



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TÍTULO**

**LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN  
LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL  
MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO  
2017-2018.**

Tesis previa a la obtención del Grado de  
Licenciada en Ciencias de la Educación;  
mención: Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA MARÍA AGUSTA CARPIO ARAUJO**

**DIRECTORA DRA. ALBA SUSANA VALAREZO CUEVA MG. SC**

**LOJA-ECUADOR**

**2019**

## CERTIFICACIÓN

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato legal del Art. 139 plasmado en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el trabajo investigativo sobre el tema: LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018, de autoría de María Agusta Carpio Araujo. En consecuencia, el informe reúne todos los requisitos, formales, reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 06 de Diciembre de 2018.



.....  
**Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.**

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORIA

Yo, María Augusta Carpio Araujo, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

**Autora:** María Augusta Carpio Araujo

**Firma:** .....  


**Cédula:** 1150139903

**Fecha:** Loja, 06 de Mayo del 2019

**CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y LA REPRODUCCIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, María Augusta Carpio Araujo, declaro ser la autora de la tesis titulada: LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018, como requisito para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar en contenido de este trabajo en el RDI, 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 de las tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los seis días del mes de Mayo del dos mil diecinueve.

**Firma:** .....

**Autora:** María Augusta Carpio Araujo

**Número de Cédula:** 1150139903

**Dirección:** Loja, Barrio, La Tebaida, Calles: Argentina y Paraguay

**Correo electrónico:** agusta\_040894@hotmail.com

**Celular:** 0989269117

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de tesis:** Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO**

**Presidente:** Dra. Ana Lucia Andrade Carrión Mg, Sc.

**Primer Vocal:** Ing. Wilman Vicente Merino Alberca Mg, Sc.

**Segundo Vocal:** Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad De la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y a sus docentes, por su colaboración durante el proceso de formación profesional.

Un agradecimiento sincero a la Dra. Alba Valarezo, Directora de mi tesis, por su valioso tiempo, paciencia, experiencia y esfuerzo dedicado en el asesoramiento y revisión de mi trabajo investigativo.

A la directora, docentes, padres de familia y alumnos del centro Infantil Municipal San Sebastián, por haberme brindado las facilidades necesarias durante el desarrollo de la investigación.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo dedico con todo mi amor y cariño a ti Dios, por haberme dado vida y permitirme llegar hasta este momento de formación profesional. A mis padres por ser mi inspiración y brindarme siempre su apoyo incondicional.

A mis hermanos y hermanas por su cariño y estar siempre presentes acompañándome en esta etapa de mi vida. A cada uno de mis familiares por darme sus consejos y poder culminar este periodo de formación.

*María Agusta*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

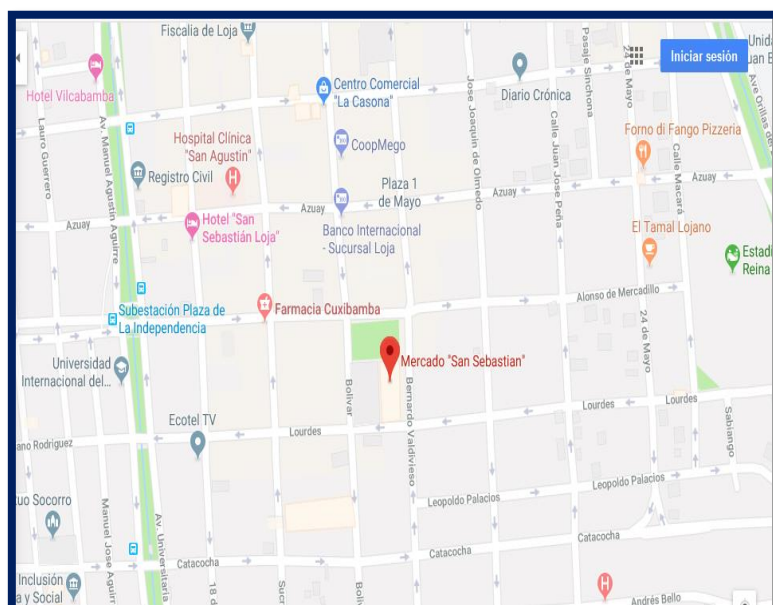
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACION	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	María Augusta Carpio Araujo  LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018.	UNL	2019	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	SAN SEBASTIÁN	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN





## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN  
ABSTRACT
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018.

## **b. RESUMEN**

Lo cognitivo es uno de los aspectos más importantes del desarrollo en los niños, por tal razón se plantea el tema: “LA LUDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018”. Cuyo objetivo general fue: Determinar como la lúdica ayuda al desarrollo cognitivo de los niños de dos y tres años del centro Infantil Municipal San Sebastián de la Ciudad de Loja, período 2017- 2018. Mediante la aplicación de una prueba de destrezas cognitivas para niños de dos y tres años, se pudieron obtener datos verídicos sobre las deficiencias que los niños presentan en el desarrollo de destrezas que potencian al desarrollo cognitivo. Con el diseño y aplicación, de la propuesta de cambio se logró mejorar el desarrollo cognitivo por medio de los juegos lúdicos, finalmente se pudo verificar la validez de la propuesta logrando un mejoramiento en el desarrollo cognitivo. Aportaron al desarrollo de la investigación los métodos científico, inductivo, deductivo, analítico - sintético, la estadística descriptiva, e instrumentos como, la observación y la prueba de destrezas cognitivas para niños de dos y tres años. Se puede mencionar que la investigación concluye comprobando en los indicadores de evaluación: no adquirido, en proceso, adquirido, que los niños ascendieron a un nivel de en proceso y adquirido, verificando así que las actividades lúdicas son efectivas para un excelente desarrollo cognitivo.

## **ABSTRACT**

The cognitive is one of the most important aspects of development in children, for this reason the subject arises: "THE LUDICA TO POTENTIATE COGNITIVE DEVELOPMENT IN CHILDREN OF TWO AND THREE YEARS OF THE MUNICIPAL CENTER SAN SEBASTIÁN OF THE CITY OF LOJA, PERIOD 2017-2018 ". Whose general objective was: To determine how playful helps the cognitive development of children of two and three years of the Municipal Children's Center San Sebastian de la Ciudad de Loja, period 2017-2018. Through the application of a test of cognitive skills for children of Two and three years, we could obtain accurate data on the deficiencies that children have in the development of skills that enhance cognitive development. With the design and application, the change proposal was able to improve cognitive development through games, finally we could verify the validity of the proposal achieving an improvement in cognitive development. They contributed to the development of research the scientific, inductive, deductive, analytical - synthetic methods, descriptive statistics, and instruments such as observation and cognitive skills testing for children of two and three years. It can be mentioned that the research concludes by checking in the evaluation indicators: not acquired, in process, acquired, that the children ascended to a level of in process and acquired, thus verifying that the ludic activities are effective for an excellent cognitive development.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego lúdico es una de las actividades que mayor aceptación tiene en el desarrollo de los niños, esta actividad es un potente estimulante en el desarrollo cognitivo y por ende en sus aspectos: motor, del lenguaje, lógico, social; este estímulo favorece al desarrollo integral del niño.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Mediante la observación directa se pudo determinar que el Centro Infantil en investigación se utiliza el juego únicamente para el momento de ocio o recreo, mas no como un medio didáctico para el desarrollo de experiencias de aprendizaje, la falta de actualización de las maestras como también que algunas de las personas encargadas del cuidado de los niños sean profesionales especializadas en otras ramas, más no en el de educadoras parvularias son los principales problemas para no tomar en cuenta al juego como un medio didáctico.

El juego lúdico es una de las actividades que más complementan a la educación, por ende, es importante el rol de la maestra dentro de la actividad, la docente es un guía y de forma indirecta es el encargado de crear oportunidades, brindar el tiempo, espacio, material y sobre todo es la responsable de seleccionar que el juego este de acuerdo a la edad de los niños.

En base a los antecedentes mencionados anteriormente se consideró de manera adecuada investigar: LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018, mediante esta investigación estimular al desarrollo cognitivo de los niños del centro educativo.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores el rol de la lúdica en el desarrollo cognitivo en los niños de dos a tres años; diagnosticar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños; diseñar una propuesta alternativa que pueda ser aplicada por las maestras para el progreso del desarrollo cognitivo en base a la lúdica;

ejecutar la propuesta alternativa basada en la lúdica, para mejorar el desarrollo cognitivo, de los niños en la investigación; evaluar como los niños mediante la lúdica han reforzado su desarrollo cognitivo. En la revisión de la literatura se fundamentó con la primera variable que abordó la lúdica, teorías del juego, tipos de juegos, el rol del docente en el juego y la influencia del juego en los niños de 0 a 6 años. En la segunda variable se habla sobre el desarrollo cognitivo del cual se desprenden los siguientes subtemas: características del desarrollo cognitivo en niños de dos y tres años, etapas cognoscitivas de Piaget, principios de desarrollo, lúdica y desarrollo cognitivo en niños de dos y tres años.

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron los siguientes: Método científico, permitió objetivar, analizar y sistematizar la información a partir de un razonamiento lógico, permitiendo así el planteamiento del tema y siguiendo paso a paso la investigación; método deductivo nos permitió la delimitación de las conclusiones y recomendaciones; método inductivo se lo utilizo para extraer conceptos acorde al tema de investigación, para comprender de una mejor manera la relación que tiene la lúdica con el desarrollo cognitivo, y fue de mucha ayuda para realizar el marco teórico; el método analítico sintético se usó para organizar, tabular e interpretar los resultados del trabajo investigativo, mediante la representación de datos, tablas, figuras que faciliten la comprensión de la información presentada; la estadística- descriptiva, se lo uso como herramienta metodológica, que permitió recoger, organizar, clasificar e interpretar los datos proporcionados por la investigación para conocer los porcentajes e identificar gráficamente resultados.

Como instrumento para la recolección de la información para el desarrollo de la investigación se utilizó: la observación, que permitió detectar ciertas dificultades en el desarrollo de las destrezas cognitivas de los niños, la prueba de destrezas cognitivas para niños de dos a tres años, que sirvió para conocer el nivel de desarrollo de las destrezas cognitivas en los niños.

Después de realizar el diagnóstico del desarrollo cognitivo, se aplicó como propuesta alternativa, una cartilla de juegos lúdicos en donde se desarrolló diferentes tipos de actividades para estimular las destrezas del desarrollo cognitivo, cumpliendo con esta propuesta en un periodo de un mes.

De acuerdo a los resultados evidenciados en el Post- Test se observó desarrollo favorable, en las destrezas del desarrollo cognitivo, las mismas que se vieron reflejadas en los niños y niñas, durante la aplicación de las actividades propuestas.

La población y muestra que se utilizó para la investigación fue de 20 niños de dos y tres años, y dos docentes; dándome un total de 22 integrantes.

Con el resultado obtenido se recomienda a las docentes aplicar la cartilla de juegos elaborada como propuesta alternativa, ya que se evidenció en los niños un mejoramiento en su desarrollo cognitivo.

Este informe de investigación contiene: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISION DE LITERATURA**

### **1. LA LÚDICA**

El juego lúdico son una parte importante del desarrollo del individuo, es el medio con el cual el individuo gana muchas experiencias significativas que le permiten el descubrimiento del entorno que le rodea, es una actividad a través de la cual los niños en la primera infancia se relacionan y se aproximan a la socialización.

Mensiona Antoranz & Villalba (2010): “Jugar es la actividad por antomasía del niño; algunos la comparan con el trabajo en los adultos. Lo que supone un simple juego infantil para los mayores, los niños lo sienten como su actividad más importante” (p.169).

El juego lúdico es una de las actividades clave para el proceso de construcción del aprendizaje como también para el desarrollo de la inteligencia. Las actividades lúdicas son un ente esencial para la construcción de los procesos cognitivos que son la base del pensar, jugar requiere cambiar y reestructurar los significados para luego adquirir otro.

En la edad infantil son particularmente importantes y necesarias las actividades lúdicas, porque mediante estas los niños expresan sus emociones, su imaginación, a la vez se sentirá libre; podrá crecer de manera individual como social, según el tipo de juego que practique en cada ocasión; Yañez (2013) afirma que:

(..) El juego, el arte y la metáfora como elementos de la lúdica son las estrategias de aprendizaje y enseñanza que el individuo utilizará de acuerdo con las necesidades que tenga que cubrir y satisfacer. La lúdica es inherente al ser humano, ergo el hombre es lúdico en cualquier ámbito de referencia, situación y temporalidad. (p.4)

El juego lúdico en la primera infancia favorece la formación de la personalidad del individuo, la autoconfianza, la autonomía, es por ello que se convierte en una de las actividades recreativas como también debería ser una actividad primordial en la educación. Las actividades lúdicas se han venido practicando en todas las culturas de manera natural, para que sea introducida en el ámbito de la educación las maestras son quienes deben encargarse de generar el espacio y el tiempo para que puedan ser compartidas entre compañeros, como también toda la comunidad educativa.



## 1.2. Teorías sobre el juego lúdico

El juego es una actividad ligada desde el nacimiento al ser humano; un niño juega principalmente sin ningún estímulo, simplemente lo realiza con la necesidad de repetir actividades que le producen placer, es desde esa perspectiva que nace la idea de investigar cuál es el origen de la necesidad de jugar.

A continuación, se presenta a varios autores explicando de distintas maneras su pensamiento sobre el juego y la importancia que este tiene sobre el desarrollo del ser humano.

### 1.2.1. Teoría Piagetiana

El juego lúdico es una de las actividades que favorece a la inteligencia del individuo, Piaget explica el juego según cada etapa evolutiva del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad.

Mencionan Casanova P, Feito, Serrano, & Duaran (2012): “Piaget estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativos y jerarquizados, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple”:

**Los juegos de ejercicio:** son propios de la etapa sensorio motriz (0 a 2 años). Aparece desde los primeros meses. Los niños experimentan placer e incluso asombro ya que descubre movimientos nuevos primeramente con su cuerpo para luego repetirlos constantemente. El niño aprende cosas del medio que le rodea mediante experiencias; la exploración y manipulación constante, la característica más importante de esta etapa en aprender la continuidad de los objetos que no ven, es decir, la permanencia de objetos.

**Los juegos simbólicos:** estos juegos son propios de la etapa preconceptual (2 a 4 años), los niños dan una representación de un objeto por otro. Algunas de las características es que empiezan sus fantasías; hace como si una caja fuera un auto, una muñeca fuera una niña, esto estimula la creatividad del individuo; aparecen los símbolos lúdicos, esto significa una representación mental de un objeto ausente.

**Juegos de construcción o montaje:** Son uno de los juegos que más llama la atención de los niños ocupan la mayor parte del tiempo de los pequeños. Las herramientas son un

conjunto de piezas, con formas iguales o diferentes, con las cuales los niños pueden hacer varias combinaciones y formar varias estructuras. Los más clásicos son los legos, aunque hoy en día existen múltiples juguetes con estas características.

**Juego de reglas:** El juego de reglas aparece de manera progresiva a lo largo del crecimiento de los niños de forma progresiva juntamente con el juego simbólico. El juego de reglas empieza alrededor de los tres años y requiere la participación de un adulto o que este simplemente observe y dirija el juego. El uso de las primeras reglas o normas está presente mucho antes de que el niño llegue a la etapa de las operaciones concretas.

### **1.2.2 Teoría Vigostkiana**

Para Vigostki el juego es una actividad impulsora del desarrollo mental del niño, ya que este lo consideraba como un instrumento y recurso sociocultural; con el juego el niño memoriza, centra su atención, se divierte y sobre todo aprende de manera divertida y sin dificultad; tal y como menciona Tripero (2011):

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo" (s.p).

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo es decir lo que un individuo es capaz de hacer por si solo y el nivel de desarrollo potencial es decir lo que un individuo es capaz de hacer con ayuda de otro individuo mucho más capaz.

En base al análisis de la zona de desarrollo próximo, la teoría constructivista de Vigostky se basa en que un individuo aprende teniendo en cuenta un mediador o persona con conocimientos superiores para poder guiarlo; además de que de la mucha importancia a la realidad social que rodea al individuo, para él la historia y la cultura tienen mucho peso en desarrollo de conocimientos de una persona.

### **1.2.3 Teoría de Karl Gross**

Según el autor de esta teoría el juego lúdico es una preparación para vida y la supervivencia; como lo mencionaba Charles Darwin en la teoría de evolución, las

especies que se adaptan sobreviven; es así que Gross manifiesta que el juego es el simulacro para enfrentar la vida adulta, es un ejercicio preparatorio para la maduración; lo menciona así Garcia & Llull Josue, (s.f)

Esta teoría sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por lo tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y sus funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio (p.17).

El juego biológico es de naturaleza intuitiva y prepara al individuo para la etapa adulta. Gros propone su teoría desde una perspectiva de la función simbólica, del pre-ejercicio nacerá un símbolo a plantear, por ejemplo, una persona que no pudiendo cuidar un bebe real toma una muñeca para sustituirlo.

El juego lúdico es una de las actividades que favorecen mayormente al desarrollo cognitivo, como también potencian especialmente el desarrollo motor grueso; el juego lúdico es una actividad tan importante que Gross propuso una teoría sobre la función simbólica, del pre ejercicio nacerá el símbolo, desde esta perspectiva mediante el juego lúdico hay ficción simbólica ya que el objeto es inaccesible para el sujeto.

#### **1.2.4. Teoría de Wundt**

El juego lúdico nace del trabajo, Wundt menciona que el trabajo en el individuo nace del instinto de supervivencia; este trabajo con el tiempo se convirtió en juego es decir el individuo aprendió a disfrutar de las actividades que realizaba para sobrevivir. Lo menciona así Venegas, García, & Venegas (2010) en el siguiente apartado:

Para este autor, el juego nació del trabajo. Wundt dice que la necesidad de subsistir del hombre le lleva al trabajo y, poco a poco, va aprendiendo a considerar la aplicación de la propia energía como fuente de gozo, es decir, a transformar el trabajo en el juego (p.27).

El juego lúdico es una de las actividades que mayor gozo produce al ser humano. Wundt creía que juego nace a partir del trabajo; de igual manera este es un resultado que produce gozo, el individuo practica mientras para cuando llegada la edad adulta pueda resolver problemas que se le presenten durante la supervivencia.

### **1.2.5. Teoría de Freud**

Existen múltiples teorías que hablan sobre el origen del juego, dependiendo del punto de vista que el autor le dé; la teoría escrita por Freud una de las más complejas explica que el juego produce una especie de liberación de emociones que el individuo tiene reprimidas, el juego es una actividad que al individuo permite expresar libremente lo que siente, como también expresar impulsos sociales no aceptados; menciona Ortín Ferreres (2004) en su apartado:

Mediante el juego, el niño puede manifestar deseos, conflictos e impulsos los cuales no puede expresar en el mundo real. Así, el juego provocara placer en el niño debido a que le permitirá solucionar conflictos, dar salida a sus impulsos y conseguir aquellos deseos insatisfechos (p.54).

El niño intenta controlar la realidad mediante el juego lúdico y una actitud pasiva; Freud menciona que al igual que el sueño el juego presenta dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que produce las experiencias de la vida misma.

Lazzi & Bardi (2009) afirma:

(...) Freud describe los juegos de movimiento, cuya repetición estaría al servicio del principio de placer. Menciona los sueños en los cuales el soñante se encuentra volando en el aire con un sentimiento de agrado o de angustia, que reproducirían impresiones infantiles; el autor se refiere a aquellos juegos de movimiento que gozan los niños y no se cansan de pedir su repetición, particularmente si les producen cierto susto o vértigo. (p.3)

El juego lúdico en los niños es la realización de los deseos, y, este los repite de tal manera que produce placer, como también expresa sus sentimientos de alegría o algunas de las situaciones que representan tristeza o desagrado. De esta manera los individuos se preparan para enfrentar los problemas que se presenten en la vida adulta.

### **1.3. El juego como herramienta educativa**

En la educación el juego lúdico no ha tenido la suficiente presencia en la pedagogía educativa; pero en los últimos años se ha venido dando un poco más de importancia al

carácter formativo que posee el juego y se ha venido incrementando esta actividad dentro de las actividades educativas y se ha convertido en una herramienta pedagógica incrementada dentro del Currículo de educación, es decir, se reconoce las posibilidades del juego en la enseñanza.

Del Toro( 2013) afirma:

El juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño con discapacidad ya que parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea. La utilización de un modelo lúdico en educación, no debe quedarse en su utilización en la educación formal sino también en la no formal (s.p).

El juego lúdico es una actividad que resulta mayormente gratificante para los niños es por ello que mediante este podemos obtener experiencias significativas en los individuos.

El juego lúdico es un buen aliado en la pedagogía educativa, el juego divierte y emociona a la vez que enseña, y esta dualidad es la que permite a los niños integrarse como también introducir reglas a sus actos a las que no está acostumbrado, sin que la integración de estas a su vida produzca frustración.

El juego estimula habilidades como las motrices, como también cualidades la creatividad la imaginación, la cooperación y estas a su vez son una preparación para enfrentarse a la vida adulta. Gracias a que el juego es una actividad libre, permite expresar sentimientos, emociones y conductas de manera eficaz.

Implementando el juego lúdico a las actividades pedagógicas es una forma de contribuir al desarrollo físico, intelectual, expresivo y emocional de los niños y niñas, especialmente los estudiantes más pequeños. Con el uso de diferentes juegos, por supuesto debidamente seleccionados con diferentes criterios y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se desee implementar en el conocimiento del niño.

Con el juego podremos dejar desarrolladas múltiples habilidades como: mayor control de su propio cuerpo, coordinación en sus movimientos, a la vez, que su cerebro se mantiene activo, su mente trabaja ya que se ve obligado a permanecer en atención,

además que trabaja la imaginación y trata de buscar soluciones a los problemas que se le presentan mediante las actividades lúdicas.

En la educación el juego se convierte en el pilar fundamental para obtener experiencias ya que mediante la repetición podemos alcanzar un aprendizaje significativo. A través de las actividades lúdicas se hace que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje ya que mediante este se mantiene activo y representa una actividad que produce placer.

#### **1.4. El rol del educador en el juego**

Existen muchos docentes que aún se mantiene en el método tradicional de enseñanza, mientras tanto otros motivan a los estudiantes a participar en las clases mediante actividades lúdicas, sin que estas impliquen una dispersión de conducta y de los objetivos de aprendizaje; de esta manera combinan lo emocional con lo cognitivo, obteniendo de manera favorable un aprendizaje significativo por medio de juegos que le permitan al individuo aprender de manera divertida. Fuste, Martin, & Oller, (2007) afirma que:

El rol del educador o educadora ante las actividades es clave, porque serán su actitud, sus palabras, su forma de organizar el juego los que determinaran que los valores que se vivan sean positivos, y no negativos para el desarrollo del niño (p.158).

El papel que cumple el educador en el juego es importante para la adquisición de conocimientos y por ende para el desarrollo cognitivo y emocional del individuo; una actividad lúdica debe ser motivadora y con carácter estimulador, pero siempre tener un objetivo académico o que este orientado a la educación y formación de los niños.

Según Venegas & García (2010) el papel del educador se basará en:

- Organizar el espacio, proporcionar materiales de acuerdo con sus nuevas posibilidades y recordarles las normas para jugar. De manera que la función del educador será la de animador del juego.
- El educador deberá tener en cuenta que los niños tienen mayor iniciativa para jugar, saben muchos juegos y tienen la capacidad para organizarse, por lo que debe ser respetuoso con los intereses que tengan.

- Debe enriquecer las situaciones introduciéndose en el juego y participando como uno más, haciendo sugerencias, propuestas, y tratando de que algunos niños intervengan en papeles que normalmente son monopolizados por otros niños, fomentando así el interés por participar y las relaciones positivas de grupo, quitando importancia al hecho de ganar o de perder.

El educador a la hora de seleccionar una actividad lúdica debe esforzarse por interesar a sus estudiantes por los intereses que el educador persigue; como también, interesarse por los intereses y aficiones que en individuo persigue, es decir, lo que el niño le interesa también debe interesarle al adulto.

En las actividades de juego lúdico, el docente debe garantizar el espacio adecuado para jugar, que sea un ambiente estimulante, que le permita al niño jugar armónicamente. El tiempo para jugar también debe ser proporcionado por el adulto, y garantizar además de tener las actividades académicas planificadas también poseer un tiempo adecuado para las actividades de juego.

La calidad de los materiales con las que el niño juega es otra de las responsabilidades que debe ser atendida por el docente. El juego libre debe ser propiciado por el docente, creando un clima propicio, para que los niños se sientan a gusto para jugar libremente. El docente debe ser lo más activo posible, puesto que debe organizarlo todo con pasión y afecto a los niños y así éstos realicen la actividad con la máxima pasión posible.

Ya en el proceso de la actividad lúdica el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos: mantener el ambiente cálido y de confianza, el espacio debe ser utilizado sin prisas, disfrutando de la actividad; dejar espacio para el error, dado que en el juego todo es posible, y al niño no le interesa el resultado sino el proceso; estar atento a los sentimientos y emociones que el niño presenta durante la actividad; permitir el uso convencional de los objetos, transmitir hábitos de cuidado de sus juguetes y pertenencias, establecer normas y límites de juego.

### **1.5. Influencia del juego en niños de 2 y 3 años**

Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida del niño, que además de divertido resulta necesario para el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos. Los niños necesitan ser activos para crecer y desarrollar habilidades, destrezas y

capacidades, esto contribuye al desarrollo integral puesto que de esta manera conocen la vida por medio de las actividades lúdicas.

Los niños necesitan repetir las actividades una y otra vez antes de aprender a realizarlas correctamente por eso se dice que el juego tiene carácter formativo, al niño no le importa el resultado final de la actividad sino más bien el proceso que en ella realiza. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Craig (2001) mencionan:

Los compañeros y el juego influyen en la adquisición de las habilidades sociales de los niños. El preescolar a menudo realiza el juego de simulación social, que le sirve para aprender la cooperación y la capacidad de regular su conducta. Los niños populares son más cooperativos y por lo general muestran más conductas prosociales durante el juego con sus compañeros. Los niños rechazados pueden ser más agresivos o retraídos (p.171).

El juego lúdico es un ejercicio que realiza el niño para el desarrollo de destrezas cognitivas como:

**Físicas:** para jugar los niños desarrollan diferentes movimientos, ejercitándose sin darse cuenta, con lo cual ejercitan su desarrollo motor grueso y fino, además de mantener en perfecto estado su salud ya que se ejercitan los huesos, pulmones corazón.

**Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.

**Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

**Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.

**Forma hábitos de cooperación:** para poder jugar se necesita de un compañero.

Garaigordobil & Fagoaga (2006) menciona: (...) Los efectos del juego (...) durante los primeros años de vida, subrayando su contribución a la felicidad, autoconfianza, y su rol



vital para el desarrollo cognitivo, emocional, social, creativo y físico” (p.43). Mediante el juego lúdico los niños son capaces de prepararse para dar solución a los problemas que se le presenten en su camino a la adaptación del medio en que se desenvuelven.

### **1.6. Juegos para estimular los aspectos cognitivos**

Existe una diversidad de juegos que le permiten al niño desarrollar sus habilidades de manera divertida y eficaz. El juego proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a problemas que se le presenten durante su desarrollo y crecimiento, lo que es muy importante y genera conocimiento. Los niños con más juegos libres son capaces de reconocer mejor las emociones y mantener la calma ante cualquier situación.

Hoy en día es indudable la creación de avances tecnológicos. Se han creado nuevas alternativas de juegos para los niños; en la actualidad los juegos motrices, cognitivos, sociales y deportivos se suman a nuevas tendencias tales como juegos electrónicos y digitales. Estos nuevos juegos desarrollan habilidades motoras, intelectuales sociales y emocionales.

Algunos de esos juegos son:

#### **Carrera de sacos**

**Tipo de juego:** motriz.

**Número de participantes:** se trata de un juego individual ya que lo realiza el niño sin interactuar con otros aunque este en compañía.

**Material necesario:** sacos.

**Actividad/es que favorece:** trabajar el control del propio cuerpo y su expresión.

**Lugar de juego:** exterior.

**Necesita la presencia del adulto:** sí, para prevenir alguna caída.

**Desarrollo del juego:** consiste en saltar dentro de un saco y competir entre un grupo para ver quién es el más rápido y el que llegue primero a la meta es el ganador

**Valores:** la agilidad.



☺ **Mariposas alegres**

**Tipo de juego:** motriz.

**Número de participantes:** ilimitado.

**Material necesario:** un pandero.

**Actividad/es que favorece:** atención, reacción y parada y ejercita el autocontrol, la actividad motora, sensorial, auditiva y el razonamiento espacial y lógico.

**Lugar de juego:** abierto y amplio.

**Desarrollo del juego:** todos los niños deben situarse alrededor, quien irá dando golpes al pandero. Cuando el adulto dé un golpe, hay que avanzar un paso. Si da dos golpes, dos pasos hacia delante; pero si son tres los golpes, hay que retroceder al punto de partida intentando mantener el círculo.

**Necesita** la presencia del adulto

**Valores:** la interacción social, la atención.



Existen otros juegos más comunes como:

Stop, El gato y el ratón, los policías y ladrones, por otra parte, se encuentran los tradicionales que se pueden considerar como juegos motrices: el trompo, las metras, volar papagayo, el yoyo y la perinola.



#### ☺ Simón dice

Este juego fomenta que los niños desarrollen la comprensión y les ayudará a iniciarse en el manejo de sencillas órdenes. Organiza pequeños juegos en los que ellos tendrán que ejecutar la orden que des. Una actividad para los más pequeños es que reconozcan formas y colores. Tienen que colocarlos, a medida que tú las menciones, en el plato correspondiente. También podéis hacer otras dinámicas como tocar las diferentes partes del cuerpo según se vayan nombrando.

#### ☺ Aprender canciones

Las canciones son un buen sistema para que los niños aprendan palabras y construcciones gramaticales. Ellos, sin darse cuenta, memorizan las letras. Aprovecha el gusto por la música de tus hijos para que mejoren su lenguaje.

#### ☺ Cesta de cuentos

Las historias son una excelente herramienta para que los niños mejoren su lenguaje y además repasen conceptos aprendidos. Si queremos fomentar el conocimiento de la fauna añadamos en nuestra caja figuritas de animales con las que ellos tengan que crear una historia. También podemos poner otros objetos como conchas, trozos de tela y pequeños elementos cotidianos con los que ellos deberán construir una narración Rivas (2016).

Otras actividades podrían ser:

☺ Juega con su imaginación

Una caja puede ser una casita; un sillón, un barco, y el mar, el suelo que mamá está fregando.

☺ Estimula su coordinación

Jugando a lanzar una pelota por el aire, a dar patadas al balón. Así mejorará su habilidad.

☺ Estimula su sentido del equilibrio

Desplazaos por la casa imitando movimientos: andad de puntillas, con los talones, moviendo los brazos como alas, saltando, etc.

☺ Enséñale a amar los libros

A diario, léele cuentos. Conviene que fijas una hora del día para que se convierta en un agradable ritual.

☺ Anímale a imitar

Pídele que te prepare la comida, que te ayude a vestir a los bebés e incítale poco a poco a desarrollar más actividades: “ahora vamos a hacer que vamos al médico: tú me miras y me curas”.

☺ Enséñale a jugar con otros niños

Llevarle al parque, motivarle para que juegue con otros niños, que respete sus juguetes y comparta los suyos son tareas sencillas que le permiten crecer (Corredor,s.f).

## **2. DESARROLLO COGNITIVO**

### **2.1. Definición**

El desarrollo cognitivo es el producto de todas aquellas experiencias que un individuo hace al tratar de comprender el mundo que le rodea. Tiene sus inicios en el momento en que el niño empieza a la adaptación del ambiente. Consta de una serie de etapas en las cuales plasma los patrones de desarrollo; en cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de utilizar sus capacidades para dar solución a cierto problema que se le presente.

Otro concepto es el que menciona Linares (2009):

“Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Estas habilidades son utilizadas para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana”. (p. 2)

Los individuos desde en mometo en que nacemos e incluso antes, hasta la edad adulta pasamos por un largo proceso de crecimiento no solamente fisico si no tambien psicologico. Es importante tener conocimiento de cada una de las etapas cognitivas para entender la mentalidad de los niños para asi poder estimular el desarrollo cognitivo.

Luego Ruiz (2013) agrega: “Cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales, por unas características, que debemos conocer para educar a los más pequeños”. (p. 2)

El desarrollo cognitivo es un proceso por el cual el ser humano va adquiriendo conocimientos sobre las experiencias que vive en el medio en el que le rodea, permitiéndose así el desarrollo de la inteligencia y de sus capacidades.

### **2.2. Características del desarrollo cognitivo en niños de 2 y 3 años**

El desarrollo cognitivo es entendido no como una estructura estática, sometida a predisposiciones y determinantes biológicos que limitan la capacidad potencial de los niños para construir los conocimientos, sino como una estructura que permanentemente se transforma, como resultado de sucesivas reestructuraciones que se producen en las múltiples y variadas interacciones que el sujeto establece con otros sujetos, en contextos socioculturales diversos.

Comprender las características de los procesos de construcción del conocimiento desde las edades más tempranas sino además realizar un trabajo de intervención cognitiva que estimule el proceso de aprendizaje del alumno y la obtención de logros intelectuales significativos en la medida en que se active el desarrollo de las diferentes dimensiones psico intelectivas. Cabe destacar que este accionar del maestro debe estar enmarcado en las teorías y recientes investigaciones que explican el funcionamiento de la mente en actividades tan importantes como el procesamiento de la información, la adaptación social y cultural, la producción y creación de cultura, la resolución de problemas y la creatividad. Las variables que mayormente inciden en el desarrollo cognitivo son: la maduración de las estructuras neuropsicológicas del sujeto, el contexto sociocultural y la experiencia.

### **2.2.1 Etapas cognoscitivas de Piaget**

Dentro de las teorías tenemos que Piaget (como se citó en Cárdenas, 2011): “estudio el desarrollo de la función simbólica respecto de las estructuras cognitivas que posee el niño”, el autor estudio el juego en una edad determinada donde el juego se presenta de manera simbólica y es un estímulo para el desarrollo de los procesos cognitivos.

Para Piaget el juego es una actividad que en primera instancia se resume a una serie de reacciones circulares, que simplemente busca un fin en sí misma. Las conductas infantiles cambian desde que busca cambiar el egocentrismo por autonomía y posteriormente se da una simbolización colectiva y es en esta etapa donde el niño presenta sus primeros rasgos de socialización.

Para Jean Piaget el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo de la inteligencia del individuo, porque representa la asimilación reproductiva o funcional de la realidad según la etapa evolutiva del individuo. La lúdica y por ende el juego es una de las actividades que ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad e incluso los mamíferos juegan en su edad temprana. Los humanos de todas las culturas y épocas han jugado de acuerdo a su etapa evolutiva por consiguiente también los juegos son distintos de acuerdo a cada época.

En su estudio Piaget dividió al desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensorio motriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operatoria (de los dos a los

seis años), la etapa operativa concreta (de los siete años a los once años) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

#### **2.2.1.1. Sensoriomotora**

La primera etapa es decir la etapa sensoriomotora los individuos comienzan a entender la información que perciben a través de sus sentidos y así comienza la interacción con el medio que les rodea. Durante este periodo los niños comienzan a manipular objetos, aunque aún no entienden la pertenencia de objetos si estos no están en contacto con sus sentidos, es decir que si un objeto no está visible para el desaparece. En esta edad es cuando al niño más le atrae el juego del escondite, y es uno de los juegos más estimulantes para que el individuo logre la permanencia de objetos, esta capacidad suele ser adquirida hasta el final de la etapa y es uno de los mayores logros para el niño. Lo afirma Tomás & Almenara, (2008):

En el estadio sensoriomotor el bebé se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción, pero, al término de esta etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. El periodo sensorio motor da lugar a algunos hitos en el desarrollo intelectual. Los niños desarrollan la conducta intencional o dirigida hacia metas (golpear un sonajero para que suene). También los niños llegan a comprender que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente de su percepción (permanencia de objeto). Además, existen unas actividades que en este periodo experimentarán un notable desarrollo un notable desarrollo: la imitación y el juego. (p.22)

#### **2.2.1.2. Preoperacional**

La segunda etapa o etapa preoperacional tiene su inicio desde la comprensión de la permanencia de objeto hasta los siete años. Durante esta etapa en los niños el egocentrismo, es decir creen que todas las personas ven el mundo de la misma forma que él. En esta etapa los niños interactúan con el medio de manera más compleja utilizan palabras e imágenes mentales. Es característico de esta etapa creer que sus seres inanimados favoritos poseen las mismas percepciones que ellos, ver, escuchar, sentir. Otra característica importante es la conservación de cantidad es decir entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Otro factor importante es la reversibilidad del pensamiento; lo afirma así Guerri M. (2016):

Abarca de los dos a los cinco primeros años del niño. En esta fase, el niño mantiene una postura egocéntrica, que le incapacita para adoptar el mismo punto de vista de los demás. Observamos que los niños son capaces de utilizar el pensamiento simbólico, que incluye la capacidad de hablar. Los humanos utilizamos signos para conocer el mundo y los niños ya los manejan en este periodo. Sin embargo, este pensamiento simbólico es todavía un pensamiento egocéntrico, el niño entiende el mundo desde su perspectiva. (p. 2)

#### ***2.2.1.3. Operaciones concretas***

En la etapa de las operaciones concretas el individuo posee la capacidad de centrarse en más de un aspecto de un objeto y su pensamiento egocéntrico va disminuyendo de forma gradual. Otro aspecto es poder comprender los objetos concretos que se experimentan con sus sentidos.

#### ***2.2.1.4. Operaciones formales***

La cuarta y última de las etapas de operaciones formales el individuo tiene la capacidad de ver el mundo de forma más abstracta, es capaz de formular hipótesis como también de buscar la forma de comprobarlas es capaz de la conservación a las situaciones reales como imaginarias. Tiene la capacidad de saber que todas sus acciones o las de los demás poseen una causa y un efecto.

### **2.3 Principios del desarrollo**

Existen cuatro conceptos cognoscitivos básicos los cuales son: organización y adaptación, y asimilación y acomodación; no pueden ser separados por cuanto son complementarios, estos actos cognoscitivos no son más que acciones que ayudan al individuo a adaptarse al medio. Rice (1997) deduce que “Piaget consideraba que el desarrollo cognoscitivo es el resultado combinado de la maduración del cerebro y el sistema nervioso y la adaptación al ambiente” (p.44).

#### **2.3.1 Organización y Adaptación**

La función de la organización permite al sujeto conservar en sistema coherentes los flujos de interacción que este tiene con el medio en el cual se desarrolla.



Con respecto a la concepción de organización Calvo (2011) señala: “La función de la organización permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio”. ( p. 3)

Todos los seres humanos somos inteligentes. La inteligencia es un concepto adaptativo y todos los seres humanos tenemos una tendencia innata a la adaptación como seres vivos que somos, por lo tanto, todos los seres humanos poseemos inteligencia.

Piaget considera la inteligencia humana como un instrumento de adaptación. El ser humano utiliza su inteligencia para adaptarse al medio en el que vive; es decir la inteligencia funciona como herramienta de adaptación.

### **2.3.2 Asimilación y Acomodación**

Piaget utilizo los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno. Mediante el proceso de asimilación moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales. Por ejemplo, un niño de corta edad que nunca ha visto un burro lo llamará caballito con orejas grandes. La asimilación no es un proceso pasivo; a menudo requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla a la ya existente. Cuando ya es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado de equilibrio.

En el proceso de acomodación el individuo modificará sus esquemas mentales ya existentes para de este modo poder incluir en su estructura cognitiva nuevos conceptos. Esta situación es posible creando un nuevo esquema o bien modificando un esquema que ya existe para darle paso al nuevo elemento. Por caso se lo considera una modificación cualitativa del esquema.

### **2.4. Lúdica y el Desarrollo cognitivo en niños de 2 y 3 años**

Las actividades lúdicas en la actualidad son empleadas en los centros educativos como un elemento educativo, teniendo en cuenta que estas actividades deben aportar al niño conocimientos y que estos sean un estímulo para el desarrollo motor, social, lenguaje, razonamiento lógico.

Específicamente, en el nivel preescolar, brindar a los niños y niñas de esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores

posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.

## e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la elaboración de la tesis es conveniente la utilización de métodos, técnica e instrumentos con la finalidad de dar confiabilidad y firmeza a la investigación.

En el desarrollo de la investigación se utilizó la observación, la cual permitió explorar las dificultades en el desarrollo cognitivo que presentan los niños de dos y tres años del Centro Infantil Municipal San Sebastián; con la aplicación de la prueba de Destrezas Cognitivas, se pudo comprobar un deficiente desarrollo de las destrezas cognitivas. Después de desarrollar el diagnóstico del desarrollo cognitivo de los niños, se procedió a la elaboración de una propuesta alternativa que constó de una cartilla de juegos lúdicos para estimular el desarrollo cognitivo; posteriormente se procedió a la aplicación de la propuesta antes mencionada, dándole cumplimiento en un periodo de un mes. De acuerdo a los resultados evidenciados en el Post- Test se observó que hubo un favorable desarrollo, en las destrezas que favorecen al desarrollo cognitivo, las mismas que se reflejaron en los niños y niñas, durante la aplicación de la cartilla de juegos lúdicos.

**Métodos:** los métodos de apoyo en el proceso investigativo fueron:

**Método Científico:** mediante este procedimiento permitió objetivar, analizar, sistematizar la información mediante el razonamiento lógico, por medio de este método se dio el planteamiento del tema, se pudo dar un análisis minucioso del problema el mismo que está relacionado con el desarrollo cognitivo.

**Método inductivo:** este método permitió extraer conceptos acordes al tema investigado, dando paso así a la comprensión de la relación que existe entre la lúdica y el desarrollo cognitivo, como también sirvió de mucha ayuda para la elaboración del marco teórico.

**Método deductivo:** fue utilizado para la deducción de conclusiones y recomendación, ya que, parte de datos generales que son determinados como verdaderos, estableciendo así que la lúdica potencia el desarrollo cognitivo.

**Método analítico sintético:** fue importante en la investigación ya que tiene como finalidad organizar, tabular e interpretar los resultados del presente proyecto investigativo, para la presentación de datos, tablas y figuras para una mejor comprensión de la información.

**Estadística Descriptiva:** fue utilizado como una herramienta metodológica, permitió recoger información organizar, clasificar, interpretar y ordenar los datos recogidos en la investigación; permitió dar a conocer y e interpretar los resultados dados en porcentajes e identificarlos gráficamente.

### **Técnicas e Instrumentos**

**Observación:** es una técnica que sirvió para determinar la problemática del tema a investigar como también para verificar si en las planificaciones de las actividades diarias las maestras utilizan actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños del Centro Infantil Municipal San Sebastián.

**Prueba de destrezas cognitivas para niños de 2 a 3 años:** es una prueba aplicable a niños de dos y tres años de edad, para investigar características de los aspectos cognitivos. Su objetivo principal es el de ofrecer características cualitativas acerca de las destrezas que favorecen al desarrollo cognitivo. Esta prueba fue elaborada en base al currículo de educación inicial, tomando en consideración destrezas de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje: vinculación emocional y social, descubrimiento del medio natural y cultural, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, exploración del cuerpo y motricidad. Tiene una forma cualitativa de evaluación: no adquirido (NA), en proceso (EP), adquirido (A).

### **Población y Muestra**

La población está formada por 22 personas, de las cuales son: dos docentes, 20 niños de 2 a 3 años de edad distribuidos de la siguiente manera: sala número 3, Los Pollitos; sala número 4, Las Jirafitas.

---

Población	Número	Porcentaje
Docentes	2	9.09%
Niños	20	90.91 %
Total	22	100 %

---

*Fuente: Dirección del Centro Infantil Municipal San Sebastián*

**f. RESULTADOS**

**Tabla 1**

**Prueba de Destrezas Cognitivas**

<b>ÁMBITO:</b>		
<b>Vinculación Emocional y Social</b>		
<b>1. Contesta su nombre y apellido al preguntarle</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	4	20
<b>En Proceso</b>	8	40
<b>Adquirido</b>	8	40
<b>2. Usa el vasito y la cuchara</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	3	15
<b>En Proceso</b>	7	35
<b>Adquirido</b>	10	50
<b>3. Pide las cosas por favor y gracias</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	9	45
<b>En Proceso</b>	7	35
<b>Adquirido</b>	4	20
<b>ÁMBITO:</b>		
<b>Descubrimiento del medio natural y cultural</b>		
<b>1. Reconoce tres colores (amarillo, azul, rojo).</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	3	15
<b>En Proceso</b>	8	40
<b>Adquirido</b>	9	45
<b>2. Reconoce olores agradables y desagradables</b>		
<b>Variable</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	4	20
<b>En Proceso</b>	4	20
<b>Adquirido</b>	12	60

<b>3. Reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	5	25
<b>En Proceso</b>	9	45
<b>Adquirido</b>	6	30
<b>4. Identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	3	15
<b>En Proceso</b>	6	30
<b>Adquirido</b>	11	55
<b>5. Contar oralmente los números del 1 al 5</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	2	10
<b>En Proceso</b>	4	20
<b>Adquirido</b>	14	70
<b>6. Agrupa objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	7	35
<b>En Proceso</b>	5	25
<b>Adquirido</b>	8	40
<b>ÁMBITO:</b>		
<b>Manifestación del lenguaje verbal y no verbal</b>		
<b>1. Representa a animales y personas mediante el juego simbólico</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	8	40
<b>En Proceso</b>	6	30
<b>Adquirido</b>	6	30
<b>2. Repite rimas sencillas.</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	7	35
<b>En Proceso</b>	4	20
<b>Adquirido</b>	9	45

<b>ÁMBITO:</b>		
<b>Exploración del cuerpo y motricidad</b>		
<b>1. Sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	1	5
<b>En Proceso</b>	5	25
<b>Adquirido</b>	14	70
<b>2. Mantiene el equilibrio al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	2	10
<b>En Proceso</b>	6	30
<b>Adquirido</b>	12	60
<b>3. Realiza acciones de coordinación como girar perillas</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	5	25
<b>En Proceso</b>	6	30
<b>Adquirido</b>	9	45
<b>4. Identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades)</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	7	35
<b>En Proceso</b>	5	25
<b>Adquirido</b>	8	40
<b>5. Intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental</b>		
<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>No Adquirido</b>	6	30
<b>En Proceso</b>	8	40
<b>Adquirido</b>	6	30

*Fuente: Prueba de destrezas cognitivas aplicada a niños de dos y tres años*

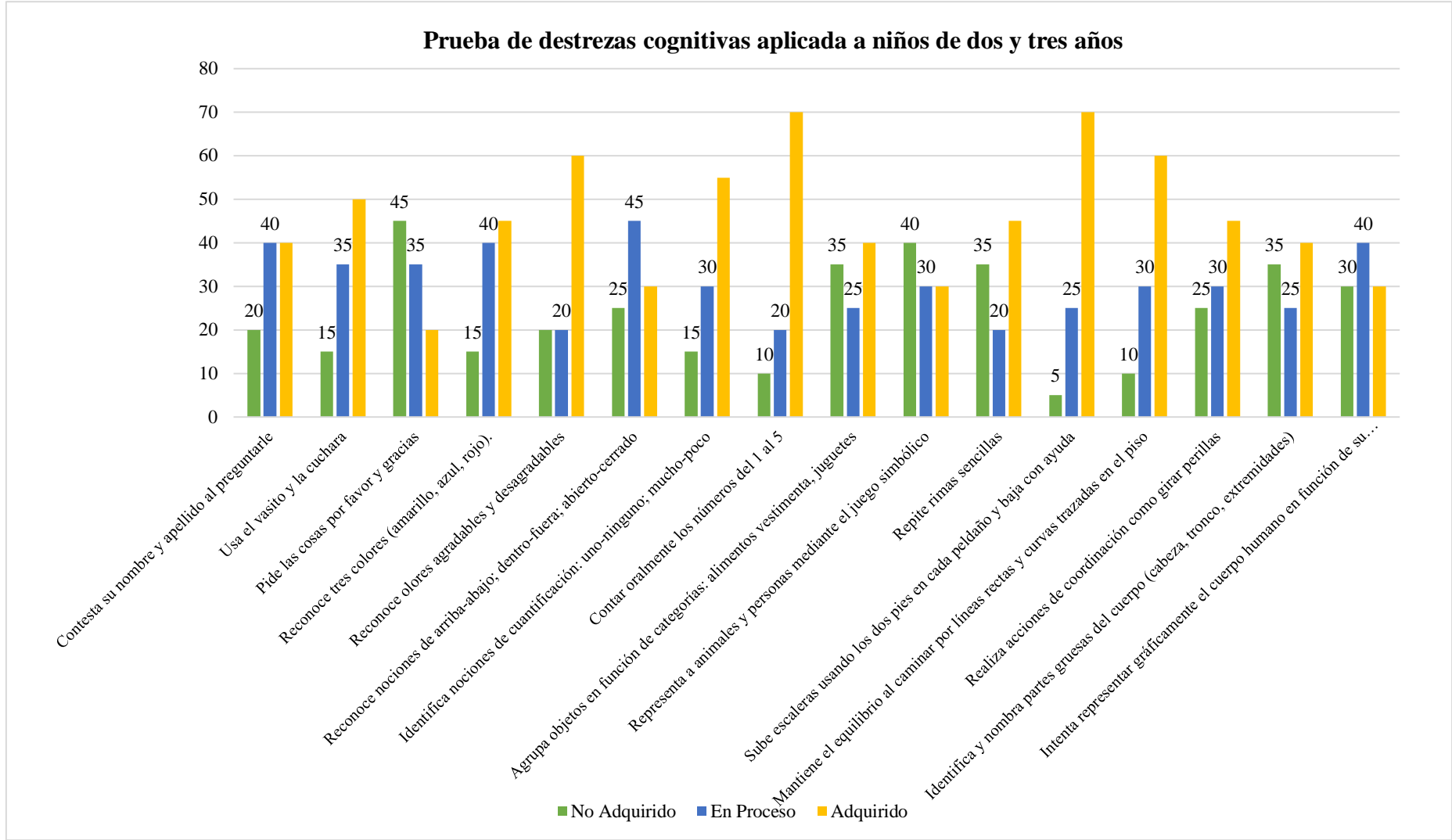


Figura 1.



### **Análisis e interpretación:**

El juego para los niños entre tres y cinco años de edad desborda la energía y emoción: mientras los niños de edad de caminar apenas están aprendiendo a caminar y a maniobrar en el mundo físico, los preescolares ya han refinado las destrezas motoras gruesas y finas, lo cual les permite correr, saltar, perseguir y utilizar sus manos con confianza. Ellos adoran crear: construir carreteras y puentes en la arenera, inventar canciones tontas, pintar y dibujar (Conner, 2009, p.197).

Los datos obtenidos con la aplicación de la prueba de destrezas cognitivas en niños de dos y tres años; se evidencia que en su mayoría presenta dificultades en el desarrollo de las destrezas de los diferentes ámbitos (vinculación emocional y social, descubrimiento del medio natural y cultural, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, exploración del cuerpo y motricidad) que constan en Currículo de Educación Inicial en los cuales fueron evaluados los niños, las falencias que presentan los niños se evidencian en un porcentaje elevado que no permite un desarrollo óptimo de las destrezas cognitivas.

En lo que corresponde al ítem de contesta su nombre y apellido al preguntarle los niños en un 40% no adquieren esta destreza, mientras que un 40% se encuentra en proceso es decir solamente responde su nombre, un porcentaje bajo del 20% tiene adquirida esta destreza.

En cuanto tiene que ver al ítem usa en vasito y la cuchara existe un alto porcentaje 50% que no adquiere esta destreza, un 35% está en proceso de adquirirla y solamente un 15% tiene esta habilidad desarrollada.

En lo que consiste a pedir las cosas por favor y gracias un 20% no posee esta habilidad, un 35% está en proceso de adquirirla y un 45% posee esta habilidad ya adquirida.

En la destreza de reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo), un 45% que en este caso sería un nivel alto no adquiere esta destreza, mientras que un 40% está en proceso de adquirirla es decir solamente distingue dos de tres colores y solamente un 15% que será un nivel pobre ya posee esta destreza.

En cuanto al ítem evaluado de reconocer olores agradables y desagradables un 20% no posee esta destreza, otro 20% está en proceso de adquirirla y en un porcentaje que representa más de la mitad es decir un 60% tiene esta destreza ya adquirida.

En el ítem reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado un 25% de los niños no posee esta destreza, un 45% está en proceso de adquirirla es decir reconoce solamente una o dos nociones, un 30% posee esta destreza ya adquirida.

En cuanto al ítem de identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco; solamente un 15% no posee esta destreza, mientras que un 30% está en proceso de adquirirla, y un 55% ya posee esta destreza ya adquirida.

En el enunciado que menciona contar oralmente los números del 1 al 5, un 10% no adquiere esta actividad, un 20% aún está en proceso de adquirirla y un 70% ya posee esta destreza adquirida.

En el ítem que menciona agrupa objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes un 35% no adquiere esta destreza, un 25% está en proceso, y un 40% ya posee esta destreza.

En el siguiente enunciado representa a animales y personas mediante el juego simbólico un 40% no adquiere esta destreza, un 30% está en proceso de adquirirla y otro 30% ya posee adquirida la destreza.

En el enunciado repite rimas sencillas un 35% no adquiere esta destreza, un 20 está en proceso de adquirirla y solamente un 45% ya posee esta destreza adquirida.

En el ítem que menciona: sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda un 5% no posee esta destreza, un 25% está en proceso de adquirir esta destreza y un 70% ya posee esta destreza adquirida.

En el enunciado mantiene el equilibrio al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso un 10% no posee esta destreza mientras que un 30% está en proceso de adquirirla y un 60% ya posee esta destreza adquirida.

En cuanto al enunciado realiza acciones de coordinación como girar perillas un 25% no adquiere esta destreza, un 30% está en proceso de adquirirla y un 45% ya posee esta destreza adquirida.

En cuanto al enunciado identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades) un 35% no posee esta destreza un 25% está en proceso de adquirirla mientras que un 40% ya posee esta destreza adquirida.

En el ítem intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental un 30% no adquiere esta destreza, un 40% está en proceso de adquirirla y un 30% ya posee esta destreza adquirida.

**Tabla 2****Aplicación de la propuesta en base a la cartilla de juegos**

Actividad	Cumplió	No cumplió
	%	%
<b>Contesta su nombre y apellido al preguntarle</b>	95	5
<b>Usa el vasito y la cuchara</b>	90	10
<b>Pide las cosas por favor y gracias</b>	95	5
<b>Reconoce tres colores (amarillo, azul, rojo)</b>	90	10
<b>Reconoce olores agradables y desagradables</b>	100	0
<b>Reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado</b>	95	5
<b>Identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco</b>	95	5
<b>Contar oralmente los números del 1 al 5</b>	90	10
<b>Agrupar objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes</b>	90	10
<b>Representa a animales y personas mediante el juego simbólico</b>	100	0
<b>Repite rimas sencillas</b>	100	0
<b>Sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda</b>	100	0
<b>Mantiene el equilibrio al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso</b>	95	5
<b>Realiza acciones de coordinación como girar perillas</b>	90	10
<b>Identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades)</b>	90	10
<b>TOTAL</b>	<b>94,69</b>	<b>5,31</b>

*Figura 2: Aplicación de la propuesta en base al juego*

## **Análisis e Interpretación**

En cuanto a la aplicación de la propuesta, basada en juegos para mejorar las habilidades motrices los resultados fueron los siguientes; un 94,68% de los niños lograron realizar las actividades realizadas sin ninguna complicación dando un resultado positivo, mientras que solo el 5,31% no logro realizarlo, debido a que no se contó con su colaboración, por lo tanto se puede observar que la cartilla de juegos fue cumplida casi en su totalidad.

Por medio de los juegos lúdicos podemos lograr un desarrollo integral de las destrezas cognitivas motrices, físicas, sociales, de lenguaje, de pensamiento; como también contribuyen a la educación de los niños. Los afirma así (Nunes, 2007): Los juegos (...) no son simples estímulos del desarrollo físico, al jugar incorporan al cerebro, a través de los sentidos (oír, coger, ver, chupar) impresiones verdaderas que van a aflorar en el desarrollo cognitivo. (p.32)

La lúdica es una herramienta pedagógica de gran ayuda para la adquisición de experiencias de aprendizaje significativas, a manera de que el niño desarrolle su cognición al máximo; la que en la primera infancia es la edad que debemos aprovechar para su desarrollo cognitivo.

**Tabla 3****Cotejo de la cartilla de juegos**

<b>Diagnóstico inicial</b>			<b>Diagnóstico final</b>		
<b>ÁMBITO:</b>					
<b>Vinculación Emocional y Social</b>					
<b>1. Contesta su nombre y apellido al preguntarle</b>					
Variable	<b>f</b>	<b>%</b>	Variable	f	%
No adquirido	4	20	No adquirido	1	5
En proceso	8	40	En proceso	3	15
Adquirido	8	40	Adquirido	16	80
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>2. Usa el vasito y la cuchara</b>					
Variable	<b>f</b>	<b>%</b>	Variable	f	%
No adquirido	3	15	No adquirido	2	10
En proceso	7	35	En proceso	2	10
Adquirido	10	50	Adquirido	16	80
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>3. Pide las cosas por favor y gracias</b>					
Variable	<b>f</b>	<b>%</b>	Variable	f	%
No Adquirido	9	45	No Adquirido	1	5
En Proceso	7	35	En Proceso	4	20
Adquirido	4	20	Adquirido	15	75
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>ÁMBITO:</b>					
<b>Descubrimiento del medio natural y cultural</b>					
<b>1. Reconoce tres colores (amarillo, azul, rojo).</b>					
Variable	<b>f</b>	<b>%</b>	Variable	f	%
No Adquirido	3	15	No Adquirido	2	10
En Proceso	8	40	En Proceso	2	10
Adquirido	9	45	Adquirido	16	80
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

<b>2. Reconoce olores agradables y desagradables</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	4	20	No Adquirido	0	0
En Proceso	4	20	En Proceso	1	5
Adquirido	12	60	Adquirido	19	95
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>3. Reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	5	25	No Adquirido	1	5
En Proceso	9	45	En Proceso	3	15
Adquirido	6	30	Adquirido	16	80
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>4. Identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	3	15	No Adquirido	1	5
En Proceso	6	30	En Proceso	4	20
Adquirido	11	55	Adquirido	15	75
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>5. Contar oralmente los números del 1 al 5</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	4	20	No Adquirido	2	10
En Proceso	6	30	En Proceso	4	20
Adquirido	10	50	Adquirido	14	70
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>6. Agrupa objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	7	35	No Adquirido	2	10
En Proceso	5	25	En Proceso	1	5
Adquirido	8	40	Adquirido	17	85
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

<b>ÁMBITO:</b>					
<b>Manifestación del lenguaje verbal y no verbal</b>					
<b>1. Representa a animales y personas mediante el juego simbólico</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	8	40	No Adquirido	0	0
En Proceso	6	30	En Proceso	1	5
Adquirido	6	30	Adquirido	19	95
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>2. Repite rimas sencillas.</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	7	35	No Adquirido	0	0
En Proceso	4	20	En Proceso	2	10
Adquirido	9	45	Adquirido	18	90
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>ÁMBITO:</b>					
<b>Exploración del cuerpo y motricidad</b>					
<b>1. Sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	1	5	No Adquirido	0	0
En Proceso	5	25	En Proceso	2	10
Adquirido	14	70	Adquirido	18	90
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>2. Mantiene el equilibrio al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	2	10	No Adquirido	1	5
En Proceso	6	30	En Proceso	2	10
Adquirido	12	60	Adquirido	17	85
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100



<b>3. Realiza acciones de coordinación como girar perillas</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	5	25	No Adquirido	2	10
En Proceso	6	30	En Proceso	1	5
Adquirido	9	45	Adquirido	17	85
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>4. Identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades)</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	7	35	No Adquirido	0	0
En Proceso	5	25	En Proceso	2	10
Adquirido	8	40	Adquirido	18	90
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100
<b>5. Intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental</b>					
Variable	f	%	Variable	f	%
No Adquirido	6	30	No Adquirido	2	10
En Proceso	8	40	En Proceso	3	15
Adquirido	6	30	Adquirido	15	75
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

*Fuente: Tabla comparativa del Pres-test y Pos-*

## Cuadro Comparativo

- Contesta su nombre y apellido al preguntarle
- Pide las cosas por favor y gracias
- Reconoce olores agradables y desagradables
- Identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco
- Agrupa objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes
- Repite rimas sencillas
- Mantiene el equilibrio al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso
- Identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades)
- Usa el vaso y la cuchara
- Reconoce tres colores (amarillo, azul, rojo)
- Reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado
- Cuenta oralmente los números del 1 al 5
- Representa a animales y personas mediante el juego simbólico
- Sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda
- Realiza acciones de coordinación como girar perillas
- Intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental

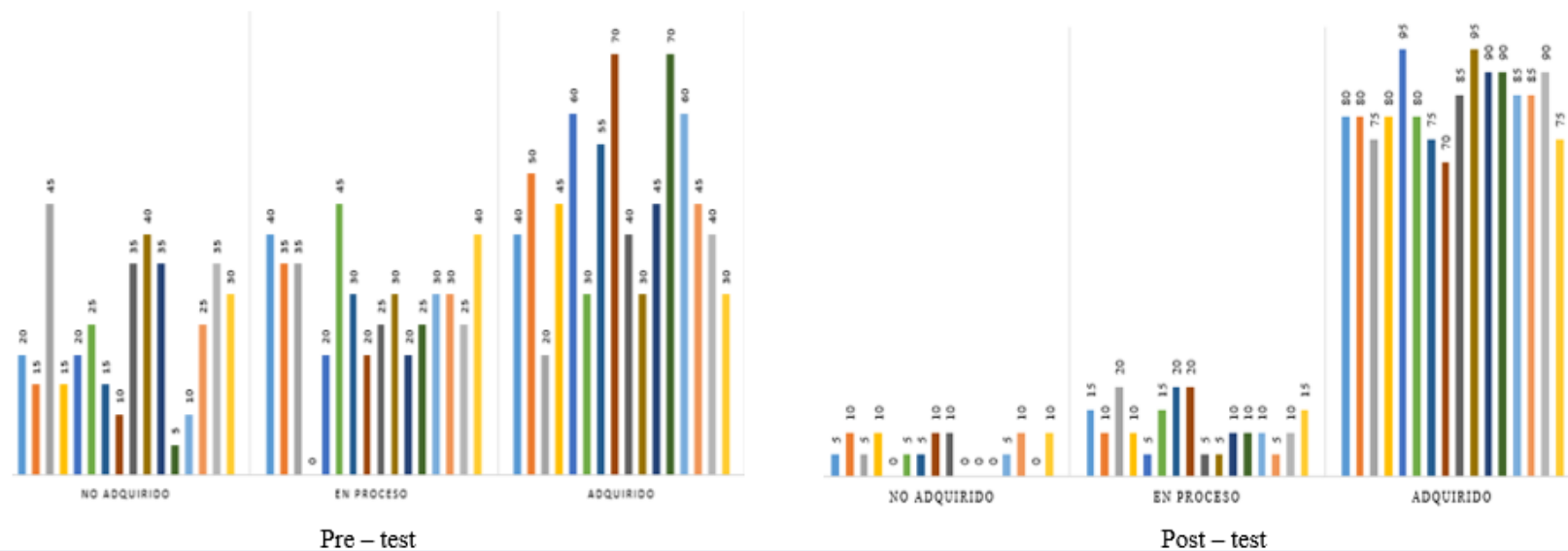


Figura 2.

## **Análisis e interpretación**

Como lo indica Vasquéz (2015):

Cuando los niños juegan, no solo se entretienen y pasan el tiempo: el juego cumple un papel fundamental en su desarrollo. Capacidades como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad se activan y estimulan en el momento en que el pequeño juega (s.p).

El juego es una habilidad que forma parte de la vida del ser humano, enriquece su experiencia y permite otorgar sentido y significado a las actividades cotidianas. Éste involucra ámbitos cognitivos, lingüísticos sociales y culturales, convirtiéndose en una experiencia natural que fluye a lo largo del desarrollo (...) (Cáceres, Granada, & Maria, 2018, p.193). Los resultados obtenidos mediante la aplicación del post – test muestran avances satisfactorios en el desarrollo cognitivo de los niños de dos y tres años del Centro Infantil Municipal San Sebastián.

Para la verificación de este objetivo se tomó en cuenta los datos que se obtuvieron del pre- test que se lo aplicó al principio del proyecto; y del post-test, que se lo realizó luego de haber ejecutado la propuesta antes mencionada los mismo que dieron los siguientes resultados; en cuanto tienen que ver a contestar su nombre y apellido al preguntarle los niños que tenían esta destreza adquirida eran solamente un 40% alcanzaron un 80%; usa el vasito y la cuchara, solamente un 50% adquiriría esta destreza alcanzaron un 80% adquirirla; pide cosas por favor y gracias solamente un 20% la poseían, alcanzaron un 75%; reconoce tres colores (amarillo, azul, rojo) solamente un 45% poseían esta habilidad, alcanzaron un 80%; Reconoce olores agradables y desagradables un 60% adquiere esta habilidad, alcanzaron un 95%; reconoce nociones de arriba-abajo; dentro-fuera; abierto-cerrado un 30% poseían esta destreza, alcanzaron un 80%; Identifica nociones de cuantificación: uno-ninguno; mucho-poco poseen esta destreza estaba adquirida en un 55%, alcanzaron un 75%; contar oralmente los números del 1 al 5 adquirida esta destreza tienen un 50% alcanzaron un 70%; agrupa objetos en función de categorías: alimentos vestimenta, juguetes adquirida la destreza un 40% alcanzaron un 85%; Representa a animales y personas mediante el juego simbólico un 30% poseía ya está destreza, alcanzaron un 95% ; repite rimas sencillas un 45% posee esta destreza alcanzaron un 90%; Sube escaleras usando los dos pies en cada peldaño y baja con ayuda un 70% poseen adquirida esta destreza, alcanzaron un 90%; Mantiene el equilibrio al

caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso poseen esta habilidad adquirida un 60%, alcanzaron un 85%; realiza acciones de coordinación como girar perillas adquirida esta destreza un 45%, alcanzaron un 85%; adquirida la destreza de Identifica y nombra partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades) un 40% la poseían, alcanzaron un 90%; intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental un 30% poseían esta destreza ya adquirida, alcanzaron un 75%; lo que se demuestra que la aplicación de los juegos tuvo un resultado significativo en los niños para el desarrollo cognitivo.

Las actividades ejecutadas a los niños fueron muy motivadoras y los estudiantes participaron en cada una de ellas, como también la colaboración y ayuda de la docente. Estas actividades lúdicas son de gran ayuda para obtener aprendizajes significativos y así estimular el desarrollo cognitivo.

## **g. DISCUSIÓN**

La lúdica en la institución investigada es uno de los temas preocupantes para los integrantes del contexto educativo convirtiéndose en uno de los temas que generan desacuerdo y malestar; con la aplicación de un instrumento válido se puso corroborar que las docentes no utilizan la lúdica como una herramienta de estimulación cognitiva; situación que fue comprobada con la aplicación del pre- test.

Estos resultados concuerdan con lo señalado por (Eurydice, 2009): Otros avances significativos estarían relacionados con la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, entendido como un proceso de construcción de competencias cognitivas generales cada vez más complejas y abstractas a través de la interacción lúdica como objetos y símbolos impulsado por una motivación intrínseca del niño dirigida a dominar su entorno (...), y con el tardíamente descubierto socio constructivismo de Vigostky, basado en la teoría de Piaget, pero que subraya el papel fundamental de los adultos y los docentes en el desarrollo infantil. (p.34)

En la presente tesis se investigó como la lúdica potencia al desarrollo cognitivo en los niños de dos y tres años del centro infantil municipal San Sebastián de la ciudad de Loja, periodo 2017 – 2018. De acuerdo a los resultados en esta investigación se puede decir que existe una correlación entre la lúdica y el desarrollo cognitivo, lo que hace que los niños muestren mayor interés y satisfacción en las actividades que favorecen a su desarrollo cognitivo.

Las limitaciones que tuvo esta investigación fue el espacio del centro educativo, es muy limitado, los niños están toda la jornada de clases en el aula que es poco espaciosa, es decir no cuentan con un lugar para recrearse.

Con respeto al primer objetivo de fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores el rol de la lúdica en el desarrollo cognitivo en los niños de dos a tres años. Para dar cumplimiento a este objetivo están los referentes teóricos, para ello fue necesario ir analizando detalladamente la información presentada en el documento, la cual fue extraída de fuentes confiables como: artículos de revistas digitales, libros digitales.

La investigación bibliográfica expuesta en el marco teórico sirvió como herramienta para incorporar conocimientos acerca de las dos variables permitiendo así

verificar la relación existente entre la lúdica y el desarrollo cognitivo, como también permitió describir características de las variables que pueden aportar al desarrollo cognitivo de los niños y a la investigación fundamentándola con bases que sean verídicas y comprobables.

En el segundo objetivo diagnosticar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños; para dar cumplimiento a este objetivo se aplicó la prueba de destrezas cognitivas, información que consta en la parte de resultados de la investigación.

Con el tercer objetivo diseñar una propuesta alternativa que pueda ser aplicada por las maestras para el progreso del desarrollo cognitivo en base a la lúdica.

La elaboración de la cartilla se dio de acuerdo a las necesidades de los niños como también basándonos en el interés y objetivo que como investigadora se pretende alcanzar; de acuerdo a las necesidades de los niños para la estimulación del desarrollo cognitivo se tomó en cuenta las destrezas de los diferentes ámbitos propuestos en el currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación.

Los juegos que forman parte de la cartilla, son actividades lúdicas acordes a la edad de los niños como también están orientadas a la estimulación de las destrezas que forman parte del desarrollo, el juego es una actividad que mayormente favorece al aprendizaje e incorporación de conocimientos nuevos, además de que permite el disfrute y disfrute de los más pequeños.

En el tercer objetivo ejecutar la propuesta alternativa basada en la lúdica, para mejorar el desarrollo cognitivo, de los niños en la investigación.

La realización de la propuesta alternativa se realizó individualmente como en grupo tomando en cuenta el espacio y tiempo para cada una de las actividades como tener presente el objetivo a alcanzar.

Con la aplicación de la cartilla de juegos lúdicos presentada como propuesta alternativa, se logró un adelanto en las destrezas cognitivas, alcanzando un resultado del 94,68% de la ejecución de las 16 actividades que se trabajaron con los niños y niñas, y solamente un 5,31% no logro realizarlo debido a la falta de colaboración de los niños.

Se establecieron normas y reglas para cada una de las actividades; el espacio del centro fue una limitante para la realización óptima de las actividades. Por medio de las actividades lúdicas se puede mejorar el desarrollo motor, del lenguaje, del pensamiento, emocional y social, consiguiendo así estimular el desarrollo cognitivo.

Con el quinto objetivo evaluar como los niños mediante la lúdica han reforzado su desarrollo cognitivo. Para la verificación de este objetivo se tomó en cuenta los datos que se obtuvieron del pre- test que se lo aplicó al principio del proyecto; y del post-test, que se lo realizó luego de haber ejecutado la propuesta antes mencionada lo que se demuestra que la aplicación de los juegos tuvo un resultado significativo en los niños para el desarrollo cognitivo

## **h. CONCLUSIONES**

- El análisis de la fundamentación teórica de la presente investigación permitió ampliar el conocimiento sobre las variables y manejarlas de manera óptima, como apoyo al conocimiento científico para la realización del presente trabajo investigativo.
- Se realizó un diagnóstico en la prueba de destrezas cognitivas en niños de dos y tres años donde se verificó un nivel entre bajo y en proceso en la adquisición de destrezas cognitivas.
- Se elaboró una propuesta alternativa que constó de una cartilla de juegos lúdicos, la misma que se encuentra en la parte de anexos, compuesta por 22 actividades, la cual fue aplicada en un período de 1 mes calendario.
- Con la aplicación de la cartilla de juegos lúdicos se evidenció que los niños y niñas mejoraron su desarrollo cognitivo.
- De acuerdo a los resultados obtenidos en el Pre y Post- Test se observó que hubo un favorable desarrollo cognitivo, mismo que se vio reflejado por los niños y niñas, durante la aplicación de las actividades propuestas.



## **i. RECOMENDACIONES**

- La información y la actualización de métodos de estudio es primordial para la educación de calidad y calidez que exige la sociedad actual, el estar regularmente capacitándose sería una de las recomendaciones para las docentes de educación Inicial.
- El patronato de Amparo Social Municipal debería permitir que las personas encargadas de la educación de los niños sean profesionales que cumplan con el perfil de educadoras. De igual forma permitir la realización de capacitaciones y talleres orientados a mejorar la educación de los preescolares como también de la importancia de implementar actividades de juego lúdico en las planificaciones diarias.
- Es fundamental que las docentes de Educación Inicial mantengan el interés en realizar pruebas que verifiquen el nivel de desarrollo cognitivo de sus alumnos.
- Las directoras de los Centros Infantiles conjuntamente con el Patronato de Amparo Social Municipal de la Ciudad de Loja, deben planificar talleres, para capacitar a las docentes acerca de la importancia que tiene la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Sugerir a las docentes la aplicación de la cartilla de juegos lúdicos, por cuanto los resultados son favorables para el desarrollo cognitivo.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**Aprendo Jugando**

**AUTORA María Augusta Carpio Araujo**

**Loja – Ecuador**

**2018**

## **1. Título:** Aprendo jugando

## **2. Presentación**

El propósito de esta propuesta alternativa es dar a conocer la importancia de la lúdica medio pedagógico para estimular el desarrollo cognitivo, las actividades lúdicas como medio de apoyo a la educación rompe con los esquemas de la educación tradicional, mejora la calidad de los aprendizajes siempre y cuando el maestro se encargue de crear un ambiente apropiado para que los estudiantes y el maestro interactúen en la clase.

Carballo (2016) manifiesta: “Jugar en la infancia es fundamental para que los niños fomenten su imaginación, adquieran competencias, amplíen su vocabulario, exterioricen sus emociones, desarrollen su psicomotricidad y dominio del cuerpo, fomenten su autonomía o estimulen su curiosidad”.

Los juegos atraen la atención de los niños, el docente debe saberse beneficiar de los saberes previos de sus alumnos y utilizar su curiosidad para ampliar, profundizar y lograr que los niños logren niveles superiores o crecientes de conocimientos.

Para Gonzales (2017) las actividades lúdicas: “contribuyen al desarrollo de habilidades que de otra forma no se adquirirían, y porque va ligado de forma natural al comportamiento infantil. Jugando se aprende, se socializa, se ejercitan los músculos, y mucho más”.

## **3. Justificación**

La finalidad de la creación de esta propuesta alternativa es que los niños a los cuales está dirigida mejoren sus habilidades cognitivas mediante una serie de actividades lúdicas de tal manera que se busca un mejoramiento positivo en el desarrollo cognitivo en cada uno de los niños.

Las docentes cumplen un rol importante tanto en el acompañamiento como en la importancia que le dé a las actividades lúdicas implementadas como recurso para estimular los procesos cognitivos.

Los juegos lúdicos son de gran importancia principalmente en la primera infancia; son un estímulo importante para el desarrollo físico, social y emocional; corresponde a los

padres y educadores posibilitar tiempo, espacio y recursos para que los niños puedan disfrutar plenamente de las actividades lúdicas.

#### **4. Objetivos**

Estimular los sentidos por medio de juegos lúdicos.

Favorecer y activar la orientación espacial y temporal.

Ejercitar las capacidades lingüísticas.

Ejercitar los diferentes tipos y procesos de la memoria.

Favorecer las habilidades motoras finas.

Favorecer las habilidades motoras gruesas.

Potenciar la habilidad óculo – manual.

#### **5. Contenidos teóricos**

##### **Importancia del juego lúdico**

El juego lúdico es una de las actividades más importantes en el desarrollo de un individuo, es una de las actividades por las cuales el niño recibe más experiencias de aprendizaje. Del juego lúdico depende el desarrollo total por medio de la estimulación temprana de los sentidos; los niños juegan de acuerdo con las posibilidades que le brinda un adulto, puede ser libre, de acompañamiento, o solamente vigilado.

Educar a los niños mediante el juego lúdico debería ser considerado de manera pedagógica e los centros educativos ya que es una de las actividades de más goce para los niños; dando una buena orientación al juego lúdico se obtendrían grandes beneficios a nivel educativo.

Para los niños jugar es una de las actividades que abarca todo en la vida; entretenimiento, trabajo, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que les rodea.

## **Características del juego**

Las características del juego varían de acuerdo al criterio del autor, de la misma manera que el concepto de juego;

Según Parra, Heredero, & Lopez (2011) las características del juego son:

El juego es libre; el juego produce placer; el juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona; en el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas, el juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento.

Otras características son:

Favorece el desarrollo integral: es una de las actividades que más favorece al desarrollo infantil, debido a la adquisición de múltiples experiencias mediante esta actividad.

El juego lúdico es una fuente de satisfacción y goce para los niños, es una de las actividades que mayor disfrute posee para los niños; por ello es una de las opciones más acertadas para aprovechar en la educación de los pequeños.

Estimula a la socialización, es una actividad muy favorable para optimizar las relaciones entre personas; ya fomenta la comunicación y facilita la creación de lazos afectivos.

## **El desarrollo cognitivo en los niños**

Para un desarrollo natural del niño, de su inteligencia, de su cognición como de su parte física es necesario una base biológica sana, como un ambiente estimulante y favorecedor. Una de las principales teorías sobre el desarrollo del niño es la de Jean Piaget, lo menciona así *in vivo*, (2018):

Según esta teoría, el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como consecuencia de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Para Piaget, en primer lugar los niños van asimilando una comprensión básica del mundo que les rodea desde los reflejos y las percepciones.

Desde la etapa sensoriomotora que tiene lugar desde el nacimiento hasta los dos años de edad. En esta edad los niños tienen experiencias por medio de los sentidos; posteriormente inicia el desarrollo del lenguaje funcional, o sea cuando los niños comienzan a comprender la información que reciben de los adultos y comienzan a expresarse por medio de frases simples; son capaces de relacionar nombre y palabras con sus respectivos objetos.

La etapa preoperacional predomina los juegos de imitación, aunque poseen un pensamiento egocéntrico; es en esta etapa donde luchan por comprender la permanencia de objeto.

En la Etapa de operaciones concretas los niños ya son capaces de ponerse en el lugar del otro su egocentrismo se manifiesta en un grado menor; comparten sus pensamientos, sus sentimientos y opiniones. Su forma de pensar es más lógica, aunque aún no muy rígida.

La etapa de operaciones concretas es la última etapa descrita por Piaget, en esta etapa existe un aumento progresivo de la lógica, utiliza de manera acertada su razonamiento deductivo y comprende las ideas abstractas, busca solución a los problemas.

Es importante comprender que las etapas descritas por Piaget no son acumulativas, sino que cada una va configurando a la siguiente.

## **6. Metodología**

El juego trabajo será la principal actividad de trabajo para el desarrollo de la propuesta, se espera que mediante el juego el niño experimente y mejore sus habilidades sociales, motrices, del lenguaje, de pensamiento, de memoria; así mismo que las actividades lúdicas son un ente importante para el aprendizaje ya que atrae la atención de los niños.

Para el desarrollo de la propuesta se utilizarán distintos materiales que ayuden a la realización de las actividades lúdicas planteadas, materiales como: botellas, cartones, tuercas, esencias, paletas de helado, aros, láminas, cartulina, entre otros.

Los niños son el ente principal para el desarrollo de los juegos lúdicos, son quienes van a realizar los juegos para estimular su desarrollo cognitivo.

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

GUÍA DIDÁCTICA JUGANDO Y TRABAJANDO DESARROLLO EL ÁREA COGNITIVA Y AFECTIVA					
PRESENTACIÓN	JUSTIFICACIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	ACTIVIDADES
<p>El propósito de esta propuesta alternativa es dar a conocer la importancia de la lúdica medio pedagógico para estimular el desarrollo cognitivo, las actividades lúdicas como medio de apoyo a la educación rompe con los esquemas de la educación tradicional, mejora la calidad de los aprendizajes siempre y cuando el maestro</p>	<p>La finalidad de la creación de esta propuesta alternativa es que los niños a los cuales está dirigida mejoren sus habilidades cognitivas mediante una serie de actividades lúdicas de tal manera que se busca un mejoramiento positivo en el desarrollo cognitivo en cada uno de los niños.</p>	<p>Estimular los sentidos por medio de juegos lúdicos.</p> <p>Favorecer y activar la orientación espacial y temporal.</p> <p>Ejercitar las capacidades lingüísticas.</p> <p>Ejercitar los diferentes tipos y procesos de la memoria.</p>	<p>Del juego lúdico depende el desarrollo total por medio de la estimulación temprana de los sentidos; los niños juegan de acuerdo con las posibilidades que le brinda un adulto, puede ser libre, de acompañamiento, o solamente vigilado</p>	<p>Será una metodología basada en la realización de actividades llamativas y motivadoras donde participaran todos los niños de la clase.</p> <p>Se trabajará de la siguiente manera:</p> <p>Material didáctico</p> <p>Juegos dentro del aula</p>	<p>Botellas sonoras y visuales.</p> <p>La mariposa nocturna</p> <p>Pinzas depiladoras</p> <p>Circuito con aros</p> <p>Tabla, tornillo y tuercas</p> <p>Juego de bolos</p> <p>Expresemos emociones</p> <p>Imitemos animales</p> <p>Juguemos a ser un médico</p> <p>Juguemos a ser un chef</p> <p>Juguemos a las adivinanzas</p>

<p>se encargue de crear un ambiente apropiado para que los estudiantes y el maestro interactúen en la clase.</p>		<p>Favorecer las habilidades motoras finas.</p> <p>Favorecer las habilidades motoras gruesas.</p> <p>Potenciar la habilidad óculo – manual.</p>			<p>Repitamos trabalenguas Emparejando figuras Copiar diseños con palitos de helado El cazador y las liebres Quien me encuentra Que hacemos en el día Ayer, mañana, hoy Pareja de sonidos La caja con números Jugar a leer y escuchar un cuento Inventemos historias</p>
--	--	---	--	--	---



<b>Jugando mi Motricidad voy Mejorando</b>							
<b>FECHA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>LOCAL</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>HORA</b>
Lunes 10 de Septiembre	Mediante actividades lúdicas, estimular los sentidos auditivo y visual	Patio de la escuela	Estudiantes	Botellas sonoras y visuales.	La investigadora	-botellas -agua -canicas confeti -piedritas -colorante -artificial	40 minutos
Martes 11 de Septiembre	Estimular el olfato mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	La mariposa nocturna	La investigadora	-esencias	30 minutos
Miércoles 12 de Septiembre	Estimular la psicomotricidad fina mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela	Estudiantes	Pinzas depiladoras	La investigadora	-pinzas depiladoras -pompones -piedritas -maíz -fomix	40 minutos
Jueves 13 de Septiembre	Mediante juegos estimular la psicomotricidad gruesa	Patio de la escuela.	Estudiantes	Circuito con aros	La investigadora	-aros -cartulina -cinta adhesiva	30 minutos
Viernes 14 de Septiembre	Mediante un juego manipulativo estimular la destreza óculo - manual en los niños	Patio de la escuela.	Estudiantes	Tabla, tornillo y tuercas	La investigadora	-tabla -tuercas	30 minutos

**Jugando mi Motricidad voy Mejorando**

<b>FECHA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>LOCAL</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>HORA</b>
Lunes 17 de Septiembre	Mediante un juego manipulativo estimular la destreza óculo - manual en los niños	Patio de la escuela	Estudiantes	Juego de bolos	La investigadora	-botellas -arena -pelotas	40 minutos
Martes 18 de Septiembre	Estimular la destreza de imitación mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	Expresemos emociones	La investigadora	-fomix -paletas de helado -marcadores	30 minutos
Miércoles 19 de Septiembre	Mediante el juego estimular la destreza de imitación en los niños	Patio de la escuela	Estudiantes	Imitemos animales	La investigadora	- antifaces de animales -sonidos de animales	30 minutos
Jueves 20 de Septiembre	Favorecer la destreza simbólica en los niños mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	Juguemos a ser un médico	La investigadora	-bata de médico -estetoscopio de juguete -termómetro -linterna médica	30 minutos
Viernes 21 de Septiembre	Favorecer la destreza simbólica en los niños mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	Juguemos a ser un chef	La investigadora	-frutas -palillos de pincho	40 minutos

**Jugando mi Motricidad voy Mejorando**

<b>FECHA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>LOCAL</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>HORA</b>
Lunes 24 de Septiembre	Mediante actividades lúdicas estimular la destreza verbal en los niños	Patio de la escuela	Estudiantes	Juguemos a las adivinanzas	La investigadora	-adivinanzas	45 minutos
Martes 25 de Septiembre	Mediante actividades lúdicas estimular la destreza verbal en los niños	Patio de la escuela.	Estudiantes	Repitamos trabalenguas	La investigadora	-trabalenguas	30 minutos
Miércoles 26 de Septiembre	Favorecer el razonamiento lógico en los niños mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela	Estudiantes	Emparejando figuras	La investigadora	- figuras geométricas	40 minutos
Jueves 27 de Septiembre	Estimular el razonamiento lógico en los niños mediante actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	Copiar diseños con palitos de helado	La investigadora	-Cajas de cartón -zanahorias	40 minutos
Viernes 28 de Septiembre	Desarrollar conceptos espaciales y reflejos al interactuar con otros niños	Patio de la escuela.	Estudiantes	El cazador y las liebres	La investigadora	-cajas de cartón	40 minutos

Jugando mi Motricidad voy Mejorando							
FECHA	OBJETIVOS	LOCAL	PARTICIPANTES	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	MATERIALES	HORA
Lunes 01 de Octubre	Lograr obtener una orientación dentro del espacio, a través de la audición	Patio de la escuela	Estudiantes	Quien me encuentra	La investigadora	-Cartulina -Cinta	30 minutos
Martes 02 de Octubre	Desarrollar conceptos temporales mediante una actividad lúdica	Patio de la escuela.	Estudiantes	Que hacemos en el día	La investigadora	-láminas -reloj	30 minutos
Miércoles 03 de Octubre	Desarrollar conceptos temporales mediante una actividad lúdica	Patio de la escuela	Estudiantes	Ayer, mañana, hoy	La investigadora	- láminas	30 minutos
Jueves 04 de Octubre	Estimular la atención y memoria de los niños mediante el uso de actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	Pareja de sonidos	La investigadora	-sonidos de animales -cintas	30 minutos
Viernes 05 de Octubre	Practicar y estimular la atención y memoria de los niños mediante el uso de actividades lúdicas	Patio de la escuela.	Estudiantes	La caja con números	La investigadora	-caja -papel -goma -marcadores	45 minutos

**Jugando mi Motricidad voy Mejorando**

<b>FECHA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>LOCAL</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>HORA</b>
Lunes 08 de Octubre	Mediante actividades lúdicas estimular la imaginación en los niños	Patio de la escuela	Estudiantes	Jugar a leer y escuchar un cuento	La investigadora	-cuento	30 minutos
Martes 09 de Octubre	Mediante el uso de pictogramas estimular la imaginación de los niños	Patio de la escuela.	Estudiantes	Inventemos historias	La investigadora	-pictogramas	30 minutos

## **7. Evaluación**

La evaluación se realizará por medio de la prueba de destrezas cognitivas, en donde se evidenciará la eficiencia de las actividades lúdicas que se realizarán a los niños, de igual manera se observarán algunos posibles problemas que estén surgiendo para no desarrollar de manera óptima el desarrollo cognitivo; de igual manera pondremos en evidencia la importancia de las actividades lúdicas en la educación y aprendizaje de los niños.

### **Aspectos a evaluar**

- La participación de los niños para realizar los juegos propuestos.
- El desenvolvimiento de cada niño, en cada actividad realizada.
- La colaboración de la docente para realizar la propuesta.
- El objetivo propuesto para cada actividad

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Alonso, M. (09 de Diciembre de 2016). *guiainfantil.com*. Obtenido de *guiainfantil.com*:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/ventajas-para-los-ninos-de-trabajar-en-grupo/>
- Antoranz, E., & Villalba, J. (2010). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. España: Editex,S.A.
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). Obtenido de  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- Cáceres, F., Granada, M., & Maria, P. (2018). Inclusion y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamerica de Educacion Inclusiva*, 194.
- Cárdenas, A. (2011). *Piaget: lenguaje, conocimiento y educación*. Scielo.
- Casanova, P., Feito, J., Serrano, J. C., & Duaran, F. (2012). *Tecnico en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo, S.A.
- Conner, B. (2009). *Juegos sin baterias ni cables*. Colombia: Norma.
- Corredor, P. (s.f.). *guia del niño.com*. Obtenido de *guia del niño.com*:  
<https://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-para-bebes/8-juegos-perfectos-para-el-nino-de-2-anos>
- Craig, G. (2001). *Desarrollo Psicologico*. Naucalpan de Juarez.
- Del Toro, V. (03 de Enero de 2013). Res. Obtenido de Res:  
<http://www.eduso.net/res/?b=20&c=196&n=665>
- El juego es la clave de la enseñanza en el preescolar. (2018). *El Comercio*.
- Espinoza, P. (21 de Abril de 2015). *recenit.com*. Obtenido de *recenit.com*:  
<https://www.redcenit.com/el-papel-del-adulto-en-el-juego-infantil/>
- Eurydice. (2009). *Educacion y atencion a la primera infancia de Europa: un medio para reducir lasdesigualdades culturales y sociales*. España: estilo estugraf impresores, S.l.

- evolucion y tipor de juego: teorías mas representativas. (2012). En P. Casanova, J. Feito, R. Serrano, R. Cañas, & F. Duran, temario tecnico educacion infantil: Castilla y Leon (pág. 54). Madrid: Ediciones Paraninfo.S.A.
- Ferland, F. (2005). ¿Jugamos? Madrid: NARCEA, S.A.
- Francine, & Ferland. (2005). ¿Jugamos? el juego con niños y niñas de 0 a 6 años. Madrid: Narcea, S.A.
- Fuste, S., Martin, L., & Oller, M. (2007). Planificar la etapa de 0 a 6 . Barcelona: GRAO, de IRIF, S.L.
- Garabaya, C. (6 de Noviembre de 2012). britishbubbles.es. Obtenido de britishbubbles.es: <http://www.britishbubbles.es/blog/recursos-educativos/juegos-de-imitacion/>
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares.
- Garcia, A., & Llull Josue. (s.f). Teoria sobre el juego. En A. Garcia, & Llull Josue, El juego infantil y su metodología (pág. 17). Editex.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Lazzi, & Bardi. (Diciembre de 2009). Scielo. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16862009000100005](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100005)
- Llorens, M. (24 de Junio de 2013). laspequeñascosas.com. Obtenido de laspequeñascosas.com: <http://laspequecosas.com/tres-juegos-para-mejorar-la-orientacion-espacial-en-los-ninos/>
- Manuel, V., Pilar, G., & Ana, V. (2010). El juego infantil y su metodología. Málaga: ic editorial.
- Martinez, R. (05 de 07 de 2011). Utopoiainfantil. Obtenido de Utopoiainfantil: <https://utopoiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Nunes, P. (2007). Educacion ludica. San Pablo.
- Ortín Ferreres, J. (2004). Animacion deportiva: el juego y los deportes alternativos. Barcelona: inde.



- Quintana, C. (s.f.). Chile crece contigo. Obtenido de Chile crece contigo:  
<http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>
- Rice, P. (1997). Desarrollo Humano.
- Rivas, S. (2016). 5 juegos para estimular el lenguaje de los niños. El Mundo.  
(s.f.). En M. Venegas, G. Maria, & na. ic editorial.  
(2010). En V. Manuel, G. Maria, & V. Ana, El juego infantil y su metodologia (pág. 27). Málaga: ic editorial.
- Sanches, K. (13 de Julio de 2011). abcdelbebe.com. Obtenido de abcdelbebe.com:  
<http://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia-15569>
- Sanches, K. (s.f.). abcdelbebe.com. Obtenido de abcdelbebe.com:  
<http://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia-15569>
- Sanches, L. (20 de Julio de 2018). Guiainfantil.com. Obtenido de Guiainfantil.com:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/aire-libre/beneficios-de-jugar-al-aire-libre-con-los-ninos/>
- Tarrés, S. (21 de Diciembre de 2015). Guiainfantil.com. Obtenido de Guiainfantil.com:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>
- Tripero, A. (2011). Vigostky y su teoria construtivista del juego. E-INNOVA BUCM, s.p.
- Vasquéz, C. (23 de Septiembre de 2015). Consumer. Obtenido de consumer:  
<http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php>
- Venegas, R., & García, P. V. (2010). El juego infantil y su metodologia. ic editorial.
- Yañez, M. (2013). La ludica vs juego ¿estrategia didactica? revista iberoamericana para la investigacion y el desarrollo educativo.

k. ANEXOS



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### TEMA

LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL  
CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA  
CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018.

Proyecto de Tesis previo a la obtención  
del Grado de Licenciada en Ciencias de  
la Educación; mención: Psicología  
Infantil y Educación Parvularia.

#### AUTORA

María Augusta Carpio Araujo

LOJA-ECUADOR

2017

**a. TEMA**

LA LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE DOS Y TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL SAN SEBASTIÁN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2017-2018.

## **b. PROBLEMÁTICA**

Es importante tener en cuenta la identificación del centro en el cual se llevará a cabo la presente investigación, para ello se ha tomado en consideración información plasmada en el código de convivencia de la institución (2009, p 1-3) detallada en los siguientes aspectos:

En dicho código se hace mención al carácter del proyecto:

El trabajo educativo en el Centro Infantil, más allá de la profesionalidad y de la individualidad de las personas que laboran en el centro Infantil del Buen Vivir” MERCADO SAN SEBASTIAN” partiremos de un proyecto coherente elaborado por el equipo educativo y basada en las aportaciones e iniciativas que surgen de la reflexión de todas las personas integrantes que laboran en el centro “SAN SEBASTIAN”

El proyecto en sí irá encaminados a las necesidades y prioridades del centro infantil para brindar un servicio de calidad acogiendo a los niños/as que realmente lo necesitan incluyendo a niños/as con capacidades diferentes haciendo de este centro un segundo hogar ya que ellos son y serán el futuro de la patria y por tal motivo debemos esmerarnos y trabajar en conjunto tanto familias, educadores y técnica y solo así de esta manera forjaremos el futuro de nuestros niños.

El Centro Infantil del Buen Vivir “SAN SEBASTIAN” es un modelo comunitario de atención integral a niños/as menores de tres años cuyo propósito es contribuir al mejoramiento de sus condiciones de vida con una atención esmerada contando con personal calificado capaz de prestar un servicio de calidad, que va desde estimulación.

Cuidado diario, alimentación balanceada, salud, desarrollo psicosocial, educación y recreación en un ambiente agradable, de buen trato, respeto y cariño, con la participación de Técnica, Asistentes y padres de familia. En el municipio de Loja y el Patronato de Amparo Social Municipal están siempre pendientes de que la atención que se brinda en los centros infantiles sea de calidades, por ello que este Centro Infantil ha sido remodelado en su totalidad; contando actualmente con espacios adecuados acordes a las necesidades de los pequeños y se continuara en el 2017 con el cumplimiento de cromáticas e implementación de mobiliario y material didáctico indispensable para incrementar en los rincones lúdicos.

### **Identidad institucional.**

El centro infantil del buen vivir ofrece estimulación temprana a los niños/as de 1 año a 3 años de edad, incluyendo aquellos con capacidades diferentes.

### **Misión**

El personal del Centro Infantil del Buen Vivir tiene como misión ayudar a las familias de escasos recursos económicos, a que tengan una atención de calidad en donde puedan. Desarrollar todas sus potencialidades y así poder enfrentarse al futuro con cambios y evaluaciones y de esta manera poder formar buenos profesionales para la patria.

### **Visión**

El personal del Centro Infantil del Buen Vivir del "Mercado San Sebastián" aspira contar con el apoyo total de todas las familias e instituciones públicas y privadas, y de esta manera poder brindar un buen servicio de calidad a la niñez, con profesionales capacitados para ello, necesitamos que nuestra infraestructura cuente con ambientes de aprendizaje cálidos, los mismos que estén acordes con cada una de las necesidades de las niñas/os incluyendo aquellos con capacidades diferentes.

El centro infantil municipal "san Sebastián", Se encuentra ubicado en el segundo piso de la entrada principal del Mercado "San Sebastián". Calles: Mercadillo y Bernardo Valdivieso. Teléfono: 2575962- 0997041444.

El centro infantil municipal "San Sebastián", cuenta con una cobertura de atención a 40 niños/as de 1 año a 3 años de edad, a quienes se les brinda cuidado diario, alimentación, salud. (Código de Convivencia del Centro Infantil Municipal "San Sebastián", p. Sp).

El juego es una de las actividades más importantes de los niños desde edades tempranas. Desde hace muchos años atrás se sabe que los juguetes son una parte importante para el desarrollo integral de los niños. Jugar es para los niños un espacio donde pueden interiorizar y exteriorizar sus emociones, por medio de esta actividad puede mostrar su autenticidad, espontaneidad, su imaginación creativa, además de incrementar su creatividad.

El juego espontáneo, que surge naturalmente como expresión del mundo interno del niño y la niña, es la ocupación más importante que tienen los seres humanos durante sus primeros siete años; (...) durante el juego, el niño y la niña entran en un estado de placer, de bien estar y de concentración, que les permite poner en práctica tanto sus habilidades motrices como cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas. (Quintana, s.f.).

En Ecuador anteriormente la lúdica no era utilizada como herramienta o recurso didáctico para estimular al niño a desarrollar sus habilidades emocionales, sociales, motrices, sino más bien para distraer a los niños. En los hogares ecuatorianos la falta de información es uno de los principales factores para que los padres no den la importancia apropiada al juego como uno de los estímulos más importantes para el desarrollo de los niños, asociándolo al juego como una forma de ocio, principalmente en los lugares rurales.

En los últimos años se le ha dado mayor importancia al juego como herramienta pedagógica y de gran importancia para el desarrollo integral de los niños; esto se refleja en el Currículo Escolar Ecuatoriano cuya meta es potenciar el pensamiento del infante desarrollar la exploración, la experimentación, y la creación a través del juego.

Desde los 0 a los 3 años es necesario desarrollar la parte holística, emocional y cognitiva. Esto no se logra si el chico permanece en un espacio cerrado o dentro del aula. Al contrario, se logra con el movimiento, llevándolo al zoológico, visitas a bibliotecas (...). (El juego es la clave de la enseñanza en el preescolar, 2018).

En nuestro medio no es común hablar sobre los beneficios que tiene la lúdica en los niños y como el mismo puede ayudar al desarrollo de habilidades sociales, de lenguaje, a interiorizar y exteriorizar sus emociones, estimular su imaginación, por esta razón algunos docentes desconocen como la lúdica puede intervenir en el desarrollo cognitivo de los niños, por lo cual no es involucrada en las actividades académicas diarias, es tomado como un pasatiempo para que el niño se distraiga.

Esta problemática fue observada durante el proceso de formación en las prácticas pre-profesionales, señala que la lúdica no es incluida en las aulas como un recurso académico si no como para distracción o momento de recreo para los niños, por lo cual pocas veces es incluido el juego como una actividad académica dentro de sus planificaciones diarias,

el desconocimiento del juego como una herramienta didáctica permite que los niños se dediquen a obtener conocimientos únicamente de actividades tradicionales que resultan aburridas, por ende los niños prestan poca atención y se dificulta la adquisición de los conocimientos.

Por lo expuesto, con el propósito de sintetizar la problemática se formuló el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera influye la lúdica para potenciar el desarrollo cognitivo?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo de investigación tiene gran importancia en la actualidad, es una temática que permitirá a las docentes conocer el impacto que posee la lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños, siendo un tema de gran importancia tomada como una metodología para el desarrollo de habilidades en los niños, además de ser una herramienta motivadora y de gran acogida por los niños.

El juego es una de las actividades más importantes en el desarrollo de los niños; mediante éste los niños mejoran su función cognitiva. Además, el juego es una de las actividades que da a los niños la capacidad de experimentar, de mejorar la memoria, mejorar su sociabilidad, favorecen su motricidad ya que mediante esta actividad buscan adaptarse al medio que les rodea, esto lleva a la lúdica ser una importante actividad en el desarrollo de los niños y por ende tiene gran importancia en la educación en la primera infancia.

El desarrollo cognitivo es un proceso en el cual un ser humano adquiere conocimientos a lo largo de toda su vida sobre el medio que lo rodea y desarrollar así su inteligencia sus capacidades y habilidades; a través de procesar información por medio de la percepción. La cognición engloba varios procesos cognitivos como el aprendizaje, la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento, que forman parte del desarrollo intelectual.

La razón por lo que se realiza la investigación, es para definir si existe un conocimiento suficiente sobre como la lúdica puede ayudar al desarrollo cognitivo de los niños, de la misma manera observar si los niños presentan cierta dificultad en el desarrollo de los procesos cognitivos, este es el principal motivo para llevar a cabo esta investigación. Otra de las razones es que, la lúdica es una herramienta de gran utilidad para las docentes, que debería ser utilizada constantemente para estimular un mayor desarrollo cognitivo.

Esta investigación es de fácil realización, ya que se ha puesto en coordinación con los directivos de la institución educativa, docentes, niños sujetos al proceso de investigación, y se cuenta con los recursos económicos, los procesos teóricos y metodológicos necesarios para dar cumplimiento a la investigación.



#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

- Determinar como la lúdica ayuda al desarrollo cognitivo de los niños de dos y tres años del centro Infantil Municipal San Sebastián de la Ciudad de Loja, período 2017- 2018.

##### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores el rol de la lúdica en el desarrollo cognitivo en los niños de dos a tres años.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños.
- Diseñar una propuesta alternativa que pueda ser aplicada por las maestras para el progreso del desarrollo cognitivo en base a la lúdica.
- Ejecutar la propuesta alternativa basada en la lúdica, para mejorar el desarrollo cognitivo, de los niños en la investigación.
- Evaluar como los niños mediante la lúdica han reforzado su desarrollo cognitivo.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **1. La lúdica**

#### **1.1. Definición**

Según Díaz (2008): “La lúdica proviene del latín ludo y traduce juego. Generalmente el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría” (p.14).

La lúdica al igual que el juego es utilizado en la mayoría de instituciones solamente a manera de recreación o para momentos de ocio; esto es principalmente por cuanto a una cultura o tradición que se ha manejado desde hace muchos años atrás, solamente se utilizaba los jugos en el momento del receso de los estudiantes.

El juego es una actividad que posee una característica en donde el escenario puede ser real o ficticio bien identificado o determinado, es espacio es algo importante para la persona que lo está realizando debe ser respetado por los espectadores o adultos si es el caso de que los q juegan son niños.

El juego es importante no solamente para la niñez sino para la sociedad en general. El juego es una actividad irremplazable para desarrollas la capacidad de aprendizaje especialmente en la primera infancia; tanto así que el juego en la niñez es una forma de expresarse como también le permite ir madurando física, cognitivamente, psicológicamente, y socialmente.

El juego es una actividad que se ha presentado a lo largo de la historia como una forma por la cual el ser humano adquiere conocimiento del medio que le rodea. Esta acción a lo largo del desarrollo infantil, ayuda a la adquisición de autonomía, mediante una progresiva comprensión y adaptación del medio, es un proceso complejo y paulatino en la adquisición de habilidades.

Aparte del placer el entretenimiento, diversión; el juego es una parte fundamental para el desarrollo de los niños, la relación que se genera con las personas del medio en que vive ayuda a la conformación de la personalidad, así como también estimula su curiosidad y de manera conjunta su forma de aprendizaje.

Como lo menciona Alonso (2017): “El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos” (s.p).

La lúdica es el arte de jugar y hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o también desarrollar capacidades. El juego empieza desde que somos bebés, porque nace como una necesidad en nuestra niñez, con la finalidad de explorar nuestro mundo o de encajar en un grupo de niños.

Los adultos tienen la responsabilidad de dejar que los niños jueguen la mayor parte de su tiempo, y está en ellos aprovechar esta situación para hacer que los niños aprendan de forma natural sin ningún tipo de esfuerzo.

Durante toda la vida del ser humano el juego tiende a pasar por distintas etapas y muchas de las veces son motivados o dirigidos, según el interés que posea, es algo propio de los seres humanos y lo realiza de acuerdo a su interés o su preferencia, deseos; con el juego logra poner en evidencia sus vivencias como también sus experiencias emocionales.

El juego debe ser una actividad libre, se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, puede ser de forma libre o dirigida según la acción que este vaya a desarrollar, siempre acompañado de un sentimiento de alegría y satisfacción.

El juego debe permitir la creación de emociones y sentimientos, debe ser capaz de jugar con la creatividad, como también poner a prueba su fantasía para establecer una diferencia con la realidad; de igual forma la creación de reglas y respetar las que establecen otros cuando es un juego dirigido o en grupo, tomar conciencia de que vive en una sociedad con reglas y aprender a distinguir lo bueno y lo malo.

De forma sintetizada el juego posee una variedad de experiencias que favorecen a los procesos cognitivos como el lenguaje, pensamiento, social, motriz; por ende ayuda al desarrollo integral de los niños, debe estar presente a lo largo de la vida de los niños por esta razón también en la vida educativa de los niños, crear un ambiente relajante, divertido sería de gran ayuda y satisfacción para los niños adquirir conocimientos de manera más lúdica y divertida.

## 1.2 Características del juego - lúdico

El juego surge de manera natural en los seres humanos, para estimular la creatividad en los seres humanos como también expresar sus ideas y sentimientos. Esta actividad es de gran importancia para un sano desarrollo infantil, esto se debe a que el niño durante el juego entra en un estado de gran placer y de concentración, que les permite esforzarse más y poner en práctica múltiples habilidades motrices, cognitivas, emocionales, sociales y del lenguaje a modo de lograr encajar en un grupo de sus pares o de la sociedad que le rodea.

Ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición:

1. El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador (Garvey, 1985, p.14).

El juego sirve como preparación de los seres humanos para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de su especie, por lo que es considerado como una actividad educativa.

Otra característica del juego es que intervienen los símbolos es decir estimula la capacidad de crear argumentos, anticipar situaciones e interpretar la realidad o discernir de la fantasía.

El juego favorece la enculturación ya que los seres humanos buscan adaptarse al medio, por ello busca desarrollar las actividades del medio en que se desenvuelve.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social ya que en esta actividad las personas establecen y también deben respetar reglas.

### **1.3. Importancia del juego - lúdico**

El juego es una de las actividades más importantes en el desarrollo del ser humano, anteriormente se ha venido mencionando sobre los beneficios que tiene esta actividad para un desarrollo de los procesos cognitivos adecuados; como también es importante para un correcto conocimiento del mundo que le rodea. Cuando los padres juegan con los niños permite que ellos tengan la oportunidad de afianzar los lazos fraternos como también puede transmitir sus enseñanzas.

Desde muy temprana edad los niños tienen la necesidad de incorporar la capacidad del juego a su vida, para buscar solución a las dificultades que se le presentan en su diario vivir. Al comienzo los niños realizan movimientos para alcanzar sus pies o simplemente para llevarse las manos a la boca, estos movimientos se convierten en juego. Posteriormente sus acciones van progresando y depende de la estimulación recibida para ir mejorando y desarrollando su motricidad y por ende los juegos sean más estructurados.

La estimulación dada por los padres es muy importante para que el niño tenga cada vez mayor facilidad para realizar los movimientos requeridos en cada juego. El juego desde edades tempranas posee la habilidad de crear vínculos afectivos de padres a hijos e incluso con los familiares no cercanos. Los padres consideran que el juego también es utilizado para transmitir valores, normas, reglas, culturas como también para mejorar conductas que ellos creen que no son adecuadas y que requieren un cambio porque se considera al juego como una actividad lúdica y de agrado para los niños; tomado de esta manera es considerado como una buena táctica para cumplir los objetivos planteados.

La necesidad de repetición es muy común en los niños, lo hacen a manera de ir mejorando sus movimientos para realizar determinada actividad o simplemente igualar a sus pares o niños que juegan con ellos. El esforzarse por ser mejores produce en el niño una satisfacción y a su vez conoce más el medio que le rodea experimentando cosas buenas y malas.

Mediante el juego los niños no solamente se divierten o se entretienen, el juego cumple un papel importante en el desarrollo. Habilidades y capacidades múltiples se desarrollan y estimulan mediante el juego como la motricidad, la inteligencia, la creatividad, el niño se vuelve más sociable al momento de jugar con otros niños. El juego en sí es una razón de ser en la infancia y sufre un cambio con la edad.

Según Ferland (2005):

Como para jugar no es necesario ningún método no regla concreta, todos los intentos son válidos. El mismo decide cuando empezar, el tema, el desarrollo y el fin del juego, y qué hacer con el material: hace avanzar el coche, reconstruye el rompecabezas tantas veces como quiere y, si le parece, pinta la manzana de azul (p.39).

El juego es una de las actividades que más favorecen al desarrollo integral del niño, principalmente en los siguientes aspectos:

Desarrollo psicomotor: gracias a los primeros juegos de movimiento en los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) el niño construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones motrices.

El desarrollo de la motricidad fina y gruesa: coordinación dinámica, global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensorial como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción olfativa y percepción gustativa.

Desarrollo afectivo-social: la parte afectiva social se desarrolla en el momento en que le niño tiene contacto con sus pares, esto a la vez le ayuda a conocer a las personas que le rodean en el medio en que se desarrolla, aprenden más acerca de normas, reglas y el comportamiento de las personas. Las actividades lúdicas que se desarrollan en grupo estimulan en ellos el desarrollo del yo social.

A modo de resumen podría decir que la lúdica es un factor importante que estimula el desarrollo cognitivo en todas sus áreas; mediante el juego el niño experimenta múltiples experiencias además de sentir placer al realizar esta actividad desarrolla de forma adecuada el ámbito psicomotor, afectivo, además se vuelve imaginativo, expresivo y

reflexiona. Además, se ha demostrado que el juego tiene mucha influencia en la formación de la personalidad, en la formación del carácter y los hábitos de las personas.

#### **1.4. Clasificación de los Juegos - lúdicos**

Existen múltiples criterios de clasificación para los juegos por lo que sería complicado basarse en una sola. Las clasificaciones se han dado para ayudar a los educadores a orientarse en cuanto a implementar al juego como un recurso didáctico y de gran valor para la educación.

Para Martínez, (2011) la clasificación de los juegos será la siguiente:

- ☆ Juegos cognitivos
  - Juegos manipulativos
  - Juego exploratorio
  - Juegos de atención y memoria
  - Juegos lingüísticos
- ☺ Juegos sociales
  - Juegos simbólicos
  - Juegos de reglas
  - Juegos cooperativos
- ⊗ Juegos afectivos emocionales (p.3)

Tomando en consideración que no existe una única clasificación hemos tomado en cuenta los siguientes:

##### **1.4.1. El espacio en que se realiza el juego - lúdico**

Los espacios a realizarse el juego pueden ser: en un lugar cerrado como por ejemplo una habitación o dentro del aula; como también en un espacio abierto o al aire libre. Dejar que los niños jueguen en un espacio libre es de total beneficio para el individuo ya que potencia su aprendizaje como también desarrolla sus habilidades tanto sociales como emocionales en el momento de interactuar con otros individuos.

En los últimos años es común encontrar a niños que juegan dentro de casa e incluso dentro de su misma habitación. Sanches (2018) afirma: “La sociedad va cambiando y de nosotros depende aprovechar aquellas cosas que nos benefician y frenar las posibles

consecuencias de los **cambios negativos**. Es un hecho que los niños tienden a quedarse en casa en sus ratos de ocio y que cada vez más prefieren divertirse con la consola o con el ordenador antes que salir a la calle” (p.1). Por múltiples razones los niños se privan de llevar una vida más activa, salir al exterior y convivir con la naturaleza; ver televisión, jugar con videojuegos, el no tener quien los cuide para salir al parque son las principales causas de no salir al exterior a realizar actividades o juegos.

Jugar en espacio abierto y libre ayuda a los individuos a mejorar sus habilidades sociales ya que por medio de esto aprenderán a compartir, relacionarse e interactuar con sus pares, esto implica también que debe aprender a poner y seguir reglas, debe implementar habilidades de liderazgo y cooperación.

Asimismo, **jugar al aire libre estimula la imaginación y la creatividad de los niños**, ya que es un escenario idóneo para inventar juegos e imaginar situaciones. Las oportunidades de aprendizaje son numerosas en los espacios abiertos, donde los niños tienen la posibilidad y total libertad de observar, explorar y experimentar por sí mismos.

#### **1.4.2. El juego- lúdico según el número de participantes**

Según el número de participantes el juego puede ser individual, juego de pareja, y juego de grupo.

El juego individual es aquel que el niño realiza sin interactuar con otros niños aunque este en compañía de varios; el niño juega de manera individual explorando y también ejercita su cuerpo es decir practica un juego motor, también juega con juguetes, jugar a llenar y vaciar recipientes, algunos juegos simbólicos y de razonamiento lógico son algunos de los múltiples juegos individualizados que realiza un individuo.

Los juegos de pareja tienen su ciclo de 0 a 3 años, son todos aquellos que el niño realiza con su tutor o sus padres; algunos de estos bien podrían ser el de dar y tomar, y juegos de regazo.

Posteriormente a los tres años los niños pueden jugar con otro niño o varios, convirtiéndose en un juego en grupo dando paso así a estimular sus habilidades sociales. Según lo menciona Alonso (2016):



Es un enriquecimiento del intercambio de ideas y experiencias que llevará a los niños a saber aceptar críticas, a ser más comunicativos, generosos, solidarios, responsables, a entender y a aceptar lo que significa un compromiso y, por tanto, a que tengan más confianza en ellos mismos (s.p).

### **1.4.3. Juegos según la actividad que promueve en el niño**

Las actividades lúdicas estimulan en el niño la percepción, la motricidad, el lenguaje, la memoria entre otras habilidades. Por medio del juego los niños prueban, exploran y descubren el mundo que les rodea; además los niños deben repetir las cosas una y otra vez, es por ello que el juego es de carácter formativo. Es por lo antes mencionado que se da la siguiente clasificación:

#### ***1.4.3.1. Juegos sensoriales***

Con la utilización de cada uno de los sentidos los niños mediante este tipo de juegos van obteniendo experiencia e ira poniendo a trabajar sus sentidos y sobre todo ir conociendo texturas, olores, sabores, etc.

#### ***1.4.3.2. Juegos motores***

Este tipo de juegos producen motivación en todo el sistema motor, en este tipo de juego predomina el movimiento la manipulación y todo lo que conlleva a exportación motora, estimulando así su capacidad de correr saltar, entre otras. Por tal razón es importante en el desarrollo físico y motor de los niños.

#### ***1.4.3.3. Juegos manipulativos***

Favorecen el desarrollo de la psicomotricidad fina, la coordinación ojo-mano y la diferenciación básica de colores y formas; además ayudan a establecer las bases para la atención y la concentración, también son un cimiento importante para la lectoescritura, la comprensión y el razonamiento. En base a la lúdica podemos al máximo el desarrollo intelectual del educando.

Los juegos manipulativos tal y como lo menciona Blanco, (2012):

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar,

enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar (s.p).

#### ***1.4.3.4. Juegos de imitación***

Según Garabaya (2012) un juego de imitación:

Puede surgir muy pronto como muy tarde, todo en función de los niños, por ejemplo, un niño que desde el año y medio imita a las personas de su alrededor, va a ser un niño más imaginativo y fantasioso. Normalmente es más habitual la imitación en niñas que en niños, sobre todo aguantan más tiempo haciendo el juego de cambio de roles.

Cuando los niños tratan de reproducir gestos, sonidos o acciones que con anterioridad hayan conocido; los gestos de imitación comienzan a partir de los siete meses y se extienden durante toda su etapa de infante.

#### ***1.4.3.5. Juegos simbólicos***

Son un juego de ficción que los niños lo inician aproximadamente a partir de los dos años de edad: lo que comúnmente hacen es el juego de muñecas y cochecitos; para Tarrés (2015):

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de cualquier niño. El juego de imitar, el de roles, el hacer como si fuera, es el juego por excelencia de la infancia. Es el que domina gran parte de los juegos en los primeros años de nuestros hijos (s.p).

En los juegos simbólicos consiste básicamente en que el individuo da un significado a los objetos por ejemplo puede convertir un simple palo de escoba en un caballo, es decir que básicamente es un juego de ficción.

#### ***1.4.3.6. Juegos verbales***

Como su nombre lo explica son aquellos juegos que favorecen al lenguaje. Tiene su inicio desde los pocos meses de edad cuando los padres comienzan a hablar a los bebés y

posteriormente la imitación de sonidos. Así lo menciona Sanches (2011): “Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño” (s.p).

#### ***1.4.3.7. Juegos razonamiento lógico***

Son los juegos que favorecen el desarrollo lógico matemático entre ellos se encuentran los puzles, mecano y lego, los acertijos, yenga, rompecabezas, entre otros.

#### ***1.4.3.8. Juegos de relaciones espaciales***

La orientación espacial es una de las percepciones más importantes en el desarrollo del niño el aprender la izquierda y la derecha son importantes para el aprendizaje del esquema corporal. Según Llorens (2013): “La orientación espacial es la capacidad que tiene la persona de apropiarse el espacio que le rodea, a partir de su propio cuerpo” (p.1). Los juegos más reconocidos para estimular la orientación espacial son la serpiente, busco a mi pareja y tesoro escondido.

#### ***1.4.3.9. Juegos de relaciones temporales***

Como su palabra lo menciona las relaciones temporales están relacionadas con el tiempo, el saber identificar el ayer, mañana, hoy; principalmente lo hacen los niños de 1 a 2 años.

#### ***1.4.3.10. Juegos de memoria***

Hoy en día existen múltiples actividades lúdicas que favorecen la memoria. Hay diferentes clases de memoria: la memoria sensorial, memoria a largo plazo, y la memoria a corto plazo. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

#### ***1.4.3.11. Juegos de fantasía***

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

#### **1.4.4. El papel que desempeña el adulto**

Para Espinoza (2015): “No se trata de dirigir la experiencia sino de participar con su presencia, como un compañero simbólico de juego”. El papel del adulto en el juego del niño es importante y crea diferencia, no es lo mismo que una madre acompañe a su hijo al parque y lo espere sentada mientras él juega a que esta se relacione con el juego y el niño.

El lenguaje que emplea un adulto durante una actividad lúdica es importante y decisivo en algunas ocasiones sirve para comprender y asimilar mejor una actividad.

## **2. DESARROLLO COGNITIVO**

El desarrollo cognitivo es un proceso por el cual el ser humano va adquiriendo conocimientos sobre las experiencias que vive en el medio en el que le rodea, permitiéndose así el desarrollo de la inteligencia y de sus capacidades.

### **2.1. Definición**

El desarrollo cognitivo es el producto de todas aquellas experiencias que un individuo hace al tratar de comprender el mundo que le rodea. Tiene sus inicios en el momento en que el niño empieza a la adaptación del ambiente. Consta de una serie de etapas en las cuales plasma los patrones de desarrollo; en cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de utilizar sus capacidades para dar solución a cierto problema que se le presente.

Orto concepto es el que menciona Linares (2009):

Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Estas habilidades son utilizadas para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana. (Linares, 2009, p. 2)

Los individuos desde en mometo en que nacemos e incluso antes, hasta la edad adulta pasamos por un largo proceso de crecimiento no solamente fisico si no tambien psicologico. Es importante tener conocimiento de cada una de las etapas cognitivas para entender la mentalidad de los niños para asi poder estimular el desarrollo cognitivo.

Luego Ruiz (2013) agrega: “Cada momento evolutivo está definido, con las lógicas variaciones individuales, por unas características, que debemos conocer para educar a los más pequeños”. (Ruiz, 2013, p. 2)

### **2.2. Etapas cognoscitivas de Piaget**

Dentro de las teorías tenemos que Piaget (1946) “estudio el desarrollo de la función simbólica respecto de las estructuras cognitivas que posee el niño”, el autor estudio el juego en una edad determinada donde el juego se presenta de manera simbólica y es un estímulo para el desarrollo de los procesos cognitivos.

Para Piaget el juego es una actividad que en primera instancia se resume a una serie de reacciones circulares, que simplemente busca un fin en sí misma. Las conductas infantiles cambian desde un autotelismo al egocentrismo y posteriormente se da una simbolización colectiva y es en esta etapa donde el niño presenta sus primeros rasgos de socialización.

Para Jean Piaget el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo de la inteligencia del individuo, porque representa la asimilación reproductiva o funcional de la realidad según la etapa evolutiva del individuo. La lúdica y por ende el juego es una de las actividades que ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad e incluso los mamíferos juegan en su edad temprana. Los humanos de todas las culturas y épocas han jugado de acuerdo a su etapa evolutiva por consiguiente también los juegos son distintos de acuerdo a cada época.

En su estudio Piaget dividió al desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensorio motriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operatoria (de los dos a los seis años), la etapa operativa concreta (de los siete años a los once años) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

### **2.2.1 Sensoriomotora**

La primera etapa es decir la etapa sensoriomotora los individuos comienzan a entender la información que perciben a través de sus sentidos y así comienza la interacción con el medio que les rodea. Durante este periodo los niños comienzan a manipular objetos, aunque aún no entienden la pertenencia de objetos si estos no están en contacto con sus sentidos, es decir que si un objeto no está visible para el desaparece. En esta edad es cuando al niño más le atrae el juego del escondite, y es uno de los juegos más estimulantes para que el individuo logre la permanencia de objetos, esta capacidad suele ser adquirida hasta el final de la etapa y es uno de los mayores logros para el niño.

### **2.2.2. Preoperacional**

La segunda etapa o etapa preoperacional tiene su inicio desde la comprensión de la permanencia de objeto hasta los siete años. Durante esta etapa en los niños el egocentrismo, es decir creen que todas las personas ven el mundo de la misma forma que él. En esta etapa los niños interactúan con el medio de manera más compleja utilizan palabras e imágenes mentales. Es característico de esta etapa creer que sus seres

inanimados favoritos poseen las mismas percepciones que ellos, ver, escuchar, sentir. Otra característica importante es la conservación de cantidad es decir entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Otro factor importante es la reversibilidad del pensamiento.

### **2.2.3. Operaciones concretas**

En la etapa de las operaciones concretas el individuo posee la capacidad de centrarse en más de un aspecto de un objeto y su pensamiento egocéntrico va disminuyendo de forma gradual. Otro aspecto es poder comprender los objetos concretos que se experimentan con sus sentidos.

### **2.2.4. Operaciones formales**

La cuarta y última de las etapas de operaciones formales el individuo tiene la capacidad de ver el mundo de forma más abstracta, es capaz de formular hipótesis como también de buscar la forma de comprobarlas es capaz de la conservación a las situaciones reales como imaginarias. Tiene la capacidad de saber que todas sus acciones o las de los demás poseen una causa y un efecto.

## **2.3 Principios del desarrollo**

Existen cuatro conceptos cognoscitivos básicos los cuales son: organización y adaptación, y asimilación y acomodación; no pueden ser separados por cuanto son complementarios, estos actos cognoscitivos no son más que acciones que ayudan al individuo a adaptarse al medio. Rice (1997) deduce que “Piaget consideraba que el desarrollo cognoscitivo es el resultado combinado de la maduración del cerebro y el sistema nervioso y la adaptación al ambiente” (p.44).

### **2.3.1 Organización y Adaptación**

La función de la organización permite al sujeto conservar en sistema coherentes los flujos de interacción que este tiene con el medio en el cual se desarrolla.

Con respecto a la concepción de organización Calvo (2011) señala: “La función de la organización permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio”. (Calvo, 2011, p. 3)

Todos los seres humanos somos inteligentes. La inteligencia es un concepto adaptativo y todos los seres humanos tenemos una tendencia innata a la adaptación como seres vivos que somos, por lo tanto, todos los seres humanos poseemos inteligencia.

Piaget considera la inteligencia humana como un instrumento de adaptación. El ser humano utiliza su inteligencia para adaptarse al medio en el que vive; es decir la inteligencia funciona como herramienta de adaptación.

### **2.3.2 Asimilación y Acomodación**

Piaget utilizó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno. Mediante el proceso de asimilación moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales. Por ejemplo, un niño de corta edad que nunca ha visto un burro lo llamará caballito con orejas grandes. La asimilación no es un proceso pasivo; a menudo requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla a la ya existente. Cuando ya es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado de equilibrio.

En el proceso de acomodación el individuo modificará sus esquemas mentales ya existentes para de este modo poder incluir en su estructura cognitiva nuevos conceptos. Esta situación es posible creando un nuevo esquema o bien modificando un esquema que ya existe para darle paso al nuevo elemento. Por caso se lo considera una modificación cualitativa del esquema.

### **2.4. Lúdica y el Desarrollo cognitivo en niños de 2 y 3 años**

Las actividades lúdicas en la actualidad son empleadas en los centros educativos como un elemento educativo, teniendo en cuenta que estas actividades deben aportar al niño conocimientos y que estos sean un estímulo para el desarrollo motor, social, lenguaje, razonamiento lógico.

Específicamente, en el nivel preescolar, brindar a los niños y niñas de esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.



## **f. METODOLOGÍA**

En la investigación los métodos se establecen como instrumentos necesarios para alcanzar la meta o propósito que se persigue con las actividades investigativas. Para ello es necesario seleccionar los métodos que más se ajustan los requerimientos, y que en nuestro caso hacen referencia a la lúdica para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños. Los métodos seleccionados son:

**Método Científico:** Este es el método más general servirá para analizar, sistematizar la información permitiendo así el planteamiento del tema. Abarca todas las actividades tanto de la formulación del proyecto. Ayudó en la formulación del problema, objetivos y búsqueda de literatura para elaborar el marco teórico. Posteriormente ayudará a procesar e interpretar y llegar a conclusiones y recomendaciones en relación al tema.

**Método inductivo:** va de lo particular a lo general servirá para analizar y clasificar esta información acorde al tema de investigación como también para desarrollar el marco teórico.

**Método deductivo:** La utilización del método deductivo ya se dio a la hora de elaborar la problemática y con ello concretar el problema de investigación; además contribuyó a identificar las variables y dimensiones, así como los indicadores del uso de la lúdica para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños en estudio.

**Método analítico sintético:** Es de gran importancia en la presente investigación ya que tiene como finalidad organizar, tabular e interpretar los resultados del presente proyecto investigativo, para la presentación de datos, tablas, cuadros, gráficos para una mejor comprensión de la información.

**Método analítico Descriptivo:** este método es de gran ayuda para dar a conocer los porcentajes y poder identificar mediante gráficos los resultados de la investigación.

### **Técnicas e Instrumentos**

**Observación:** es una técnica de gran importancia en la presente investigación ya que se podrán determinar las dificultades en el desarrollo cognitivo de los niños en estudio.

**Prueba de destrezas cognitivas para niños de 2 a 3 años:** es una prueba aplicable a niños de dos y tres años de edad, para investigar características de los aspectos cognitivos. Su objetivo principal es el de ofrecer características cualitativas acerca de las destrezas que favorecen al desarrollo cognitivo. Esta prueba fue elaborada en base al currículo de educación inicial, tomando en consideración destrezas de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje: vinculación emocional y social, descubrimiento del medio natural y cultural, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, exploración del cuerpo y motricidad. Tiene una forma cualitativa de evaluación: no adquirido (NA), en proceso (EP), adquirido (A).

### **Población y Muestra**

La población está formada por 22 personas, de las cuales son: dos docentes, 20 niños de 2 a 3 años de edad distribuidos de la siguiente manera: sala número 3, Los Pollitos; sala número 4, Las Jirafitas.

Población	Número	Porcentaje
Docentes	2	9.09%
Niños	20	90.91 %
Total	22	100 %

**Fuente:** Dirección del Centro Infantil Municipal San Sebastián

**Autora:** María Augusta Carpio

**g. CRONOGRAMA**

	2017-2018												
TIEMPO \ ACTIVIDADES	Noviembre 2017	Diciembre 2017	Enero 2018	Febrero 2018	Marzo 2018	Abril 2018	Mayo 2018	Junio 2018	Julio 2018	Agosto 2018	Septiembre 2018	Octubre 2018	Noviembre 2018
<b>Aprobación del proyecto</b>	█	█	█										
<b>Diseño y aprobación de instrumentos</b>		█	█	█									
<b>Aplicación de instrumentos</b>			█										
<b>Procesamiento de información</b>			█	█									
<b>Análisis de los resultados</b>				█	█								
<b>Elaboración de la Discusión</b>				█	█								
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b>					█	█	█						
<b>Elaboración de lineamientos</b>						█							
<b>Integración del Informe de Tesis</b>						█	█	█	█				
<b>Entrega del borrador de Tesis al director</b>								█	█	█			
<b>Conformación del tribunal de tesis y revisión de la misma</b>									█	█	█		
<b>Incorporación de sugerencias a la Tesis</b>											█	█	█
<b>Sustentación privada</b>												█	█
<b>Sustentación pública</b>													█

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

<b>PRESUPUESTO</b>		
	<b>DETALLE</b>	<b>VALOR</b>
<b>1</b>	Suministro de oficina	300,00
<b>2</b>	Trasporte	200,00
<b>3</b>	Anillados	20,00
<b>4</b>	CD	30,00
<b>5</b>	Flash memory	15,00
<b>6</b>	Impresiones	130,00
<b>7</b>	Materiales	350,00
<b>8</b>	Recursos varios	350,00
	<b>TOTAL EGRESOS</b>	<b>1,395.00</b>

### **FINANCIAMIENTO:**

Los gastos que demande el presente trabajo investigativo serán asumidos en su totalidad por la Autora del mismo.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

Alonso, M. (09 de Diciembre de 2016). *guiainfantil.com*. Obtenido de *guiainfantil.com*:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/ventajas-para-los-ninos-de-trabajar-en-grupo/>

Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

El juego es la clave de la enseñanza en el preescolar. (2018). *El Comercio*.

Espinoza, P. (21 de Abril de 2015). *recenit.com*. Obtenido de *recenit.com*:  
<https://www.redcenit.com/el-papel-del-adulto-en-el-juego-infantil/>

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?* Madrid: NARCEA, S.A.

Francine, & Ferland. (2005). *¿Jugamos? el juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea, S.A.

Garabaya, C. (6 de Noviembre de 2012). *britishbubbles.es*. Obtenido de *britishbubbles.es*:  
<http://www.britishbubbles.es/blog/recursos-educativos/juegos-de-imitacion/>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

Llorens, M. (24 de Junio de 2013). *laspequeñascosas.com*. Obtenido de *laspequeñascosas.com*:  
<http://laspequecosas.com/tres-juegos-para-mejorar-la-orientacion-espacial-en-los-ninos/>

Martinez, R. (05 de 07 de 2011). *Utopiainfantil*. Obtenido de *Utopoiainfantil*:  
<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

Quintana, C. (s.f.). *Chile crece contigo*. Obtenido de *Chile crece contigo*:  
<http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>

Rice, P. (1997). *Desarrollo Humano*.

Sanches, K. (13 de Julio de 2011). *abcdelbebe.com*. Obtenido de *abcdelbebe.com*:  
<http://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia-15569>

Sanches, K. (s.f.). *abcdelbebe.com*. Obtenido de abcdelbebe.com:  
<http://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia-15569>

Sanches, L. (20 de Julio de 2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de Guiainfantil.com:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/aire-libre/beneficios-de-jugar-al-aire-libre-con-los-ninos/>

Tarrés, S. (21 de Diciembre de 2015). *Guiainfantil.com*. Obtenido de Guiainfantil.com:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>







**EVIDENCIAS fotográficas**



## ÍNDICE

<b>PORTADA</b> .....	i
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	ii
<b>AUTORÍA</b> .....	iii
<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO</b> .....	vii
<b>MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS</b> .....	viii
<b>ESQUEMA DE TESIS</b> .....	ix
<b>a. TÍTULO</b> .....	1
<b>b. RESUMEN</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>c. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>d. REVISIÓN DE LITERATURA</b> .....	7
<b>LA LÚDICA</b> .....	7
Teorías sobre el juego lúdico .....	8
Juegos para estimular los aspectos cognitivos .....	16
<b>DESARROLLO COGNITIVO</b> .....	20
Principios del desarrollo .....	23
<b>e. MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	26
<b>f. RESULTADOS</b> .....	28
<b>g. DISCUSIÓN</b> .....	44
<b>h. CONCLUSIONES</b> .....	47
<b>i. RECOMENDACIONES</b> .....	48
➤ <b>PROPUESTA ALTERNATIVA</b> .....	49
<b>j. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	62
<b>k. ANEXOS</b> .....	65
<b>a. TEMA</b> .....	66
<b>b. PROBLEMÁTICA</b> .....	67

<b>c. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>71</b>
<b>d. OBJETIVOS.....</b>	<b>72</b>
<b>e. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>73</b>
<b>f. METODOLOGÍA.....</b>	<b>88</b>
<b>g. CRONOGRAMA.....</b>	<b>90</b>
<b>h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>91</b>
<b>i. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>92</b>
<b>OTROS ANEXOS .....</b>	<b>94</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>97</b>