaje se promueve un enfoque más participativo que provoca la exploración activa y demás aprendizajes basados en un entorno dinámico. Por otra parte, estas actividades también permiten adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje fomentando la inclusión exploraremos como el juego puede convertirse en una poderosa herramienta para fortalecer las habilidades cognitivas básicas, preparando a los niños para enfrentar los desafíos del mundo moderno con confianza y creatividad, dentro de este contexto se ha evidenciado que en el Primer Año de Educación Básica la docente no incorpora estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas básicas.

La aplicación de técnicas tradicionales no ayuda a todos los estudiantes a satisfacer sus necesidades educativas por lo cual la presente investigación busca implementar actividades lúdicas en aula para lograr una mejor comprensión de la clase y ayudar a adquirir de forma diferente los conocimientos que imparte la docente, de la misma forma se busca reforzar las habilidades cognitivas básicas como son la percepción, memoria, atención, lenguaje y pensamiento a través de las estrategias lúdicas.

En Colombia en una investigación realizada se señala la importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las habilidades cognitivas, donde se puede desarrollar la atención, memoria y percepción, donde los docentes a través de la metodología aplicada evidencian la falta de preparación y conocimiento sobre el desarrollo de habilidades cognitivas a través a de la educación ambiental y lúdica (Acuña & Quiñones, 2020).

En el mismo sentido para analizar la problemática presente sobre la falta de implementación de estrategias lúdicas para poder desarrollar los procesos cognitivos básicos dentro de la primera infancia se toma como antecedente el estudio de Villacis (2020) evidencia que en Ecuador los docentes no generan interés por incorporar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de conocimientos en el proceso de escolarización de los niños, identificando que los docentes utilizan técnicas obsoletas para generar un aprendizaje en las aulas.

A nivel de la Provincia de Loja en una investigación previamente analizada los docentes no

operativizan la estrategia metodológica por experiencias de aprendizaje en las planificaciones micro curriculares en su diseño, organización y ejecución, donde el rol docente para desempeñar sus labores debe estar en constante preparación, con la finalidad de aplicar estrategias innovadoras y lúdicas, priorizando su papel de guía y mediador que potencie el desarrollo integral de los niños (Cordova, Rivadenaira, Fernandez, & Jaya, 2021).

La presente investigación pretende analizar las Estrategias Lúdicas y los Procesos Cognitivos Básicos en Niños de Primer Año de la UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “LA DOLOROSA” dentro del Cantón Chaguarpamba, ya que se ha evidenciado anteriormente que la utilización de juegos dentro del salón en el contexto de enseñanza- aprendizaje es escasa, teniendo en cuenta que es fundamental la lúdica especialmente en el para el desarrollo de la Atención, Percepción, Memoria, Lenguaje y Pensamiento. Beneficiando a los niños y ayudando al desarrollo de sus habilidades de forma más placentera a través de la implementación de juegos.

Con la presente investigación se pretende concientizar a la docente encargada del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” sobre la importancia de generar aprendizajes implementando estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase, para así mejorar el aprendizaje y el nivel escolar de los niños en formación.

## 4. Marco teórico

### 4.1 Antecedentes

Como herramienta didáctica la lúdica también fomenta el desarrollo psicosocial y la conformación de la personalidad, según Quintanilla (2020), establece que la estimulación lúdica debe estar presente de manera frecuente en aula de clase, tomando en cuenta que durante los últimos años se ha evidenciado una disminución significativa dentro del nivel primario de educación considerando que la implementación de estrategias lúdicas no solo le corresponde al docente en clase sino también a los padres de familia en el hogar.

La estimulación lúdica es fundamental para el desarrollo psicosocial y la conformación de la personalidad de los niños. Aquí hay algunos puntos clave sobre cómo la lúdica beneficia el desarrollo infantil:

- **Desarrollo psicomotor:** El juego involucra movimiento físico, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras gruesas y finas, así como coordinación y equilibrio.
- **Desarrollo cognitivo:** A través del juego, los niños exploran conceptos abstractos, resuelven problemas, practican habilidades de pensamiento crítico y desarrollan la creatividad y la imaginación.
- **Desarrollo emocional:** El juego proporciona un espacio seguro para que los niños exploren y expresen una variedad de emociones, aprendan a regular sus emociones y desarrollen habilidades sociales como el trabajo en equipo, la empatía y la cooperación.
- **Desarrollo social:** El juego fomenta la interacción social entre los niños, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación, negociación, resolución de conflictos y empatía. Además, jugar en grupo promueve el sentido de pertenencia y la inclusión.
- **Conformación de la personalidad:** A través del juego, los niños experimentan diferentes roles y situaciones, lo que les ayuda a formar su identidad y a desarrollar su autoconcepto y autoestima.

Dada la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, es crucial que se fomente tanto en el entorno escolar como en el hogar. Los docentes pueden integrar estrategias lúdicas en el aula para enriquecer el proceso de aprendizaje, mientras que los padres pueden proporcionar oportunidades de juego en el hogar y participar activamente en las actividades lúdicas con sus hijos. La colaboración entre la escuela y la familia en la implementación de estrategias lúdicas puede contribuir significativamente al desarrollo óptimo de los niños.

Lavale (2019), manifestó que el desarrollo de la lengua influye de manera directa al desarrollo de la memoria permitiendo contextualizar la información y a la vez transmitirla, el conocimiento se organiza de manera contextual en nuestra memoria. En los niños es crucial el desarrollo de la memoria para su aprendizaje y un correcto desarrollo cognitivo, ya que una memoria efectiva les permite retener, recuperar información, y mejorar la comprensión de conceptos, además facilita el proceso de adquisición de nuevas habilidades adquiridas dentro y fuera del salón.

Es importante de fomentar habilidades lingüísticas sólidas desde una edad temprana, ya que estas no solo son fundamentales para la comunicación, sino también para la comprensión y retención efectiva de la información. Además, resalta la relevancia de una memoria bien desarrollada en el proceso de aprendizaje, lo que refuerza la importancia de estrategias educativas que promuevan tanto el desarrollo del lenguaje como de la memoria en los niños.

Para adquirir los conocimientos y el desarrollo de la memoria es necesario un compromiso por parte de los docentes a abandonar el uso de prácticas y enfoques tradicionales.

Liberio (2019), hace énfasis a la innovación de los procesos cognitivos asumiendo retos y oportunidades de los docentes al implementar actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo buscando fortalecer las áreas de aprendizaje de los niños para recoger, procesar y salvar la información que se necesita para relacionarse con el mundo.

La educación debe evolucionar para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

La implementación de actividades lúdicas en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los niños, sino que también estimula su pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas. Al ofrecer oportunidades para la exploración activa y el descubrimiento, las actividades lúdicas permiten a los niños construir su comprensión del mundo de una manera significativa y personalizada. Además, al promover el desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas, los docentes están preparando a los niños para ser aprendices autónomos y motivados que están dispuestos a asumir nuevos desafíos y oportunidades de aprendizaje a lo largo de sus vidas.

## 4.2 Bases Teóricas

El filósofo Herbert Spencer en 1855, menciona una teoría referente al nivel energético que posee el ser humano y particularmente los niños, la misma que se puede liberar a través de actividades lúdicas, siendo el juego un canal de entretenimiento y aprendizaje canalizando la energía sobrante de las personas (Cruz, 2019).

La teoría de Herbert Spencer sobre la energía sobrante y el juego subraya la importancia del juego en la vida humana, especialmente en la infancia ya que en esta etapa es donde más energía sobrante contiene una persona. Aunque tiene sus limitaciones, ha sido una contribución significativa para entender la función del juego en el desarrollo humano, destacando su papel en la canalización de la energía y en el aprendizaje integral.

Lev Vygotsky hace referencia al juego como un medio versátil y propulsor para el niño permitiendo al niño equilibrar sus emociones, sin un enfoque de memorizar el conocimiento, más poniendo atención de forma divertida y espontánea. Nos plantea al juego como una herramienta social y cultura la cual promueve la mente interviniendo de manera positiva y negativa en los infantes (Vásquez & Pérez, 2020).

La teoría de Lev Vygotsky sobre el juego es una de las contribuciones más influyentes en la psicología del desarrollo y la pedagogía. Según Vygotsky, el juego es un medio versátil y propulsor que permite a los niños equilibrar sus emociones, aprender de forma divertida y espontánea, y desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

Por su parte María Montessori establece a la pedagogía científica es el resultado de dos disciplinas: la antropología pedagógica y la psicología experimental. Se rompe las prácticas tradicionales en el aula, donde se castigaba y a la vez propone técnicas más innovadoras previamente estructuradas implementando la solución de problemas y la adquisición de nuevas habilidades sociales, lingüísticas y físicas (Borja, 2021). La pedagogía de María Montessori representa un enfoque innovador y científico en la educación, que se basa en dos disciplinas fundamentales: la antropología pedagógica y la psicología.

En la teoría constructivista que ofrece Jean Piaget planteo cuatro factores que facilitan la adquisición del conocimiento, la maduración, la interpretación con el mundo físico, la interacción social y el equilibrio. También reconoce el carácter activo del sujeto en la creación de su propio entorno de conocimiento, donde este se va desarrollando la interacción con el medio y capta a través de los sentidos (Vargas, 2023).

La teoría constructivista de Jean Piaget es una de las más influyentes en el campo de la

psicología del desarrollo y la educación. Según Piaget, la adquisición del conocimiento se facilita a través de cuatro factores clave: la maduración, la interacción con el mundo físico, la interacción social y el equilibrio. Además, Piaget enfatiza el carácter activo del sujeto en la construcción de su propio conocimiento.

### **4.3 Bases Legales**

Dentro de un contexto legal podemos señalar que en el Artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador reconoce a la educación como un derecho que las personas lo practican a largo de su vida y un deber inevitable e injustificable del Estado. Compone un área primordial en la política pública y de la inversión estatal, plazo de la igualdad e inclusión social y condición irrefutable para el buen vivir. Los individuos, las familias y la sociedad deben ejercer el derecho y el compromiso de participar en todos los asuntos educativos (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL, 2021).

Así mismo se señala dentro de la LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (2021) toma en cuenta el Art, 46 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Menciona que el Estado afiliará, las siguientes discrepancias que cuiden a las niñas, niños y adolescentes: Numeral 1.- Esmero a menores de seis años, asegurando la educación y cuidado paulatino en un marco precautelando sus derechos. Numeral 2.- Protección personal y se proclamarán políticas de erradicación total del trabajo infantil. El trabajo de las y los adolescentes será consensuado, y no podrá impedir su derecho a la educación. Numeral 3.- Precautelar preferente de la plena unificación social de quienes tengan discapacidad. El Estado responderá su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad. Y numeral 7.- Todas las políticas públicas de comunicación harán de su prioridad la educación y el respeto a sus derechos

En la constitución de la República, en referencia al Art. 340 se establece que:

Para obtener el Régimen del Buen Vivir, se concreta que el sistema nacional de inclusión y equidad social es el vinculado, articulado y coordinado de sistemas, establecimientos, políticas, reglas, presentaciones y beneficios que comprueban el entrenamiento, garantía y cumplimiento de los derechos procesados en la Constitución y la culminación de los objetivos del régimen de desarrollo. El sistema se vinculará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de proyección participativa; se basará por los compendios de totalidad, igualdad, equidad, continuidad, interculturalidad, apoyo y no discriminación; y marchará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, nitidez, compromiso y colaboración. El régimen se concierda de los perímetros de la sapiencia, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, vivienda, comunicación e indagación, libertad, ciencia y tecnología, localidad, y transporte.

Por otra parte, el artículo 27 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural determina (2023):

Se entiende por “aprobación” en los subniveles de educación inicial, preparatoria y educación básica elemental al logro de los objetivos de aprendizaje definidos para una unidad, programa de asignatura o área de conocimiento, fijados en los subniveles correspondientes del Sistema Nacional de Educación. El desempeño de los estudiantes se expresa a través de la siguiente escala de calificaciones, que hace referencia al cumplimiento de los objetivos establecidos en el currículo y en los estándares de aprendizaje. Las asignaturas o áreas del conocimiento serán evaluadas con la escala cualitativa, de conformidad con la normativa que para el efecto expida la Autoridad Educativa Nacional.

Donde se puede evidenciar que la aprobación en los subniveles de educación inicial, preparatoria y educación básica elemental se refiere al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje definidos para una unidad, programa de asignatura o área de conocimiento, según

el Sistema Nacional de Educación. El desempeño de los estudiantes se evalúa mediante una escala de calificaciones que refleja el grado de cumplimiento de dichos objetivos, de acuerdo con la normativa establecida por la Autoridad Educativa Nacional.

#### **4.4 Marco Histórico**

La lúdica en un carácter infantil representa la evolución de la humanidad a través de la historia, ya que la historia de la especie humana estaría ligada en todo el desarrollo infantil individual. El juego se va adaptando de acuerdo a la necesidad del individuo, teniendo en cuenta que la mayoría de las actividades de los niños a corta edad son o pretender ser de carácter lúdico (Garvey, 1985).

Podemos decir que la lúdica es una parte integral del desarrollo infantil y es un reflejo de la evolución de la humanidad. A medida que los niños crecen, el juego se adapta a sus necesidades individuales y se convierte en un medio para desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas que les permitirán crecer y desarrollarse correctamente hasta una etapa adulta.

Independientemente de la cultura el juego es una conducta inevitable en todo ser humano, permitiendo desarrollar conductas sociales y proponiendo el desarrollo integral de cada persona. Siendo una actividad que hasta los animales practican ayudando a comprender el mundo que nos rodea. Dentro de la historia en Egipto se jugaba al “Sentè” que es similar al ajedrez, lo que estimulaba el desarrollo del pensamiento, tomando en cuenta que no todos los juegos tienen un propósito de aprendizaje otros tienen el fin de entretener o solo recrear a la persona (Delgado, 2011).

La cognición hace referencia a los procesos por los cuales pasamos para adquirir cierto conocimiento y entendimiento a través de la memoria, percepción, lenguaje, pensamiento y atención. Derivado del vocablo “conocer” la cognición a través del tiempo se ha remplazado por un adjetivo más frecuente como lo es “cognitivo” pero que hacen referencia al mismo significado (Rivas, 2008).

Por lo cual los procesos cognitivos son utilizados en nuestro diario vivir, ya que nos permiten conocer, entender y comprender el mundo que nos rodea basado en experiencias relacionadas con el aprendizaje.

A lo largo de la historia la lúdica y los procesos cognitivos se relacionan estrechamente, siendo esta una brecha de aprendizaje significativo no necesariamente de temas académicos si no mas bien de como funciona el mundo y la sociedad en la que nos desarrollamos ya que desde niños nos preparamos para las dificultades, resolución de problemas o decisiones que se presenten.

## **4.5 Estrategias Lúdicas**

### **4.5.1 Definición**

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos, trabajos en equipo donde los niños se pueden expresar libremente, incentivando un aprendizaje de manera interactiva para los estudiantes y maestros.

Los maestros en la actualidad implementan métodos de aprendizaje que tengan una dirección lúdica, para esto es necesario que los docentes se encuentren en capacitación activa ya que los niños no aprenden solo con la cabeza si no que deben aprender también expresando su cuerpo de manera que el aprendizaje sea más atractivo para el infante, proponiendo una alternativa recreativa y no repetitiva, con el objetivo de que la clase se desarrolló de manera amena de acuerdo a las disposiciones del docente (Pamplona Raigosa, Cuesta Saldarriaga , & Cano Valderrama, 2019).

La capacitación constante de los docentes es fundamental para poder implementar métodos de aprendizaje que integren la dimensión lúdica y corporal en el proceso educativo, los niños aprenden no solo con la mente, sino también expresando su cuerpo, por lo que es importante que los maestros estén preparados para aprovechar todas las formas de aprendizaje. Los docentes pueden implementar actividades lúdicas dentro de su planificación con el fin de obtener un aprendizaje significativo que ayude a desarrollar todos los ámbitos del niño, como motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y procesos cognitivos.

Las actividades lúdicas ayudan a la mejora el funcionamiento ejecutivo, la salud, la socialización, estado de ánimo por ello es relevante que los padres de familia en el caso de niños de la primera infancia estimulen al pequeño a través de la lúdica en función a la edad cronológica del niño y los docentes por otra parte realizar juegos como medio de aprendizaje significativo e interactivo (Monge , Méndez , Hernández , Quintana , & Presa de la Fuente, 2019).

Es importante que los padres estimulen a los niños mediante actividades lúdicas adecuadas a su edad cronología y mental, ya que estas contribuyen a mejorar el funcionamiento ejecutivo, la salud, la socialización y el estado de ánimo. Del mismo modo, los docentes pueden utilizar juegos como herramienta para facilitar un aprendizaje significativo de acuerdo al área que se desea trabajar, ya que la lúdica ofrece una gama de diversificación de actividades y posibilidades para alcanzar las metas que se proponga el maestro.

Definiendo de esta manera a las estrategias lúdicas como planes de acción o enfocados directamente con el juego, con el fin de lograr los objetivos que se propongan, considerando también que los juegos requieren de material llamativo, recompensas, motivación y

compromiso según amerite el caso.

Las estrategias lúdicas consisten en ser una metodología para optimizar el aprendizaje con un carácter dinámico participativo que impulsa el uso de la creatividad, utilizando técnicas y juegos creados para generar un aprendizaje. Se debe considerar que toda actividad lúdica debe tener la finalidad de estimular los procesos cognitivos que se desarrollan en los niños (Ticlia, 2019).

Las estrategias lúdicas son especialmente efectivas porque aprovechan el interés natural de los niños por jugar y explorar, lo que facilita una mayor motivación y compromiso con el aprendizaje. Al integrar el juego en el proceso educativo, se promueve un ambiente de aprendizaje más relajado y menos intimidante, donde los niños se sienten libres para experimentar y cometer errores sin temor al fracaso.

#### **4.5.2 Importancia**

Las estrategias lúdicas son importantes en el salón de clase, puesto que ayudan y motivan a los estudiantes al momento de realizar las actividades propuestas por el docente y favorecen al proceso de enseñanza- aprendizaje de manera más agradable.

Según el autor menciona que:

El juego desempeña un rol significativo en el crecimiento emocional y la formación de la identidad durante las primeras etapas de la vida, permitiendo que los niños expresen libremente sus emociones y estimulen su imaginación. Además, es crucial para el desarrollo físico, ya que ayuda a integrar los sentidos y los movimientos, lo que a su vez promueve el desarrollo cognitivo. Además, el juego fomenta la creatividad y la capacidad de adaptación, al tiempo que enseña habilidades de comunicación y socialización. (Solís, 2019, p.47).

El juego también les brinda a los niños la oportunidad de experimentar roles y situaciones diferentes, lo que contribuye a su comprensión del mundo que los rodea y les enseña a resolver problemas de manera creativa. Además, les proporciona un espacio seguro para enfrentar y superar desafíos, lo que fortalece su confianza y autoestima.

Giraldo (2021), argumenta que, el juego ofrece la posibilidad de alterar la percepción de los temas abordados en el aula, otorgándoles una connotación más agradable. Además, facilita una exploración más profunda de los contenidos de una manera divertida, lo que contribuye a mantener un ambiente de armonía y orden en el salón de clases.

El enfoque lúdico en el aula es invaluable, ya que no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y memorable, sino que también promueve la participación activa de los

estudiantes y fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Integrar el juego en la enseñanza puede transformar la percepción de los estudiantes sobre los temas, haciéndolos más accesibles y significativos para ellos. Antes de implementar cualquier estrategia lúdica, es importante tener en cuenta cual es el aprendizaje que se quiere obtener también se debe tener en cuenta la edad de los niños, la planificación del docente.

El juego se considera una forma de recreación, ya que todas las actividades lúdicas tienen como objetivo ampliar la comprensión de la vida y las relaciones que la conforman. Para los niños, el juego es el foco principal de su vida y constituye su principal fuente de diversión. Es una necesidad esencial para su desarrollo físico, psicológico y su proceso de aprendizaje.

(Andrade, 2020, p.134).

El enfoque lúdico en el aula es invaluable, ya que no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y memorable, sino que también promueve la participación activa de los estudiantes y fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Integrar el juego en la enseñanza puede transformar a los estudiantes sobre los temas, haciéndolos accesibles y significativos para ellos.

La aplicación de estrategias lúdicas ayuda a beneficiar el cerebro y el cuerpo de manera significativa ya que influyen positivamente en el desarrollo y crecimiento sano de los niños por lo cual los juegos se pueden utilizar como un espacio de transición entre la realidad y la fantasía, a través de ellos los niños pueden expresar sus inquietudes, miedos, sentimientos y deseos.

Valenzuela (2011) por su parte nos hace referencia a que el juego posee como característica principal la posibilidad de abrir puertas hacia nuevos escenarios, ya que la imaginación de los niños tiene un alcance impresionante, mientras un niño o una persona juega desarrolla habilidades psicomotoras y cognitivas que de cierta forma nos preparan para que cuando se nos presente una situación similar sepamos como actuar.

El juego también favorece el proceso de aprendizaje, ya que el profesor motiva al alumnado cuando establece una relación afectiva con los niños, esto conlleva a que implemente actividades que considere que cubra las necesidades que requieran los estudiantes, principalmente en las dimensiones afectiva, cognitivas, comunicativa, ética y estética (Ticlia, 2019).

Uno de los aspectos fundamentales a considerar en la aplicación de estrategias lúdicas es el rol del profesor como facilitador del aprendizaje. Al establecer una conexión más familiar

con los estudiantes, el docente puede identificar de manera más precisa las necesidades individuales y grupales, adaptando las actividades lúdicas para maximizar su efectividad. Esta personalización no solo aumenta la motivación y el interés de los niños, sino que también les proporciona un sentido de pertenencia y confianza en el entorno educativo.

#### **4.5.3 Características**

Por lo general las actividades lúdicas deben ser llamativas y deben ir desde lo simbólico hasta lo significativo, también este tipo de actividades deben ser placenteras y desarrollarse en un ambiente cómodo para así poder fomentar la participación y colaboración de todos los estudiantes.

A continuación, analizaremos la clasificación de las diferentes estrategias lúdicas que existen a través de las cualidades y particularidades de cada uno:

**Juegos sensoriales:** Ayudan al desarrollo de los sentidos comunes del ser humano y los niños como el equilibrio, gusto, olfato, sonido, vista, tacto, desarrollando así habilidades motoras finas y gruesas (López, Pozo , Boderó , & Lóor, 2020).

Los juegos sensoriales son actividades que estimulan los sentidos, como el tacto, la vista, el oído, el olfato y el gusto. Pueden incluir actividades como adivinar objetos con los ojos vendados, identificar diferentes texturas, clasificar objetos por sonido o sabor, entre otros. Estos juegos se pueden desarrollar a través de cajas sensoriales, juegos de colores, juegos de sonido y juegos de memoria táctil.

Es importante destacar que los estímulos que se reciben durante los primeros años de vida son de suma importancia, por eso el desarrollo infantil busca facilitar espacios y materiales que provoquen situaciones ricas en sensaciones, también busca que las sensaciones junto con las emociones nos hagan sentir un solo estímulo para así después poder correlacionarlo a lo largo de la infancia del niño (Roig, 2019).

También el juego sensorial se considera una estrategia didáctica, su principal característica es ser divertido, sirven como herramientas para promover la formación integral con competencias para aprender de forma lúdica tal como analizar, comprender, crear y reflexionar sobre el entorno (Maldonado, 2022).

**Juegos Motrices:** Se debe considerar la variabilidad al practicar juegos para desarrollar la motricidad y dentro de la misma hay que considerar el espacio o área donde se desarrollara la actividad, el tiempo, el manejo de implementos que se han de utilizar, la interacción y muy importante la comunicación (Pérez & Simoni, 2019). Estos juegos pueden ser carreras de sacos, juegos de relevos, circuito de habilidades, baile libre y juegos de equilibrio.

Los juegos motrices permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz

de las habilidades y destrezas adquiridas, así como también el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, y creativas. Teniendo en cuenta que las habilidades motoras son toda acción muscular o movimiento del cuerpo según se amerite en el caso, requiriendo la capacidad de relacionarse con entorno donde se desarrolle el juego (Pol Rondón, Durruthy-Rivera, & Robert-Gómez, 2021)

Al mismo tiempo los juegos motrices son importantes para el desarrollo físico de los niños ya que son una forma de explorar y descubrir, ayudan al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño de las áreas del conocimiento.

**Juegos Organizados:** Ayudan a reforzar la relación social y emocional y por lo general buscan llegar a un objetivo que suele ser el aprendizaje significativo, planteando al juego como una estrategia didáctica (López, Pozo , Boderó , & Lóor, 2020). Estos juegos son actividades simples que pueden ser carreras de relevos, juego de la silla con música, escondite, salto de cuerda, el juego del pañuelo, entre otros.

La principal característica de los juegos organizados es que el profesor o el adulto encargado es quien programa la actividad que se va a realizar con los niños, participando como guía y manteniendo el orden, control y las reglas establecidas en la actividad.

**Juegos Predeportivos:** Se incluyen la iniciación a los deportes que tengan la finalidad y la función de desarrollo de destrezas en las diferentes áreas, desarrollando la competencia sana con un fin motivacional (Gómez, 2022). Estos juegos preparan a los niños física y mentalmente para participar en actividades deportivas más estructuradas en el futuro. Aquí tienes algunos ejemplos de juegos predeportivos:

- a) Carrera de relevos: Organiza carreras cortas en las que los niños pasen un objeto, como un palo o una pelota, de un jugador a otro. Esto ayuda a desarrollar la coordinación y la velocidad.
- b) Juegos de lanzamiento y recepción: Practica lanzar y atrapar pelotas suaves o globos entre los niños. Esto mejora la coordinación mano-ojo y la precisión en el lanzamiento.
- c) Juegos de dribbling (driblar): Coloca conos o marcadores en el suelo y haz que los niños driblen una pelota alrededor de ellos, practicando cambios de dirección y control del balón.
- d) Juegos de puntería: Crea diferentes estaciones donde los niños puedan patear o lanzar pelotas hacia objetivos, como aros o conos. Esto desarrolla la precisión y la fuerza en los movimientos.
- e) Juegos de equilibrio y coordinación: Organiza actividades que

desafíen el equilibrio y la coordinación, como caminar sobre una línea de cuerda, saltar sobre obstáculos o hacer carreras de relevos con huevos en cucharas.

- f) Juegos de equipo modificados: Simplifica las reglas de deportes de equipo tradicionales, como fútbol o baloncesto, para adaptarlos a las habilidades y capacidades de los niños. Esto les permite practicar conceptos básicos del deporte de una manera divertida y menos competitiva.

Estos juegos predeportivos son excelentes para introducir a los niños en el mundo del deporte de una manera divertida y segura, fomentando el desarrollo físico, la coordinación y el trabajo en equipo.

**Juegos Deportivos:** El objetivo principal de estas actividades es entender el reglamento y los fundamentos de los deportes como también la competencia de habilidades (Gómez, 2022). Los juegos deportivos son actividades que implican competencia física y habilidades específicas, y pueden practicarse de manera recreativa o competitiva como:

- a) Fútbol: Un deporte de equipo en el que dos equipos compiten por marcar goles al poner la pelota en la portería del equipo contrario utilizando principalmente los pies.
- b) Baloncesto: Otro deporte de equipo en el que dos equipos intentan anotar puntos al lanzar la pelota a través del aro del equipo contrario, utilizando principalmente las manos.
- c) Voleibol: Un deporte de equipo en el que dos equipos separados por una red intentan golpear la pelota por encima de la red y que toque el suelo en el lado contrario.
- d) Tenis: Un deporte individual o de dobles en el que los jugadores golpean una pelota con raquetas a través de la red para que toque el suelo en el lado contrario.
- e) Béisbol/Softbol: Deportes de equipo en los que un equipo batea y lanza una pelota para anotar carreras al correr alrededor de una serie de bases.
- f) Atletismo: Una serie de eventos que pueden incluir carreras de velocidad, carreras de fondo, saltos y lanzamientos, como el salto de altura, lanzamiento de disco, etc.

- g) Natación: Una actividad que implica nadar en diferentes estilos de nado, como estilo libre, espalda, pecho y mariposa, en competiciones de velocidad o distancia.

Por lo consiguiente determinamos que las actividades lúdicas dentro del salón deben estimular al niño en todas sus áreas de desarrollo, fomentando la participación activa del alumnado, estas también ayudan a fomentar el interés para que así el docente pueda lograr sus objetivos dentro de la clase.

El juego establece una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza donde se consideran las siguientes características:

**Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar:** el juego puede adoptar diversas formas donde se pueden descartar la imaginación, compañerismo, el desarrollo físico o los objetos, donde los adultos o las personas encargadas del grupo tienen que priorizar la organización del aprendizaje de la experiencia lúdica y disponer con los materiales necesarios para desarrollar la actividad de acuerdo al propósito de acuerdo al Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021)

Los espacios lúdicos pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la imaginación, el compañerismo, el desarrollo físico y el aprendizaje en general. Los adultos y los encargados del grupo, ya sea en entornos educativos, comunitarios o familiares, desempeñan un papel crucial en la organización y facilitación de experiencias lúdicas significativas. Esto implica proporcionar el entorno adecuado, los materiales necesarios y la orientación necesaria para que los participantes puedan participar plenamente y obtener los máximos beneficios del juego.

Además, es importante que los adultos reconozcan y valoren el potencial educativo del juego, y que se esfuercen por incorporar actividades lúdicas de manera deliberada y planificada en el desarrollo de los niños y jóvenes. Al hacerlo, se pueden crear experiencias enriquecedoras que promuevan el aprendizaje holístico, el desarrollo de habilidades y competencias, y el bienestar emocional y social de los participantes.

**El juego enfocado en el desarrollo intelectual:** Piaget ha determinado que los juegos no son actividades sin sentido, los mismos tienen objetivos de desarrollo y a la vez es una conducta innata que vamos a tener a lo largo de nuestras vidas y siempre aplicaremos la lúdica así no sea con fines de aprendizaje (Cornella , Meritxell, & Brusi, 2020).

Es crucial reconocer y valorar el papel del juego en todas las etapas de la vida, y comprender que incluso cuando no se utiliza con fines de aprendizaje formal, sigue siendo una actividad importante que enriquece nuestras vidas y nos permite seguir creciendo y aprendiendo de

manera continua.

#### **4.5.4 Dimensiones del Juego**

El juego está considerado como un proceso de aprendizaje por lo cual se debe tener en cuenta las siguientes dimensiones:

**Dimensión Afectiva- emocional:** esta dimensión es de suma importancia en la regulación y control emocional del niño (Calderon, 2021). La dimensión afectiva- emocional juega un papel crucial en la vida de los niños, ya que influye en su bienestar emocional, su capacidad para establecer relaciones saludables, su éxito académico y su desarrollo general.

**Dimensión Social:** Todos los niños son sociables por naturaleza y esto les permite interactuar con sus pares o más personas (Calderon, 2021). La dimensión social es fundamental en la vida de los niños, ya que les permite establecer relaciones significativas, aprender habilidades sociales y emocionales, y desarrollar un sentido de pertenencia y conexión con los demás.

**Dimensión Cultural:** Este es un componente importante para la transmisión del juego (Calderon, 2021). La dimensión cultural influye significativamente en la forma en que se transmiten, se practican y se perciben los juegos en diferentes comunidades y sociedades.

**Dimensión Creativa:** Los niños desarrollan sus propias normas, tácticas o consideraciones para la toma de decisiones antes, durante y después de jugar (Calderon, 2021). La dimensión creativa en el juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar su imaginación, experimentar con nuevas ideas y soluciones, y expresar su individualidad

**Dimensión Cognitiva:** Ayuda al procesamiento de los conocimientos adquiridos durante la actividad (Calderon, 2021). La dimensión cognitiva en el juego es fundamental para el desarrollo del pensamiento, la resolución de problemas y el procesamiento de la información en los niños.

**Dimensión Sensorial:** Estimulación de los contextos de aprendizaje (Calderon, 2021). La dimensión sensorial en el juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar y experimentar el mundo a través de sus sentidos.

**Dimensión Motora:** Se pueden llevar a cabo mediante saltos, giros, desplazamientos que permitan la interacción (Calderon, 2021). La dimensión motora en el juego es esencial para el desarrollo físico, coordinación y habilidades motoras de los niños.

#### **4.5.5 Beneficios**

Jean Piaget establece que los niños pueden adaptar los juegos a la realidad que observan,

estos además son beneficiosos para el desarrollo cognitivo ya que las pueden adaptar situaciones reales (Valencia, 2019).

A través de esto se consideran las siguientes áreas que se pueden comprender a través del juego:

**La Afectividad:** Ayuda a favorecer con sus pares hacia las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen, favoreciendo al área socio afectiva (Méndez, 2022). La afectividad juega un papel crucial en la vida de los niños, ya que influye en su capacidad para establecer relaciones saludables, desarrollar empatía y comprensión hacia los demás, y regular sus propias emociones.

El juego proporciona oportunidades para que los niños practiquen y desarrollen habilidades socioemocionales, como la empatía, la comprensión y la tolerancia hacia los demás. A través de la interacción con sus pares en el contexto del juego, los niños aprenden a ponerse en el lugar del otro y a considerar sus sentimientos y necesidades.

**La Motricidad:** El juego va de la mano con la motricidad ya que son elementos importantes para el desarrollo del infante (Manrique, y otros, 2021) Las habilidades motoras y el control del movimiento, es fundamental para el desarrollo integral de los niños. El juego proporciona oportunidades naturales para que los niños practiquen y desarrollen sus habilidades motrices de manera activa y significativa.

**La Inteligencia:** tiene que ver con el razonamiento y pensamiento ya que cada persona es capaz de entender y resolver problemas y tiene la capacidad de adaptarse a nuevas alternativas para pensar antes que actuar (Méndez, 2022).

La inteligencia se refiere a la capacidad de comprender, razonar, aprender y resolver problemas de manera efectiva. En el contexto del juego, la inteligencia se manifiesta de diversas formas, ya que los niños enfrentan desafíos, toman decisiones y desarrollan estrategias para alcanzar sus objetivos.

**La Creatividad:** es un componente del pensamiento ya que le permite al niño la adopción social, ayuda al desarrollo en la escolaridad (Albornoz, 2019).

Es una habilidad cognitiva fundamental que permite a los niños generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y expresarse de manera única. En el contexto del juego, la creatividad se manifiesta a través de la imaginación, la experimentación y la exploración de nuevas posibilidades.

**La Sociabilidad:** Esta se puede encontrar en juegos donde se involucran a varios participantes, permite el compañerismo y la complicidad (Manrique, y otros, 2021).

Es un aspecto fundamental del desarrollo infantil, ya que permite a los niños interactuar con otros, establecer relaciones significativas y aprender habilidades sociales importantes. En el

contexto del juego, la sociabilidad se manifiesta a través de la cooperación, la comunicación y la colaboración entre los participantes.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas no solo nos ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje si no también amplían la expresión corporal, estimulan la concentración y la agilidad mental.

El juego también les favorece al desarrollo emocional al permitirles a los niños expresarse y comprender sus emociones, promueven la autoestima al ofrecer oportunidades para el logro y la superación de desafíos y estimula la curiosidad y promueve el interés por el aprendizaje.

#### ***4.5.6 Tipos de Estrategias Lúdicas***

**Juegos Educativos:** Se considera una forma de estrategias didáctica que ayudan al desarrollo del pensamiento lógico y se considera una forma de organizar la enseñanza (Patiño, 2020). Son herramientas pedagógicas efectivas que se utilizan para fomentar el aprendizaje significativo y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

El uso de juegos en el aula puede ser una herramienta poderosa para fomentar y desarrollar diversas cualidades morales en los alumnos. A través de la dinámica del juego, los estudiantes pueden aprender y practicar el autocontrol, la honestidad, la seguridad, y la atención y concentración en las tareas. Además, los juegos promueven la reflexión y la búsqueda de alternativas para alcanzar objetivos, respetando siempre las reglas establecidas. La práctica de juegos en el contexto educativo también inculca la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con los compañeros, reforzando la importancia del juego limpio y la ética en todas las interacciones (Franco & Simioli, 2019).

**Dinámicas de grupo:** Cada integrante puede mostrar habilidades en las que se destaca y el conjunto de conocimientos ayuda a la fortaleza del grupo, para así poder llegar al objetivo o la meta propuesta (Francia & Mata, 2019). Estas actividades diseñadas para fomentar la interacción, la colaboración y el trabajo en equipo entre los miembros de un grupo.

Las dinámicas en grupo son actividades estructuradas que tienen como objetivo fomentar la interacción, la colaboración y el aprendizaje entre los miembros de un grupo. Estas actividades se utilizan en diversos contextos, como la educación, el trabajo en equipo, la formación profesional y el desarrollo personal. Las dinámicas en grupo pueden incluir juegos, debates, ejercicios de resolución de problemas, actividades de construcción de equipos, entre otros.

**Empleo de Dramas:** Los niños aprenden a desarrollar un vínculo de manera afectiva por medio de obras teatrales, siendo también una inducción al mundo artístico, ayudando al

enriquecimiento del vocabulario y la expresión corporal y oral (Patiño, 2020).

El empleo de dramas en la educación de niños es una estrategia pedagógica que utiliza el teatro y la representación para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Esta metodología permite a los niños explorar diferentes roles, situaciones y perspectivas, lo que puede tener múltiples beneficios educativos y emocionales.

**Juegos de Mesa:** Son un ejercicio mental ya que estos tienen reglas que los niños deben seguir y recordar, se enfocan principalmente en la socialización de los jugadores (Melián, Lucero, Rodríguez, Morales de Francisco, & Santana Pérez, 2020).

Podemos definir que el juego es una herramienta que ayuda a diversas disciplinas, como las psicológicas, educativas y sociales, ya que más allá de la diversión buscan un beneficio para los participantes.

Los juegos de mesa son herramientas valiosas para el desarrollo integral de los niños, ya que ofrecen una combinación de entretenimiento y aprendizaje, además ayudan al desarrollo de diferentes áreas como las cognitivas, habilidades sociales, matemáticas, alfabetización y desarrollo de la creatividad.

## **4.6 Procesos Cognitivos Básicos**

Dentro de los procesos cognitivos básicos vamos a describir y analizar el funcionamiento de la memoria, percepción, atención, lenguaje y pensamiento, ya que permiten un óptimo desarrollo y ayudan fundamentalmente a las actividades que se van a realizar día a día.

Los procesos cognitivos ayudan al desenvolvimiento de las personas en el ambiente que se encuentren, estableciendo regularidades y diferencias, pero estos se limitan de acuerdo a la complejidad del trabajo que se pretende realizar, estableciendo una marcada diferencia entre los procesos cognitivos básicos y los llamados superiores (Manrique M. , 2020).

Los procesos cognitivos son las funciones mentales que permiten a las personas adquirir, procesar, almacenar y utilizar la información estos son fundamentales para el funcionamiento mental y el desenvolvimiento de las personas en su entorno. La distinción entre procesos cognitivos básicos y superiores, así como su adaptación según la complejidad del trabajo, destaca la importancia de comprender y mejorar estos procesos para promover un funcionamiento cognitivo óptimo y un desenvolvimiento exitoso en diversas situaciones y contextos.

Los niños y niñas de la primera infancia deben tener una correcta estimulación del aprendizaje, para ello el docente debe estar capacitado y tener el conocimiento necesario para poder favorecer los procesos cognitivos y educativos de los alumnos. La estimulación de estos procesos es necesaria ya que ayudara al maduración y enriquecimiento del cerebro en los primeros años de vida del individuo (Sánchez, 2019).

Por esta razón se considera a los procesos cognitivos; memoria, atención, percepción, lenguaje y pensamiento, herramientas que ayudan a procesar información que se receptan a través de los sentidos, ayudando a dar una representación mental a las diferentes situaciones que se presenten.

### **4.6.1 Atención**

Se define a la atención a la acción de centrar ciertos sentidos en una particularidad del medio por lo cual Manrique (2020), define a la atención como un estado de alerta, permite elegir cuales estímulos se desea recibir y cuáles son los que rechazamos, de acuerdo a lo que percibimos vamos a dirigir nuestra atención priorizando las situaciones.

En otra instancia. se considera a la atención como instrumento cognitivo que ayuda a el aprendizaje y filtra a nuestro sistema la información que consideramos útil, manejando y controlando las fases de la mente que seleccionan la información, donde se generara interés dependiendo la situación y la dificultad de la misma (Carpio, 2020).

Sánchez (2019), clasifica a la atención de la siguiente manera:

- **Atención Interna o Externa:** Va dirigida a los procesos mentales, procesa los estímulos recibidos del exterior. La atención interna y externa son dos formas en las que dirigimos nuestros procesos mentales para procesar los estímulos que recibimos del exterior. La atención interna se refiere a la focalización de la mente en pensamientos, recuerdos o procesos mentales internos, mientras que la atención externa se centra en los estímulos del entorno exterior.
- **Atención Voluntaria o Involuntaria:** Se rige en base a la actitud que presente el individuo hacia los estímulos recibidos, el sujeto establece el porcentaje de atención que pondrá, mientras que la involuntaria se basa en el poder que genera el estímulo hacia las personas, son dos formas en las que dirigimos nuestra atención hacia los estímulos recibidos, y están influenciadas por la actitud del individuo hacia esos estímulos y el poder que generan dichos estímulos sobre la persona.
- **Atención Dividida y Atención Selectiva o Focalizada:** Pueden intervenir otros procesos psíquicos, pero de toda la información que entra el sujeto se fija su atención hacia un solo estímulo. La atención dividida y la atención selectiva, también conocida como atención focalizada, son dos formas en las que los individuos dirigen su atención hacia los estímulos que reciben, pero difieren en cómo se distribuye esa atención entre múltiples estímulos o se enfoca en un estímulo específico.
- **Atención Visual y Auditiva:** Estos tipos de atención se encuentran ligados a la actividad sensorial del objeto que realice el estímulo, pero aun así la visual se encuentra relacionada con el entorno, por lo tanto, la auditiva se encarga de comparar parámetros temporales, son dos formas en las que dirigimos nuestra atención hacia estímulos específicos en el entorno, pero difieren en los tipos de información sensorial que procesan y en cómo se relacionan con el entorno y la percepción temporal.

Por lo tanto, la atención es una habilidad cognitiva que se encuentra funcionando permanentemente en el ser humano y ayuda al desenvolvimiento de las personas y relacionar ciertos factores con ayuda de otros procesos.

La atención en los niños es más dispersa ya que estos reciben más de un estímulo a la vez, eso hace que su concentración se disperse, pero con un correcto estímulo atencional interior y exterior facilitará la comprensión de emociones y sucesos que pasen en torno al infante, la atención debe ser sostenida de información para lograr una correcta comprensión de la realidad (Sánchez, 2019).

La atención es crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, ya que les permite procesar la información del entorno, interactuar con los demás y comprender su mundo interno y externo. El desarrollo de la atención en niños es crucial para su aprendizaje y éxito académico, así como para su desarrollo emocional y social. La atención es la capacidad de concentrarse en una tarea o estímulo específico durante un período de tiempo.

#### **4.6.2 Percepción**

La teoría de Gestalt nos dice que la percepción se puede considerar un proceso de extracción, el cual es el encargado de crear un estado de luminosidad que va a permitir la coherencia con el mundo y esta no proviene de los órganos sensoriales si no que se encarga de regular la sensorialidad (Ciafardo, 2020).

Destaca que esta coherencia no proviene directamente de los órganos sensoriales, sino que es regulada por el proceso perceptual en sí mismo. La teoría de Gestalt enfatiza la importancia de la organización y la estructura en la percepción, argumentando que percibimos el mundo como un todo coherente en lugar de simplemente como la suma de sus partes.

Sánchez (2019), por su parte define a la percepción como un método de proceso de la energía ambiental por lo cual el ser humano a través de este mecanismo sensorio- cognitivo selecciona, siente, organiza e interpreta los estímulos recibidos, con el fin de recopilar esta información y adaptarla para así poder adecuar la información recibida a sus niveles de comprensión.

La percepción es un proceso cognitivo básico que sin los otros procesos no sería posible su desarrollo y a su vez involucra a los sentidos del ser humano para su intervención en las situaciones que se presenten.

#### **Percepción Visual**

Este tipo de percepción se realiza de forma sencilla ya que se necesita de la luz para la formación de imágenes por lo cual Sánchez (2019), desataca que el sistema visual recibe su estímulo a través de la luminosidad, que es la energía electromagnética para formar y recrear imágenes, para tener una idea más clara estos deben tener en cuenta varios factores para desarrollarse como la luz, la agudeza visual, el proceso acomodación realizado por los ojos.

#### **Percepción Auditiva**

Este tipo de percepción se estimula con el sonido, generando una reacción a la memoria a largo plazo cada vez que escuchamos un sonido que nos parece conocido, así estimulamos a nuestro cerebro relacionándolo de manera automática por ello Sánchez (2019), relaciona la percepción auditiva con la energía electroacústica que se encuentra en el aire, teniendo en cuenta el sentido del oído que en base al sonido que se capte lo vamos a relacionar directamente

con el objeto que lo genera.

### **Características de la Percepción**

Nuestros sentidos captan la información bruta, para esta ser procesada en forma de imagen mental de esta manera Frere., et al, (2022), nos definen que la percepción posee las siguientes características:

- **Subjetiva:** La relación que se establece de la información recibida con relación a objeto puede variar dependiendo del sujeto, esto quiere decir que todas las personas no levamos a dar el mismo significado a una misma palabra.
- **Condición Selectiva:** La manera de procesar la información recibida se va a ir priorizando de acuerdo a nuestras necesidades y a nuestros temas de interés, es decir se selecciona lo que se desea percibir.
- **Temporal:** Nuestra percepción de algún objeto o persona puede cambiar a medida que se interactúa, se priorizan las necesidades como individuo y se categoriza al sujeto.

Se debe tener en cuenta que la percepción y la sensación se desarrollan mutuamente, teniendo en cuenta que la sensación permite captar las impresiones del medio o situación al instante y la percepción va analizando la información que se va obteniendo.

El desarrollo de la percepción en niños es un aspecto fundamental del crecimiento y el aprendizaje, ya que les permite interpretar y comprender el mundo que los rodea a través de sus sentidos. La percepción incluye la capacidad de procesar información visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.

#### **4.6.3 Pensamiento**

El pensamiento trata de relacionar los conocimientos que se tienen almacenados y darle un sentido por esto (Choque, 2019), nos dice que el rol de las instituciones educativas no es enseñar muchos conocimientos, si no de tratar de entender y comprender cada conocimiento que se va trabajando, también nos aclara que un pensamiento libre, rico conceptualmente, coherentemente organizado logra alcanzar las metas que se proponga.

El juego ayuda a desarrollar el pensamiento en niños ya que les permite la resolución de problemas de manera creativa y generando alternativas desarrollando un pensamiento menos concreto y un poco más coordinado de acuerdo a lo que necesiten.

A continuación, analizaremos los tipos de pensamiento más comunes:

#### **Pensamiento Reflexivo**

Este tipo de pensamiento nos permite tener conciencia de nuestras ideas y analizarlas profundamente, como sus consecuencias y beneficios, argumentando toda posibilidad y probabilidad de rechazo o éxito en nuestra tarea o decisión (Aranda, Martín, & Corral, 2021).

Huzgo., et al,(2021), nos dice que el pensamiento reflexivo es considerado un proceso intelectual disciplinario que permite hacer un juicio valorativo de manera lógica con una guía hacia la acción de manera hábil emitiendo un juicio valorativo.

### **Pensamiento Lógico**

Genera una forma ordenada de expresar nuestras ideas con respecto a algo y así mismo permite el convencimiento de alguna acción o decisión, también pensar lógicamente nos permite tener nuevas ideas. (Marin, 2021)en su investigación plantea el ser humano desde una edad muy temprana interactúa con su entorno y mediante los sentidos puede establecer conexiones y relaciones que permiten generar un conocimiento que se puede utilizar posteriormente en una actividad o situación similar.

### **Pensamiento Crítico**

Genera un interés por los pensamientos en los que se va hacer la toma de una decisión, por esto se debe tener el conocimiento necesario sobre el tema o la situación que se va abordar para establecer un aporte neutro, para así poder establecer si la realidad que percibimos es la mismo que queremos. Se debe analizar todas las posibilidades de una situación y todos los espacios (Benavides & Ruís , 2022).

### **Pensamiento Sistémico**

Es la vía por lo que se accede a las realidades más complejas, siendo una forma de pensar que requiere al sistema central en vez que a sus componentes a través de una interrelación. El pensamiento sistemático se origina por la necesidad de comprender los fenómenos que ocurren en la naturaleza y que no pueden ser explicados de manera satisfactoria (Castro & Gúzman , 2021).

El desarrollo del pensamiento en niños es un proceso fundamental que abarca desde la primera infancia hasta la adolescencia. Este proceso incluye el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Fomentar estas habilidades desde una edad temprana es crucial para el éxito académico y el bienestar general de los niños.

#### **4.6.4 Lenguaje**

Los seres humanos necesitamos comunicarnos y esto se permite a través del lenguaje como un medio facilitador para entender y comprender nuestro medio de desarrollo. Para el desarrollo del lenguaje se utilizan diferentes estrategias como la lectura o simplemente una

charla.

En la infancia el lenguaje no solo es determinado como el que facilita la comunicación si no que ayuda a la formación de la identidad y determina la participación en la sociedad, por esto se considera un proceso de carácter social que está asociado con la sociedad y la interacción con las personas, dando oportunidad a aprender con el lenguaje para así potenciar el desarrollo lingüístico y social (Larco, 2023).

La estimulación del lenguaje se puede desarrollar en los infantes en diferentes contextos por esta razón Bahamonde., et al, (2020), cuando un bebe está empezando a emitir sonidos característicos del lenguaje se incita a llamar las cosas por su nombre y con una correcta pronunciación, para de esta forma estimular el habla y no generar confusiones en el lenguaje.

Existen tres tipos del lenguaje que se destacan, a continuación, se analizaran:

**Lenguaje Verbal:** Dentro de esta categoría se encuentra el lenguaje escrito, oral y simbólico. Donde a) lenguaje oral se inicia con las primeras palabras alrededor del primer año de vida ayudando al despliegue de experiencias enriquecedoras. b) Es de suma importancia que el niño tenga contacto con el letreado, así se ayuda al desarrollo del vocabulario y la conciencia de sonidos. c) Es la representación de algún signo o imagen dándole sentido al mensaje (Munoz, 2019).

**Lenguaje Artificial:** En esta clasificación entran los libros, revistas, el lenguaje científico y el formal, ya que aquí no se encuentra un emisor directo, pero si un receptor, pero el mensaje que se desea transmitir es claro y entendible (Camargo & Ortiz, 2020).

**Lenguaje No Verbal:** Es lo que expresamos a través del cuerpo, como gestos, posturas, expresiones faciales o contacto visual. Esta forma de comunicación es muy utilizada y se pueden dar mensajes más completos y preciosos (Juárez, 2019).

#### ***4.6.5 Memoria***

El desarrollo de la memoria en los niños es un proceso que inicia desde el nacimiento y se va desarrollando a lo largo de su vida por esta razón se establece que la memoria es fundamental para el desarrollo de habilidades dentro de la primera infancia y para el desarrollo de esta en nivel inicial es necesario aplicar planes estratégicos para así proponer desarrollar eficazmente el desarrollo cognitivo.

Dentro del proceso de escolarización de los niños se pueden adquirir habilidades incorrectamente, por esto es importante mantener una planificación organizada y en base a los conocimientos que se desea alcanzar, donde se desarrollen habilidades bajo el desarrollo del

pensamiento contextualizadas a distintas situaciones (Romero & Ochoa, 2022).

Por otra parte, en el proceso en los niños es fundamental el desarrollo del aprendizaje y esta va relacionada con la memoria ya que esta consiste en una habilidad que se va desarrollando desde una edad muy temprana por lo que se recomiendan espacios adecuados donde se pueda desarrollar esta habilidad (Panchi, y otros, 2021).

### **Elementos básicos de la Memoria**

Dentro de los procesos cognitivos se destacan la percepción, el aprendizaje y la memoria estos nos permiten guardar procesos y recuperar la información que almacena nuestro cerebro por lo tanto en esta investigación nos vamos a enfocar en la memoria y sus elementos.

Según (Lavale, 2019), nos señala que la memoria posee las siguientes características:

- **Codificación:** es la renovación de los estímulos, aquí nos permite la selectividad y la intensidad con se reciben los estímulos.
- **Almacenamiento:** En esta fase el cerebro retiene los datos dentro de la memoria para su posterior utilización. Al mismo tiempo la información se organiza de manera estructural que luego se relacionan con conceptos, categorías y así forman un conjunto de conocimiento.
- **Recuperación:** Es una forma de acceder a los recuerdos de información previamente almacenada, esta se puede dar de manera espontánea.

### **Características de la Memoria**

La memoria es una parte fundamental del desarrollo cognitivo por consiguiente esta tiene conexiones físicas cerebrales, por eso mientras más grande es la edad cronológica de la persona más rápido actúa la velocidad y la complejidad para entender sobre un determinado tema.

Por lo cual se puede decir que la memoria en los niños se caracteriza por desarrollarse de manera susceptible a mejorar con la edad.

También Canales., et al, (2019), se refiere a la memoria como un proceso de asociación de ideas simples para posteriormente se combinadas y así poder producir una resolución de problemas.

### **Tipos de Memoria**

**Memoria Sensorial:** El aprendizaje se desarrolla mediante un contacto directo o experiencias, estas se transmiten por la percepción y se transporta a los órganos de los sentidos como el tacto, gusto, olfato, vista, activando al cerebro para actuar de manera precisa (Acosta

& Orozco , 2022).

También Acosta y Orozco (2022) nos mencionan que una correcta estimulación sensorial permite a los niños crear oportunidades y potenciar sus capacidades aportando a un aprendizaje significativo.

**Memoria a corto Plazo:** La información primero se procesa en la memoria sensorial luego es transferida a la memoria a corto plazo, antes de pasar a la memoria a largo plazo. Aquí la capacidad de almacenamiento de la información es limitada y esta dura un tiempo 18 a 20 segundo y si la consideramos importante se la recordara por más tiempo (Saltos & Martínez, 2021).

**Memoria a Largo Plazo:** Nos permite desarrollar actividades cotidianas sin complicaciones, ya que el cerebro almaceno los conocimientos necesarios para desarrollar una actividad (Acosta & Arcos, 2022)

También aporta que en este tipo de memoria muestra nuestros conocimientos del mundo físico, de la realidad social y cultural. La duración de la información es estable y se mantienen durante varios minutos, años o toda la vida según considere la persona.

**Memoria Explícita (Declarativa):** (Giraldo A. , 2021), establecen que es este tipo de memoria su característica principal es que la información previamente procesada y entendida nos resulta fácil de expresarla mediante palabras y los recuerdos se los puede encontrar de manera intencional simple. Se establece de manera sencilla y consiente incluyendo episodios ya sucedidos o simplemente expresar conocimientos adquiridos en algún lugar.

**Memoria Implícita (No Declarativa):** No representa información sobre un significado en específico, utiliza un sistema de representación conceptual la cual va a un subsistema donde busca un estímulo y es difícil de expresar. Nos permite aprenden de manera inconsciente, sin darnos cuenta y no requiere de un gran esfuerzo y se presenta de manera empírica verbalmente (Polo Díaz, Catillo , Rosa , & Oliveira , 2019).

**Memoria de Trabajo:** Constituye un sistema más complejo ya que la capacidad de información puede ser limitada y precisa, por consecuente se procesa y almacena de manera simultánea (Landínez , Montoya , & Gomez , 2021).

Implica la manipulación activa de información para que procese el cerebro durante las tareas cognitivas complejas.

## **Mejorar la Memoria**

A lo largo de los años aún no se a desarrollar una píldora o medicina para mejorar la memoria es una tarea ardua, pero existen técnicas, que ayudan la estimulación de esta, como los ejercicios memorísticos que van de la mano con la atención. Es importante generar estímulos

correctos como organizar la información para que luego se facilite recordarla (Vargas, 2023).

## 5. Metodología

### 5.1 Área de estudio

La Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, está ubicada en la provincia de Loja, en el cantón Chaguarpamba, en la parroquia de Chaguarpamba.

Dentro de su misión establece que es una institución educativa católica de carácter Fiscomisional, dirigida por la Diócesis de la Inmaculada Concepción de Loja, orientada por los valores del Evangelio y principios pedagógicos. Ofreciendo una educación formal de calidad, en los niveles de Preparatoria, Educación Básica Elemental, Media, Superior y Bachillerato con énfasis en el alto rendimiento académico. Perfilando a sus estudiantes responsables y comprometidos con la defensa de la vida, la convivencia pacífica, el desarrollo sustentable del medio ambiente y el respeto por lo diverso, con una formación en valores que permita la transformación de una sociedad justa e inclusiva de acuerdo con la realidad local, regional y nacional.

En su Visión establece la aspiración hacia el año 2025, ser una institución líder de la formación integral de la niñez y juventud ofreciendo diferentes modalidades de estudio que la cualifiquen en el ser, saber, fortaleciendo el desarrollo humano integral, de estudiantes, logrando formar hombres y mujeres críticos, emprendedores, creativos e innovadores con valores cristianos, promotores de valores y defensores de los derechos humanos y de la naturaleza, siendo referente de la calidad humana y excelencia educativa; con un nuevo modelo de educación que evangeliza desde el currículo, ajustado a las tendencias e impactos de la postmodernidad.

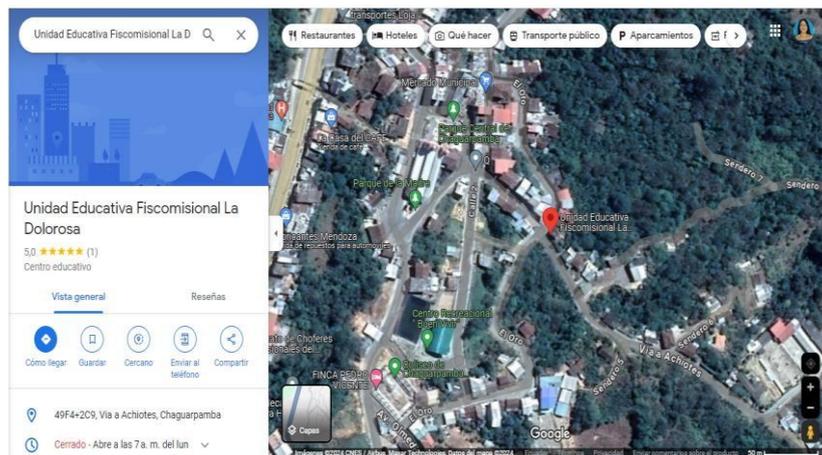
La institución cuenta con tres bloques propio, los cuales se dividen en bloque administrativo que cuenta con dos plantas (Dentro de este bloque se encuentra el salón de profesores), bloque de educación básica que cuenta con una planta y 10 aulas y bloque de Bachillerato el cual cuenta con 3 plantas y 12 aulas. Además, cuenta con dos canchas de uso múltiple, bar, dos bloques de baños (uno para básica y otro para bachillerato), salón de cómputo y un espacio verde con juegos recreacionales.

Así mismo la institución cuenta con una educación regular y es de sostenimientos fiscal-fiscomisional, está ubicada dentro del Distrito en la zona 7 con el código 11D02 Catamayo-Olmedo- Chaguarpamba, con una modalidad de trabajo presencial matutina y diurna.

La oferta académica que presenta la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” está conformada con Educación Inicial 1 y 2, Educación Básica Elemental (desde primer año hasta octavo año), Bachillerato en Ciencia Generales, Contabilidad y educación básica -bachillerato

Intensivo. La planta administrativa está conformada por tres personas (rector, vicerrectora y secretaria), 24 docentes dentro de la modalidad matutina (distribuidos entre inicial, educación básica y bachillerato) ,3 docentes de la modalidad intensiva- diurna y con un numero de 420 estudiantes (incluida la modalidad intensiva-diurna)

### **5.2 Croquis de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.**



**Figura 1.** Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”

Fuente: Google Maps <https://acortar.link/X8gAcP>

## **5.3 Procedimiento**

### **5.3.1 Nivel/Alcance**

La presente investigación se desarrollará de forma descriptiva, en torno a las estrategias lúdicas implementadas por la docente y habilidades cognitivas básicas priorizando los objetivos de nuestra investigación.

### **5.3.2 Método de estudio**

Se aplicará un método científico de carácter inductivo cualitativo, donde vamos a analizar la información para posteriormente sintetizarla.

La investigación cualitativa es un enfoque de investigación que se centra en comprender y explorar fenómenos sociales o humanos desde una perspectiva holística y en profundidad. A diferencia de la investigación cuantitativa, que se basa en datos numéricos y estadísticos, la investigación cualitativa se enfoca en datos no numéricos, como palabras, imágenes y observaciones, para capturar la complejidad y la riqueza de las experiencias humanas.

### **5.3.3 Enfoque metodológico (cualitativo)**

Se utilizará un enfoque de carácter cualitativo, el cual permitirá hacer un análisis profundo y reflexivo, abarcando principalmente los objetivos de nuestra investigación comprendiendo la naturaleza del fenómeno en estudio en lugar de medir la frecuencia.

Según (Puentes, Puentes, & Chávez, 2019) El método cualitativo abarca una variedad de estudios que comparten el rechazo a lo cuantitativo; su principal preocupación es el estudio de la subjetividad, ubicando el constructivismo y la hermenéutica en el contexto de la complejidad. Este enfoque privilegia la introspección y sus componentes internalistas, como la comprensión, la empatía, la motivación y la finalidad. La lógica del método cualitativo es de tipo inductivo, caracterizándose por ser un proceso recursivo (iterativo)

### **5.3.4 Métodos**

La presente investigación cuenta con una metodología cualitativa implementada para la obtención y el análisis de datos recolectados, de la misma manera es de carácter analítico, sintético y descriptivo.

### **5.3.5 Técnicas e instrumentos:**

La principal técnica que se utilizó para la recolección de la información para nuestra investigación fue la observación, también acompañada de una entrevista y ficha de observación semiestructuradas con preguntas e ítems que nos ayudaron a definir los resultados de la investigación

### **5.3.6 Diseño:**

El presente Proyecto cuenta con un diseño no experimental que consiste en que el investigador no manipula variables independientes ni asigna aleatoriamente a los sujetos a diferentes condiciones o grupos. En lugar de controlar y manipular las variables, el investigador observa y analiza las variables tal como ocurren de manera natural.

## **5.4 Unidad de estudio**

### **5.4.1 Población**

Dentro de la población considerada para nuestro proyecto de investigación se considerará a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, tomando en cuenta los 26 alumnos de preparatoria y 3 docente encargada del grupo de las cuales una es responsable como maestra de grado, la segunda como docente de ECA y la tercera como docente de educación física.

### **5.4.2 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 constituyó la muestra por el grupo 1 docente de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, La cual fue seleccionada según las dificultades que presentan en el Proyecto de Investigación.

**Tabla 1. Población y Muestra**

<b>Informantes</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Docentes de Primer Año de educación básica Educación Básica	3 docentes	1 docente
Total	3	

*Nota. Datos obtenidos por medio de la directora de la institución educativa.  
Elaborado por: Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte*

### **5.4.3 Criterios de inclusión**

- Estudiantes que presenta mayores dificultades en el aprendizaje tradicional
- Docente que haya firmado el consentimiento para la aplicación de instrumentos
- Docente que se encuentre involucrado activamente con la educación de preparatoria

#### ***5.4.5 Criterios de exclusión***

- Estudiantes que no estén de acuerdo con la participación en el proceso de investigación.
- Estudiantes que no presenten dificultades en el aprendizaje tradicional
- Docentes que no haya formado el consentimiento informado
- Docentes que no se encuentren involucrados con la educación de preparatoria

#### ***5.4.6 Procesamiento de los datos obtenidos***

Este apartado tiene como finalidad primordial la recolección de información con datos cualitativos, esto se dio a través de la aplicación con una entrevista semi estructurada la misma que constituye de cinco preguntas abiertas dirigidas al docente del nivel preparatoria la vez se realizó también una ficha de observación para poder dar cumplimiento a los objetivos planteados, la cual consta de cinco ítems que fueron aplicados de la misma forma a la docente.

#### ***5.4.7 QUE ES LA TRIANGULACION***

Se realizó un cuadro detallado sobre el análisis y la discusión del guía de observación 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.

La triangulación metodológica se refiere al uso de diversas técnicas de recopilación de datos para investigar un solo problema. Demostrado que esta estrategia es beneficiosa para confirmar los hallazgos, proporcionar datos más completos, aumentar la validez y mejorar la comprensión del fenómeno en estudio (Puentes, Puentes , Puentes, & Chávez, 2019).

Por otra parte, Feria, et. al (2019) nos dicen que la triangulación ha demostrado su papel en complementar teórica y epistemológicamente la investigación, lo que fortalece la credibilidad de los resultados obtenidos. Identificar debilidades y desviaciones en una investigación cualitativa aporta coherencia al propósito del estudio. Por lo tanto, el tipo de triangulación a elegir dependerá de la naturaleza del objeto de estudio y de los métodos utilizados.

## **6. Resultados**

Una vez recolectado los datos mediante los instrumentos diseñados para la presente investigación como fue la entrevista y la ficha de observación, se procedió a realizar un análisis exhaustivo basándose en las dos variables de estudio.

Con la finalidad de sintetizar todos los datos obtenidos, así como la información recolectada de los diferentes estudios empleados; para el desarrollo de la triangulación de la información que forma parte del método cualitativo siendo una base para el desarrollo de la temática.

Es importante mencionar que los resultados obtenidos serán representados en tablas divididas en las categorías de estudio, las mismas será visualizadas a continuación:

## 6.1 Triangulación de datos

**Tabla 2** :Variable Independiente: Estrategias Lúdicas

Variable 1	Pregunta Entrevista	Descripción respuesta textual	Ficha de observación	Descripción textual dicha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación de variables
Estrategias Lúdicas	<b>¿Utiliza usted estrategias lúdicas en el salón de clases?</b>	Si, mediante el juego desarrollo todas mis actividades planificadas en el día, utilizo canciones, bailes e incorporo juegos según la actividad que se vaya de desarrollar.	<b>Se aplican estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase</b>	Dentro del proceso de observación y dado a los valores analizados se puede determinar que la docente <b>NUNCA</b> utiliza estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase, en este caso la docente explico las actividad desarrollar de forma verbal	<b>Estrategias Lúdicas</b> Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo en diferentes áreas, siendo una herramienta fundamental para la enseñanza y el aprendizaje.	<b>(Análisis importancia del cumplimiento de la variable)</b> Para realizar el análisis es importante tomar en cuenta la definición conceptual donde indica que los docentes deben considerar estrategias lúdicas dentro de su planificación se obtienen resultados más satisfactorios en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños, y en la entrevista se evidencia que la docente afirma que, si aplica estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase, pero cuando se realizó la

				como fue el recordatorio de las vocales un tanto rígida, mostrando un ejemplo de cómo desarrollar la actividad con una lámina e entregando el material a los alumnos para que coloreen y se pudo evidenciar que no se implementaron ninguna estrategia lúdica durante la clase.	(Espíritu, 2022). Artículo	observación se pudo evidenciar que la docente NUNCA utilizó estrategias lúdicas. Demostrando que existe un problema al no existir el uso de estrategias lúdicas dentro del salón de clase.
Estrategias Lúdicas	<b>¿Qué tipo de Juegos Utiliza con más frecuencia</b>	Juegos de aire libre como la rayuela, juegos de	<b>Utiliza la docente juegos para obtener</b>	De lo observado durante el desarrollo de la	<b>Estrategias Lúdicas</b> El aprendizaje lúdico influye positivamente	<b>(Análisis importancia del cumplimiento de la variable)</b> Tomando en cuenta la definición

	<p><b>durante las horas de clase?</b></p>	<p>rondas, también utilizo juegos tradicionales e implemento algunas otras actividades lúdicas como canciones y bailes según amerite la ocasión.</p>	<p><b>un aprendizaje significativo</b></p>	<p>clase <b>NUNCA</b> se utilizan juegos con el fin de obtener un aprendizaje significativo, la docente explica las actividades de forma verbal por ejemplo cuando desarrollo la actividad de identificar los materiales de aseo la hizo mediante una lámina y procedió a entregar el material de trabajo explicando lo que se debe y no se debe hacer</p>	<p>sobre la motivación al momento de aprender, el alumno aprende en la medida que el docente promueve el aprendizaje significativo a través de espacios y el uso de estrategias que permitan la construcción del conocimiento. (Cabezas, Molina y Ricaurte 2019) Artículo</p>	<p>conceptual que se aborda, se define la influencia positiva que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje. El uso de estrategias lúdicas en la planificación docente suele mejorar significativamente el aprendizaje de los niños. Sin embargo, en este caso, la docente mediante la entrevista realizada manifestó que implementa variedad de juegos en el salón, pero en base a lo observado se puede evidenciar que <b>NUNCA</b> abordados juegos dentro del salón para generar un aprendizaje significativo, más bien lo hace como forma de distracción o recreación para los niños, justificando la existencia de nuestro problema al no</p>
--	---	--	--	--	---	--

				<p>mediante el desarrollo de la actividad, tratando de evitar las distracciones para que los alumnos puedan trabajar sin presentar dificultad, sin embargo, no fuerza la actividad implementando un juego o estrategias lúdicas.</p>		<p>implementarse actividades lúdicas durante la clase</p>
--	--	--	--	--	--	---

*Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a las docentes y niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.*

***Elaborado por: Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte. Tabla 2***

**Tabla 3:** Variable Dependiente: Procesos Cognitivos Básicos

Variable 1	Pregunta Entrevista	Descripción respuesta textual	Ficha de observación	Descripción textual dicha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación de variables
Procesos Cognitivos Básicos	¿Conoce usted lo que son los procesos cognitivos básico?	Si los conozco y puedo decir que son la memoria, lenguaje, atención, percepción, concentración y memoria de trabajo los cuales procuro desarrollar día a día con mis estudiantes	<b>Se procura desarrollar procesos cognitivos básicos en el salón de clases</b>	Dentro de lo observado en las horas clases <b>CASI SIEMPRE</b> la docente trata de estimular el desarrollo de los procesos cognitivos básicos mediante trabalenguas, utilización lectura de cuentos o recordando lo que se trató o aprendió la clase anterior. implementando	<b>Habilidades Cognitivas Básicas</b> Las habilidades cognitivas comprenden un conjunto de procesos mentales que organizan la información obtenida a través de los sentidos en un marco de conocimiento relevante. Esto permite que el estudiante no solo adquiera información, sino que	<b>(Análisis importancia del cumplimiento de la variable)</b> Analizando el concepto referente al desarrollo de las habilidades de desarrollo de las habilidades cognitivas es importante para los niños, por esto se evidencia que la docente tiene un leve conocimiento respecto al tema y trata de aplicar actividades que puedan ayudar al desarrollo de la memoria que es lo que mas refuerza durante las clases, dejando a un lado los otros procesos, con esto se justifica nuestra problemática planteada.

				alguna actividad relacionada para reforzar o desarrollar los procesos cognitivos básicos	también construya conocimiento al aplicar su experiencia previa para entender y perfeccionar el nuevo aprendizaje (Zurita, 2020) Artículo	
Procesos Cognitivos Básicos	<b>¿Qué procesos cognitivos básicos considera usted aplicar dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?</b>	Trato de desarrollar la memoria mediante experiencias de aprendizaje, desarrollando actividades para generar atención y ayudar al desenvolvimiento de los niños y al desarrollo de	<b>¿La docente toma en cuenta actividades que involucren el desarrollo de los procesos cognitivos básicos?</b>	De lo observado durante las clases la docente <b>CASI SIEMPRE</b> trata de implementar actividades que involucren el desarrollo de la memoria, percepción, atención, lenguaje	<b>Habilidades Cognitivas Básicas</b> El análisis de las habilidades cognitivas en la primera infancia es fundamental para alcanzar el éxito educativo de los niños. Durante estos primeros años se	<b>(Análisis importancia del cumplimiento de la variable)</b> El desarrollo de habilidades cognitivas es crucial para los niños. Por ello, es evidente que la maestra posee un nivel de conocimiento necesario sobre este tema y se esfuerza por implementar actividades que faciliten el desarrollo de los procesos cognitivos fundamentales mas no toma en

		habilidades los cognitivas		y concentración, realizando actividades como recordar el día en el que se encuentran con su respectiva fecha, armado de rompecabezas, lectura de pictogramas y desarrollo de trazos en libros y cuadernos de trabajo.	desarrollan las capacidades y conocimientos que formarán la base sobre la cual podrán realizar aprendizajes escolares como la lectura, la escritura y las matemáticas. (Acuña y Quiñones, 2021) Artículo	cuenta todos los procesos cognitivos básicos para desarrollarlos o reforzarlos en el aula y en casa con ayuda de los padres, pero sin embargo solo se trabaja en ciertos procesos básicos, no se trabaja en todos.
Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos	<b>¿Implementa usted estrategias lúdicas dirigidas hacia el desarrollo de habilidades cognitivas en el</b>	Si implemento actividades como, juegos de memoria con rompecabezas, trabalenguas para el lenguaje, lectura	<b>La docente aplica estrategias lúdicas para desarrollar los procesos cognitivos básicos</b>	En base a lo observado se puede decir que la docente <b>CASI NUNCA</b> implementa juegos	<b>Estrategias Lúdicas y Habilidades Cognitivas Básicas</b> El juego ha sido desatendido tanto en el hogar como en la	<b>(Análisis importancia del cumplimiento de la variable)</b> La implementación de juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales es una alternativa dinámica de

	<p><b>salón de clase?</b></p>	<p>de pictogramas y narración de cuentos. Según sea el área que se trabaja se implementa las actividades lúdicas.</p>		<p>con el fin de fortalecer o desarrollar las habilidades cognitivas básicas, los utiliza más como un método de recreación para los niños, considerando que cuenta con un rincón lúdico implementado con fichas, rompecabezas, bloques de armado y más juguetes para los niños, sin embargo no permite que los niños intervengan</p>	<p>escuela, a pesar de su importancia para el desarrollo integral del niño. Este contribuye al desarrollo físico, motoriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral. (Caballero, 2021)</p>	<p>aprendizaje, en este caso es muy escasa la utilización de estrategias lúdicas siendo llevadas las clases de una forma más tradicional y rutina, las actividades que más utiliza la docente son las hojas de trabajo y realiza trozado, rasgado o simplemente hace pintar laminas impresas, mas no utiliza el rincón lúdico ni los materiales lúdicos para un desarrollo de las habilidades cognitivas básicas, demostrando que existe una problemática dentro del salón.</p>
--	-------------------------------	---	--	--	--	---

				<p>en el rincón lúdicos para no generar desorden, lo que utiliza con más frecuencia son los rompecabezas de una forma rutinaria como manera de empezar el día. En muchas de las actividades no se implementa los materiales lúdicos considerando que cuenta con ellos, simplemente la docente opta por trabajar de una forma rutinaria</p>	
--	--	--	--	--	--

				explicativa sin incorporar la lúdica		
--	--	--	--	--	--	--

*Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a las docentes y niños de primer año de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”*

***Elaborado por:*** Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte. *Tabla 3*

## 7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, en el primero año de educación básica con una muestra correspondiente de 26 estudiantes, 16 de género masculino y 10 de género femenino que se encuentran entre los 4 y 5 años de edad y 1 docente a cargo de género femenino de 45 años de edad. Con lo que se llegó a obtener información y realización de la discusión de resultados de acuerdo a cada objetivo específico.

Para dar respuesta al primer objetivo específico, en el cual se planteó: Identificar las estrategias lúdicas aplicadas por la docente en los niños de primer año de educación básica, mediante la aplicación de entrevista y ficha de observación, los resultados muestran que la docente no aplica estrategias lúdicas para generar aprendizajes significativos, aplica juegos con el fin recrear a los niños esto se puede decir en cuanto a la observación obtenida en el proceso de investigación sin embargo la docente manifiesta que ella si aplica estrategias lúdicas lo cual se ha comprado que es una falacia.

Esto se contrasta con la investigación de Quintanilla (2020), el cual por medio de encuestas que los seis docentes que conformaban su investigación dirigida hacia la enseñanza de actividades matemáticas a través de estrategias lúdicas en los niños de primaria, utilizaban muchas técnicas y estrategias pedagógicas basadas en el repetivismo la cuales eran pocas significativas para los estudiantes, por lo cual se dedujo que el personal docente no implementaba estrategias lúdicas con el fin de crear originalidad y creatividad para la enseñanza de la matemática.

Los resultados de la investigación antes mencionada son similares a los obtenidos en la presente investigación, puesto que los docentes no implementan estrategias lúdicas con el fin de satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, implementas técnicas más obsoletas y tradicionales.

Respecto al segundo objetivo específico que consistió en describir los procesos cognitivos básicos de los niños de primer año, se llevó a cabo el análisis de resultados obtenidos por los instrumentos de recolección de datos afirman que la docente conoce cuales son los procesos cognitivos y como se desarrolla cada uno de ellos, pero sin embargo no trabajo en todas las habilidades cognitivas por igual, trabajando en la memoria y la atención principalmente y dejando de lado procesos como el lenguaje percepción y atención.

Por su parte Sánchez (2019) en su investigación señala que los docentes no utilizan estrategias adecuadas para el desarrollo de la atención y concentración, destacando la

presencia de problemas referentes al bajo rendimiento académico y problemas de comprensión de las clases, influenciando mucho el proceder del maestro ya que en ocasiones su forma de motivación es sancionar a los niños o castigar si no se realizan las actividades correctamente.

Los resultados de este estudio son similares a los que se encuentran en esta investigación, puesto que los niños no están desarrollando correctamente las habilidades cognitivas básicas, con el fin de comprender y realizar las actividades propuestas por la docente.

En nuestro tercer objetivo específico se abordó; Determinar la aplicación de estrategias lúdicas y procesos cognitivos básicos dentro del primer año de educación básica, lo cual se pudo determinar mediante el análisis de la entrevista y la ficha de observación aplicadas en esta investigación que la docente no implementa actividades lúdicas con el fin de estimular o desarrollar los procesos cognitivos básicos, si implementa actividades tradiciones como libros de trabajo, lectura de pictogramas, pero no lo hace a través del juego

Astudillo, Vite y Zuñiga (2022), menciona que los procesos cognitivos básicos son la base para que los niños se puedan educar y aprender. En su investigación menciona por que la lúdica ofrece una perspectiva más dinámica al proceso de adquisición de conocimientos por lo que es importante que los docentes se encuentren abiertos y constantemente dispuestos a tomar en cuenta el juego en su planificación, por lo que en su proyecto pudo evidenciar que los docentes no aplican correctamente las estrategias lúdicas lo que se refleja en las dificultades que presentan los estudiantes para desarrollar sus destrezas básicas. Así mismo los resultados de este proyecto se relacionan directamente con la presente investigación dado que la docente no implementa actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de procesos cognitivos básicos.

## **8. Conclusiones**

- La implementación de estrategias lúdicas en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” resulta esencial para el desarrollo integral de los niños en primer año de educación básica. Estas estrategias no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y significativo, sino que también fomentan el desarrollo de procesos cognitivos básicos cruciales para su crecimiento intelectual y emocional. Los juegos permiten a los niños explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea, lo cual es fundamental en estas primeras etapas de su educación. Sin embargo, se puede concluir que la docente no implementa ningún tipo de estrategias lúdica dentro del salón de clase ya que considera que esta metodología crea desorden y no tiene ningún aporte significativo más que la distracción de los infantes.
- Los resultados de la investigación con respecto a nuestro primer objetivo específico indican

una falta de coherencia entre el discurso de la docente y sus prácticas pedagógicas reales. A pesar de la afirmación de que se utilizan estrategias lúdicas con fines educativos, la observación directa muestra que los juegos aplicados en el aula no están diseñados para promover aprendizajes significativos, sino que se centran en el entretenimiento y la recreación de los niños. Esta discrepancia sugiere la necesidad de una revisión y mejora en la capacitación docente respecto al uso efectivo de estrategias lúdicas en el aula, asegurando que estas se alineen con objetivos pedagógicos claros y contribuyan al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Implementar una formación continua y un seguimiento adecuado podría ayudar a cerrar esta brecha, garantizando que los juegos y actividades lúdicas en el aula sean verdaderamente beneficiosos para el aprendizaje de los niños.

- Respecto al segundo objetivo específico se concluye que, si bien la docente posee el conocimiento teórico necesario sobre los procesos cognitivos básicos, su aplicación práctica se muestra limitada y desequilibrada. El énfasis excesivo en la memoria y la atención, dejando de lado otras habilidades cognitivas como el lenguaje, la percepción y el pensamiento, sugiere la necesidad de un enfoque pedagógico más integral y equilibrado. Para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de primer año, es esencial que la docente diversifique sus estrategias educativas, asegurando que todas las áreas cognitivas reciban la atención y estímulo necesarios. Esto no solo fomentará un desarrollo cognitivo más completo y armonioso en los estudiantes, sino que también contribuirá a una experiencia de aprendizaje más rica y efectiva.
- Finalmente con respecto al tercer objetivo específico se concluye que existe una implementación insuficiente de estrategias lúdicas dirigidas al desarrollo de los procesos cognitivos básicos en el primer año de educación básica. Aunque la docente emplea métodos tradicionales que pueden apoyar ciertos aspectos del aprendizaje, estos no sustituyen los beneficios del juego en el contexto educativo infantil. Para fomentar un desarrollo cognitivo más efectivo y equilibrado, es crucial que la docente incorpore actividades lúdicas diseñadas específicamente para estimular habilidades como la atención, memoria, percepción, lenguaje y pensamiento. La integración de juegos educativos en la enseñanza podría transformar el entorno de aprendizaje, haciéndolo más atractivo y propicio para el desarrollo integral de los estudiantes.

## **9. Recomendaciones**

- Se recomienda a la institución organizar talleres y capacitaciones para docentes sobre la importancia y los beneficios de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, impartidos por un profesional que tenga conocimiento del tema, con

el fin concientizar a los docentes sobre la importancia de la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo de las diferentes habilidades.

- Para abordar la discrepancia entre el discurso de la docente y sus prácticas pedagógicas, se recomienda implementar un programa de formación continua y seguimiento adecuado. Este programa debe enfocarse en capacitar a los docentes sobre el uso efectivo de estrategias lúdicas alineadas con objetivos pedagógicos claros, asegurando que los juegos en el aula promuevan aprendizajes significativos y el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.
- Para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños, se recomienda que la docente diversifique sus estrategias educativas, asegurando un enfoque integral que incluya todas las áreas cognitivas: memoria, atención, lenguaje, percepción y pensamiento. Esto fomentará un desarrollo más completo y una experiencia de aprendizaje más efectiva y equilibrada.
- Se recomienda que la docente integre actividades lúdicas específicamente diseñadas para estimular habilidades cognitivas básicas ya antes mencionadas debido a que esto ayudará a complementar los métodos tradicionales y fomentará un desarrollo cognitivo más efectivo y equilibrado, transformando el entorno de aprendizaje y motivando a los estudiantes a desarrollar las diferentes áreas cognitivas.
- Como manera de aporte a este proyecto se dejará en la institución una guía de actividades de carácter lúdica para el primer año de educación básica, con el fin de que la docente considere dicha guía como referente para desarrollar las habilidades cognitivas a través del juego.

## 10. Bibliografía

- Acosta , S., & Orozco , N. (1 de Marzo de 2022). *La estimulación sensorial en el proceso cognitivo básico (memoria) de los niños de nivel inicial*. Obtenido de Repositorio de la Unoversidad Tecnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34843>
- Acosta, N., & Arcos, T. (24 de Marzo de 2022). *Técnicas activas como estrategias para el desarrollo de memoria de largo plazo en el subnivel II de educación inicial*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12252>
- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 44- 468. doi: 10.5294/edu.2020.23.3.5
- Albornoz, E. (2 de Marzo de 2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de escuela Benjamin Carrión . *Scielo* , 15(66). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100209&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100209&script=sci_arttext)
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en la educación Inicial. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 5(2), 132- 149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Aranda, E. M., Martín, A. M., & Corral, M. J. (2021). Diarios de clase: Estrategias para desarrollar el pensamiento reflexivo de profesores. *Scielo*, 23(2). doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.2.5>
- Astudillo, A., Vite , M., & Zuñiga, C. (2022). ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LOS PROCESOS COGNITIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2. *Repositorio de la Universidad Estaral de Milagro*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6389>
- Benavides , C., & Ruís , A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo. *Dialnet*, 4(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8245583>
- Borja, L. (Agosto de 2021). *Los métodos de María Montessori en el ámbito de relaciones lógico matemáticas de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi: <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7687/1/MUTC-000961.pdf>
- Calderon, G. C. (Abril de 2021). Las Actividades Lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Canales, G., Velarde, E., Ligan , K., & Ramírez, J. (2019). *Diferencias en memoria y funciones*

- ejecutivas en niños con diferente nivel lector de Huancavelica y Lima- Callao*. Obtenido de Repositoria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/17422>
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Scielo Perú*, 11(2). doi:<http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Castañeda, M. (2022). La científicidad de metodologías cuantitativa, cualitativa y emergentes. *Scielo*, 16(11). doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2022.1555>
- Castro, S., & Gúzman , B. (2021). POLÍTICAS EDUCATIVAS BASADAS EN EL PENSAMIENTO SISTÉMICO Y LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. *Revista Educare*, 25(1), 35-61. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1346/1387>
- Choque, K. J. (2019). *Desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación primaria*. Obtenido de <https://pensamientocriticoaymara.com/index.php/rpca/article/view/7/129>
- Ciafardo, M. (2020). La Teoría de la Gestalt en el marco del Lenguaje Visual. En M. Ciafardo, *La enseñanza del lenguaje visual. Bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Obtenido de Repositorio : <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/143212>
- Cordova, D. J., Rivadenaira, Y. M., Fernandez, R. E., & Jaya, M. A. (Mayo de 2021). El cuento infantil, como estrategia didáctica, para el desarrollo emocional en la educación inicial. *El cuento infantil, como estrategia didáctica, para el desarrollo emocional en la educación inicial*, 6(5), 560-579. doi:10.23857/pc.v6i5.2680
- Cornella , P., Meritxell, E., & Brusi, D. (2020). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos. *Enseñanzas de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5- 19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cruz, L. G. (7 de Febrero de 2019). *El juego en la creatividad del niño*. Obtenido de El juego en la creatividad del niño: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1037>
- Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y Su Metodología* (Vol. I). Ediciones Paraninfo S.A. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=historia+del+juego+infantil&ots=xHAw4vMEa6&sig=SMNkeatFhT0qF-CGmKULx1YoCGU#v=onepage&q=historia%20del%20juego%20infantil&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=historia+del+juego+infantil&ots=xHAw4vMEa6&sig=SMNkeatFhT0qF-CGmKULx1YoCGU#v=onepage&q=historia%20del%20juego%20infantil&f=false)
- Feria , H., Matilla , M., & Mantecón, S. (2019). La triangulación metodológica como método de la investigación científica. *Dialnet*, 10(4). Obtenido de

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248603>
- Francia , A., & Mata , J. (Abril de 2019). *Dinámica y Técnicas de grupo*. Obtenido de <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2935/1/DINAMICAS%20Y%20TECNICAS%20DE%20GRUPOS.pdf>
- Franco, A., & Simioli, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Revista Educa*, 45. doi:<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
- Frere , J., Véliz, J., Sarco , E., & Campoverde , K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 151-159. doi:10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil* (Cuarta ed.). (L. Mejía, Ed.) EDICIONES MORATA, S.A. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=vKjVXKbHwScC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Giraldo, A. (2021). *Influencia de la falta de sueño en el proceso de memoria y aprendizaje: desde una revisión documental*. Obtenido de Repositorio UNIMINUTO: <https://hdl.handle.net/10656/14428>
- Giraldo, C. (3 de julio de 2021). *Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicaciones en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021*. doi:0000-0002-2315-1683
- Gómez, L. (2022). *Los juegos predeportivos como herramienta de aprendizaje en la iniciación deportiva en la etapa de Educación Primaria*. Obtenido de <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/200161>
- Huzgo , S., Serpa , M., & Toro, I. (2021). *Propuesta didáctica para promover el desarrollo del pensamiento reflexivo crítico en el área de Educación Religiosa en estudiantes de primer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Jauja, Junin*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/266.Huzco,%20Serpa%20y%20Toro\\_TSP\\_Licenciatura\\_2021.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/266.Huzco,%20Serpa%20y%20Toro_TSP_Licenciatura_2021.pdf)
- Landínez , D., Montoya , D., & Gomez , A. (2021). Conectividad funcional y memoria de trabajo: una revisión sistemática. *Tesis psicológica: Revista de la Facultad de Psicología*, 16(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7904048>
- Lavale, R. (13 de octubre de 2019). Bases para la fundamentación teórica de la neología y el

- neologismo: la memoria, la atención y la categorización. *Circulo de lingüística aplicada a la comunicación*, 201- 2026. doi:<https://doi.org/10.5209/clac.66608>
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (19 de ABRIL de 2021). Obtenido de Municipio de Quito: [https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU\\_LOEI.pdf](https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf)
- Liberio, X. (2019). El uso de técnicas de gramaficación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de nivel Educación Inicial. *Mi Scielo*, 15(70). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext)
- López, J., Pozo , A., Boderó , Y., & Lóor, N. (2020). *EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO*. Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Maldonado, E. (2022). *EL JUEGO SENSORIAL Y EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DEL CANTÓN AMBATO*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35678>
- Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación*. doi:<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202002.008>
- Manrique, Z. R., Flores, A. R., Ecos, A. M., Aguilar, R. M., Manrique, R., & Carbajal, O. I. (Julio de 2021). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz*. (R. Multidisciplinar, Ed.) Obtenido de Ciencia Latina: <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/668/889>
- Marin, M. (Mayo de 2021). *Propuesta de intervención educativa para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en Educación Infantil a través del juego y el Método Singapur*. Obtenido de <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2071/Mar%20c3%adn%20Real%20%20Marina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Melián, A., Lucero, I. V., Rodríguez, E., Morales de Francisco, J. M., & Santana Pérez, Á. M. (2020). Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76563>
- Méndez, E. T. (Marzo de 2022). *Guía Didáctica a través de actividades lúdicas para el*

- desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Mamy's Day Care, Año lectivo 2020- 2021.* Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Politecnica Salesiana: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165>
- Monge , M., Méndez , M., Hernández , M. J., Quintana , C., & Presa de la Fuente, E. (2019). La Importancia del Juego en los Niños. *Canarias Pediátrica*, 31- 35. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Ochoa, L. (2019). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa - 2019.* Obtenido de Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa: <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/2625d083-1966-4e29-8519-39f5ea06887f>
- Pamplona Raigosa, J., Cuesta Saldarriaga , J. C., & Cano Valderrama, V. (25 de Febrero de 2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *ELEUTHERA*, 21, 13-33. doi:<https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Panchi, J. C., Panchi, W. H., Panchi, R., Panchi, B., Panchi María, & Panchi, E. (28 de Julio de 2021). La musicoterapia como estrategia para el desarrollo de la memoria en infantes. *Revista Cubana de Pediatría*. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/c6f3e4a1-2e2f-4fbc-8be7-036775a73d08>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Patiño, M. (18 de Septiembre de 2020). *Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1162 SAUSAL Chulucanas, año 2018.* Obtenido de Repositorio institucional ULADECH CATÓLICA: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17812>
- Pérez , J. H., & Simoni, C. (2019). TRANSITANDO DEL JUEGO MOTRIZ A LA LUDOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Digital de Educación Física*, 60, 42-56. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Pol Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas.* Obtenido de Revista Científica Especializada en la Clase de Cultura Física y del Deporte: <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2314>

- Polo Díaz, J., Catillo, H., Rosa, P., & Oliveira, J. (2019). *Consolidación de la memoria implícita*. Obtenido de Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7321333>
- Puentes, A., Puentes, D., Puentes, E., & Chávez, E. (2019). Objetividad en la triangulación del diagnóstico. *Revista de Cubana de Investigaciones Biomédicas*. Obtenido de <https://revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/120/91>
- Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *MÉRITO Revista de Educación*, 2(6). doi:<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Quintanilla, N. (Diciembre de 2020). *Estrategias lúdicas Dirigidas a la Enseñanza de la Matemática a Nivel de Educación Primaria*. doi:<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Rivas, M. (2008). *Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significativo*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4809>
- Roig, F. (2019). *Desarrollo del juego sensorial: Mesa de luz como herramienta didáctica*. Obtenido de UIB Repositorio: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/152631>
- Romero, C. C., & Ochoa, K. (Septiembre de 2022). *El rincón de construcción en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años. Guía para docentes*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Guayaquil.: <https://repositorio.ug.edu.ec/items/0615db1c-0a24-46bf-91d7-5a0d1e3c784b>
- Saltos, L., & Martínez, K. (1 de Octubre de 2021). *Herramientas informáticas en la memoria a corto plazo en los estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa "Ambato" durante la emergencia sanitaria*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33868>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia Revista de Educación e Investigación*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.33996/alternancia.v1i1.62>
- Solís, P. (2020). La Importancia del Juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *HAL open science*. Obtenido de <https://hal.science/hal-02516612/>
- Ticlia, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Cejar Vallejo: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia\\_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- UNICEF. (2021). *Aprendizaje a través del juego* (Vol. 3). (P. López, Ed.) New York , Estados Unidos: Sección de Educación, División de Programas. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valencia, C. A. (30 de octubre de 2019). Beneficios del Juego en la acción pedagógica. *FORO EDUCACIONAL N° 33, 2019*, 115-122. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el Aprendizaje. *Revista Educación Las Américas, 11(1)*. doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Vargas, B. B. (2023). El constructivismo. *CON- CIENCIA BOLEÍN CIENTÍFICO DE LA ESCUELA PREPARATORIA NO. 3, 19(3)*, 65- 66. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0002-8055-418X>
- Vásquez, G. A., & Pérez, M. A. (2020). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*. doi:[https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v11i0.805](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805)
- Villacís, A. (2020). *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020*. Obtenido de Repositorio Digital Institucional de la Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47452>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Solicitud de Autorización a la Institución



UNL  
Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de  
Educación a  
Distancia

Loja, 14 de mayo del 2024

**Estimado**

Rvdo. Mgtr. Manuel Herrera Salinas

**Rector de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Dolorosa"**

**Presente. -**

**Asunto:** Solicitud de autorización para la realización del Trabajo de integración Curricular de los estudiantes de la Carrera de **Educación Inicial** de la Universidad Nacional de Loja.

Estimado rector, reciba un cordial y atento saludo a nombre de la Unidad de Estudios a Distancia y en Línea de la Universidad Nacional de Loja, carrera de Educación Inicial, los mejores deseos de éxitos en sus funciones que acertadamente desempeña. Con el propósito de desarrollar el Trabajo de Integración Curricular, requisito para la titulación; solicito a usted autorizar a la estudiante **Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte, del Octavo ciclo** para que lo lleve a cabo dentro de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Dolorosa".

Seguros de recibir respuesta favorable en bien de la comunidad educativa, le anticipo mi reconocimiento de estima y gratitud. Atentamente, María Fernanda Cárdenas Santín. Directora de la Carrera de Educación Inicial  
Contacto: 0999893537 E-mail: [maria.cardenas@unl.edu.ec](mailto:maria.cardenas@unl.edu.ec)



MARÍA FERNANDA  
CÁRDENAS SANTÍN

Atentamente,

**Mgtr María Fernanda Cárdenas Santín**

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa"  
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador  
Telf: +(593)- 7259 3550  
Mail: [direccion.ued@unl.edu.ec](mailto:direccion.ued@unl.edu.ec)

1



Educamos para Transformar

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Estrategias lúdicas y procesos cognitivos básicos en primer año de educación de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024							
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	UNIDAD DE ANALISIS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<b>INDEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÚDICAS</b>	Enfoques pedagógicos que incorporan elementos de juego y diversión para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diferentes contextos educativos. Fomentan la participación activa, la creatividad y la motivación de los estudiantes, utilizando juegos, actividades interactivas y dinámicas grupales para alcanzar objetivos educativos.	Juegos para el aprendizaje	Diversidad de juego, aprendizaje simbólico basado en el método de Piaget.	<p><b>Observaciones:</b> Identificar si el docente implementa estrategias lúdicas y que tipos de juego utiliza para generar un aprendizaje significativo en el salón de clase.</p> <p><b>Entrevista:</b> Verificar si las estrategias lúdicas son una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades</p> <p><b>Puntos de Análisis:</b> -De que forma la docente implementa el juego en clase -Que juegos o actividades implementa en el salón - Los estudiantes como responden a la implementación del juego durante la clase.</p>	-Docentes - Estudiantes	-Observación y Análisis -Entrevista Semiestructurada	Ficha de observación Guía de entrevista

<p><b>DEPENDIENTE: PROCESOS COGNITIVOS BASICOS</b></p>	<p>Los procesos cognitivos básicos son funciones mentales esenciales que permiten al ser humano adquirir, procesar y utilizar información. Incluyen la percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje. Estos procesos son esenciales para el funcionamiento humano en actividades cotidianas y tareas mas complejas.</p>	<p>Procesos cognitivos básicos que se desarrollan en el salón de clase.</p>	<p>Evidenciar el desarrollo de los procesos cognitivos básicos</p>	<p><b>Observación:</b> Identificar si el docente desarrolla habilidades cognitivas básicas en los niños durante la clase  <b>Entrevista:</b> Verificar cuales de los procesos cognitivos básicos se desarrollan en el salón de preparatoria  <b>Puntos de análisis:</b> - Como los niños mantienen su atención  -Como los niños manejan la información a corto plazo  -Como interpretan la información sensorial del entorno  -Desarrollo del vocabulario -Capacidad de resolución de problemas.</p>	<p>-Niños -Maestra</p>	<p>- Observaciones -Entrevista Profunda</p>	<p>Ficha de Observación Cuestionario de entrevista</p>
--	---	---	--	--	----------------------------	---	--



### Anexo 3. Validación Ficha 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 entrevista

**Indicaciones:**

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

**Título:** Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos en Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024

**Variable independiente:** Estrategias Lúdicas

**Variable dependiente:** Procesos cognitivos básicos

**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:**

**DIRECTOR:** Mgtr. María Fernanda Ortiz Guevara

**MIEMBRO CONSEJO CONSULTIVO:** Mgtr. Lidice Lorena Alvarez Román

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

**Autor:** Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte

#### **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**



**PREGUNTA 1:** ¿Utiliza usted estrategias lúdicas en el salón de clases?

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 2:** ¿Qué tipo de juegos utiliza con más frecuencia durante las horas clases?

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					
ORGANIZACION	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:** ¿Qué tipo de juegos utiliza con más frecuencia durante las horas clases?



INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿Qué procesos cognitivos básicos considera usted aplicar dentro del proceso enseñanza - aprendizaje?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿Implementa usted estrategias lúdicas dirigidas hacia el desarrollo de habilidades cognitivas en el salón de clases?



INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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					
ETODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
.....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regula r 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%

**Mg.Sc. María Fernanda Cárdenas S.**  
**DOCENTE EXPERTO 1**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Mg.Sc. Lorena Álvarez R.**  
**DOCENTE EXPERTO 2**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Mg.Sc. María Fernanda Ortiz**  
**DOCENTE EXPERTO 3 CARRERA**  
**DE EDUCACIÓN INICIAL**



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

#### Anexo 4. Validación 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:** Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos en Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024

**Variable independiente:** Estrategias Lúdicas

**Variable dependiente:** Procesos cognitivos básicos

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:**

**DIRECTOR:** Mgtr. Maria Fernanda Ortiz Guevara

**MIEMBRO CONSEJO CONSULTIVO:** Mgtr. Lidice Lorena Alvarez Róman

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

**Autor:** Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

PREGUNTA 1: ¿Se aplican estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase?



INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿Se procura desarrollar los procesos cognitivos básicos en el salón de clases?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿Utiliza la docente juegos para obtener un aprendizaje significativo?



INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿La docente toma en cuenta actividades que involucren el desarrollo de los procesos cognitivos básicos?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:** ¿La docente aplica estrategias lúdicas para desarrollar los procesos cognitivos básicos?



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 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:**

.....  
.....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

Aplicabl e 100%	Modificabl e 75%	Regular 50%	Deficient e 25%	No aplicable 0%

**Mg.Sc María Fernanda Cárdenas S.**  
**DOCENTE EXPERTO 1**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Mg.Sc. Lorena Álvarez R.**  
**DOCENTE EXPERTO 2**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Mg.Sc. María Fernanda Ortiz**  
**DOCENTE EXPERTO 3 CARRERA**  
**DE EDUCACIÓN INICIAL**



Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

Anexo 5. Formato de ficha de observación aplicada a la docente

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

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A LA MAESTRA DE EL PRIMER AÑOS DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISONLA “LA  
DOLOROSA”**

**Título:** Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos en el Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024

**Objetivo:** Analizar las estrategias lúdicas y los procesos cognitivos básicos en los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.

**Fecha de aplicación:** 22-05-2024 (Veintidós de Mayo del 2024)

**Observador:** Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte

**INTRODUCCION:** Estimada docente, la presente ficha de observación tiene el propósito de recaudar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del Trabajo de Investigación Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Inicial de la UNL. Destacando que la información proporcionada será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente para fines académicos.

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	OBSERVACIONES
1. Se aplican estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase				
2. Se procura desarrollar los procesos cognitivos básicos en el salón de clases				
3. Utiliza la docente juegos para obtener un aprendizaje significativo				
4. La docente toma en cuenta actividades que involucren el desarrollo de los procesos cognitivos básicos				
5. La docente aplica estrategias lúdicas para desarrollar los procesos cognitivos básicos				



Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

## Anexo 6. Guía de Entrevista Aplicada a la Docente

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

#### GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

**Tema: Estrategias Lúdicas y Procesos Cognitivos Básicos en el Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” 2023- 2024**

**Objetivo:** Analizar las estrategias lúdicas y los procesos cognitivos básicos en los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.

**Docente: Mgtr. Edilma Encalada**

**Fecha de aplicación:** 22-05-2024 (Veintidós de Mayo del 2024)

**INTRODUCCION:** Estimada docente, la presente entrevista tiene el propósito de recaudar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del Trabajo de Investigación Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Inicial de la UNL. Destacando que la información proporcionada será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente para fines académicos.

**Preguntas:**

1. ¿Utiliza usted estrategias lúdicas en el salón de clases?

.....  
.....  
.....

2. ¿Qué tipo de juegos utiliza con más frecuencia durante las horas clases?

.....  
.....  
.....

3. ¿Conoce usted lo que son los procesos cognitivos básicos?

.....  
.....  
.....

4. ¿Qué procesos cognitivos básicos considera usted aplicar dentro del proceso enseñanza - aprendizaje?

.....  
.....  
.....

5. ¿Implementa usted estrategias lúdicas dirigidas hacia el desarrollo de habilidades cognitivas en el salón de clases?



## Anexo 7. Consentimiento Informado

### INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES

Estimado/a,

La intención de esta información, es ayudarle a tomar la decisión o no de ser participe dentro de la presente investigación.

El presente Proyecto de Integración Curricular tiene por objetivo: **Estrategias Lúdicas y Desarrollo de la Memoria en Niños de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” periodo 2023-2024**. La investigación amerita la obtención de información que en su mayoría se la obtendrá a través de **Entrevista, siendo importante informarle que** no involucra ningún riesgo para el participante y la decisión de la participar es absolutamente voluntaria.

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO:

El/la abajo firmante, declara conocer el Proyecto **Estrategias Lúdicas y Desarrollo de la Memoria en Niños de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” periodo 2023- 2024** y acepta que es necesario la recolección de algunos datos concernientes a su estado actual.

Por ello, de manera voluntaria, informada y consciente, acuerda participar en el proyecto mencionado, contribuyendo activamente con la ejecución del mismo y proporcionando la información y participando en las actividades necesarias. Asimismo, otorga la autorización al personal a cargo del proyecto para emplear su información con el fin de lograr los objetivos establecidos. Es importante destacar que sus respuestas serán tratadas de manera **CONFIDENCIAL**, manteniéndose en secreto y sin posibilidad de asociarse directamente con su persona.

Usted como participante está en su derecho de abstenerse de participar o retirarse de la investigación y poder revocar el consentimiento informado en cualquier momento.

Aceptación:

He leído y **ACEPTO**

He leído y **NO ACEPTO**



Universidad  
Nacional  
de Loja

**Anexo 8.** Guía de Actividades

**Universidad Nacional de Loja**

**Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Educación Inicial**

**Guía para el Desarrollo de Habilidades Cognitivas a Través de Estrategias Lúdicas para niños de Preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”. Periodo 2023-2024**

**AUTORA:**

**Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte**

Loja – Ecuador

2024

**Guía para el Desarrollo de Habilidades Cognitivas a Través de Estrategias Lúdicas  
para niños de Preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.  
Periodo 2023-2024**

### 3. Datos informativos de la institución:

**Tabla 1:**

***Datos Informativos de la Institución***

<b>Institución Educativa:</b>	Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”
<b>Nivel:</b>	Primer Año de Educación Básica (Preparatoria)
<b>No. de participantes:</b>	26
<b>Edades de los participantes:</b>	4-5 años
<b>Provincia:</b>	Loja
<b>Cantón:</b>	Chaguarpamba
<b>Parroquia:</b>	Chaguarpamba
<b>Ubicación:</b>	Barrio Rojas, Vía Achiotes

### 4. Problema:

**Descripción del problema:**

En la actualidad el papel que cumple un docente en el ámbito educativo es de suma importancia, pero si bien es cierto a lo largo de los años las metodologías de enseñanza se adaptado a las necesidades pedagógicas de los estudiantes, sin embargo, una de las problemáticas más persistentes es la falta de estrategias adecuadas para el desarrollo optimo de los niños (Acuña & Quiñones, 2020).

Dentro de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa” en el aula de preparatoria conformada por 26 estudiantes y 1 docente responsable del grupo, a lo largo de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular se a evidenciado la falta de implantación de estrategias lúdicas con el fin de obtener un aprendizaje enriquecedor y de motivar el desarrollo de habilidades cognitivas.

Por lo cual se desarrolla una guía de apoyo a la docente de preparatoria, basado en el desarrollo de los procesos cognitivos básicos a través de actividades lúdicas.

Proponiendo estrategias metodológicas a través del juego que ayuden a la comprensión de la clase y la

mejora del desarrollo de las habilidades cognitivas básicas.

## **Introducción**

Las estrategias lúdicas son de suma importancia al desarrollo integral del niño, ya que a través del juego adquieren conocimientos y habilidades. Por lo cual un docente debe estar capacitado y dispuesto a implantar la lúdica como método de enseñanza en el salón de clase.

El juego para el desarrollo de habilidades cognitivas básicas se refiere a la utilización de actividades lúdicas estructuradas con el objetivo de mejorar funciones mentales esenciales. Estas funciones incluyen la memoria, atención, percepción, lenguaje y pensamiento. A través del juego, los individuos se enfrentan a desafíos y situaciones que requieren pensamiento crítico y estratégico, promoviendo el aprendizaje activo y el desarrollo de capacidades cognitivas de manera entretenida y motivadora (Parra, 2020).

Ochoa (2019) Hace referencia a que el desarrollo de los procesos cognitivos básicos en niños de primera infancia involucra al crecimiento y fortalecimiento de habilidades mentales fundamentales. Estas habilidades son esenciales para el aprendizaje y el funcionamiento diario. En esta etapa, los niños están en un periodo crítico de su desarrollo, y mediante actividades y juegos diseñados adecuadamente, se promueve el desarrollo de estas capacidades, sentando una base sólida para el aprendizaje futuro y el desarrollo integral del niño

Por lo cual la presente guía tiene la finalidad de presentar alternativas que la docente de preparatoria considere para implementar en aula con el objetivo de aplicar estrategias lúdicas dirigidas hacia un óptimo desarrollo de las habilidades cognitivas básicas en los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”.

## **5. Metodología:**

Dentro de la presente guía se implementará una metodología de carácter cualitativo investigativo, la cual nos permite recolectar la información necesaria para la elaboración de la misma.

La metodología cualitativa en la investigación es un enfoque que se centra en comprender fenómenos, experiencias y comportamientos desde una perspectiva holística y contextual. A diferencia de la metodología cuantitativa, que busca medir y analizar datos numéricos, la investigación cualitativa

se basa en la recopilación y análisis de datos no numéricos, como entrevistas, observaciones, y análisis de contenido. Este enfoque permite explorar en profundidad las percepciones, motivaciones, y significados que las personas atribuyen a sus experiencias, proporcionando una comprensión rica y detallada del objeto de estudio (Castañeda, 2022).

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

La presente propuesta esta diseñada como material de apoyo para que la docente de preparatoria, la cual contiene cinco actividades consideradas para el desarrollo de cada una de las habilidades cognitivas básicas y la implementación de actividades lúdicas.

### **5.2. Destinatarios**

Los beneficiarios directos serán los 26 estudiantes de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, ya que estas actividades ayudarán a potencializar las habilidades de cada uno de los estudiantes en sus diferentes áreas cognitivas.

De la misma manera la docente se beneficiará, ya que los niños tendrán un mejor desenvolvimiento y rendimiento académico si se proporciona una correcta estimulación cognitiva, aplicando como herramienta principal el juego.

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

Para el desarrollo la guía se tomará en cuenta estrategias lúdicas con el fin de ayudar a un mejor desarrollo de los procesos cognitivos básicos, como juegos de mesa

## **6. OBJETIVOS:**

Objetivo general:

- Fortalecer los conocimientos de la docente de preparatoria sobre los procesos cognitivos a través de actividades lúdicas.

Objetivos específicos:

- Plantear actividades que promuevan el desarrollo de los procesos cognitivos básicos: atención, memoria, pensamiento, percepción y lenguaje a través de actividades lúdicas.

## **7. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **7. 1 Elaboración de actividades:**

#### **ACTIVIDAD 1**

## NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ADIVINA QUIEN ES”

### MATERIALES

- Tarjetas de personajes animados o personajes relacionados al entorno donde se desarrollan los niños.
- Cartulinas de Colores
- Pegamento
- Tijeras

### OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

- Ayudar a desarrollar el proceso cognitivo del pensamiento en los niños, a través de tarjetas.

### TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 30 minutos

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad debe ser guiada por el docente

1. Saludo de Bienvenida
2. Se les explicara a los estudiantes: Vamos a utilizar las imágenes y las cartulinas que tenemos en nuestra mesa, se les entregara pegamento y tijeras a cada uno de los estudiantes.
3. Vamos a recortar las imágenes que tenemos y las vamos a pegar en cada uno de las cartulinas, de manera que queden en forma de tarjeta



4. Luego de este proceso se procederá a sentar a todos los alumnos en un círculo.
5. Se va a explicar en qué consiste la actividad “Vamos a describir las características que tiene cada uno de nuestros personajes que están en nuestras tarjetas, con el fin de que el resto de sus compañeritos adivine de que personaje se trata”

6. Cada uno de los estudiantes procederá a pasar al centro del círculo a describir que las características de cada uno de los personajes que tienen en sus tarjetas ejm: “Tiene ojos bonitos, cabello negro y una madrastra muy malvada”

7. Para finalizar, la docente puede incluir una canción la cual se presenta dentro del *anexo 1*

**NOTA:** La Docente puede incentivar a los niños con algún regalo o premio para aquellos que desarrollen correctamente la actividad.

### EVALUACION

Aplicación de la lista de cotejo

### LISTA DE COTEJO

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Entiende las instrucciones dadas por la docente		Recuerda o asocia la información con el fin de poder realizar la actividad		Piensa con fluides y expresa sus ideas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Jeareak Aguinaca	X		X		X	
03	Bastian Calero						
04	Dylan Camacho						

### ACTIVIDAD 2

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “VAMOS A IMITAR AL RITMO DE SAN MIGUEL”

#### MATERIALES

- Participantes
- Patios de la Institución

#### OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

- Ayudar a desarrollar el proceso cognitivo de la memoria a través de la imitación

#### TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 15 minutos

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad debe ser guiada por el docente

1. Saludo de Bienvenida
2. Vamos a explicar a los estudiantes en que consiste la actividad: Vamos a salir ordenadamente a los patios de la institución y vamos a formar un circulo en el centro del patio.
3. Luego vamos a dar el nombre de un animal a cada uno de los niños, sin repetir los nombres.
4. El nombre del animal que sea mencionado tendrá que pasar al centro del circulo e imitar al animal asignado.
5. Vamos a proceder a cantar “A la rueda de San Miguel de San Miguel, Todos traen su Caja de Miel, A lo Maduro A lo Maduro Que pase ..... (Nombre del animal).



6. El niño tiene que proceder a imitar al animal asignado y se repeté la actividad.
7. Dentro del *Anexo 2* se puede encontrar la canción a implementar en la actividad

**NOTA:** La Docente puede repetir la actividad las veces que sean necesarias con el fin de que participen todos los estudiantes.

### EVALUACION

Aplicación de la lista de cotejo

### LISTA DE COTEJO

		Indicador
--	--	-----------

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Entiende las instrucciones dadas por la docente		Recuerda o asocia la información con el fin de poder realizar la actividad		Memoriza los nombres asignados y los recuerda	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Jeareak Aguinsaca	X		X		X	
03	Bastian Calero						
04	Dylan Camacho						

### ACTIVIDAD 3

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGAR CON EL DADO SEMANTICO”

#### MATERIALES

- Un dado semántico, previamente desarrollado
- Patios de la Institución
- Niños

#### OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

- Ayudar a la estimulación del lenguaje oral y visual.

#### TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 20 minutos

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad debe ser guiada por el docente

1. Saludo de Bienvenida
2. Vamos a explicar a los estudiantes en que consiste la actividad: Dentro del dado semántico por cada uno de los lados se tendrá una imagen, con la cual los niños tendrán que relacionar cosas, animales u objetos.



3. Formamos un círculo, dentro de él se encontrará el dado, vamos a botarlo y si sale la sección de animales medios de transporte, los niños tendrás que mencionar elementos que se relacionen con esa sección.
4. Vamos a proceder a cantar a repetir la actividad

**NOTA:** La Docente puede incentivar a los niños que tengan problemas de lenguaje a participar más en la actividad.

#### EVALUACION

Aplicación de la lista de cotejo

#### LISTA DE COTEJO

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Entiende las instrucciones dadas por la docente		Puede Explicar la actividad con el fin de que entiendan sus compañeros		Se expresa correctamente y aplica un buen lenguaje	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Jeareak Aguinaca	X		X		X	
03	Bastian Calero						
04	Dylan Camacho						

#### ACTIVIDAD 4

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ESCONDIENDO A LA ORUGA”

#### MATERIALES

- Oruga de Peluche
- Salón de clases

- Niños

### **OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD**

- Ayudar a desarrollar la atención en los niños por medio del juego

### **TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

- 10 minutos

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

La actividad debe ser guiada por el docente

1. Saludo de Bienvenida
2. Se les explicara a los estudiantes: Vamos a utilizar la oruga de peluche, para esconderla en cualquier rincón del salón.



3. Para lo cual los niños tendrán que cerrar los ojos o taparse y contar hasta 5, para que la docente pueda esconder la oruga.
4. La docente va a dar pistas de donde se encuentra la oruga con el fin de que los niños la puedan encontrar.
5. Cuando los niños la encuentren, pueden volver a repetir la actividad.
6. Para finalizar pueden implementar una canción VEO VEO, Anexo 3.

### **EVALUACION**

Aplicación de la lista de cotejo

### **LISTA DE COTEJO**

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Interpreta las ordenes dispuestas por la docente correctamente		Observa, analiza y realiza la actividad con seguridad		Participa y pone atención a las pistas dadas por la docente.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Jeareak Aguinaca	X		X		X	
03	Bastian Calero						
04	Dylan Camacho						

### ACTIVIDAD 5

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ADIVINA LA SOMBRA”

#### MATERIALES

- Linterna
- Salón de clases
- Niños

#### OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

- Ayudar a mejorar la percepción de los niños a través de actividades lúdicas

#### TIEMPO DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 10 minutos

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad debe ser guiada por el docente

1. Saludo de Bienvenida
2. Se les explicara a los estudiantes: Vamos a cerrar el salón y las ventanas con el fin de obtener oscuridad.
3. Luego se procederá a formar un circulo y vamos a utilizar una pared despejada del salón para proyectar la luz de la linterna
4. Procedemos a realizar formas, con nuestras manos con el fin de que los niños adivinen la sombra de que puede ser.



5. Para finalizar la actividad podemos pedir a alguno de los niños que intente realizar alguna forma con sus manos.

## EVALUACION

Aplicación de la lista de cotejo

### LISTA DE COTEJO

Nº	Nombres y apellidos de/la estudiante	Indicador					
		Interpreta las ordenes dispuestas por la docente correctamente		Observa y participa activamente		Asocia la actividad correctamente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Jeareak Aguinaca	X		X		X	
03	Bastian Calero						
04	Dylan Camacho						

## 8. Resultados Esperados

Los resultados que se pretenden esperar son que los 26 niños estimules sus habilidades cognitivas correctamente y de una forma mas divertida, para que así su atención no se encuentre desviada por aburrimiento o distracciones.

## 9. Conclusiones:

- Se busca empoderar a las docentes con conocimientos y herramientas innovadoras para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación preparatoria para que de esta forma se obtenga mejores resultados en el salón.
- Las actividades lúdicas promueven el desarrollo de los diferentes procesos que los niños desarrollan por esta razón es fundamental desarrollar los procesos cognitivos con actividades o ejercicios que sean llamativos para los niños con el fin de que la participación para animar a la docente a adaptar las actividades según las necesidades y respuestas de los estudiantes. La flexibilidad es clave para mantener el interés y la efectividad de las estrategias lúdicas.

## 10. Recomendaciones:

- Realizar evaluaciones periódicas para medir el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas básicas en el aprendizaje y la participación de los estudiantes.
- Se recomienda a la docente capacitarse o informarse más sobre la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de los estudiantes, con el fin de mejorar la metodología de enseñanza utilizada en el salón.

## 11. Bibliografía:

### BIBLIOGRAFIA

Acosta, S., & Orozco, N. (1 de Marzo de 2022). *La estimulación sensorial en el proceso cognitivo básico (memoria) de los niños de nivel inicial*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato:

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34843>

Acosta, N., & Arcos, T. (24 de Marzo de 2022). *Técnicas activas como estrategias para el desarrollo de memoria de largo plazo en el subnivel II de educación inicial*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica del Norte:

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12252>

Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 44- 468. doi:

10.5294/edu.2020.23.3.5

Albornoz, E. (2 de Marzo de 2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de escuela Benjamin Carrión. *Scielo*, 15(66). Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100209&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100209&script=sci_arttext)

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en la educación Inicial. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 5(2), 132- 149.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Aranda, E. M., Martín, A. M., & Corral, M. J. (2021). Diarios de clase: Estrategias para desarrollar el pensamiento reflexivo de profesores. *Scielo*, 23(2).

doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.2.5>

Astudillo, A., Vite, M., & Zuñiga, C. (2022). ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LOS PROCESOS COGNITIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2. *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*.

Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6389>

Benavides, C., & Ruís, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo. *Dialnet*,

- 4(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8245583>
- Borja, L. (Agosto de 2021). *Los métodos de María Montessori en el ámbito de relaciones lógico matemáticas de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi: <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7687/1/MUTC-000961.pdf>
- Calderon, G. C. (Abril de 2021). Las Actividades Lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Canales, G., Velarde, E., Lingan, K., & Ramírez, J. (2019). *Diferencias en memoria y funciones ejecutivas en niños con diferente nivel lector de Huancavelica y Lima-Callao*. Obtenido de Repositoria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/17422>
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Scielo Perú*, 11(2). doi:<http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Castañeda, M. (2022). La científicidad de metodologías cuantitativa, cualitativa y emergentes. *Scielo*, 16(11). doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2022.1555>
- Castro, S., & Gúzman, B. (2021). POLÍTICAS EDUCATIVAS BASADAS EN EL PENSAMIENTO SISTÉMICO Y LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. *Revista Educare*, 25(1), 35-61. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1346/1387>
- Choque, K. J. (2019). *Desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación primaria*. Obtenido de <https://pensamientocriticoaymara.com/index.php/rpca/article/view/7/129>
- Ciafardo, M. (2020). La Teoría de la Gestalt en el marco del Lenguaje Visual. En M. Ciafardo, *La enseñanza del lenguaje visual. Bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Obtenido de Repositorio : <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/143212>
- Cordova, D. J., Rivadenaira, Y. M., Fernandez, R. E., & Jaya, M. A. (Mayo de 2021). El cuento infantil, como estrategia didáctica, para el desarrollo emocional en la educación inicial. *El cuento infantil, como estrategia didáctica, para el desarrollo emocional en la educación inicial*, 6(5), 560-579. doi:10.23857/pc.v6i5.2680
- Cornella, P., Meritxell, E., & Brusi, D. (2020). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos. *Enseñanzas de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5- 19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cruz, L. G. (7 de Febrero de 2019). *El juego en la creatividad del niño*. Obtenido de El juego

- en la creatividad del niño:  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1037>
- Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y Su Metodología* (Vol. I). Ediciones Paraninfo S.A.  
 Obtenido de  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=historia+del+juego+infantil&ots=xHAw4vMEa6&sig=SMNkeatFhT0qF-CGmKULx1YoCGU#v=onepage&q=historia%20del%20juego%20infantil&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=historia+del+juego+infantil&ots=xHAw4vMEa6&sig=SMNkeatFhT0qF-CGmKULx1YoCGU#v=onepage&q=historia%20del%20juego%20infantil&f=false)
- Feria , H., Matilla , M., & Mantecón, S. (2019). La triangulación metodológica como método de la investigación científica. *Dialnet*, 10(4). Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248603>
- Francia , A., & Mata , J. (Abril de 2019). *Dinámica y Técnicas de grupo*. Obtenido de  
<https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2935/1/DINAMICAS%20Y%20TECNICAS%20DE%20GRUPOS.pdf>
- Franco, A., & Simioli, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Revista Educa*, 45.  
 doi:<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
- Frere , J., Véliz, J., Sarco , E., & Campoverde , K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 151-159. doi:10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil* (Cuarta ed.). (L. Mejía, Ed.) EDICIONES MORATA, S.A. Obtenido de  
<https://books.google.com.ec/books?id=vKjVXXKbHwScC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Giraldo, A. (2021). *Influencia de la falta de sueño en el proceso de memoria y aprendizaje: desde una revisión documental*. Obtenido de Repositorio UNIMINUTO:  
<https://hdl.handle.net/10656/14428>
- Giraldo, C. (3 de julio de 2021). *Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicaciones en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021*. doi:0000-0002-2315-1683
- Gómez, L. (2022). *Los juegos predeportivos como herramienta de aprendizaje en la iniciación deportiva en la etapa de Educación Primaria*. Obtenido de  
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/200161>
- Huzgo , S., Serpa , M., & Toro, I. (2021). *Propuesta didáctica para promover el desarrollo del pensamiento reflexivo crítico en el área de Educación Religiosa en estudiantes de*

- primer año de educación secundaria de una institución educativa pública de Jauja, Junin.* Obtenido de  
file:///C:/Users/User/Downloads/266.Huzco,%20Serpa%20y%20Toro\_TSP\_Licenciatura\_2021.pdf
- Landínez , D., Montoya , D., & Gomez , A. (2021). Conectividad funcional y memoria de trabajo: una revisión sistemática. *Tesis psicológica: Revista de la Facultad de Psicología, 16*(1). Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7904048>
- Lavale, R. (13 de octubre de 2019). Bases para la fundamentación teórica de la neología y el neologismo: la memoria, la atención y la categorización. *Circulo de lingüística aplicada a la comunicación, 201- 2026*. doi:<https://doi.org/10.5209/clac.66608>
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (19 de ABRIL de 2021).  
Obtenido de Municipio de Quito:  
[https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU\\_LOEI.pdf](https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf)
- Liberio, X. (2019). El uso de técnicas de gramaficación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de nivel Educación Inicial. *Mi Scielo, 15*(70). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext)
- López, J., Pozo , A., Bodero , Y., & Loor, N. (2020). *EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO*. Obtenido de  
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Maldonado, E. (2022). *EL JUEGO SENSORIAL Y EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DEL CANTÓN AMBATO*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato:  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35678>
- Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación*.  
doi:<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202002.008>
- Manrique, Z. R., Flores, A. R., Ecos, A. M., Aguilar, R. M., Manrique, R., & Carbajal, O. I. (Julio de 2021). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz*. (R. Multidisciplinar, Ed.) Obtenido de Ciencia Latina:  
<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/668/889>

- Marin, M. (Mayo de 2021). *Propuesta de intervención educativa para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en Educación Infantil a través del juego y el Método Singapur*. Obtenido de <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2071/Mar%20c3%20adn%20Real%20%20Marina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Melián, A., Lucero, I. V., Rodríguez, E., Morales de Francisco, J. M., & Santana Pérez, Á. M. (2020). Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76563>
- Méndez, E. T. (Marzo de 2022). *Guía Didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Mamy's Day Care, Año lectivo 2020- 2021*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C., & Presa de la Fuente, E. (2019). La Importancia del Juego en los Niños. *Canarias Pediátrica*, 31- 35. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Ochoa, L. (2019). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa - 2019*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa: <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/2625d083-1966-4e29-8519-39f5ea06887f>
- Pamplona Raigosa, J., Cuesta Saldarriaga, J. C., & Cano Valderrama, V. (25 de Febrero de 2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *ELEUTHERA*, 21, 13-33. doi:<https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Panchi, J. C., Panchi, W. H., Panchi, R., Panchi, B., Panchi María, & Panchi, E. (28 de Julio de 2021). La musicoterapia como estrategia para el desarrollo de la memoria en infantes. *Revista Cubana de Pediatría*. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/c6f3e4a1-2e2f-4fbc-8be7-036775a73d08>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Patiño, M. (18 de Septiembre de 2020). *Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en niños de 4*

- años de la institución educativa inicial N° 1162 SAUSAL Chulucanas, año 2018.*  
Obtenido de Repositorio institucional ULADECH CATÓLICA:  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17812>
- Pérez , J. H., & Simoni, C. (2019). TRANSITANDO DEL JUEGO MOTRIZ A LA LUDOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Digital de Educación Física*, 60, 42-56. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Pol Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. (2021). *Juegosmotrices y habilidades motrices básicas*. Obtenido de Revista Científica Especializada en la Clase de Cultura Física y del Deporte: <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2314>
- Polo Díaz, J., Catillo , H., Rosa , P., & Oliveira , J. (2019). *Consolidación de la memoria implícita*. Obtenido de Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7321333>
- Puentes, A., Puentes , D., Puentes, E., & Chávez, E. (2019). Objetividad en la triangulación del diagnóstico. *Revista de Cubana de Investigaciones Biomédicas*. Obtenido de <https://revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/120/91>
- Quintanilla , N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *MÉRITO Revista de Educación*, 2(6).  
doi:<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Quintanilla, N. (Diciembre de 2020). *Estrategias lúdicas Dirigidas a la Enseñanza de la Matematica a Nivel de Educación Primaria*.  
doi:<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Rivas, M. (2008). *Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significtivo*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4809>
- Roig, F. (2019). *Desarrollo del juego sensorial: Mesa de luz como herramienta didáctica*. Obtenido de UIB Repositorio: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/152631>
- Romero, C. C., & Ochoa, K. (Septiembre de 2022). *El rincon de construcción en el desarrollo del pensamiento lógico matematico en los niños de 4 a 5 años . Guia para docentes*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Guayaquil.: <https://repositorio.ug.edu.ec/items/0615db1c-0a24-46bf-91d7-5a0d1e3c784b>
- Saltos , L., & Martínez, K. (1 de Octubre de 2021). *Herramientas informáticas en la memoria a corto plazo en los estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa “Ambato” durante la emergencia sanitaria*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Tecnica

- de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33868>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia Revista de Educación e Investigación*, 1(1).  
doi:<https://doi.org/10.33996/alternancia.v1i1.62>
- Solís, P. (2020). La Importancia del Juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *HAL open science*. Obtenido de <https://hal.science/hal-02516612/>
- Ticlia, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Cejar Vallejo:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia\\_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNICEF. (2021). *Aprendizaje a traves del juego* (Vol. 3). (P. López, Ed.) New York , Estados Unidos: Sección de Educación, División de Programas. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valencia, C. A. (30 de octubre de 2019). Beneficios del Juego en la acción pedagógica. *FORO EDUCACIONAL N° 33, 2019*, 115-122. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el Aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Vargas, B. B. (2023). El constructivismo. *CON- CIENCIA BOLEÍN CIENTÍFICO DE LA ESCUELA PREPARATORIA NO. 3, 19(3)*, 65- 66. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0002-8055-418X>
- Vásquez, G. A., & Pérez, M. A. (2020). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*.  
doi:[https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v11i0.805](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805)
- Villacís, A. (2020). *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020*. Obtenido de Repositorio Digital Institucional de la Universidad Cesar Vallejo:  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47452>

## 12. Anexos:

Anexo 1. Canción Bartolito

<https://www.youtube.com/watch?v=4ShOpJPHRxA>

Anexo 2. A la Rueda de San Miguel



Anexo 3. Canción Veo Veo

<https://www.youtube.com/watch?v=jedzN7bqu3g>

## Anexo 9. Certificación del Resumen

### ***CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN.***

En calidad de docente de Idioma Inglés con título de Tercer Nivel, con número de registro Senescyt N° 1008-16-1439592, **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISONAL “LA DOLOROSA” 2023-2024”** presentado **Kendra Fernanda Elizalde Villafuerte**, con cédula de ciudadanía N° 1105566937, estudiante de la carrera de Educación Inicial, perteneciente a la Universidad Nacional de Loja, de la Unidad de Estudios a Distancia (UED), lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Loja, 10 de Octubre de 2024.

**Atentamente,**



---

Lic. Karen Paola Cordova Jumbo  
**DOCENTE DE IDIOMA INGLÉS**  
CI: 1104808603